**Департамент образования и науки Курганской области**

**Государственное бюджетное учреждение**

**«Центр психолого-педагогической, медицинской и социальной помощи «Доверие»**

**Сборник Русских народных игр**



**КОЦ «Социум с.Бутырское» Мишкиского района**

**Составитель Мицкевич Светлана Геннадьевна**

**Пояснительная записка**

Родина впервые предстаёт перед ребёнком в образах, звуках, красках и в играх. Всё это в изобилии несёт в себе народное творчество, богатое и разнообразное по своему содержанию.

Русские народные игры для детей ценны в педагогическом отношении, оказывают большое влияние на воспитание ума, характера, воли, развивают нравственные чувства, физически укрепляют ребёнка, создают определённый духовный настрой, интерес к народному творчеству.

Русские народные игры имеют многовековую историю, они сохранились и дошли до наших дней из глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции.

Собирались мальчишки и девчонки вечером на деревенской улице или за околицей, водили хороводы, пели песни, без устали бегали, играя в горелки, салочки, состязались в ловкости, играя в лапту.

Зимой развлечения носили иной характер: устраивались катания с гор, игры в снежки; на лошадях катались по деревням с песнями и плясками. Для всех народных игр характерна любовь русского человека к веселью, удальству.

Особенно популярными и любимыми были такие игры, как горелки, русская лапта, жмурки, городки, игры с мячом. Игра в жмурки была распространена во многих областях России и имела разные названия: «Слепая сковорода», «Жмачки», «Куриная слепота», «Кривой петух» и т. д.

Прежде чем начинать игру, дети хором вели разговор с водящим: «Кот, кот, на чём стоишь?» — «На квашне» — «Что в квашне?» — «Квас!» — «Лови мышей, а не нас!» Поговорят так с водящим, да ещё заставят его несколько раз повернуться на одном месте, и только после этого он начинает искать играющих, как правило, с закрытыми, зажмуренными глазами.

Немало было и таких игр, где успех играющих зависел прежде всего от умения точно бросить биту, сбить городки, поймать мяч или попасть мячом в цель (городки, лапта и т. д.). Как названия игр, так и правила были различны в разных областях России, но общим для них являлось стремление выиграть, одержать победу.

В сборник вошли подвижные игры, собранные из разных источников. Они достаточно разнообразны по своему содержанию, тематике и организации. Одни игры имеют сюжет, правила их тесно связаны с сюжетом (например, «Коршун», «Курочка», «Гуси-лебеди», «Стадо»). В играх типа «Ляпка», «Много троих, хватит двоих», «Горячее место» сюжет и роли отсутствуют, всё внимание детей направлено на движение и правила. Есть игры, в которых сюжет и действия играющих обусловлены текстом. В игре «Краски» покупатель переговаривается с водящим: «Тук-тук!» — «Кто там?» — «Покупатель». — «Зачем пришёл?» — «За краской» — «За какой?» — «За голубой». В играх типа «Горелки» текст отвлекает внимание ловящего, во время пения он должен смотреть вверх.

Русские народные игры и их варианты, данные в сборнике, доступны детям. Их можно с успехом использовать в работе с детьми во время прогулок и занятий физической культурой.

**КАК ВЫБИРАЮТ ВОДЯЩЕГО**

Во многих подвижных играх есть водящий: в одной игре это медведь, в другой — коршун, в третьей — челночок. Чтобы начать игру, нужно водящего выбрать. Его назначают или выбирают по считалке.

Дети очень любят шутливые, весёлые стихи-считалки, быстро их запоминают. Все участники игры встают в круг, в ряд или садятся на скамейки, лужайку, и один из них выходит на середину, громко, чётко выговаривая слова, произносит нараспев считалку, например:

Я пойду куплю дуду,

Я на улицу пойду.

Громче, дудочка, дуди.

Мы играем, ты води!

Лиса по лесу ходила.

Лиса голосом вопила,

Лиса лычки драла,

Лиса лапотки плела -

Мужу двое, себе трое

И детишкам по лаптишкам!

Кто лаптишки найдет,

Тот водить пойдет.

Конь ретивый,

Долгогривый

Скачет полем,

Скачет нивой.

Кто коня

Того поймает,

С нами в салочки

Играет

Тот, кто произносит считалку, при каждом слове, а иногда и слоге прикасается поочерёдно рукой к играющим, не исключая и самого себя. На кого выпадает последнее слово, тот становится водящим.

Считаться можно и по-другому: произносят считалку, и на кого падает последнее слово, тот выходит из круга, а считалку повторяют до тех пор, пока не останется один играющий. Он должен водить - ловить мяч, догонять и салить убегающих, быть коршуном или наседкой.

Некоторые считалки содержат вопрос, ответ на который предполагает продолжение расчёта, например:

Ехал мужик по дороге,

Сломал колесо на пороге.

Сколько гвоздей, говори поскорей,

Не задумывайся!

На кого пали слова: «Не задумывайся!», тот должен ответить, сколько нужно гвоздей, но большие числа лучше не называть, иначе придётся долго считаться.

Если в игре выбираются двое водящих, например, в «Мышке и кошке», то сначала по считалке выбирают мышку, затем считаются ещё раз и выбирают кошку.

От водящего, его активности, изобретательности зависит успех игры, поэтому не всегда целесообразно выбирать водящего с помощью считалки. В таких играх, где роль водящего особенно трудна, как, например, «Коршун и наседка», его лучше назначать или предложить выбрать участникам игры, заранее подсказав, какими качествами он должен обладать (хорошо бегать, быстро ориентироваться в обстановке, быть наблюдательным, метким).

Часто в играх все участники делятся на две группы, и нужно решить, какой из них начинать игру. В таком случае два игрока, по одному из каждой группы, меряются на палке («конаются»). Для этого подбирают палку длиной 40—50 см, один из играющих берёт её за конец, другой, плотно прижимая свою руку к руке товарища, захватывает её выше, затем первый переносит свою руку выше руки второго и т. д. Какой игрок захватит конец палки, тот выигрывает для своей группы право начать игру.

Есть и более простой способ выбора очерёдности — угадывание. В какой руке лежит предмет? Какой из двух концов платка с узелком? Которая из двух палочек (или соломинок), выставленных одним концом, длиннее, которая короче? Так можно выбрать водящих или решить, какой группе первой начать игру.

**СГОВОРКИ**

Есть подвижные игры, где все играющие делятся на группы, команды. В таких играх вначале выбирают или назначают ведущих, затем определяется состав команд. Разделить всех игроков поровну, чтобы никому не было обидно, помогают сговорки.

Играющие делятся на пары, отходят в сторону и сговариваются между собой, придумывают названия: один, например, называет себя «сорокой», а. другой — «змеем-Горынычем». Можно придумать смешные клички, например, «Степан-великан», «усатый таракан». Сговариваться надо тихо, чтобы не слышали ведущие. Затем дети идут к ведущим и спрашивают, кого те выберут, чаще в форме рифмовки, например: «Из ведра ерша или из корзины ежа?».

Чтобы ведущие одновременно не назвали одного и того же игрока, они договариваются, кто первым будет выбирать и в какой паре: один выбирает в первой паре, другой — во второй. Сговорки бывают разные.

Например:

«Что возьмёшь:

Медведя лохматого. Или козла рогатого?

Из речки ерша. Или из лесу ежа?

Серую утку

Или деревянную дудку?».

**ЗИМНИЕ ИГРЫ И ЗАБАВЫ**

У каждого народа есть свои национальные игры, в которые с огромным интересом играли многие и многие поколения. Сегодня мы поговорим о зимних русских народных играх. В чем же их особенность? Настоящие русские морозы заставляли людей много двигаться, будешь стоять на месте – обязательно замерзнешь. Вот почему наши старые забавы такие «буйные» и шабутные.

Традиционными и самыми обычными забавами в зимнее время для русских детей были катания с ледяных горок, которые они сами и строили. Еще одним из популярных развлечений была игра в снежки с очень простыми правилами – закидать противника снежками, а самому увернуться.

**«Салки со снежками»**

Одного из играющих выбирают водящим. Остальные разбегаются по площадке, пробегая мимо водящего в разных направлениях. Водящий заготавливает заранее побольше снежков и старается попасть снежком в кого-либо из пробегающих.

Тот, в кого попали, становится помощником водящего и тоже, не покидая своего места, старается осалить снежками пробегающих мимо игроков. Постепенно число помощников увеличивается. Игра прекращается, когда будет осалена большая часть игроков.

**«Залп по мишени»**

В игре участвуют 3-4 команды (по три игрока в каждой). По числу команд надо подготовить мишени – квадратные кусочки фанеры размером примерно 25×25 см, укрепленные на подставках.

В начале игры мишени устанавливают в шести шагах от черты, за которой располагаются команды. По сигналу руководителя все игроки каждой команды одновременно бросают снежки в свою мишень (каждый по одному снежку). Если в результате этого залпа какая-нибудь из мишеней перевернется, ее отставляют дальше на один шаг.

Побеждает команда, которая к концу игры дальше отодвинет свою мишень.

**«Штурм крепости»**

Перед игрой на небольшом расстоянии друг от друга необходимо построить две снежные крепости, а можно и просто нарисовать два круга на снегу, которые и будут двумя крепостями. Дети формируют две команды и дают им названия. Назовем их Казань и Москва.

Затем следует найти середину между крепостями и провести черту, вдоль которой и выстраиваются дружины, каждая, со своей стороны. Следует бросить жребий, выигравшая команда начинает игру первой. Например, проиграла московская команда. Тогда капитан дружины кричит: «Раз-два-три, в Москву беги!». После чего «москвичи» бегут в свою крепость, а казанцы стараются их поймать и осалить.

