

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение города Москвы  
«Школа № 1874»  
(дошкольное отделение «Аистёнок»)

## *Карточка народных игр.*



*Подготовили: Нормова Л.Я.  
Макарова Т.В*

**г. Москва.**

## **РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

### **«ГУСИ-ЛЕБЕДИ».**

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные—гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой — живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет переключка между хозяином и гусями:

— *Гуси-гуси!*

— *Га-га-га.*

— *Есть хотите?*

— *Да, да, да,*

— *Гуси-лебеди! Домой!*

— *Серый волк под горой!*

— *Рябчиков щиплет.*

— *Ну, бегите же домой!*

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

Правила игры. Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»

### **«ОБЫКНОВЕННЫЕ ЖМУРКИ».**

Одному из играющих — жмурке — завязывают глаза, отводят его на середину комнаты и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:

— *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.

Правила игры. Если жмурка подойдет близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнув: «**Огонь!**» Нельзя кричать это слово с целью отвлечь жмурку от игрока, который не может убежать от него. Играющим не разрешается прятаться за какие-либо предметы или убегать очень далеко. Они могут увертываться от жмурки, приседать, проходить на четвереньках. Пойманного игрока жмурка должен узнать и назвать по имени, не снимая повязки.

## «У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ».

Медведь, выбранный жеребьевкой, живет в лесу. Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают песенку:

*У медведя во бору  
Грибы, ягоды беру!  
Медведь посыл  
На печи застыл!*

Когда играющие произнесли последние слова, медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходит из берлоги. Но вот медведь неожиданно бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем. Правила игры. Медведь выходит из берлоги только после произнесения последних слов зачина. Дети в зависимости от поведения медведя могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песней.

## «ПАЛОЧКА-ВЫРУЧАЛОЧКА».

Дети выбирают водящего считалкой:

*Я купил себе дуду  
И на улицу пойду!  
Громче, дудочка, дуди!  
Мы играем, ты води!*

Водящий закрывает глаза и встает лицом к стене. У стены рядом с ним помещают палочку-выручалочку, сделанную из дерева (длиной 50—60 см, диаметром 2—3 см) и ярко окрашенную, чтобы ее хорошо было видно в зеленой траве.

Водящий берет палочку, стучит ею по стене и говорит: **«Палочка пришла, никого не нашла. Кого первым найдет, тот за палочкой пойдет»**. После этих слов он идет искать. Заметив кого-то из играющих, водящий громко называет его по имени и бежит к палочке, стучит по стене, кричит:

**«Палочка-выручалочка нашла... (имя игрока)»**. Так водящий находит всех детей. Игра повторяется. Первый найденный при повторении игры должен водить.

Но игрок, которого нашли, может добежать до палочки-выручалочки раньше водящего со словами: **«Палочка-выручалочка, выручи меня»** — и постучать по стене. Затем бросить ее как можно дальше от стены и, пока палочку ищет водящий, спрятаться. Водящий опять быстро бежит за палочкой и повторяет действия, описанные выше.

Правила игры. Нельзя подсматривать, когда дети прячутся. Водящий должен говорить слова медленно, чтобы все дети успели спрятаться. Искать детей водящему следует по всей площадке, а не стоять возле палочки-выручалочки.

Дети могут перебежать с одного места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит ее на место.

**Вариант.** Дети могут выручить игрока, которого нашли. Кто-то из играющих незаметно выходит из укрытия, быстро бежит к палочке-выручалочке и со словами: «Палочка-выручалочка, выручи...*(называет по имени того, кого выручает)*» — стучит ею по стене. Затем палочку бросает как можно дальше. Пока водящий ищет ее, дети прячутся.

## **«ФИЛИН И ПТАШКИ».**

Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать. Например, голубь, ворона, галка, воробей, синица, гусь, утка, журавль и др.

Играющие выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал филин, придумывают, какими птицами они будут в игре.

Птицы летают, кричат, останавливаются и приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, которую он выбрал.

На сигнал «Филин!» все птицы стараются быстрее занять место в своем доме.

Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, что это за птица.

Только верно названная птица становится филином. Правила игры. Дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышении. Птицы улетают в гнездо по сигналу или как только филин поймает одну из них.

## **«ФАНТЫ».**

Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и каждому говорит:

***Вам прислали сто рублей.***

***Что хотите, то купите,***

***Черный, белый не берите,***

***«Да» и «нет» не говорите!***

После этого он ведет с участниками игры беседу, задает разные провокационные вопросы, с тем чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: ***черный, белый, да, нет.*** Тот, кто сбился, отдает водящему фант. После игры каждый проштрафившийся выкупает свой фант.

Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по несколько фантов. Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью.

Ведущий ведет примерно такой разговор:

— ***Что продается в булочной?***

— ***Хлеб.***

— ***Какой?***

— ***Мягкий.***

— *Л какой хлеб ты больше любишь: черный или белый?*

— *Всякий.*

— *Из какой муки пекут булки?*

— *Из пшеничной. И т. д.*

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют песни, загадывают загадки, читают стихи, рассказывают короткие смешные истории, вспоминают пословицы и поговорки, прыгают на одной ножке. Фанты могут выкупаться сразу же после того, как проиграют несколько человек. Правила игры. На вопросы играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

## **«КРАСКИ».**

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки — краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит:

*Тук, тук!*

— *Кто там?*

— *Покупатель.*

— *Зачем пришел?*

— *За краской.*

— *За какой?*

— *За голубой.*

Если голубой краски нет, хозяин говорит:

**«Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!»** Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе.

Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок. Если покупатель не отгадал цвет краски, хозяин может дать и более сложное задание, например:

**«Скачи на одной ножке по голубой дорожке».**

Правила игры. Хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.

## **«ГОРЕЛКИ».**

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий — горелка. Играющие нараспев говорят слова:

*Гори, гори ясно,*

*Чтобы не погасло.*

*Стой подоле,*

*Гляди на поле,*

*Едут там трубачи  
Да едят калачи.  
Погляди на небо:  
Звезды горят,  
Журавли кричат:  
— Гу, гу, убегу.  
Раз, два, не воронь.  
А беги, как огонь!*

После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Игра повторяется.

Если горелке удастся запятнать одного из бегущих в паре, то он встает с ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, горит.

Правила игры. Горелка не должен оглядываться. Он догоняет убегающих игроков сразу же, как только они пробегут мимо него.

## «КОТ И МЫШЬ».

Играющие (не более пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход — нору. В одном ряду стоят коты, в другом — мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит мышь, а та бежит вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками играющих. Как только кот поймал мышь, играющие встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей.

Правила игры. Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убежать далеко от норы.

## «ПЯТНАШКИ».

Играющие выбирают водящего — пятнашку. Все разбегаются по площадке, а пятнашка их ловит.

Правила игры. Тот, кого пятнашка коснется рукой, становится пятнашкой. **Варианты.**

**Пятнашки, ноги от земли.** Играющий может спастись от пятнашки, если встанет на какой-то предмет.

**Пятнашки-зайки.** Пятнашка может запятнать только бегущего игрока, но стоит последнему запрыгнуть на двух ногах — он в безопасности.

**Пятнашки с домом.** По краям площадки рисуют два круга, это дома. Один из играющих — пятнашка, он догоняет участников игры. Преследуемый может спастись от пятнашки в доме, так как в границах круга пятнать

нельзя. Если же пятнашка кого-то из игроков коснулся рукой, тот становится пятнашкой. **Пятнашки с именем.** Все играющие, кроме пятнашки, выбирают себе названия цветов, птиц, зверей. Пятнашка не пятнает того, кто вовремя себя назвал (например, лиса).

