

# Содержание

Предисловие	2
Игры в фанты	4
Игры с разыгрыванием	9
Игры в молчанки	13
Игры с предметами	16
Подвижные игры с напевами	21
Игры-цапки	28
Игры с угадыванием	30
Другие игры	32
Использованная литература	34



## Предисловие

Старинные народные игры стремительно исчезают из нашей жизни. Если в сборнике Е.А. Покровского «Детские игры, преимущественно русские», изданном в конце XIX века, их насчитывалось более пятисот, то сейчас с трудом можно перечислить десяток. Исчезновение народной игры из детской среды – серьезная проблема, требующая самого пристального внимания. Неслучайно, в народе игру называли «школой жизни». Ребенок в игре познавал мир, себя, окружающих, формировался как полноценная личность. Добавьте к этим элементам удивительное, неповторимое ощущение радости, восторга, праздника, и становится понятной вся глубина, духовная сила традиционной игры.

Принципиально важным в настоящее время является популяризация традиционных игр в среде современных детей. Фольклорное объединение «Царёв город» на протяжении многих лет ведет скрупулезную работу по собиранию традиционных игр в фольклорно-этнографических экспедициях по Республике Марий Эл, Республике Татарстан, в Кировской и Нижегородской областях. Многолетняя практика работы объединения в направлении популяризации народных игр наглядно показала, с одной стороны, востребованность старинных игр среди всех групп населения, с другой стороны, ограниченность знаний в этой области. Данный сборник позволит систематизировать знания о народных играх, показать значимые преимущества и варианты игровой деятельности в рамках старинной игры.

В сборник вошли наиболее интересные и доступные традиционные игры, собранные участниками объединения в фольклорных экспедициях, почерпнутые из лучших этнографических сборников, а также в общении с другими педагогами-фольклористами и фольклорными ансамблями. В результате многолетней творческой деятельности объединения игры, собранные здесь, практически освоены во время организации игровых программ и праздников среди малышей, школьников, воспитанников воскресных школ, молодежи. Они не только вызывают неподдельный интерес у современных детей, но и предполагают серьезную работу ребенка по осмыслению себя, своих поступков, чувств, и, в итоге, помогают ему стать человеком!

Все игры в сборнике разделены на несколько частей. Такая классификация достаточно условна, ибо многие игры могут свободно переходить из одного раздела в другой.

**Составители сборника выражают огромную признательность и благодарность бабушкам, детям, ученым, педагогам, издателям, всем, – кто, придумал, сохранил, зафиксировал и опубликовал для будущих поколений этот удивительный мир – мир народной игры!**



## Игры в фанты

Этот тип игр был невероятно распространенным. Он идеально вписывался в пространство маленькой избы, где невозможно было бегать и устраивать подвижные соревнования, к тому же он подходил для любого возраста.

Принцип игры в фанты очень прост: водящий собирает с играющих фанты (фантики), т.е. какие-нибудь предметы, принадлежащие только им. Они складываются в шапку (корзину) и перемешиваются. Далее выбирается так называемый «самовар», который усаживается спиной к играющим. Водящий по очереди достает фантики и говорит: «Что сделать этому фантику?» «Самовар» придумывает любые задания: попрыгать на одной ножке, похрюкать, спеть частушку и др. Причем отказываться от выполнения фанта было нельзя. Чем интереснее задание, тем ярче должно быть его воплощение.

Эта игра формирует множество полезных навыков: развивает фантазию и творческое мышление; учит легко относиться к шуткам и насмешкам в свой адрес; помогает раскрепоститься замкнутым и закрытым детям.

Чтобы собирание фантов было не формальным, существует множество вариантов. Вот несколько из них.

### Перышко

Игра проходит очень весело у ребят 8-11 лет. Играющие, взявшись за руки, встают в кружок или садятся вокруг стола. Расцеплять руки во время игры нельзя. Подбросив вверх перышко (пушинку), все дуют на него так,

чтобы оно все время находилось в воздухе и не падало. Перышко можно заменить кусочком ваты или листочком, главное, чтобы это было что-то легкое. Смысл игры в том, чтобы перышко упало на кого-нибудь из соседей, а не на тебя. На кого упало перышко, тот отдает фант.

## **Баба била**

Игра ориентирована на детей 5-10 лет. Она воспитывает внимательность и быстроту реакции. В ней может участвовать большое количество игроков.