Те игроки, которые не успели убежать и спрятаться в крепость, переходят на сторону противника. Теперь настала очередь бежать казанцам, а московская дружина будет их догонять. Игра идет до тех пор, пока игроки не окажутся в одной команде.

**«Снежная башня»**

Играют в «Снежную башню», когда прошел мокрый рыхлый снег, и которого и строят небольшую башенку – не больше 70 см. Потом готовят «оружие» – снежки. Их понадобится не меньше 100 штук. И охрану от нападающих – ледянки. Дети делятся пополам: на «защитников» и «захватчиков» башни. «Защитники» окружают башню, а «захватчики» отходят на 10 шагов от нее, держа оружие в руках. Можно использовать и вот такой нехитрый стишок:

Мороз Красный нос

Холод-стужу принес.

На дороге начудил.

Башню снежную слепил.

Кто встал в кружок

Бросай снежок!

После чего «захватчики» кидают снежки в башню, пытаясь ее сломать. «Защитники» же отбиваются ледянками. Потом команды меняются ролью. Игра продолжается до тех пор, пока башня не падет. Победа присуждается той команде, которая эту башню и разрушит.

**«Мороз»**

Это игра-хоровод с элементами салок. Водящего – «Мороза» – выбирают считалкой. После чего дети образуют круг, в центр которого и встает Мороз». Ребята водят хоровод и читают стихотворение:

Идет Зимушка-Зима,

У ней белая коса.

С ней идут три тетки –

Белые поддевки:

Метель, Вьюга да Пурга.

У тех теток есть слуга:

Злющий дядька Мороз,

Кого схватит – тот замерз!

Потом дети разбегаются в разные стороны, а водящий пытается их догнать и «заморозить» (осалить). Осаленные должны замереть на месте, а другие игроки могут их освободить, попав в них снежками, пытаясь в то же время не попасться злому «Морозу». Игра заканчивается, когда остается один самый ловкий игрок, который и становится следующим «Морозом».

**«Зимний котел»**

Игра очень похожа на хоккей. В старину в нее играли загнутыми на концах палками и льдинками, сейчас же можно использовать клюшки и шайбу.

На льду или снегу следует очертить круг диаметром около пяти метров, в его центре нужно нарисовать еще один круг около 80 сантиметров в диаметре. Это и будет котел.

Водящего, или «сторожа» котла, выбирают считалкой. Он становится в котел, а остальные игроки окружают его с внешней стороны большого круга. Дети стараются так кинуть льдинку (или шайбу), чтобы она попала в котел.

Правилами разрешается перебрасывать льдинку другим игрокам. Водящий же старается ее отбить. Попавший в котел и становится следующим «сторожем». Время игры не отграничено.

**«Льдинка»**

Перед игрой нужно начертить две окружности так, чтобы малая окружность (70 сантиметров) находилась внутри большой (5-6 метров). В центр маленькой окружности нужно сложить 10 льдинок. Считалкой нужно выбрать ведущего, который занимает место внутри большого круга и не может его покидать.

Остальным игрокам нужно выбить льдинки за пределы большой окружности, а водящий должен их осалить. Первый же осаленный и становится новым ведущим. Игра продолжается до тех пор, пока последняя льдинка не покинет пределы большого круга.

**«Коровка»**

Лучше всего играть в «Коровку» на хорошо утоптанном снеге или на льду. Как вариант – каток. Любой считалкой нужно выбрать водящего, который наступает на льдинку (шайбу). Эта льдинка и называется «коровкой». Водящий пытается попасть льдинкой в других игроков, которые должны стоять на месте и могут только подпрыгивать.

При броске водящий кричит: «Купи коровку!». Следующим ведущим становится тот игрок, в которого попала льдинка. Время игры не ограничено.

**«Царь ледяной горы»**

Играли в «Царя» чаще всего мальчики, так как эта игра силовая и активная. Играют в нее все против всех. Для начала выбирался высокий сугроб. А каждый игрок должен был забраться на саму вершину сугроба и не дать другим себя скинуть оттуда.

В этой игре можно и даже нужно пихаться, бороться, толкаться и сталкивать соперников с сугроба вниз. Царем становится тот, кто продержится на вершине дольше всех. Для усложнения вместо сугроба лепили огромный шар из снега, который поливали водой, а играть начинали уже на следующий день. Сложность же заключалась в том, чтобы забраться на такой скользкий шар, даже когда тебя и не толкают.

**«Каблучок»**

Эта народна игра Архангельской губернии похожа на игру «Зимний котел». На снегу или льду чертят круг диаметром 2-3 метра. Внутрь круга встает водящий. Он держит в руке небольшую льдинку. Остальные дети прыгают на одной ноге с внешней стороны окружности. За черту заступать нельзя! Дети хором говорят:

Против нашего двора

Приукатана гора

Водой полита,

Башмачком прибита.

Я по льду скок-поскок,

Отвалился каблучок,

Отвалился каблучок

И оставил свой следок!

После последнего слова попевки водящий бросает льдинку-каблучок за пределы круга. Ребята стараются загнать ледышку обратно в круг. Делать это надо ногами, не прекращая прыгать на одной ноге. Для малышей можно упростить правила и разрешить им передвигаться на двух ногах. Водящий отбивает льдинку клюшкой. Причем за линию круга он может выносить клюшку, но не выходить ногами. Если кому-то удалось загнать льдинку в круг, то он становиться водящим.

**Не ходи на гору**

До начала игры из снега лепят большой ком (гору). Дети становятся вокруг него, взявшись за руки. По команде руководителя они тянут друг друга на гору. Тот, кто столкнет ком или станет на него ногой, выходит из игры.

**Гонки снежных комов**

Играющие делятся на две равные команды. Каждая команда выстраивается в колонну по одному на расстоянии 5-10 шагов один от другого. У последних игроков в командах имеется по снежному хорошо скатанному кому. По сигналу руководителя они катят ком до следующих игроков, стоящих перед ними, те в свою очередь катят ком также до впереди стоящих и т.д.

Когда ком дойдет до самого первого игрока в колонне, он должен докатить его до конечной черты, находящейся в 10-20 шагах впереди. Чья команда сумеет раньше доставить ком к конечной черте, та считается выигравшей.

**Перебежки**

По противоположным краям площадки проведены линии, за которыми расположились два города. Расстояние между ними 15-20 м. Между городами вдоль одной из сторон площадки проводят черту, перпендикулярную черте города.

Первая команда становится вдоль черты одного из городов, вторая, каждый из игроков которой держит по три снежка, – вдоль боковой черты.

По команде руководителя игроки, находящиеся в городе, начинают по одному перебегать в противоположный город. Игроки второй команды бросают в бегущих снежки. Тот, в кого попали снежком, выбывает из игры. После этого команды меняются местами, и игра проводится вновь. Побеждает команда, которой удалось при перебежке сохранить больше игроков.

**«Осада снежной крепости»**

Из снега строится крепость – стена высотой 1,2-1,5 м и длиной 4-5 м. По числу снайперов (их может быть 5-6) заготавливаются мишени – фанерные кружки диаметром 60-70 см, прибитые к палкам. Играющие разбираются на две равные команды: одна находится внутри крепости (за стеной), другая – в 8-10 м от нее на линии огня.

Участникам игры, находящимся в крепости, вручают по одной мишени. По команде судьи все мишени поднимаются над крепостью на 3-4 минуты. Каждый снайпер старается за это время попасть снежком в мишень. В случае попадания он громко объявляет: «Попал – раз, попал – два» и т. д. Судья следит за правильностью подсчетов. Затем команды меняются местами. Побеждает команда, у которой окажется больше попаданий.

Можно вместо мишеней на зубцах и в нишах крепости поставить городки. Команды играют по очереди. Побеждает команда, быстрее сбившая все городки.

Можно обойтись без мишеней. Защитники крепости отбивают снежками атаки противника. В кого попадут снежком один раз, тот считается раненым, два раза – убитым (выбывает из игры). Побеждает команда, которой удастся первой вывести из боя 3-4 противников.

**«Два Мороза»**

На противоположных сторонах площадки отмечают линиями «два дома». Играющие располагаются в «одном доме». Выбираются два Мороза: Синий Нос и Красный Нос. По сигналу Морозы говорят:

Мы два брата молодые,

Два Мороза удалые,

Я – Мороз Красный Нос,

Я – Мороз Синий Нос.

Кто из вас решится

В путь – дороженьку пуститься?

Все играющие хором отвечают:

Не боимся мы угроз,

И не страшен нам мороз.

После слова «мороз» все играющие перебегают в «дом» на противоположной стороне площадки, а Морозы «стараются» их заморозить, коснувшись кого–ни будь рукой.

**«Масло»**

Один из играющих – «масло» - садится в салазки, а другой возит его. Остальные стремятся «отведать» масла и с этой целью стараются дотронуться до него. Возница «защищает масло», причем, если он до кого-нибудь дотронется, то последний становится «маслом», а бывший «маслом» - возит.

**«С города долой!»**

Из снега делается возвышенное место. На нем должно поместиться двое играющих. Один из играющих взбегает наверх. Это – «царь». Другие стараются стащить его оттуда с криком «Шиш, с города долой!». «Царь» защищается. Если кто-нибудь взобрался на гору, он кричит: «Шиш, с города долой, я сам городовой!» - и сталкивает «царя». Игра продолжается.

**«Крута гора»**

Перед игрой делается из снега горка. Играющие ходят вокруг нее и поют:

Стоит крута гора среди нашего двора,

Супротив терема высокого,

Супротив кольца широкого,

Не пройти, не проехати,

Что ни конному, что ни пешему.

Потом игроки по очереди прыгают через горку. Кто ее заденет, выбывает из игры.

**«Пирог»**

Играющие делятся на две команды. Команды становятся друг против друга. Между ними садится «пирог» (на нем надета шапочка). Все дружно начинают расхваливать «пирог»:

Вот он какой высоконький,

Вот он какой мякошенький,

Вот он какой широконький.