**Круговые пятнашки.** Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага. Каждый свое место отмечает кружком. Двое водящих стоят на некотором расстоянии друг от друга, один из них — пятнашка, он догоняет второго игрока. Если убегающий видит, что пятнашка его догоняет, он просит помощи у игроков, стоящих на месте, назвав одного из них по имени. Названный игрок оставляет свое место и бежит по кругу, пятнашка догоняет уже его. Свободное место занимает игрок, который начинал игру. Свободный кружок, если успеет, может занять и пятнашка, тогда пятнашкой становится тот, кто остался без места. Игра продолжается, пятнашка догоняет игрока, который вышел из круга.

## «МЯЧИК К ВЕРХУ».

Участники игры встают в круг, водящий идет в середину круга и бросает мяч со словами: **«Мячик кверху!»**. Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит:

**«Стой!»** Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе всех к нему. Запятнанный становится водящим. Если же он промахнулся, то остается вновь водящим: идет в центр круга, бросает мяч кверху — игра продолжается. Правила игры. Водящий бросает мяч как можно выше. Разрешается ловить мяч и с одного отскока от земли. Если кто-то из играющих после слова: **«Стой!»**—продолжал двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего. Играющие, убегая от водящего, не должны прятаться за встречающиеся на пути предметы.

## «ЛАПТА».

Для игры нужны небольшой резиновый мяч и лапта — круглая палка (длиной 60 см, ручка толщиной 3 см, ширина основания 5—10 см). На площадке проводят две линии на расстоянии 20 м. С одной стороны площадки находится город, а с другой — кон.

Участники игры делятся на две равные команды. По жребию игроки одной команды идут в город, а другая команда водит. Команда города начинает игру. Метальщик лаптой забивает мяч, бежит через площадку за линию кона и снова возвращается в город. Водящие ловят отбитый мяч и стараются запятнать бегущего. Они могут перебрасывать мяч друг другу, чтобы попасть в бегущего на более близком расстоянии. Если игрокам поля удастся запятнать

бегущего, они переходят в город. В ином случае игроки остаются на местах. Игра продолжается, мяч забивает второй игрок. По очереди все играющие бьющей команды выступают в роли метальщиков. Но не всегда игрокам удается сразу вернуться в город. В этом случае они ждут, что их выручат. Выручить может только тот, кто далеко отобьет мяч.

Нередко случается и так, что тот, кто ударил по мячу, не смог сразу перебежать за линию кона. Он ждет, когда мяч забьет следующий игрок, — тогда за линию кона бегут два игрока. Может создаться более трудное положение, когда все игроки бьющей команды, кроме одного, находятся за линией кона, тогда игроку, который еще не бил, разрешают ударить трижды. Если он промахнется, то игроки города уступают свое место водящим. Правила игры. Подавальщики не должны переступать черту города. Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросать в поле рукой. Команда города переходит в поле, если все игроки пробили мяч, но никто не перебежал за линию кона.

### ***Вариант.***

*Переменки.* На площадке проводится черта. За эту черту становятся двое из играющих. Один из них (подающий) подбрасывает мяч, а другой отбивает его лаптой. Остальные участники игры, стоя в разных местах, ловят мяч на лету. Тот, кому удастся поймать мяч на лету, идет отбивать его, а тот, кто отбивал раньше, переходит к ловящим. Если никто не поймает мяч, то его берет тот из играющих, к которому он упал ближе, и возвращает его подающему. Если подающий поймает его на лету, то начинает отбивать мяч, а подающим становится тот, который удачно бросил ему мяч. Тот, кто раньше отбивал, идет к ловящим.

Правила игры. Тот, кто подает, не имеет права, ловя брошенный ему мяч, выбегать за свою черту. Если подающий не поймал на лету возвращенный ему мяч, то он берет его и начинает подавать снова.

В начале игры можно поставить условие, что игра считается законченной, если один из играющих набрал десять очков, т. е. десять раз отбил мяч так, что его никто не поймал.

## **«ЛЯПКА».**

Один из играющих — водящий, его называют ляпкой. Водящий бегаёт за участниками игры, старается кого-то осалить, приговаривая: **«На тебе ляпку, отдай ее другому!»** Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать ляпку. Так играют в Кировской области. А в Смоленской области в этой игре водящий ловит участников игры и у пойманного спрашивает: **«У кого был?»** — **«У тетки».** — **«Что ел?»** — **«Клёцки».** — **«Кому отдал?»** Пойманный называет по имени одного из участников игры, и названный становится водящим.

Правила игры. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока. Участники игры внимательно наблюдают за сменой водящих.

## «ЛОВИШКА В КРУГУ».

На площадке чертят большой круг. В середине круга кладут палку. Длина палки должна быть значительно меньше диаметра круга. Величина круга от 3 м и более в

зависимости от количества играющих. Все участники игры стоят в кругу, один из них — ловишка. Он бегаёт за детьми и старается кого-то поймать. Пойманный игрок становится ловишкой.

Правила игры. Ловишка во время игры не должен перепрыгивать через палку. Это действие могут совершать только участники игры. Вставать на палку ногами запрещается. Пойманный игрок не имеет права вырываться из рук ловишки.

## «ЗАРЯ».

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих — заря — ходит сзади с лентой и говорит:

*Заря-зарница,*

*Красная девица.*

*По полю ходила,*

*Ключи обронила,*

*Ключи золотые,*

*Ленты, голубые,*

*Кольца обвитые—*

*За водой пошла!*

С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей. Игра повторяется.

Правила игры. Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

## «ИГРОВАЯ».

Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:

*У дядюшки Трифона*

*Было семеро детей,*

*Семеро сыновей.*

*Они не пили, не ели*

*Друг на друга смотрели.*

*Разом делали, как я!*

При последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим. Правила игры. При повторении игры дети, стоящие в кругу, идут, в противоположную сторону.

## **«ПОЧТА».**

Игра начинается с переключки водящего с игроками:

- *Динь, дичь, динь!*
- *Кто там?*
- *Почта!*
- *Откуда?*
- *Из города...*
- *А что в городе делают?*

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают и т. д. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет пять фантов. Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для них интересные задания. Дети читают стихи, рассказывают смешные истории, вспоминают загадки, имитируют движения животных. Затем выбирают нового водящего и игра повторяется. Правила игры. Задания могут придумывать и сами участники игры.

## **«КОРШУН».**

Играющие выбирают коршуна и наседку, остальные — цыплята. Коршун роет ямку, а наседка с цыплятами ходит вокруг него и нараспев говорит слова:

- Вокруг коршуна хожу,*
- По три денежки ношу,*
- По копеечке,*
- По совелочке.*

Коршун продолжает рыть землю, он ходит вокруг ямки, встает, машет крыльями, приседает. Наседка с цыплятами останавливается, спрашивает коршуна:

- *Коршун, коршун, что ты делаешь?*
- *Ямку рою.*
- *На что тебе ямка?*
- *Копеечку ищу.*
- *На что тебе копеечка?*
- *Иголочку куплю.*
- *Зачем тебе иголочка?*
- *Мешочек сшить.*
- *Зачем мешочек?*
- *Камешки класть.*

— *Зачем тебе камешки?*  
— *В твоих деток кидать.*  
— *За что?*  
— *Ко мне в огород лезят!*  
— *Ты бы делал забор выше,*  
*Коли не умеешь, так лови их.*

Коршун старается поймать цыплят, наседка защищает их, гонит коршуна:

**«Ши, ши, злодей!»**

Пойманный цыпленок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего. Игра кончается, когда поймано несколько цыплят.