Режь его, да ешь его!

После этих слов играющие по одному из каждой команды бегут к «пирогу». Кто быстрее добежит до цели и дотронется до «пирога», тот и уводит его с собой. На место «пирога» садится ребенок из проигравшей команды. Так происходит до тех пор, пока не проиграют все в одной из команд.

**«Арина»**

Играющие встают в круг, в середине водящий – Арина. Ей завязывают глаза. Все поют:

Долгая Арина, встань выше овина,

Рученьки сложи, чье имя укажи.

Арина ходит, напевая:

Хожу, гуляю вдоль каравая,

Вдоль каравая, кого найду, узнаю!

Затем ведущий, коснувшись одного из играющих, старается отгадать его имя. Чье имя отгадает, тот и будет Ариной.

**«Колокольчик»**

Подвешивается на веточку дерева колокольчик на красивой ленточке. Ребята метают снежки в него, чтобы тот зазвенел. Победителем станет тот, кто попадёт в колокольчик максимальное число раз. Как вариант в игре могут участвовать две команды.

**«Ловишки со снежками»**

На снегу обозначается круг диаметром около пяти метров. Туда становятся дети-участники. Водящий-ловишка стоит недалеко от круга и держит в руках корзинку со снежками. По команде он начинает кидать их в игроков, а они должны всячески увёртываться внутри круга. После того как снежки закончатся, назначается новый ловишка из числа детей, которых не смогли достать снежки.

**«Варежка»**

Все воспитанники становятся в круг, держась за руки. Выбираются двое водящих: первый становится в круг, второй — за его границей. У первого водящего в ручках находится варежка (не нужно снимать её с себя, воспитатель даёт отдельную, в принципе, заменить рукавичку можно любой другой вещью, например, небольшой мягкой игрушкой). Он должен бросать её второму водящему, чтобы тот её поймал. Однако остальные игроки мешают это сделать — поднимают руки, отбивают ими рукавичку обратно в круг.

Водящие перекидывают друг другу варежку до тех пор, пока кто-то из детей её не поймает или ею не выбьют первого водящего. Тогда ведущие меняются.

**ВЕСЕННИЕ ИГРЫ И ЗАБАВЫ**

Многие весенние игры и забавы на Руси были связаны с праздниками. Так, с Пасхи начинали качаться на качелях, открывались гулянья с веселыми играми, хороводами. Одним из широко распространенных пасхальных развлечений было катание крашенок (вареных крашеных яиц). Для этого изготовлялись специальные лоточки с желобом. Играющие усаживались друг против друга на определенном расстоянии и по команде скатывали яйца по лоточкам. Если скатившееся яйцо ударялось об яйцо другого игрока и разбивало его, то разбитое яйцо играющий забирал себе. В эти игры можно поиграть и сегодня

**«Игры-состязания»**

Среди любимых весенних забав и в старину и сегодня — игры с веревочкой (прыгалками), с камешками, с мячом. В них дети соревнуются не только в выполнении различных упражнений, но и в выдумке, изобретательности.

**«Игра «Прыганье через веревочку»**

Двое играющих держат веревку за концы, а остальные прыгают через нее. Веревочку держат на той или иной высоте по договоренности или же вращают ее, а прыгающие стараются перепрыгнуть через нее в то время, когда она опускается возможно ближе к земле.

**«Забегалы»**

Двое крутят веревку. Можно один конец привязать к столбику или дереву и тогда крутить сможет один человек. По жребию решают, кому крутить, кому прыгать. Когда веревку раскрутят, каждый играющий по очереди забегает под крутящуюся веревку, делает оговоренное число прыжков условным способом и выбегает с противоположной стороны, уступая очередь следующему. Тот повторяет задание, уступая очередь другому, и т.д.

Если прыжок не получился, то прыгавший сменяет одного из крутивших веревку. Способы прыганья усложняются: прыжки на обеих ногах сменяются прыжками на правой ноге, потом на левой или скрестив ноги и т.д. Увеличивается также скорость кручения веревки. Не сделавшие ни одной ошибки играющие — чемпионы. В конце они начинают показывать самые сложные из известных способов прыганья и даже изобретают новые. Например, прыжок сопровождается дополнительными движениями: поворотами при прыжке на 180 и 360 градусов, приседаниями и пр.

**«Люлька или лодочка»**

Веревку держат, как в игре «Забегалы», но не делают ее полный оборот в воздухе, а лишь раскачивают над землей на разной высоте — от 10—20 до 50 см и выше.

Участники по одному или парами разбегаются и перепрыгивают через раскачиваемую веревку. Можно прыгать разными способами: с сомкнутыми ногами, на одной ноге, со скрещенными ногами, с поворотом при прыжке и т.д. Прыгают, пока не совершают ошибки. Допустивший ошибку сменяет одного из держащих веревку.

В игры с веревочкой чаще играют девочки. Необходима веревка длиной 2 - 3 м. Ошибкой считаются любое задевание веревки, неполучившийся прыжок. Однако если ошибка произошла по вине крутивших веревку, то прыгавший имеет право на повторную попытку. Старшие дошкольники могут играть в веревочку самостоятельно, однако взрослые должны подсказать доступные им способы прыжков. Девочки-подростки проявляют много изобретательности в этих играх, что позволяет проводить конкурсы чемпионов прыгалки.

**«Я знаю»**

Первый играющий, выбранный по жребию, начинает бить мяч рукой о землю, на каждый удар произнося по одному слову условленной фразы: «Я знаю пять...» Далее перечисляются различные предметы (например, цветы или животные, названия городов или рек, имена мальчиков или девочек).

Кто ошибется в подборе слов или уронит мяч на землю, тот передает очередь следующему и ждет, когда очередь снова придет к нему. Побеждает тот, кто первым выполнит упражнение. Затем задание усложняется: длиннее делается цепочка слов: «Я знаю шесть...» и т.д., или по мячу бьют тыльной стороной, ребром ладони, или на каждое слово делают еще шаг вперед.

**«Нагонялы»**

Играют так же, но второй играющий должен повторить все слова и действия первого и потом выполнить придуманное им самим, давая тем самым задание для повторения третьему, и т.д.

В этой игре могут участвовать дети от 5 до 10 лет (от 2 до 5 человек). Можно играть с мячом любых размеров, но достаточно упругим, чтобы он легко отскакивал от земли. В начале игры необходимо договориться о задании. Считается ошибкой, если играющий назовет большее или меньшее количество предметов, чем было условлено. Играют до тех пор, пока не надоест. Игра способствует развитию памяти, внимания. Усложнения, дополнения, вносимые в игру, способствуют развитию детского творчества.

**«Летучий мяч (собачки)»**

Играющие встают в круг, водящий находится в середине круга. По сигналу дети начинают перебрасывать мяч друг другу через центр круга. Водящий старается задержать мяч, поймать или коснуться его рукой. Если ему это удается, то он встает в круг, а тот, кому был брошен мяч, становится водящим.

Минимальное количество играющих 3 человека. Игра проводится на свободной площадке. Необходимо соблюдать следующие правила: разрешается при ловле мяча сходить с места, играющие не должны задерживать мяч. Играющим для игры требуется простой детский мяч, можно также использовать шапку, воздушный шар.

Если в игре много участников — можно выделить двух водящих. Водящий имеет право касаться не только мяча, находящегося у кого-либо в руках, в воздухе, на земле, но и мяча, вылетевшего за круг.

Мальчикам интересны игры-соревнования, где нужно проявить силу, ловкость. И безусловно, весной на открытых площадках, полянах эти игры особенно увлекательны. В старину игры-соревнования такого типа широко использовались в народных праздниках, гуляньях как забавные состязания.

**«Петушиный бой»**

*Вариант 1*

Играющие делятся на пары и встают друг от друга на расстоянии 3—5 шагов. Пары изображают дерущихся петухов: прыгая на одной ноге, они стараются толкнуть друг друга плечом. Тот, кто потерял равновесие и встал на землю двумя ногами, выходит из игры. Перед началом игры договариваются, как будут держать руки: на поясе, за спиной, скрестно перед грудью или руками держать колено согнутой ноги. Победители из разных пар могут объединиться и продолжать игру.

*Вариант 2*

Играющие по сговору делятся на две команды, выбирая по возможности для себя примерно равного по весу и силам противника. Вдоль площадки, где проходит игра, проводят две параллельные линии на расстоянии 3 м. Команды выстраиваются на линиях друг против друга. Каждый захватывает ногу, согнутую в колене за спиной двумя руками. По сигналу соперники из каждой пары сближаются и начинают толкать друг друга плечом, прыгая на одной ноге. «Петух», который затолкает противника за противоположную линию (вынудит встать на обе ноги), получает очко. Побеждает команда, набравшая большее число очков.

В игру могут играть и дошкольники (вариант 1), и школьники всех возрастов. Число участников может быть от 4 до 20 человек. Лучше играть на улице, на свободной площадке. Играющие должны одновременно приближаться друг к другу. Руками толкать друг друга нельзя, только плечом. За использование запрещенных приемов «петух» считается побежденным. Если во время боя оба «петуха» одновременно окажутся за чертой, победа никому не присуждается, а они снова встают в исходную позицию. Особенно интересна игра, когда остаются два самых сильных и ловких участника. Один из них становится победителем состязания.

**«Золотые ворота»**

Выбирают двух игроков посильнее. Они отходят в сторону и договариваются, кто из них будет «солнцем», а кто «луной». Затем они становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, образуя «ворота». Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через «ворота». Изображающие «ворота» в это время говорят:

Золотые ворота

Пропускают не всегда:

Первый раз прощается,

Второй — запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

«Ворота» закрываются при последних словах и ловят того, кто оказался в них. Задержанного спрашивают, на чью сторону он хотел бы встать: «луны» или «солнца». Он выбирает и встает позади соответствующего игрока.