Правила игры. Цыплятам следует крепко держать друг друга за пояс. Тот, кто не удержался в цепи, должен постараться быстро встать на свое место.

Курица, защищая цыплят от коршуна, не имеет права отталкивать его руками.

## **«ГУСИ».**

На площадке чертят небольшой круг, в середине его сидит волк. Играющие, взявшись за руки, — встают в большой круг. Между кругом, где сидит волк, и хороводом встают в небольшой круг гусята. Играющие в хороводе идут по кругу и спрашивают гусят, которые также ходят по кругу и отвечают на вопросы:

— *Гуси, вы гуси!*  
— *Га-га-га, га-га-га!*  
— *Вы, серые гуси!*  
— *Га-га-га, га-га-га!*  
— *Где, гуси, бывали?*  
— *Га-га-га, га-га-га!*  
— *Кого, гуси, видали?*  
— *Га-га-га, га-га-га!*

С окончанием последних слов волк выбегает из круга и старается поймать гусенка. Гуси разбегаются и прячутся за стоящих в хороводе. Пойманного гусенка волк ведет в середину круга — в логово. Гуси встают в круг и отвечают:

*Мы видели волка,*  
*Унес волк гусенка,*  
*Самого лучшего,*  
*Самого большого.*

Далее следует перекличка хоровода и гусей:

— *А, гуси, вы гуси!*  
— *Га-га-га, га-га-га!*  
— *Щиплите-ка волка.*  
*Выручайте гусенка!*

Гуси машут крыльями, с криком *га-га* бегают по кругу, донимают волка. Пойманные гусята в это время стараются улететь из круга, а волк их не пускает. Игра заканчивается, когда все пойманные гуси уходят от волка. Игра повторяется, но играющие в хороводе становятся гусями, а гуси встают в хоровод. Волка выбирают.

Правила игры. Хоровод гусей и гусята идут по кругу в разные стороны. Текст должны проговаривать все дружно. Пойманный гусенок может выйти из круга только тогда, когда кто-то из играющих коснулся рукой волка.

## «БОЛЬШОЙ МЯЧ».

Для игры нужен большой мяч. Играющие становятся в круг и берутся за руки. Водящий с мячом находится в середине круга. Он старается выкатить мяч из круга ногами, и тот, кто пропустил мяч между ног, становится водящим. Но он встает за кругом. Играющие поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему нужно вкатить мяч в круг. Когда же мяч попадает в круг, играющие опять поворачиваются лицом друг к другу, а в середину встает тот, кто пропустил мяч. Игра повторяется.

Правила игры. Играющие не берут в руки мяч в течение всей игры, они перекачивают его только ногами.

## «ПЧЕЛКИ И ЛАСТОЧКА».

Играющие—пчелы—летают по поляне и напевают:

*Пчелки летают,  
Медок собирают!*

*Зум, зум, зум!*

*Зум, зум, зум!*

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

Правила игры. Пчелам следует летать по всей площадке. Гнездо ласточки должно быть на возвышении.

## «ВОЛК».

Все играющие — овцы, они просят волка пустить их в лес погулять:

**«Разреши нам, волк, погулять в твоём лесу!»** Волк отвечает: **«Гуляйте, гуляйте, да только траву не щиплите, а то мне спать будет не на чем».**

Овцы сначала только гуляют в лесу, но скоро забывают обещание, щиплют траву и поют:

*Щиплем, щиплем травку,*

*Зеленую муравку,*

*Бабушке на рукавички,*

*Дедушке на кафтанчик,*

*Серому волку*

*Грязи, на лопату!*

Волк бежит по поляне и ловит овец, пойманный становится волком, игра возобновляется. Правила игры. Гуляя по лесу, овцы должны расходиться по всей площадке.

## **«ПТИЦЕЛОВ».**

Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре которого—птицелов с завязанными глазами. Птицы ходят, кружатся вокруг птицелова и произносят нараспев:

*В лесу, во лесочке,*

*На зеленом дубочке.*

*Птички весело поют,*

*Ай! Птицелов идет!*

*Он в неволю нас возьмет,*

*Птицы, улетайте!*

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птицы, которую он выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя игрока. Играющий становится птицеловом. Правила игры. Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Игроки обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.

## **«БЛУЖДАЮЩИЙ МЯЧ».**

Все играющие, кроме водящего, встают в круг на расстоянии вытянутой руки. Они передают друг другу большой мяч. Водящий бежит вне круга, старается дотронуться до мяча рукой. Если это ему удалось, то он идет на место того игрока, в руках которого находился мяч, а играющий выходит за «круг». Игра повторяется.

Правила игры. Передавая мяч, играющие не должны сходить с места. Нельзя мяч передавать через одного, можно только рядом стоящему игроку.

Водящему запрещается заходить в круг. Мяч можно передавать в любую сторону. Передача мяча начинается с того игрока, за которым стоит водящий перед началом игры. Играющий, уронивший мяч, становится водящим.

## «ШАР».

На площадке чертят круг диаметром 1 м, в центр его кладут шар. На расстоянии 3—5 м от круга играющие роют каждый себе по ямке. В одном ряду с играющими стоит водящий, но у него нет ямки.

Стоя у ямок, дети по очереди бросают в шар палкой-битой. Шар нужно выбить из круга, но так, чтобы он выкатился за черту.

Одновременно тот, кто выбил шар, и водящий бегут в поле: один—за битой, а другой—занять лунку. Если водящий первым займет лунку игрока, выбившего шар, то он меняется с ним ролями.

Тот из играющих, кто промахнется или ударит по шару так слабо, что он не выкатится из круга, оставляет свою палку в поле, пока кто-нибудь из товарищей не сделает удачного удара. Тогда все игроки, чьи палки лежат в поле, бегут за ними. Водящий бежит за шаром, кладет его в центр круга, бежит к лункам и старается занять одну из них. Если никто из играющих не попадет в шар, то водящий катит его по земле в любую лунку. В чью лунку шар попадет, тот и становится водящим. Если шар не попал в лунку, то водящий остается прежний. Правила игры. Бросая битую, играющие не должны выходить за линию. Водящему следует вначале положить шар в центр круга, а затем занимать лунку.

## «ПОСИГУТКИ».

Играющие распределяются на две команды по жребию, одна из них — водящая. Игроки этой команды образуют пары, которые встают коридором друг к другу лицом на расстоянии 1—2 м одна пара от другой. Затем дети также попарно садятся на траву, ноги выпрямляют, ступнями касаются друг друга. Играющие другой партии встают гуськом и стараются как можно быстрее перепрыгнуть через ноги. Водящие пытаются осалить прыгающего игрока. Каждый осаленный встает за спиной того водящего, кто его осалил. Игроки меняются местами после того, как прошли все дети, и игра повторяется.

Правила игры. Осаленный не должен прыгать дальше той пары игроков, которые его осалили. Водящий салит играющего только тогда, когда он перепрыгивает, при этом он не должен менять положения ног. **Вариант.** Играющие водящей команды могут не садиться, вытягивая ноги, а держать шнур или резинку, стоя на коленях.

## «ВЫГОНИ МЯЧ».

На противоположных сторонах площадки отмечают две коновые линии. Расстояние между ними 5—10 м.

Играющие делятся на две команды, встают друг против друга за линиями. По жребию одна из них начинает игру. Дети поочередно сильным ударом ноги посылают мяч в сторону своих противников. Те стараются не пропустить мяч за черту кона, отбивают его ногой. Если мяч не докатился до линии кона, то играющие передают его руками. Так мяч переходит от команды к команде, пока не пройдет за линию кона. Играющий, пропустивший мяч, штрафуются (сзади него кладут любой предмет). Выигрывает команда, набравшая меньшее количество штрафных очков. Правила игры. Встречая мяч, играющий может выйти за коновую линию только на один шаг. Если мяч послан слабо и не докатился до кона, играющий также штрафуются.

## «МАЛЕЧЕНА-КАЛЕЧИНА».

Играющие выбирают ведущего. Каждый игрок берет в руки небольшую палочку (длиной 20—30 см). Все произносят такие слова:

*Малечена-калечина,*

*Сколько часов*

*Осталось до вечера,*

*До зимнего?*

После слов *до зимнего* дети ставят палочку на ладонь или на любой палец правой (левой) руки. Как только дети поставят палочки, ведущий считает: **«Раз, два, три... десять»**. Выигрывает тот, кто дольше продержал предмет. Ведущий может давать разные задания:

играющие, удерживая палку, должны ходить, приседать, поворачиваться вправо, влево,

О вокруг себя.

Правила игры. Дети должны разойтись по всей площадке и встать как можно дальше друг от друга, чтобы удобнее было держать равновесие для палочки. *Вариант*. Для усложнения задания игрокам можно предложить удерживать одновременно две палочки на двух ладонях (на правой и на левой).

## «ГОНКА МЯЧА ПО УЛИЦЕ».

Дети делятся на две партии и встают друг против друга на расстоянии 3—5 м. В каждой партии играющие рассчитываются на первый и второй номера и встают друг от друга на расстоянии одного шага.

Первые номера в обеих партиях составляют одну команду; вторые—другую. По сигналу ведущего сначала гонят (перебрасывают) мяч первые номера, а потом вторые. Каждая команда прогоняет мяч до пяти раз.

Правила игры. Передавать мяч следует только игроку своей команды и в порядке очереди. Мяч не должен касаться земли. Принимая мяч, играющий может выходить из шеренги. Играющий, уронивший мяч, передает его команде противника. Ведущий за каждый уронивший мяч штрафует команду на одно очко. Побеждает команда, набравшая меньшее количество штрафных очков.

## «СТАДО».

Играющие выбирают пастуха и волка, а все остальные — овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки, Овцы громко зовут пастуха:

*Пастушок, пастушок,  
Заиграй во рожок!  
Травка мягкая,  
Роса сладкая,  
Гони стадо в поле,  
Погулять на воле!*

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку. По сигналу пастуха: «Волк!»— все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

Правила игры. Во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли. Волк овец не ловит, а салит рукой. Пастух может только заслонять овец от волка, но не должен задерживать его руками.

## «Шлепанки».

Играющие встают в круг лицом к центру на расстоянии одного шага один от другого. Начинается игра с выбора водящего. Дети считают по порядку до пяти, пятый — водящий.

Можно использовать считалку:

*Петушок, петушок,  
Покажи свой кожушок.  
Кожушок горит огнем,  
Сколько перышек на нем?  
Раз, два, три, четыре, пять...  
Невозможно сосчитать!*

Водящий выходит в центр круга. Называет по имени одного из детей, бросает мяч о землю так, чтобы он отскочил в нужном направлении. Играющий, чье имя назвал водящий, ловит мяч и отбивает его (шлепает ладонью). Число отбиваний мяча устанавливается по договоренности, но не более пяти. После отбивании мяч перебрасывается водящему, и игра продолжается, пока кто-то из играющих не уронит мяч. В этом случае игра начинается сначала. Тот, кто

уронил мяч, встает на место водящего. Правила игры. Отбивать мяч нужно стоя на одном месте. Играющий встает на место водящего только в том случае, если он поднял мяч с земли.

## **«КОТЛЫ. КЛАССЫ».**

На земле чертят фигуру. Каждое отделение фигуры называется классом. Играющие устанавливают очередь, кому начинать игру первым, кому— вторым, третьим и т. д.

Первый играющий встает перед чертой и бросает камешек в первый класс. Если камешек попал в класс, то он встает на одну ногу, перепрыгивает через черту в класс, затем носком ноги выбивает камешек из первого класса и выпрыгивает сам. Снова бросает камешек, но уже во второй класс. Прыгает на одной ноге в первый, затем во второй класс и вновь выбивает камешек носком ноги. Он играет, пока камешек не попал на черту. После чего игру начинает второй игрок. Когда очередь дойдет до первого, он начинает игру с того класса, в котором ошибся. Когда он доходит до четвертого класса, берет камешек в руку и встает так, чтобы одна нога была в четвертом классе, а другая — в седьмом. Подпрыгивает и переставляет ноги так, чтобы одна была в шестом, а другая — в пятом классе. Дальше выпрыгивает в полукруг, это «университет», где игрок некоторое время отдыхает. Затем камешек бросает в седьмой класс, встает одной ногой в седьмой, другой — в четвертый, передвигает камешек в шестой . класс; подпрыгивает и встает ногами в шестой и пятый классы. Дальше камешек передвигает в пятый класс, подпрыгивает и встает опять в седьмой и четвертый классы, камешек передвигает в четвертый класс и, стоя на одной ноге в четвертом классе, передвигает его в третий, затем во второй и первый, а затем выталкивает его из класса и выпрыгивает сам.

Играющий прошел все классы, дальше его ждет экзамен. Он кладет камешек на носок ноги и идет на каблучке через все классы. Нужно пройти осторожно, чтобы не уронить камешек и не наступить на черту. После экзамена он заканчивает игру, но остальные игроки могут ее продолжать. Правила игры. Игру начинает очередной игрок, если у предыдущего камешек попал на черту или не в тот класс или игрок встал ногой на черту. Игрок, допустивший ошибку, вновь начиная игру, бросает камешек в тот класс, где он ошибся.

## **«ГОРОДКИ. ЧУШКИ. РЮХИ. ДЕРЕВЯННЫЕ БАБКИ».**

На земле чертят два города и на некотором расстоянии, которое определяется по договоренности, отмечают чертой место, с которого играющие будут метать биты. В каждом городе ставят городки — *рюхи*. Играющие делятся на две команды, равные по силе и ловкости. В каждой команде есть свой ведущий. Начинает игру та команда, которая это право получила по жребию. Игроки одной из команд выбивают городки из города противника. Пока не разожжен город, т. е. не выбито из него ни одной рюхи, бьют с кона; когда же разожгут город, то получают право бить с полукона, т. е. ближе к расположению фигур.

По условию бьют по очереди: сначала игроки одной команды, а затем другой. Цель игры — выбить из города противника все рюхи.

Складываются рюхи так:

- 1. Плашмя, одна рюха около другой.**
- 2. Плашмя, одна рюха стоит.**
- 3. Рюхи лежат боковой поверхностью вперед.**
- 4. Рюхи стоят в два ряда.**
- 5. По одной.**
- 6. Парами.**
- 7. Фигура «Гвоздь».**
- 8. Фигура «Слон».**
- 9. Фигура «Ворота».**
- 10. Фигура «Поезд».**
- 11. Фигура «Колотушка».**
- 12. Фигура «Фонарь».**
- 13. Фигура «Бутылка».**
- 14. Фигура «Колодец».**

Игра кончается, когда из города выбиты все <sup>1</sup>/<sub>n</sub> рюхи. Проигрывает та команда, которая не успела выбить все городки. Правила игры. Каждый играющий бьет только один раз. Если первый игрок выбил рюху, то все остальные бьют с полукона. Если бита при отбивании рюх не выкатилась из города, то остается там, пока не будет выбита другим игроком этой же команды вместе с рюхами. По окончании игры команды меняются городами. Рюха считается выбитой, если она лежит за чертой города. Каждая команда имеет по две биты. Рюхи ставят у передней черты города или на ней на равном расстоянии от боковых сторон.