Когда все распределены, группы устраивают перетягивание, взявшись за пояс друг друга.

В игре принимает участие четное количество участников, от 6 и более. Проводится она на свободной площадке. Лучше, если «ворота» изображают взрослые чтобы не быть пойманными, участники могут ускорять шаг, переходить на бег, а ловящие, в свою очередь, меняют скорость речитатива. Игра становится более подвижной и веселой. Идущим или бегущим нельзя расцеплять руки, надо держаться за руки хотя бы с одним игроком. Кто бежит, не держась ни с кем за руки, считается пойманным.

**«Ручеек»**

Играющие встают парами друг за другом, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается коридор. Тот, кому пара не досталась, идет к истоку, началу «ручейка», и, проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему нравится (ищет себе пару). Новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало «ручейка».

В эту игру дети играют самостоятельно. Хорошо использовать ее во время праздников, когда вместе с детьми играют и взрослые. Игра может проходить с музыкальным сопровождением. Необходимо разнообразить свой выбор, использовать при этом шутки. Игра продолжается до тех пор, пока вызывает интерес.

**«Соседи»**

Играющие встают в кружок парами. Один с общего согласия обходит всех с вопросом: «Доволен ли соседом?» Водящий спрашивает каждого из пары. Если кто-то недоволен, то ведущий спрашивает: «Кого выбираешь в соседи?» Называется кто-либо из играющих. Сосед, которым недовольны, обязан поменяться местами с тем, на кого указали. Если кто-то выберет водящего, то изгнанный становится водящим. Если соседи довольны друг другом, то ведущий предлагает показать свое удовольствие: соседи обнимаются или пожимают друг другу руки. Если кто-то говорит: «Всеми недоволен!» — все участники игры вскакивают, быстро меняются местами, а оставшийся без места становится водящим.

Эта игра интересна детям любого возраста. Ситуация выбора делает ее особенно эмоциональной. Следует помнить, что в момент, когда один из играющих всем недоволен, каждый участник игры должен покинуть свое место и быстро занять любое освободившееся.

**«Прорываты»**

Участники делятся на две команды (по сговору). Взявшись за руки, они выстраиваются друг напротив друга цепочкой на расстоянии 7—8 шагов. Затем из каждой команды по очереди начинают звать:

- Тары-бары, дайте нам (такого-то).

Названный отделяется от команды и бежит к зовущим, а подбежав, старается прорвать образующую ими цепь. Если ему это удалось, он уводит в свою команду одного из оторванных, по выбору, если нет, то сам остается в чужой команде. Беганье происходит попеременно до тех пор, пока в одной из команд не останется только один играющий.

**«Краски»**

Участники игры выбирают по жребию хозяина и двух покупателей. Остальные игроки — краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину, он приглашает покупателя.

Покупатель стучит:

- Тук, тук!

Начинается диалог:

- Кто там?

- Покупатель!

- За чем пришел?

- За краской.

- За какой?

- За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад приноси!» или «Скачи на одной ножке по голубой дорожке, принеси мне голубые сапожки!» Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе.

Когда покупатель отгадает несколько красок, он становится хозяином, а покупатель выбирается из числа угаданных красок.

При большем количестве участников можно выбрать двух покупателей. Сначала с хозяином разговаривает один покупатель, затем другой. Они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который угадал больше красок.

Указания к проведению: выбирая эту игру, следует помнить, что она в большей степени способствует развитию памяти ребенка: надо вспомнить, какие существуют цвета красок, удержать в памяти загаданные краски. Игра может быть усложнена тем, что покупателю предлагается поймать угаданную краску. При этом определяются границы, до которых можно ловить играющих.

**«Жмурки»**

Одному из играющих закрывают глаза, отводят от остальных игроков и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя. Затем переговариваются с ним, например:

- Кот, кот, на чем стоишь?

- На квашне.

- Что в квашне?

- Квас!

- Лови мышей, а не нас!

После этих слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становится жмуркой.

.

**ЛЕТНИЕ ИГРЫ И ЗАБАВЫ**

Летние праздники на Руси сопровождались веселыми играми, забавами, в которых принимали участие и дети, и взрослые. На Семик, Троицу, заводили хороводы с плясками, устраивали качание на качелях.

Качели были одним из самых любимых развлечений детворы. На праздники общие качели ставили на возвышенных местах, на площадках, которые были как бы центром игр и забав для всей деревни или села. Устанавливали такие качели всем миром: молодым парням помогала детвора. На двух вкопанных столбах укрепляли перекладину, на которой закрепляли веревку с доской длиной до 2 м. Рядом с качелями устраивали веселые игры, пели песни под гармонь, иногда гармониста усаживали в центре между качелями.

Летние народные игры отличаются большим разнообразием. Проводятся они, как правило, на улице, в лесу, в роще, в поле, на озере или реке, очень подвижны, требуют находчивости, смекалки, дают массу навыков и умений.

**«Русская лапта»**

Название игры происходит от названия палки, которой забивают мяч, — она несколько похожа на лопату и называется лаптой.

Участники игры делятся на две равные группы, в каждой есть водящий. Посередине площадки отмечают игровое поле. С одной стороны игрового поля на расстоянии от 10 до 20 м находится город, а с другой - отводится место для кона.

По жребию игроки одной группы идут в город, а другой - расходятся по полю.

Игру начинает ведущий из группы города. Он лаптой забивает мяч, бежит через поле за линию кона и снова возвращается в город. Во время перебежки игроки водящей команды (поля) стараются запятнать бегущего. Если им удаётся, они переходят в город. В противном случае игроки остаются на своих местах. Игра продолжается, мяч забивает второй игрок и также бежит через поле за линию кона.

Однако не всегда удаётся игрокам сразу же вернуться в город. В этом случае они ждут, кто их выручит, а выручить может только тот, кто далеко отобьёт мяч.

Может быть и такой вариант: если тот, кто пробил мяч, не смог сразу же перебежать за линию кона, он ждёт, когда мяч пробьёт следующий игрок; тогда за линию кона бегут одновременно два игрока.

Правила.

1. Игроки города подают мяч в поле по очереди; отбивающий мяч не должен переступать черту города; если в городе остался один игрок, а все остальные за чертой кона, то разрешается ему подать мяч 3 раза; ведущему разрешается пробить 3 мяча.

2. Игроки поля пятнают бегущего с того места, где поднят или пойман мяч; чтобы быстрее запятнать бегущего, разрешается мяч передавать игрокам своей партии;

3. Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросить в поле рукой.

4. Команда города проигрывает и переходит на игровое поле, если все игроки пробили мяч, но никто не перебежал за линию кона; все игроки перебежали за линию кона, но не вернулись в город; во время перебежки игрока города осалили.

Указания к проведению. Первое условие этой игры — дружное действие всех игроков партии и точное выполнение правил. Очень важно также правильно выбрать водящего: он должен хорошо владеть мячом, быть активным, следить за ходом игры, умело расставить игроков с учётом их умений.

Водящему лучше начинать игру первому — это позволит ему в дальнейшем наблюдать за ходом игры, помогать игрокам, а если нужно при случае, и выручить своих товарищей.

Играющие при подаче мяча должны смотреть, куда его направить: туда, где меньше игроков или где их нет совсем. Если игроки бегут в город, то мяч в поле нужно послать дальше к линии-кона; если же они бегут из города, то слабым ударом мяч подать так, чтобы он упал ближе к линии города.

**«Круговая лапта»**

На земле чертят круг - это город. Дети делятся на две равные группы: игроки одной идут в город, а другой - остаются в поле. Полевые игроки - водящие. Они с мячом отходят от города, и один из них его прячет. Затем они возвращаются к городу, держа руки кто за спиной, кто в карманах, кто под рубашкой, чтобы нельзя было догадаться, у кого мяч.

Все они бегают вокруг города и приговаривают: «Я кого-то ударю, я кого-то ожгу!» Или: «Жигало, Жигало!» Тот, у кого мяч, ждёт удобного момента, чтобы осалить одного из играющих города. Если он бросил мяч и промахнулся, играющие города кричат: «Сгорел, сгорел!» - и он выходит из игры.

Если удар удачный, то полевые игроки разбегаются, запятнанный берёт мяч и бросает его в убегающих. Ему нужно отыграться, запятнать одного из полевых игроков, чтобы игроки города остались на месте. Если он не отыгрывается, играющие меняются местами. Полевые игроки вновь прячут мяч.

Игра продолжается до тех пор, пока одна группа не потеряет всех игроков.

Правила.

1. Игрок города бросает мяч в убегающих, не выходя из круга.

2. Играющие не должны заходить за границу города; тот, кто переступил черту, выходит из игры.

3. Игроки водящей команды не должны задерживать мяч.

**«Городки»**

Это игра в основном мужская. Есть у нее и другие названия – «рюхи», «чушки», «свинки». И известное выражение «подложить свинью» идет именно от этой игры. Правила следующие: на кон ставят различные фигуры из пяти деревянных чурок («городков») – длиной около 20 см. Затем их разбивают битой длиной около 80 см. Партия состоит из 15 фигур: «пушка», «бабка в окошке», «конверт» и т. д. В процессе игры фигуры усложняются, поэтому победить здесь совсем не просто.

**«Салки, или пятнашки»**

Одна из самых распространенных игр в России, имеет разных местах разные названия и варианты.

По жребию выбирают одного водящего — «салку», или «пятнашку». Условно устанавливают границы площадки. Играющие разбегаются, а водящий дого няет их, стараясь коснуться кого-либо рукой, «оса лить», «запятнать». Кого догонит и «осалит», тот становится «салкой», «пятнашкой». Он начинает ловить играющих, а бывший «салка» убегает со все ми. В игру можно играть, пока не надоест.