## «МОЛЧАНКА».

Перед началом игры все играющие произносят певалку:

*Первенчики, червенчики,*

*Летали голубенчики*

*По свежей росе,*

*По чужой полосе,*

*Там чашки, орешки,*

*Медок, сахарок-*

*Молчок!*

Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточными стихотворениями. Если кто-то засмеется или скажет одно слово, он отдает ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песенки, читают стихи, танцуют, выполняют интересные движения. Разыгрывать фант можно и сразу, как проштрафился.

Правила игры. Ведущему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Фанты у всех играющих должны быть разные.

# БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

## «ЮРТА».

### (ТИРМЭ.)

В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:

*Мы, веселые ребята,*

*Соберемся все в кружок.*

*Поиграем, и попляшем,*

*И помчимся на лужок.*

На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши), получается юрта.

Правила игры. С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

## «МЕДНЫЙ».

### (БАКЫР БУКЭН).

Играющие парами располагаются по кругу. Дети, изображающие медные пни, сидят на стульях. Дети-хозяева становятся за стульями.

На башкирскую народную мелодию водящий-покупатель двигается по кругу переменным шагом, смотрит внимательно на детей, сидящих на стульях, как бы выбирая себе пень. С окончанием музыки останавливается около пары и спрашивает у хозяина:

*Я хочу вас спросить,*

*Можно ль мне ваш пень купить?*

*Хозяин отвечает:*

*Коль джигит ты удалой,*

*Медный пень тот будет твой.*

После этих слов хозяин и покупатель выходят за круг, встают за выбранным пнем друг к другу спиной и на слова: «Раз, два, три — беги!» — разбегаются в разные стороны. Добежавший первым встает за медным пнем.

Правила игры. Бежать только по сигналу. Победитель становится хозяином.

## **«ПАЛКА-КИДАЛКА».** **(СОЙОШ ТАЯК)**

Чертится круг диаметром 1,5 м. В круг кладут палку-кидалку длиной 50 см. Считалкой выбирают пастуха. Один игрок кидает палку вдаль. Пастух выбегает за брошенной палкой. В это время игроки прячутся. Пастух возвращается с палкой, кладет ее на место и ищет детей. Заметив спрятавшегося, он называет его по имени. Пастух и названный по имени ребенок бегут к палке. Если игрок прибежал раньше пастуха, то он берет палку и опять кидает ее, а сам снова прячется. Если же игрок прибежал позже, то становится пленником. Его может выручить только игрок, который назовет его имя и успеет взять палку раньше пастуха. Когда все будут найдены, пастухом становится тот, кто первым был обнаружен. Правила игры. Начинать искать игроков можно только тогда, когда палочка найдена и положена в круг. Названный по имени игрок должен сразу выйти из укрытия. Пленника спасает игрок, добежавший до палки раньше пастуха.

## **«ЛИПКИЕ ПЕНЬКИ».** **(ЙЭБЕШКЭК БУКЭНДЭР)**

Три-четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить близко к пенькам. Пенечки должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Осаленные становятся пеньками. Правила игры. Пеньки не должны вставать с мест.

## **«СТРЕЛОК».** **(УКСЫ)**

Проводятся две параллельные линии на расстоянии 10—15 м друг от друга. В середине между ними чертится круг диаметром 2 м. Один игрок — стрелок. Он с мячом в руках стоит в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого попал, становится стрелком.

Правила игры. В начале игры стрелком становится тот, кто после внезапной команды «Сесть!» присел последним. Момент броска мяча определяется самим стрелком. Мяч, брошенный мимо, игроки перебрасывают стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, то это не считается попаданием.

# МАРИЙСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

## «КАТАНИЕ МЯЧА». (МЕЧЕ ДЕНЕ МОДМАШ)

Играющие договариваются, в каком порядке они будут катить свалянный из шерсти мяч. На ровной площадке на расстоянии 3—5 м от черты, за которой располагаются играющие, вырывается небольшая ямка (диаметр и глубина ее чуть больше мяча). Первый игрок катит мяч, стараясь попасть в ямку. Если попадет, он получает одно очко и катит мяч еще раз. Если же игрок промахнется и не попадет в ямку, катит следующий по очереди. Победит тот, кто первым наберет условное количество очков.

Правила игры. Мяч надо катить, а не бросать в ямку. Нельзя заступать за черту, от которой катят мяч.

## «БИЛЯША».

На площадке чертят две линии на расстоянии 3—4 м одна от другой. Играющие, разделившись на две команды, становятся за этими линиями лицом друг к другу. Один из играющих по собственному желанию и согласию товарищей с криком «*Биляша!*» бежит к другой команде, каждый участник которой вытягивает вперед правую руку. Подбежавший берет кого-нибудь из команды соперников за руку и старается перетянуть его через площадку за свою линию. Если ему это удастся, то он ставит пленника позади себя. Если же сам окажется за чертой команды противника, то становится ее пленником и располагается за спиной игрока, перетянувшего его на свою сторону. Игра продолжается, теперь игрока-нападающего высылает другая команда. Игра заканчивается тогда, когда одна команда перетянет к себе всех игроков другой команды.

Правила игры. Перетягивать соперника можно только одной рукой, помогать другой рукой нельзя. Никто не должен отдергивать вытянутую вперед руку. Если игрока, у которого есть пленник, перетянет на свою сторону игрок противоположной команды, то пленник освобождается и возвращается на свое место в команде.

# МОРДОВСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

## «В КУРОЧЕК»

(«САРАСКЕСЭ» - ЭРЗ., «САРАСКАКС» - МОКШ.)

Играющие делятся на две группы. Дети – курочки, усевшись на траву, образуют круг. За каждой курочкой стоит игрок – хозяин курочки. Водящий ходит по кругу и решает, у кого взять курочку. Подходит к одной из них и трогает её за голову. Сразу же водящий и хозяин курочки пускаются бежать наперегонки по кругу. Кто из них прибежит первым, тот и становится хозяином, а оставшийся становится водящим. Игра продолжается.

Правила **игры**. Нельзя мешать бегающим вокруг играющих. Хозяином будет тот, кто первым займёт место. Бежать наперегонки можно только после того, как водящий дотронется рукой до курочки.

## «В КЛЮЧИ»

(«ПАНЖОМНЕСЭ» - ЭРЗ., «ПАНТЕМАСА»- МОКШ.)

Играющих пять человек. На земле чертится квадрат, по углам дома садятся четыре играющих, а пятый стоит на середине. Он подходит к одному из сидящих игроков и спрашивает:

**Дядя (тётя, у тебя ключи?**

**Тот отвечает, указывая на соседа:**

**Вон у дяди (*тёти*) спроси.**

**Так водящий обходит всех четверых. Последний ему советует:**

**Посередине поищи!**

Водящий отходит в середину, а в это время остальные вскакивают и меняются местами. Водящий старается быстро занять чьё-либо место, пятый играющий опять остаётся без места. И игра повторяется сначала.

## **«ВЕТЕР - ВЕТЕРКИ» «ВАРМА-ВАРМИНЕТЬ» (С БУБНОМ)**

Содержание и правила игры.