**«Салки с домом»**

Для игроков на площадке чертится «дом», где их нельзя «пятнать», «салить». «Салка» может «са лить» только вне «дома».

**«Салки-пересалки»**

В этом варианте игры любой может выручить игрока, которого пытается настичь «пятнашка». Для этого он должен пересечь дорогу между «пятнашкой» и убегающим игроком. Как только он перебежит дорогу, «пятнашка» должен ловить уже его. В это время кто-нибудь из играющих снова может пересечь дорогу. Таким образом, все стараются выручить того игрока, за которым в данный момент устремляется «пятнашка».

**«Салки с пленом»**

От обычных салок этот вариант игры отличается тем, что выбранный жребием водящий остается таковым на все время игры. Всех пойманных «салка» отводит в свой «дом» («плен») (очерченный угол площадки). Но «пленных» можно выручить: для этого надо коснуться «пленного» игрока рукой. «Салка» же старается «осалить» каждого, кто посмеет приблизиться к его «дому». Игра заканчивается только тогда, когда все играющие переловлены.

**«Круговые салки»**

Играющие становятся в круг. Двое стоят за кругом один против другого. Эта пара и начинает игру. Один из них — «салка», второй — убегающий. Игра начинается по сигналу. «Салка» пытается «осалить» убегающего. Спасаясь от преследования, убегающий может встать в круг на любое место между игрока ми. В этом случае игрок, стоящий справа от него, становится «салкой», а выбывший «салка» убегает. Бежать можно в любом направлении, но только по внешнему кругу. В свою очередь, спасаясь, он так же может встать в круг. Соответственно справа стоящий становится «салкой». Если убегающего «осалили» раньше, чем он встал в круг, он выбывает из игры.

**«Салочки-колесо»**

Играющие делятся на несколько групп до б чело век в каждой. Выбирают водящего. На земле чертят круг диаметром примерно 2 м. Каждая группа выстраивается в линию, в затылок друг другу. Эти группы становятся лучеобразно, как спицы в колесе, лицом к центру круга, на одинаковом расстоянии друг от друга. Первый игрок в каждой группе становится на линию круга. Водящий находится в стороне от этих групп.

Водящий бежит вокруг круга, становится позади любого стоящего в конце «спицы» игрока, «салит» его. Тот соответственно передает удар стоящему впереди него и т. д. Когда первый в этой «спице» игрок получает удар, он громко кричит «Есть!» и бежит вдоль своей колонны, выбегает за пределы круга, обегает его снаружи и возвращается на свое место. Все игроки его «спицы», в том числе водящий, бегут за ним, стараясь обогнать друг друга, чтобы занять в ней свое место. Игрок, занявший в своей «спице» место последним, становится водящим.

Для игры в салки выбирается просторная площадка. Количество участников от 3 до 30 человек (в разных вариантах). Бегать можно только в пределах установленной площадки. Кто вы бежал за ее границы, считается пойманным и становится «салкой». Каждый новый водящий должен объявлять, что он стал «салкой», или «пятнашкой», что бы все знали, от кого спасаться. Водящий не должен бегать за одним и тем же играющим. Об этом напоминают игровые приговоры, которые так любят дети:

За одним не гонка

Поймаешь поросенка!

Современный вариант:

За одним не гонка

Я не пятитонка!

В этой игре воспитывается ловкость, возможность мобилизоваться и избежать опасности. Варианты игры предложены по степени усложнения. Если пер вые наиболее интересны дошкольникам, то последние — младшим школьникам.

Среди игр-ловишек много образных игр.

**«Хромая ворона»**

По жребию выбирается «хромая ворона», остальные играющие - «воробушки». На площадке отмечается «гнездо». «Хромая ворона» уходит в свое «гнездо», где она может стоять на двух ногах.

«Воробушки» стараются выманить «ворону». Они могут бегать у «гнезда», чирикая и пища на разные голоса, дразнить водящего: «Хромая ворона! Карр, карр, воровка!» Как только «ворона» при смотрит себе жертву, она встает на одну ногу, выпрыгивает из «гнезда», старается «запятнать» зазевавшегося «воробья». Если это удается, она встает на обе ноги, а новая «хромая ворона» спешит в «гнездо». «Ворона» может «запятнать» свою жертву и на обеих ногах, но при этом она не должна выходить из «гнезда».

Игра проводится на просторной поляне, в ней участвуют старшие дошкольники и младшие школьники, от 3 до 20 человек. Важно соблюдать следующее условие: «хромая ворона» должна все время скакать на одной ноге, на той, на которой выскочила из «гнезда». Если она переменит ногу или коснется второй ногой земли, то должна снова отправиться в «гнездо» и водить сначала. Убегать в свое «гнездо» «ворона» может на двух ногах, игрокам раз решается тихонечко хлопать ее по спине, по плечам. Никто из «воробьев» не имеет права вскакивать в гнездо» и даже наступать на черту.

**«Лиса»**

Играющие считаются до тех пор, пока не останется один человек. Его дразнят: «Лиса, лиса, долгий хвост!» «Лиса» бросается ловить игроков, и тот, кого она поймает, помогает ей ловить остальных.

Игра для дошкольников; чем больше участников, тем она интереснее. Следует соблюдать правило: ловить игроков можно только в пределах установленной площадки. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не будут пойманы.

**«Лягушка»**

Играющий, изображая лягушку, садится на корточки. Участники игры подходят к нему со слова ми: «Я в лягушечьем доме, что хочу, то делаю». «Лягушка» встает и догоняет играющих, которые стараются добраться до своего домика. Добежавший игрок говорит: «Дома», или «В своем доме». Пой манный становится лягушкой.

Игра интересна и дошкольникам, и младшим школьникам. В начале игры обозначают «дом лягушки» и «дома» остальных игроков. Следует соблюдать правила: лягушка начинает ловить только после дразнилки, ловит только на бегу.

**«Ястреб и птицы»**

«Ястреб», выбранный жеребьевкой, прячется от «птиц». Когда они приближаются к нему, выскакивает из засады и ловит их. Пойманный играющий становится «ястребом». Игра повторяется.

Эту игру интереснее проводить на лесной полянке, где «ястреб» может спрятаться в кустах, за деревьями, чтобы напасть неожиданно. «Птицы» должны летать по всей площадке, приближаясь к дому «ястреба».

**«Пчелки и ласточки»**

Играющие «пчелы» бегают на поляне и поют, приговаривают:

Пчелки летают.

Медок собирают.

Зум, зум, зум!

Зум, зум, зум!

«Ласточка», выбранная по жребию, сидит в своем «гнезде» и слушает их пение. По окончании песни «ласточка» говорит: «Ласточка встанет, пчелку поймает». С последним словом она вылетает из «гнезда» и ловит «пчел». Пойманный становится «ласточкой», игра повторяется.

Игра интересна малышам. Можно играть со всей группой. Условие одно: «пчелы» должны летать по всей площадке и удаляться только после слов «ласточки».

**«Баба-яга»**

Один из играющих, выбранный по жребию Бабой-Ягой, становится в стороне. Остальные подходят к нему и дразнят:

Баба-Яга, костяная нога.

С печки упала,

Ногу сломала.

Пошла в огород,

Испугался народ.

Побежала в баньку,

Испугала зайку.

Или:

Бабка-Ежка, костяная ножка,

С печки упала.

Ножку сломала.

Пошла по улице,

Раздавила курицу.

Пошла на базар,

Раздавила самовар.

Пошла на лужайку,

Испугала зайку.

Баба-Яга начинает прыгать на одной ноге, стараясь поймать убегающих игроков. Тот, кого она поймала, становится Бабой-Ягой, и игра продолжается.

Игра интересна и дошкольникам, и младшим школьникам. Количество участников — от 3 до 30 человек. В руках у Бабы-Яги по желанию игроков может быть ветка («помело»), которой она их «салит». В начале игры следует определить пространство, на котором участники бегают от Бабы-Яги. Игру можно усложнить: кого Баба-Яга пой мает, тот замирает на месте. Спасти пойманного могут другие игроки, дотронувшись до него.

**«Коршун»**

По жребию играющие выбирают «коршуна» и «наседку». Все остальные - «цыплята». Они становятся в цепочку друг за другом. Каждый играющий держится за пояс впереди стоящего. «Наседка» становится во главе цепочки. Ее задача - защитить «цыплят», особенно самого последнего, от «коршуна». «Коршун» сидит на земле и копает ямку. К нему подходит «наседка» с «цыплятами» и начинает разговор:

- Коршун, что ты делаешь?

- Ямку рою.

- Зачем тебе ямка?

- Копеечку ищу.

- Зачем тебе копеечка?

- Иголочку куплю.

- Зачем тебе иголочка?

- Мешочек сшить.

- Зачем тебе мешочек?

- Камешки класть.

- Зачем тебе камешки?

- В твоих деток кидать.

- За что?

- Ко мне в огород лазят.

- Ты бы делал забор повыше, а коли не умеешь, так лови их.

«Коршун» бросается на «цыплят». Его задача — оторвать от цепочки стоящего в конце «цыпленка». «Наседка» старается не подпустить его к «цыплятам». Последний «цыпленок» тоже старается увернуться от рук хищника. Когда «коршун» переловит всех, игра кончается.

В игре могут принимать участие до 20 человек. По условию «коршун» может похитить только последнего «цыпленка». Игра будет интереснее, если «коршун» будет использовать различные хитрости, например, неожиданно повернется в другую сторону и схватит «цыпленка». Следует помнить правила: «цыплята» должны крепко держаться друг за друга, так как те, которые оторвались от цепочки и не успели быстро соединиться, тоже становятся добычей «коршуна». «Наседка», защищая «цыплят», не имеет права отталкивать «коршуна» руками. Иногда договариваются играть так: если «коршун» поймает пятерых «цыплят», то сам становится «наседкой», а «наседка» превращается в последнего «цыпленка» в цепочке.

**«Жабка»**

По жребию выбирается «жабка». Остальные рису ют круг и становятся за черту. «Жабка» выходит на середину круга, играющие переговариваются с ней:

- Зачем тебе, жабка, четыре лапки?

- Чтобы скакать по траве, вытянув лапки!

- Покажи, жабка, как ты прыгаешь, скачешь!

- А я этак и вот так!

«Жабка» показывает, как она прыгает, а дети, стоящие на линии круга, приговаривают:

Бода, бода, балабода,

Живет жабка у болота.

Выпучив глаза сидит,

Громко-громко говорит:

Ква-ква-ква-квак,

А я прыгаю вот так!

«Жабка» прыгает, пытаясь «осалить» кого-нибудь из играющих. Игроки увертываются, бегают по линии круга. Кого «жабка» коснется, тот берет на себя ее роль.

Лучше играть группой 10-12 человек. Следует помнить, что «жабка» начинает «салить» играющих после дразнилки. Сошедший с линии круга считается пойманным и выходит из игры.

**«Заря-заряница»**

Играющие садятся в круг на корточки. Водящий («заря-заряница») ходит вне круга, прячет за спи ной «ключи» — платочек с завязанным узелком. Ходит «заря-заряница», вместе со всеми приговаривает:

Заря-заряница,

Красная девица,

По небу ходила,

Ключи обронила.

Месяц видел,

Солнце скрало!

Водящий пытается незаметно положить кому-ни будь сзади «ключи». Играющим нельзя оглядываться, поворачивать голову. Тот, кому положили «ключи», бежит за водящим, бьет его платочком, приговаривая: «Не теряй ключей, не теряй ключей!» Пойманный водящий садится на его место, а «запятнавший» становится «зарею».

Указания к проведению: игра интересна младшим школьникам, требует не только быстроты реакции и сноровки, но и внимания. Играть можно как на улице, так и в помещении (игра не требует большого пространства). По условиям игры если тот, кому положили «ключи», этого не заметит, «заря» обходит круг, поднимает «ключи», начинает хлестать зеваку, приговаривая: «Не прячь ключей, не прячь ключей!»

**«Дедушка-сапожник»**

По считалочке выбирается «дедушка-сапожник». Он становится в центре круга, образованного играющими. Начинается диалог:

- Дедушка-сапожник, сшей нам сапоги!

- Погодите, детки, потерял очки!

- Дедушка-сапожник, сколько с нас возьмешь?

- Два рубля с полтиной, пятачок и грош.

- Дедушка-сапожник, ты с ума сошел!

- Погодите, детки, я очки нашел!

Во время диалога дети сужают круг, приближаясь к «сапожнику». После произнесения последних слов «дедушка» старается поймать кого-нибудь из играющих. Пойманный становится «дедушкой**-**сапожником».

**«Башмачник»**

Играющие встают в круг и берутся за руки, если их немного, то держат с соседом за концы свернутый жгутом носовой платок. В середину круга садится «башмачник», выбранный считалкой. Он делает вид, что шьет сапоги, приговаривает: «Хорошенькие ножки, хорошенькие ножки, примерьте сапожки!» Играющие, быстро вращаясь по кругу, отвечают: «Примеряй, примеряй!» После этих слов «башмачник» должен, не вставая со своего места, протянуть руку и «осалить» кого-нибудь из круга. Пойманный и «башмачник» меняются местами.

**«Волк и дети»**

Один из играющих, по жребию, изображает вол ка, остальные— дети. «Волк» сидит в стороне и молчит. Дети, делая вид, что собирают ягоды в лесу, подходят к «волку», приговаривают:

Щипаю, щипаю по ягодку,

По черную смородинку,

Батюшке на вставчик.

Матушке на рукавчик,

Серому волку травки на лопату.

С последними словами дети бросают в «волка» травку и бегут врассыпную, а «волк» ловит их. Пой манный становится «волком». Если «волк» никого не поймал, он возвращается на свое место.

**«У медведя во бору»**

Игра та же, только дети дразнят «медведя». Собирая грибы и ягоды, они приговаривают:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру!

Медведь простыл,

На печи застыл!

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру!

А медведь не спит

И на нас рычит!

«Медведь» начинает ворочаться, потягиваться, выходит из берлоги и ловит детей. Пойманный становится «медведем».

**«Дедушко-медведушко»**

Один из игроков «дедушко-медведушко». Дети подходят к нему, приговаривая: «Дедушко-медведушко, пусти нас ночевать». Просьба повторяется до тех пор, пока водящий не ответит: «Не долго, не долго, не до вечера!» Услышав это, детки укладываются на траву, делая вид, что спят. Поспав немного, вскакивают и кричат «дедушке»: «Завтра придем, калачей напечем!» Отойдя ненадолго в сторону, дети вновь возвращаются и просят: «Дедушко-медведушко, пусти нас в баньку попариться!» Водящий соглашается: «Подите, да баню не сожгите». Услышав это, игроки разбегаются в разные стороны с криком: «Горит! Горит!» — а «дедушко-медведушко» бросается за ними вдогонку. Первый пойманный становится «дедушкой».

**«Гуси-лебеди»**

Играющие выбирают «волка» и «хозяина», сами изображают «гусей». На одной стороне площадки чертят дом, где живет «хозяин» и «гуси», на другой — поле. Между ними находится логово «волка».Все гуси летят на поле травку щипать.

Хозяин зовет их, а они откликаются:

- Гуси, гуси!

- Га-га-га!

- Есть хотите?

- Да, да, да!

- Ну летите же домой!

- Серый волк под горой, не пускает нас домой.

- Что он делает?

- Зубы точит, нас съесть хочет.

- Ну, летите, как хотите, только крылья берегите!

«Гуси» бегут в дом, «волк» пытается их поймать. Игра заканчивается, когда все «гуси» пойманы.

Можно использовать и такую концовку: когда «волк» всех переловит, хозяин топит баню и приглашает «волка», «волк» изображает, что парится. За тем хозяин говорит ему: «Волкушко, я тебе коровушку брошу», - и бросает палку. «Волк» бежит за палкой, а «гуси» в это время убегают к хозяину.

Игру можно усложнить, введя в нее второго «волка».

В игре могут принимать участие старшие дошкольники и младшие школьники, от 5 до 40 человек. Она проводится на просторной площадке. Интересно играть на лугу, на лесной поляне. Правила: «гуси» должны летать по всей площадке, им разрешается возвращаться домой только после слов, сказанных хозяином. В конце игры можно от метить самых ловких «гусей» (ни разу не попавших к «волку») и лучшего «волка» (поймавшего больше «гусей»).

**«Охотники и утки»**

На площадке чертят 2 линии на расстоянии 6 - 8 м одна от другой, произвольно определяют шири ну площадки (тоже ограничивают линиями). Играющие по сговору делятся на две команды — «охотников» и «уток». «Охотники» становятся за начерченными линиями, «утки» располагаются в центре. «Охотники» перебрасывают мяч друг другу и в удобный момент бросают его в «уток». «Осаленная» мячом «утка» выходит из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не будут «подстрелены» все «утки», после чего команды меняются ролями.

В этой игре могут участвовать от 4 до 12 человек. Лучше играть в мяч во время прогулки в лес, выбрав ровную полянку. Мяч должен быть среднего размера. Правила: «охотники» не имеют права заступать за черту, нельзя «осалить утку» мячом, отскочившим от земли; «подстреленная утка» временно не участвует в игре (пока не будут «оса лены» все «утки» и команды не поменяются местами). Каждая команда имеет своего капитана. Он может выручить проигравшую команду, если выполнит задание: в течение 10 - 12 перебросов мяча ни разу не будет «подстрелен».

«Утки» могут ловить мяч («свечи») — это запасные очки, в таком случае последующее попадание в «утку» не засчитывается.

Игра особенно интересна для младших дошкольников, у них лучше развит глазомер, больше точности в выбивании «уток».

**«Круговой мяч»**

Все играющие располагаются по кругу диаметром примерно 10 м. Выбирают водящего. Он с мячом начинает ходить по кругу, выжидая удачный момент для броска мячом в одного из стоящих в кругу. Выбитый игрок хватает мяч руками и кричит: «Стой!» Водящий, который после попадания мячом в игрока старается убежать как можно дальше от круга, должен остановиться. Играющий говорит: «До тебя ... шагов!» Делает названное число шагов и бросает мяч в водящего. Если попадает, водящий будет все повторять сначала. Если промахнется, сам становится водящим.

Игра не требует большого пространства, для нее лучше использовать мяч среднего размера. Количество игроков до 12 человек. Правила таковы: после сигнала «стоп» водящий должен остановиться, можно уклониться от мяча, но нельзя сходить с места. Во втором варианте игры по сигналу «огонь» останавливаются все играющие, ноги от земли отрывать нельзя.

**«Столбы»**

Играющие становятся в круг и перебрасывают мяч друг другу. Каждый, кому бросают мяч, должен ладонями отбить его другому. При этом каждый игрок следит за тем, как отбивают мяч остальные. Как только мяч, неудачно отбитый или неудачно принятый, упадет на землю, все разбегаются в разные стороны. Игрок, уронивший мяч, становится водящим. Он поднимает мяч и кричит: «Огонь!» Все играющие останавливаются. Теперь водящий должен отыграться - бросить мяч в ближайшего к нему игрока. Если попадет - отыгрался. Играющие опять становятся в круг и перебрасывают мяч друг другу, пока не определится новый водящий. Если водящий бросает мяч и не попадает в играющего, то его за это ставят «столбом»: он должен стоять на месте не двигаясь. А игра продолжается.