Считалкой выбирают ведущего игры «ветра», остальные играющие - «ветерки». Ведущий начинает звенеть бубном. Если бубен звенит сильно, то «ветерки» быстро бегают по участку, сильно махая руками. Если бубен звенит тихо, то «ветерки» медленно кружатся на месте и красиво, изящно машут руками. Тот, кто неверно выполняет правила игры - исключается. Повторять игру можно 3-4 раза

### **ИГРА «САЛКИ»**

Веселая народная подвижная игра для детей. Выбирается водящий – он должен догонять игроков и «салить». Осаленный становится «водой» и должен бегать за остальными участниками, держать при этом за ту часть тела, за которую дотронулся только что бывший ведущий.

Если такого цвета никто не загадывал, продавец отвечает: «Иди по синей дорожке, отыщи синие сапожки, поноси и назад принеси». Монах начинает игру заново. Если синяя краска кем-то загадана, игрок старается сбежать от монаха, а тот догоняет его. Если догнать и осалить удастся, то монах становится «краской», а осаленный игрок – монахом. Если нет – игра начинается заново с тем же водящим.

### **ИГРА «БАБУШКА» ( «БАБАСО» - ЭРЗ., «БАБА» - МОКШ.)**

Содержание и правила игры.

Игроки образуют круг. Считалкой выбирается «бабушка», которая стоит в центре круга. Она наклоняется вперед, как будто что-то собирает на земле. Остальные берутся за руки, ходят по кругу зазывают в баню:

**«Бабушка, а бабушка, что ты делаешь?»**

- Грошки собираю.**
- Грошки тебе для чего?**
- Мешочек куплю. Мешочек для чего?**
- Камешки наберу. Камешки для чего?**
- Пирогими начиню. Пирогими! Зачем?**
- Ваших деток накормлю.**

После этих слов «бабушка» убегает. Играющие устремляются за ней со словами:

**- Тьфу, на твою голову!**

Если «бабушку» не поймают, то игра начинается вновь. Если же поймают, то выбирается другая «бабушка». «Бабушка» убегает только после произнесения последних слов.

## ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ВОРОНА»

Действующие лица: Ворон. Клушка. Цыплята.

Клушка гуляет со своими Цыплятами по лугу. Навстречу ей выходит Ворон.

**Ворон: (Клушка, а клушка, дай мне цыпленка!)**

**Клушка, а клушка, дай тейне лефксчень!**

**Клушка: (Не дам, ворон, не дам!) Аф максса, варси, аф максса!**

**Ворон: (Я всех твоих деток украду!) Мон тонь шабатнень саласайне!**

И начинает цыплят по одному вылавливать.

Клушка (защищая цыплят). Варк! Варк!

Ворон (ловя цыплят). Пивь! Пивь!

*Когда все цыплята будут выловлены, игра заканчивается.*

## «КОТЕЛ».

### **(КОТЕЛСО НАЛКСЕМА. КОТЕЛСО НАЛХСЕМА)**

В земле роется глубокая ямка (диаметром около 50 см). Вокруг нее роют небольшие ямочки (десять—двенадцать штук), которые можно закрыть ступней или пяткой. В руках у играющих по круглой, гладкой палке длиной 50—60 см, диаметром 2,5 см. Ведущий с расстояния 2—3 м бросает небольшой мяч в яму-котел. Играющие должны выбить оттуда мяч.

Вылетевший из котла мяч берет ведущий и снова бросает его в котел.

Играющие палками мешают попаданию мяча в ямку.

Так играют до тех пор, пока мяч не попадет в котел. Если мяч в котле, играющие должны сделать переход от одной маленькой ямочки к другой, при этом и ведущий должен занять одну из ямок (салок). Кому не досталось салки, тот водит. Игра продолжается. Правила игры. Играющие должны выбивать мяч, не сходя с места. Переходить от ямки к ямке можно только тогда, когда мяч попал в котел.

## «САЛКИ».

### **(ВАРЕНЕЦ ПОНГОМА. ВАРЯНЯС ПОВОМА)**

Ямки-салки роют по размеру мяча (3—4 см). Играющие встают около салок, а ведущий с расстояния 0,5—1 м катит мяч в одну из ямок, расположенных недалеко друг от друга. В чью салку попадет мяч, тот берет его, все дети разбегаются в стороны, а он должен мячом попасть в одного из играющих. Игрок, в которого попал мяч, становится ведущим. Правила игры. Бросать мячом можно только в ноги играющих и только с места.

## «КРУГОВОЙ».

### (МЯЧЕНЬ КУНСЕМА. ТОПСА НАЛХСЕМА)

Играющие чертят большой круг, делятся на две равные команды и договариваются, кто будет в кругу, а кто за кругом. Те, кто остается за кругом, распределившись равномерно, стараются попасть мячом в детей, находящихся в кругу. Если кому-либо в кругу удастся поймать мяч, он старается попасть им в любого ребенка за кругом. Если ему это удастся, то у него в запасе очко, если промахнется, то выходит из круга. Когда мяч запянтает всех детей, играющие меняются местами.

Правила игры. Мяч можно ловить лишь с воздуха, от земли не считается.

Осаленные выходят из круга. Ребенок, поймавший мяч и попавший в игрока за кругом, остается в кругу.

## «РАЮ-РАЮ».

Для игры выбирают двух детей — ворота; остальные играющие — мать с детьми. Дети-ворота поднимают сцепленные руки вверх и говорят:

***Раю-раю, пропускаю,***

***А последних оставляю.***

***Сама мать пройдет***

***И детей проведет.***

В это время играющие дети, став паровозиком, за матерью проходят в ворота. Дети-ворота, опустив руки, отделяют последнего ребенка и шепотом спрашивают у него два слова — пароль (например, один ребенок — *щит*, другой — *стрела*). Отвечающий выбирает одно из этих слов и встает в команду к тому ребенку, чей пароль он назвал. Когда мать остается одна, ворота громко спрашивают у нее: *щит* или *стрела*. Мать отвечает и встает в одну из команд. Дети-ворота встают лицом друг к другу, берутся за руки. Остальные члены каждой команды вереницей прицепляются за своей половинкой ворот. Получившиеся две команды перетягивают друг друга. Перетянувшая команда считается победительницей.

Правила игры. Дети не должны подслушивать или выдавать пароль.

# ТАТАРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

## «Продаем горшки».

*(Чулмак уены).*

Играющие разделяются на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. За каждым горшком стоит игрок—хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом. Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

— *Эй, дружок, продай горшок!*

— *Покупай.*

— *Сколько дать тебе рублей?*

— *Три отдай.*

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг обегают три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

Правила игры. Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его.

Бегущие не имеют права задевать других игроков. Водящий начинает бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.

## «Серый волк».

*(Сары буре)*

Одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, серый волк прячется за чертой в одном конце площадки (в кустах или в густой траве). Остальные играющие находятся на противоположной стороне.

Расстояние между проведенными линиями 20—30 м. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает (дети хором отвечают):

— *Вы, друзья, куда спешите?*

— *В лес дремучий мы идем.*

— *Что вы делать там хотите?*

— *Там малины наберем.*

— *Вам зачем малина, дети?*

— *Мы варенье приготовим.*

— *Если волк в лесу вас встретит?*

— *Серый волк нас не догонит!*

После этой переключки все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:

*Соберу я ягоды и сварю варенье,*

*Милой моей бабушке будет угощенье.*

*Здесь малины много, всю и не собрать,*

*А волков, медведей вовсе не видать!*

После слов *не видать* серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать.

Пленников он уводит в логово — туда, где прятался сам.