Когда наступит следующий момент для разбегания, то «столб» стоит на месте. Как правило, именно в него бросает мяч новый водящий. При удачном броске он отыгрывается, а «столб» по-прежнему остается там, где стоял. Если же водящий промахнется, то его самого ставят «столбом», а тот, в кого он бросал мяч, возвращается в круг играющих.

**«Казаки-разбойники»**

С помощью сговора играющие делятся на две команды. По жребию устанавливают одну команду «казаков», а другую — «разбойников». Команда «казаков» должна иметь какой-либо знак: нарукавные повязки, значки и пр.

«Разбойники» разбегаются в разные стороны и прячутся от «казаков». Через определенное время, по договоренности, «казаки» идут на поиски. Обнаружив «разбойника», «казак» догоняет его. Если не может поймать сам, зовет на помощь товарищей. Пленного ведут в «темницу» и оставляют там под охраной. «Разбойники» могут освободить своих товарищей из «темницы», «запятнав» пленника, однако сами освободители могут оказаться в плену, если в этот момент будут «запятнаны» «казаками».

**«Дай, дедушка, ручку!»**

Играющие делятся на две группы. Бросают жребий, кому искать, а кому прятаться. Играющие, кому выпал жребий искать, выбирают «дедушку», остальные - «внучата». Они отходят с ним в сторону, закрывают себе глаза. Прячущиеся выбирают себе «мать», которая должна прятать своих деток по разным местам, но недалеко друг от друга.

Спрятав детей, она идет к «дедушке» и говорит ему: «Дедушка, дай ручку!» Тот подает руку, а «мать» ведет его и «внучат» совершенно в другую сторону от спрятавшихся детей. Но по пути «дедушка» и «внучата» зорко смотрят по сторонам, стараясь угадать, где спрятаны дети. Как только они заметят это место, сразу бегут к спрятавшимся, стараясь кого-нибудь поймать. Спрятавшиеся, заметив это, могут тотчас выбежать из своей засады навстречу «матери». Если она добежит до своих детей раньше «дедушки» с «внучатами», то они уже не смогут никого поймать. Если же «дедушка» успеет поймать хотя бы одного из них, играющие меняются ролями.

Число участников игры до 20 человек. На площадке, где проводится игра, должны быть деревья, кусты или предметы, за которыми удобно спрятаться. «Дедушка» и «внучата» не должны подглядывать, когда «мать» прячет своих детей.

**«Двое слепых» (Слепой барин)**

Выбирают двух водящих. Один «слепой барин», другой «слуга Яков». Играющие берутся за руки, встают в круг. «Слепой барин» начинает звать своего слугу: «Яков! Где ты?» «Яков» подходит как можно ближе и отвечает «барину», а потом тихонечко удаляется. «Слепой барин» старается как можно чаще спрашивать своего «слугу» о каких-либо делах. Тот же, ответив ему, сразу отскакивает подальше. «Слепой барин» старается поймать его. Когда «барин» поймает «Якова», выбираются новые водящие, игра продолжается.

Для игры не требуется большой площадки, так как поиск идет только в центре круга, который образуют играющие. Предполагается оживленный диалог двух водящих, по голосу «барин» ищет слугу. Новых водящих можно выбрать так: «слепой» трогает одного из стоящих в кругу и, задав ему вопрос, пытается по голосу узнать его. Если отгадает — тот становится водящим.

**«Малечина-калечина»**

Играющие выбирают водящего. Все берут в руки по палочке и произносят:

Малечина-калечина,

Сколько часов

Осталось до вечера,

До летнего?

После этих слов ставят палочку вертикально на ладонь или на кончик пальцев. Пальцами другой руки малечину-калечину поддерживать нельзя. Водящий считает: «Раз, два, три ... десять!» Когда палка падает, ее надо подхватить второй рукой, не до пуская окончательного падения на землю. Счет ведется только до подхвата второй рукой, а не до падения на землю. Выигрывает тот, кто дольше про держит палочку.

Палку можно держать по-разному. На тыльной стороне ладони, на локте, на плече, на голове. Удерживая палку, приседают, встают на скамейку, идут или бегут к начерченной линии. Держат одновременно две палки, одну на ладони, другую на голове.

*Командная игра (вариант)*

Играющие делятся на две группы. На земле чертой отмечается место, к которому должны бежать с малечиной-калечиной. По сигналу играющие устремляются к черте. Побеждает та группа, которая пер вой добежит до черты, не уронив ни разу своей малечины-калечины.

В эту игру можно играть с разным числом играющих, от 1 до 10 одно временно. Для игры необходима прямая толстая пал ка диаметром примерно 2-3 см, длиною от 50 до 150 см. Один конец палки может быть слегка заострен. Иногда на кончике малечины-калечины устанавливают вертушку, которая при движении играющего начинает вертеться. Можно надеть на ее кончик какую-нибудь забавную игрушку - колобка и пр. Игроки встают подальше друг от друга, чтобы было удобно держать равновесие палочки. Водящий может давать разные задания: играющие, не выпуская палочку, должны ходить, приседать, поворачиваться. Способы удержания палки на руке, а также трудность заданий определяются возрастом и возможностями детей.

**«Репка»**

Изображающий репку (его выбирают с помощью считалки) крепко держится за неподвижный пред мет: дерево, пенек, столб. Остальные обхватывают друг друга за талию. Один из игроков старается «вы дернуть репку», т. е. оттащить от дерева игрока, изображающего репку. Если это удается, все играющие теряют равновесие и падают на землю, только самые ловкие могут удержаться на ногах. Если ряд оборвался, а репку не вытащили, все смеются: «Не поели репки».

Указания к проведению: минимальное число участников - 4 человека. В эту игру хорошо играть в лесу во время прогулки, выбрав удобную площадку. После нескольких неудачных попыток «вытянуть реп ку» выбирается новая «репка». Все играющие должны побывать в этой роли. Эта игра интересна детям до школьного возраста.

**«Трубочки»**

Играющие разбиваются на пары. Каждая пара берется за руки и начинает виться, т. е. вращаться во круг своей продольной оси, припевая:

Вьется ли, вьется ли трубочка,

Вьется ли, вьется ли серебряная...

Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из вертящихся не упадет. Чья пара продержится дольше, тот и победитель.

Игра отличается простотой, в нее обычно играют девочки (от 4 до 6 чело век). Не требуется большого пространства. Можно играть как во дворе, так и на лужайке, на поляне. Правила устанавливают сами играющие.

**«Прорываты»**

Играющие по сговору делятся на две команды и выстраиваются двумя шеренгами друг против друга (на расстоянии до 10-15 м). Играющие каждой шеренги крепко берутся за руки, образуя цепь. В каждой команде выбирают «матку» («мати»). По договоренности со своими игроками «матка» обращается к другой команде со словами: «Тары-бары! Дайте нам такого-то!». Названный отделяется от своей шеренги, бежит к зовущим, а подбежав, старается прорвать «цепь». Если ему это удается, он уводит в свою команду любого из команды противника. Если же «цепь» остается неразорванной, тогда он сам остается в противоположной команде, встав в их шеренгу. Выигрывает та команда, в которую пере ходят все играющие из шеренги противника.

Игра интересна детям старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Проводится на большой поляне. Число участников — от 8 до 16 человек. Каждый раз перед выбором все члены команды договариваются, какого игрока из противоположной шеренги будут вызывать. Победителем можно считать команду, в которую перешло больше игроков из противоположной «цепи».

**«Сигушки»**

Двое играющих, выбранных по жребию, садятся на землю друг против друга. Один из них вытягивает вперед ногу, другой ставит свою пятку на носок первого. Через эти две ноги прыгают другие игроки. Затем первый играющий ставит вторую ногу, остальные прыгают через четыре ноги. Потом второй игрок ставит вторую ногу, остальные прыгают через четыре ноги. Затем в ход идут руки. Через такую «загородку» прыгают уже с места. Кто не перепрыгивает - выходит из игры. Для самых ловких, оставшихся в конце игры, устраивается испытание («экзамен»). Для них сооружают «котел»: сидящие на земле раздвигают ноги, и игрок должен с закрытыми глазами перепрыгнуть через него. Если удалось перепрыгнуть — победил.

**«Шлепанки»**

Играющие становятся в круг лицом к центру на расстоянии примерно шага друг от друга. По считалочке выбирают водящего. Он выходит в центр круга, называет по имени одного из детей и бросает мяч о землю так, чтобы он отскочил в нужном направлении. Тот, чье имя назвал водящий, ловит мяч и отбивает его - шлепает ладонью. Число отбиваний мяча устанавливается по договоренности, но не более пяти, чтобы остальным играющим не пришлось долго ждать своей очереди. После отбиваний мяча играющий перебрасывает его водящему, и игра продолжается, пока кто-то не уронит мяч. В этом случае игра начинается сначала. Тот, кто уронил мяч, встает на место водящего.

Проводят игру на ровной площадке, чтобы мяч хорошо отскакивал. Лучше взять мяч среднего размера. В этой игре принимают участие не более 10-15 человек. Успех игры зависит от того, насколько дети хорошо владеют мячом. Правило одно: отбивать мяч нужно стоя на одном месте. Игру можно усложнить -использовать 2 или 3 мяча, но в этом случае надо выбрать двух или трех водящих.

**«Зевака»**

Участники игры встают в круг на расстоянии одного шага друг от друга и начинают перебрасывать мяч, называя по имени того, кто должен его ловить. Мяч перебрасывают, пока кто-нибудь из игроков не уронит его. Уронивший встает в центр круга и по заданию играющих выполняет 1-2 упражнения с мячом. С провинившихся можно брать фанты, а при разыгрывании предлагать выполнить упражнения с мячом: высоко подбросить мяч и, когда тот отскочит от земли, поймать его; подбросив мяч вверх прохлопать несколько раз в ладоши и поймать мяч и т. п.

Следует помнить правила: мяч разрешается перебрасывать друг другу только через центр круга; если играющий при выполнении упражнений уронит мяч, ему дается дополнительное задание.

**«Столбы»**

Играющие становятся в круг и перебрасывают мяч друг другу. Отбивать его нужно ладонями. Каждый игрок внимательно следит, как отбивают мяч остальные. Как только неудачно отбитый или неудачно пой манный мяч упадет на землю, все разбегаются в разные стороны. Игрок, уронивший мяч, считается водящим. Он должен как можно скорее поднять мяч и крикнуть: «Огонь!» Все игроки останавливаются. Водящий должен отыграться — бросить мяч в ближайшего к нему игрока. Если попадет, отыгрался, опять встает в круг, игра продолжается, пока не объявится новый водящий. Если водящий бросает мяч в играющего и не попадает, то его ставят «стол бом»: он должен стоять на месте, не двигаясь. Когда наступит следующий момент для разбегания, «столб» стоит на месте. Как правило, именно в него и будет бросать мяч новый водящий. При удачном броске он отыгрывается, а «столб» по-прежнему остается на месте. Если водящий промахнется, то его самого ставят «столбом», а тот, в кого он бросал мяч, возвращается в круг.

Игра для младших школьников. Число участников 20 человек. Лучше взять мяч среднего размера, который легко отбивается ладонями. Игра требует от детей внимания. Так, после слов водящего: «Огонь!» все играющие должны остановиться на месте. Тот, в кого бросает мяч водящий, может увертываться, но ни в коем случае не отрывать ног от земли.

**«Отгадывание»**

Считалкой выбирают водящего, закрывают ему руками глаза, поворачивают и крутят в разные стороны, а затем валят на землю лицом вниз, не открывая ему глаз. Положенный таким образом водящий должен угадать, куда он «летит», например, к лесу, к деревне и пр. При этом приговаривают:

Катай-катай каравай,

Куди твоей головой.

К лесу-малесу,

В огород залезу,

Гряды ископаю,

Тычник изломаю,

Куди твоей головой?

Если водящий отгадает правильно, его освобождают, а на его место становится следующий из играющих.

В эту игру хорошо играть на лесной поляне небольшой группой от 3 до 6 человек. Можно не закрывать водящему глаза рука ми, а завязывать платком, только следить, чтобы он не спадал. Чем больше участников, тем больше закручивают водящего. До начала игры участники договариваются о выборе ориентиров: дуб, речка, тропинка и пр. Водящий должен хорошо ориентироваться в окружающей местности. Игра продолжается до тех пор, пока вызывает интерес.

**«Филин и пташки»**

Играющие выбирают с помощью считалки «филина», он уходит в свое гнездо. Оставшиеся выбирают для себя названия птиц, голосу которых хотят подражать, и «разлетаются» по площадке. По сигналу «Филин!» все стараются улететь в свои гнезда. Если «филин» успеет кого-то поймать, то должен угадать, какая это птица, и только тогда пойманный становится «филином».

Указания к проведению: игра проводится на просторной площадке. Число участников — до 20 человек. «Гнезда» лучше выбирать на высоких предметах: на пнях, на скамейках. От «филина» птицы прячутся каждая в своем гнезде.

**«Иван-косарь и звери»**

Для этой игры используется специальная считалочка для выбора водящего:

Иван с косой,

Не ходи босой,

А обутый ходи,

Себе лапти сплети.

Если будешь ты обут

Волки, лисы не найдут,

Не найдет тебя медведь,

Выходи, тебе гореть!

Остальные играющие называют себя различными зверями, кто волком, кто медведем, кто лисой, кто зайцем и т. д. «Иван-косарь» берет в руки палку («косу») и делает движения, как при косьбе. «Звери» переговариваются с ним:

- Иван-косарь, что ты делаешь?

- Траву кошу.

- А зачем косишь?

- Коров кормить.

- А зачем коровы?

- Молочко давать.

- А зачем молочко?

- Сырцы делать.

- А зачем сырцы?

- Охотников кормить.

- А зачем охотников кормить?

- В лесу зверей ловить!

«Звери» быстро разбегаются кто куда, а «Иван - косарь» бежит их искать и ловить. Поймав кого-нибудь из «зверей», он должен отгадать, какой это «зверь». Если отгадает, пойманный выбывает из игры, а «Иван-косарь» ищет остальных спрятавшихся «зверей». Водящий может помочь себе при отгадывании наводящими вопросами к пойманному зверю.

**«Кучки»»**

Водящий, выбранный с помощью считалки, берет по одной вещи у играющих, прячет в кучки песка так, чтобы в одной из них было две вещи, в другой —-одна, в третьей - ни одной. Спрятав предметы, водящий предлагает поискать их. Кому достанется пара, тот выиграл, а кому пустая кучка - проиграл. Выигравший становится водящим.

Прятать можно камушки, шишки и другие предметы. Важно помнить, что играющие делают выбор по очереди. Игра продолжается, пока вызывает интерес.

**ОСЕННИЕ ИГРЫ И ЗАБАВЫ**

Осень - нарядная пора. Плавно выплывая из лета, осенняя пора набирает свою золотую силу и исчезает в белом Осень – пора урожайная, хлебосольная. Осенью народ добросовестно трудился, но о развлечениях не забывал. Когда работы были завершены, собирались люди у околицы или на посиделках, чтобы отдохнуть, повеселить друг друга потешкой, песней, хороводом да игрой. Народные игры и хороводы, передаваясь из поколения в поколение, сохранились до наших дней, вобрав в себя лучшие семейные, трудовые, игровые традиции.

**«Хлебные ворота»**

Двое играющих поднимают вверх колоски, перевязанные лентами, и поют:

Ай, люли, ай, люли,

Колосочки мы сплели.

Мы их подняли повыше –

Получилась красота!

Получились непростые,

Хлебные ворота.

Проходите, кто хотите,

Только хлебу поклонитесь!

Играющие образуют хоровод и проходят, кланяясь, под хлебными воротами.

**Хоровод «Вейся, вейся, капустка».**

Считалочкой выбирают ведущего. Все играющие встают в круг, берутся за руки и под песню за ведущим начинают движение по кругу топающим шагом. Ведущий с каждым кругом все больше сужает круг, «завивает кочашок». Поётся игровая песенка:

Сею, вею капустоньку,

Завивайся, белый кочашок.

Как мне, капустоньке, не виться,

Серой, белой не ломиться.

Вечерняя капустонька,

Вечерняя. белая.

Дождик льёт, поливает,

Серую, белую ломает,

Хоровод набирает.

Сею, вею капустоньку,

Развивайся, белый кочашок!

После слов «развиваяся, белый кочашок» последний идущий в хороводе начинает развивать кочан.

**«Челнок»**

Два ряда играющих становятся друг напротив друга и сцепляются меж собой под локти. Два игрока-челнока пробегают меж этих рядов навстречу друг другу. Ряды при этом постоянно сходятся и расходятся, напевая стишок и постепенно ускоряясь. Проигрывает тот челнок, который не успевает пробежать между рядов до их схождения и оказывается зажат между ними. Затем выигравший челнок выбирает следующую пару челноков для игры.

Челнок бежит,

Земля дрожит.

Шьет - пошивает,

Дали посылает.

Я веселая ткачиха,

Хорошо умею ткать,

Пинч-понч, клёпа-клёпа,

Хорошо умею ткать.

Ряды должны идти как можно ровнее, не волнами.

**«Колпачок» (паучок)**

Выбирают водящего, который садится на корточки в центре круга. Остальные играющие ходят во круг него, взявшись за руки, и поют:

Колпачок, колпачок,

Тоненькие ножки,

Красные сапожки.

Мы тебя поили,

Мы тебя кормили,

На ноги поставили,

Танцевать заставили.

После этих слов все бегут к центру, приподнимают водящего, ставят его на ноги и снова образуют круг. Хлопая в ладоши, поют:

Танцевать заставили.

Водящий начинает кружиться с закрытыми глазами. Все поют:

Танцуй, танцуй, сколько хочешь,

Выбирай кого захочешь!

Водящий выбирает кого-нибудь, не открывая глаз, и меняется с ним местами.

**«С Бычком пёстреньким»**

Играющие становятся в круг, с помощью считалки выбирают «бычка». «Бычок» встает в центр, остальные идут по кругу под песенку:

Бычок пестренький,

Долгохвостенький,

Рожки востренькие,

Мы тебя поили,

Мы тебя кормили,

На лужок водили.

Ты нас не бодай,

С нами поиграй,

Скорей догоняй!

«Бычок» им отвечает: «Му-у-у! Догоню!». Пытается догнать кого-нибудь. Тот кого догнали становится «бычком» и игра начинается с начала.

**«Редя, Редя! Кто тебя садил?»**

По считалочке выбираются «редька» и водящий, он будет тянуть «редьку». Дети стоят полукругом, перед ними бабка и на коленях у неё сидит одна «редька» или целый ряд. Водящий спрашивает: Редя, Редя! Кто тебя посадил?

Дети поют, выполняя движения:

Паливанова жена

При дорожке жила,

Редю саживала,

Угораживала.

От мороза укрывала,

От солнышка поливала.

Затем водящий спрашивает: «Бабка, бабка, поспела редька?». Если бабка отвечает, что не поспела, надо полить, прополоть еще раз. Если поспела, то водящий бежит её тащить, может попросить помощи у ребят и тогда, они тянут «редьку» всем миром.

***Русские народные игры не должны быть забыты. Они дадут положительный результат тогда, когда исполнят свое главное назначение- доставлять удовольствие и радость.***