Правила игры. Изображающему серого волка нельзя выскакивать, а всем игрокам убежать раньше, чем будут произнесены слова *не видать*. Ловить убегающих можно только до черты дома.

### «Скок-перескок».

#### (Кучтем-куч)

На земле чертят большой круг диаметром 15—25 м, внутри него — маленькие кружки диаметром 30—35 см для каждого участника игры. Водящий стоит в центре большого круга.

Водящий говорит: «**Перескок!**» После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая также на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим. Правила игры. Нельзя выталкивать друг друга из кружков. Двое играющих не могут находиться в одном кружке. При смене мест кружок считается за тем, кто раньше вступил в него.

### «Хлопушки».

#### (Абакле)

На противоположных сторонах комнаты или Площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20—30 м. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая рука вытянута вперед ладонью вверх.

Выбирается водящий. Он подходит к стоящим у города и произносит слова:

*Хлоп да хлоп – сигнал такой:*

*Я бегу, а ты за мной!*

С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут к противоположному городу. Кто быстрее добежит, тот останется в новом городе, а оставший становится водящим. Правила игры. Пока водящий не коснулся чьей-либо ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.

## «Займи место».

### (Буш урын)

Одного из участников игры выбирают водящим, а остальные играющие, образуя круг, ходят взявшись за руки. Водящий идет за кругом в противоположную сторону и говорит:

*Как сорока стрекочу,  
Никого в дом не пуцу.  
Как гусыня гогочу,  
Тебя хлопну по плечу –  
Беги!*

Сказав *беги*, водящий слегка ударяет по спине одного из игроков, круг останавливается, а тот, кого ударили, устремляется со своего места по кругу навстречу водящему. Обезжавший круг раньше занимает свободное место, а отставший становится водящим.

Правила игры. Круг должен сразу остановиться при слове *беги*. Бежать разрешается только по кругу, не пересекая его. Во время бега нельзя касаться стоящих в кругу.

## «Ловишки».

### (Тотыш уены)

По сигналу все играющие разбегаются по площадке. Водящий старается запятнать любого из игроков. Каждый, кого он поймает, становится его помощником. Взявшись за руки, вдвоем, затем втроем, вчетвером и т. д. они ловят бегающих, пока не поймают всех.

Правила игры. Пойманным считается тот, кого водящий коснулся рукой. Пойманные ловят всех остальных, только взявшись за руки.

## «Жмурки».

### (Кузбайлау уены)

Чертят большой круг, внутри него на одинаковом расстоянии друг от друга делают ямки-норки по числу участников игры. Определяют водящего, завязывают ему глаза и ставят в центре круга. Остальные занимают места в ямках-норках. Водящий приближается к игроку, чтобы поймать его. Тот, не выходя из своей норки, старается увернуться от него, то наклоняясь, то приседая. Водящий должен не только поймать, но и назвать игрока по имени. Если он правильно назовет имя, участники игры говорят: «Открой глаза!»— и водящим становится пойманный. Если же имя будет названо неправильно, игроки, не произнося ни слова, делают несколько хлопков, давая этим понять, что водящий ошибся, и игра продолжается дальше. Игроки меняются норками, прыгая на одной ноге.

Правила игры. Водящий не имеет права подсматривать. Во время игры никому нельзя выходить за пределы круга. Обмениваться норками разрешается только тогда, когда водящий находится на противоположной стороне круга.

## **«Перехватчики».** **(Куышу уены)**

На противоположных концах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются в одном из них в шеренгу. В середине лицом к детям находится водящий. Дети хором произносят слова:

*Мы умеем быстро бегать,  
Любим прыгать и скакать.  
Раз, два, три, четыре, пять,  
Ни за что нас не поймать!*

После окончания этих слов все бегут врассыпную через площадку в другой дом. Водящий старается запятнать перебежчиков. Один из запятнанных становится водящим, и игра продолжается. В конце игры отмечаются лучшие ребята, не попавшиеся ни разу. Правила игры. Водящий ловит игроков, прикасаясь к их плечу рукой. Запятнанные отходят в условленное место.

## **«Тимербай».**

Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего — Тимербая. Он становится в центре круга. Водящий говорит:

*Пять детей у Тимербая,  
Дружно, весело играют.  
В речке быстрой искупались,  
Нашатались, наплескались,  
Хорошенечко отмылись  
И красиво нарядились.  
И ни есть, ни пить не стали,  
В лес под вечер прибежали,  
Друг на друга поглядели,  
Сделали вот так!*

С последними словами *вот так* водящий делает какое-нибудь движение. Все должны повторить его. Затем водящий выбирает кого-нибудь вместо себя. Правила игры. Движения, которые уже показывали, повторять нельзя. Показанные движения надо выполнять точно. Можно использовать в игре различные предметы (мячи, косички, ленточки и т. д.).

## **Лисички и курочки** **(Тельки хам тавыклар)**

На одном конце площадки находятся в курятнике куры и петухи. На противоположном — стоит лисичка.

Куры и петухи (от трех до пяти игроков) ходят по площадке, делая вид, что клюют различных насекомых, зерна и т. д. Когда к ним подкрадывается лисичка, петухи кричат: «Ку-ка-ре-ку!» По этому сигналу все бегут в курятник, за ними бросается лисичка, которая старается запятнать любого из игроков.

Правила игры. Если водящему не удастся запятнать кого-либо из игроков, то он снова водит.

### **«Угадай и догони».** ***(Читанме, бузме)***

Играющие садятся на скамейку или на траву в один ряд. Впереди садится водящий. Ему завязывают глаза. Один из игроков подходит к водящему, кладет руку на плечо и называет его по имени. Водящий должен отгадать, кто это. Если он угадает, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий назвал имя игрока неправильно, тогда подходит другой игрок. Если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать.

Правила игры. В случае если водящий не поймет товарища, можно повторить игру еще раз с ним. Как только поймает игрока, водящий садится в конец колонны, а пойманный становится водящим. В игре устанавливается строгая очередность.

### **«Кто первый?»** ***(Узыш уены?)***

Играющие выстраиваются в шеренгу на одной стороне площадки, на другой — ставится флажок, обозначающий конец дистанции. По сигналу участники начинают бег наперегонки. Кто пробежит это расстояние первым, тот считается победителем.

Правила игры. Расстояние с одного конца площадки до другого должно быть не более 30 м. Сигналом может служить слово, взмах флажка, хлопок. При беге нельзя толкать товарищей.

### **«Кто дальше бросит?».** ***(Ыргыту уены?)***

Играющие выстраиваются в две шеренги по обе стороны площадки. В центре площадки находится флажок на расстоянии не менее 8—10 м от каждой команды. По сигналу игроки первой шеренги бросают мешочки вдаль, стараясь добросить до флажка, то же делают игроки второй шеренги. Из каждой шеренги выявляется лучший метатель, а также шеренга-победительница, в чьей команде большее число участников добросит мешочки до флажка. Правила игры. Бросать все должны по сигналу. Счет ведут ведущие команд.

### **«Мяч по кругу».** ***(Теенчек уены)***

Играющие, образуя круг, садятся. Водящий "стоит за кругом с мячом, диаметр которого 15—25 см. По сигналу водящий бросает мяч одному из игроков, сидящих в кругу, а сам отходит. В это время мяч начинают перебрасывать по кругу от одного игрока к другому. Водящий бежит за мячом и старается поймать его на лету. Водящим становится тот игрок, от кого был пойман мяч.

Правила игры. Передача мяча выполняется путем броска с поворотом. Ловящий должен быть готов к приему мяча. При повторении игры мяч передается тому, кто остался вне игры.

### **«Спутанные кони».** ***(Тышаулы атлар)***

Играющие делятся на три-четыре команды и выстраиваются за линией. Напротив линии ставят флажки, стойки. По сигналу первые игроки команд начинают прыжки, обегают флажки и возвращаются обратно - бегом. Затем бегут вторые и т. д. Выигрывает команда, закончившая эстафету первой. Правила игры. Расстояние от линии до флажков, стоек должно быть не более 20 м. Прыгать следует правильно, отталкиваясь обеими ногами одновременно, помогая руками. Бежать нужно в указанном направлении (справа или слева).

## УДМУРТСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

### «Водяной».

(*Бу мурт*).

Очерчивают круг — это пруд или озеро, река. Выбирается ведущий—водяной. Играющие бегают вокруг озера и повторяют слова:

«Водяного нет, а людей-то много».

Водяной бегает по кругу (озеру) и ловит играющих, которые подходят близко к берегу (линии круга). Пойманные остаются в кругу. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков.

Правила игры. Водяной ловит, не выходя за линию круга. Ловишками становятся и те, кого поймали. Они помогают водяному.

### «Серый заяц».

(*Пурьсь кечпи*)

На площадке чертится квадрат (6Х6 м) — это забор. У одной из сторон забора сидит заяц. Собаки (десять игроков) располагаются полукругом в 3—5 м у противоположной стороны забора. Участвующие в игре говорят: «Зайчонок, зайчонок, почему в огород заходил? Почему мою капусту съел?» На последние слова заяц делает прыжок от забора и старается убежать. Собаки ловят его, окружая сцепленными руками. Правила игры. Заяц считается пойманным при полном смыкании круга. Выбегать из-под рук при сомкнутом круге заяц не имеет права.

### «Догонялки».

(*Тябыкен шудон*)

Играющие стоят в кругу. Один из них произносит считалку:

*Пять бород, шесть бород,*

*Седьмой – дед с бородой.*

Тот, кто выходит, догоняет игроков, которые разбегаются в разные стороны. Коснувшись рукой одного из игроков, ловишка говорит слово *тябык*. Пойманный выходит из игры. Правила игры. Когда осалены три-четыре игрока, все снова собираются в круг и считалкой выбирают нового водящего.

### «Охота на лося».

(*Лосьёсты кутон*)

Играющие делятся на две команды. Все становятся за чертой, проведенной на расстоянии 1,5 м от лосиных рогов (их количество соответствует числу

участников в команде). В руках у каждого игрока аркан. Все стараются заарканить лося (набросить \ аркан на рога). Выигрывают те охотники, кто поймал больше лосей, т. е. большее число раз набросил аркан.

Правила игры. Начинать игру следует по указанию ведущего поочередно в обеих командах. Прежде чем проводить игру, следует научиться определенному способу набрасывания аркана. Счет вести до десяти очков.

### **«Игра с платочком».** *(Кышетэн шудон)*

Играющие встают в круг парами, друг за другом. Выбирают двух ведущих, одному из них дают платочек. По сигналу ведущий с платочком убегает, а второй ведущий догоняет его. Игра проходит за кругом. Ведущий с платочком может передать платочек любому играющему, стоящему в паре, и встать на его место. Таким образом, ведущий с платочком меняется.

Ведущий, оставшийся без пары, догоняет ведущего с платочком.

Правила игры. Играющий убегает только тогда, когда получит платочек.

Когда ведущий с платочком пойман вторым ведущим, то второму ведущему дается платочек, а следующий ведущий выбирается из числа детей, стоящих парами. Игра начинается по сигналу.

# ЧУВАШСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

## **«Хищник в море».** ***(Сёткан кайак тинэсрз)***

В игре участвуют до десяти детей. Один из играющих выбирается хищником, остальные — рыбки. Для игры нужна веревка длиной 2—3 м. На одном конце ее делают петлю и надевают на столбик или колышек. Игрок, выполняющий роль хищника, берется за свободный конец веревки и бежит по кругу так, чтобы веревка была натянута, а рука с веревкой была на уровне коленей. При приближении веревки детям-рыбкам нужно прыгать через нее. Правила игры. Задетые веревкой рыбки выходят из игры. Ребенок, выполняющий роль хищника, начинает бег по сигналу. Веревка должна быть постоянно натянута.

## **«Рыбки».** ***(Пула)***

На площадке чертят или вытаптывают в снегу две линии на расстоянии 10—15 м друг от друга. По считалке выбирается водящий — акула. Остальные игроки делятся на две команды и становятся лицом друг к другу за противоположными линиями. По сигналу играющие одновременно перебегают с одной черты на другую. В это время акула салит перебегающих. Объявляется счет осаленных из каждой команды. Правила игры. Перебежка начинается по сигналу. Проигрывает команда, в которой осалено условленное число игроков, например пять. Осаленные не выбывают из игры.

## **«Луна или солнце».** ***(Уйохна хэвель)***

Выбирают двух игроков, которые будут капитанами. Они договариваются между собой, кто из них луна, а кто солнце. К ним по одному подходят остальные, стоящие до этого в стороне. Тихо, чтобы другие не слышали, каждый говорит, что он выбирает: луну или солнце. Ему так же тихо говорят, в чью команду он должен встать. Так все делятся на две команды, которые выстраиваются в колонны — игроки за своим капитаном, обхватив стоящего впереди за талию. Команды перетягивают друг друга через черту между ними. Перетягивание проходит весело, эмоционально даже тогда, когда команды оказываются неравными. Правила игры. Проигравшей считается команда, капитан которой переступил черту при перетягивании.

## **«Кого вам?».**

### **(Тили-рам?)**

В игре участвуют две команды. Игроки обеих команд строятся лицом друг к другу на расстоянии 10—15 м. Первая команда говорит хором: «Тили-рам, тили-рам?» («Кого вам, кого вам?») Другая команда называет любого игрока из первой команды. Он бежит и старается грудью или плечом прорвать цепь второй команды, взявшейся за руки. Потом команды меняются ролями.

После вызовов команды перетягивают друг друга через черту.

Правила игры. Если бегущему удастся прорвать цепь другой команды, то он уводит в свою команду одного из двух игроков, между которыми прорвался. Если бегущий не прорвал цепь другой команды, то он сам остается в этой команде. Заранее, до начала игры, устанавливается количество вызовов команд. Победившая команда определяется после перетягивания каната.

## **«Расходитесь!».**

### **(Сирелер!)**

Играющие становятся в круг и берутся за руки. Они идут по кругу под слова одной из своих любимых песен. Водящий стоит в центре круга. Неожиданно он говорит: «Расходитесь!» — и после этого бежит ловить разбегающихся игроков.

Правила игры. Водящий может сделать определенное количество шагов (по договоренности в зависимости от величины круга обычно три—пять шагов). Осаленный становится водящим. Бежать можно только после слова *расходитесь*.

## **«ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ».**

### **(СЯРА СЕРЕЙ)**

Сбивают или связывают накрест две тонкие планочки или щепочки.

Получается вертушка — летучая мышь. Игроки делятся на две команды и выбирают капитанов. Капитаны становятся в центре большой площадки, остальные — вокруг них. Один из капитанов первым кидает летучую мышь высоко вверх. Все остальные стараются поймать ее при падении еще в воздухе или схватить уже на земле.

Правила игры. Отнимать уже пойманную летучую мышь не разрешается.

Поймавший летучую мышь отдает ее капитану своей команды, который получает право на новый бросок. Повторный бросок капитана дает команде очко. Играют до тех пор, пока не получат определенное количество очков.