Все сидят полукругом, водящий — в центре. Он провозносит приговорку, задавая ей определенный ритм. В такт приговорке играющие поочередно ударяют в ладоши, потом по коленкам:

Баба била, била, била  
Да всё деду доложила.  
Дед бил, бил, бил  
Да всё сестрам доложил.  
Сёстры били, били, били  
Да всё братьям доложили.  
Братья били, били, били  
Да в кадушку положили.  
А в кадушке стрекоза —  
Закрывай скорей глаза!

Если водящий сказал: «Закрывай скорей глаза», — то нужно быстро закрыть ладошками глаза, если предложил закрыть уши, то нужно закрыть уши и т.д. Главное —



необходимо закрывать именно то, что называет водящий. Кто сделает это последним, или перепутает уши с глазами, или отвлечется, тот проиграл и отдает фант.

## Золото хоронить

Это усложненный вариант игры в фанты, особенно подходит для детей 8-15 лет. В первую очередь, нужно выбрать двух человек: один – водящий, он будет «золото хоронить» (прятать монетку), другой – эту монетку искать.

Все остальные участники игры садятся в линию или по кругу и держат руки лодочкой. Водящий по порядку подходит к каждому играющему и прячет (либо делает вид, что прячет) денежку в чьих-нибудь руках. Здесь он должен проявить фантазию и смекалку, чтобы перехитрить своего товарища и ни в коем случае не выдать человека, в чьи руки положил денежку. Второй игрок ходит и внимательно смотрит, к кому в ладошки водящий спрятал «золото». Чтобы еще сильнее запутать угадывающего, водящий может обходить ребят несколько раз. На протяжении игры поется песенка:

С движением



Зо-ло-то хо-ро-ню, чи-сто-е хо-ро-ню. Га-дай, га-дай, де-ви-ца,  
от-га-дай, кра-са-ви-ца, у ко-го, у ко-го в руч-ках се-реб-ро мо-ё.

Золото хороню,  
Чистое хороню,  
Гадай-гадай, девица,

Отгадай, красавица,  
У кого, у кого  
В ручках серебро моё.

В конце игры, когда водящий «схоронил золото», другой игрок должен угадать, в чьих руках спрятана монета. Если он угадал, то сам становится водящим, а участник, которому положили в прошлом коне монету, становится «угадывающим». Если водящий не угадал – он снова должен водить или, по желанию игроков, может выполнить какой-либо фант.

### **Улень**

Эта игра очень веселая и азартная. Лучше всего в нее играть более старшим детям. Выбирается «Улень». Желательно выбрать самого веселого и находчивого. В центре ставится стул, на который садится «Улень». Каждый из играющих берёт какую-либо вещь: платок, шарф, шапку, варежки и прочие фанты. Все повязывают или отдают «Уленю» свои вещи, в это время поется песня:

Сидит Улень  
Под кустичком,  
Под кустичком,  
Под березничком.

— Тепло ли тебе, Улень,  
Студено ли тебе, Улень?  
— Мне-ко день тепло,  
Мне-ко ночь студено.



Мне-ко день тепло,  
Мне-ко ночь студено,  
Приоденьте меня,  
Принакушкайте.

Приоденьте меня,  
Принакушкайте,  
Принакушкайте,  
Принакулёшкайте.

«Улень» надевает фанты как можно смешнее. Затем все играющие спрашивают: «Тепло ли тебе, Улень?» «Улень» залезает на стул и отвечает: «Ой как хорошо, ой как тепло, даже жарко!» После этого он снимает с себя по одной вещи и спрашивает: «Чей фант?» Хозяин фанта подходит и пытается отнять свой фант: ему нужно три раза подпрыгнуть и достать его из рук «Уленя», стоящего на стуле. Если достал – уходит на свое место, если нет – выполняет какое-нибудь задание, назначенное «Уленем». Чем смешнее и разнообразнее будут задания, тем интересней пройдет игра.





# Игры с разыгрыванием

## Криночки

Это удивительная ролевая игра, которая при ярких способностях «актеров» превращается в настоящий спектакль. В ней разыгрывается сюжет, когда мать уезжает на базар и наказывает дочке следить за хулиганом-котом, который может съесть сметану и творог в подполе. Игра предполагает разыгрывание следующих эпизодов:

- отъезд матери на базар;
- уговоры котом дочки, чтобы та отошла от «криночек»;
- поедание котом сметанки;
- погоня матери и дочки за котом;
- баня для кота.

### Правила игры:

Выбираются герои игры: мама, дочка и кот. Все остальные ребята – «криночки» (горшочки со сметанкой). Желательно, чтобы их было четное количество (от 6 до 20 человек). «Криночки» садятся в линию на корточки. Их задача – просто сидеть и наблюдать за действиями. Далее мать ведет разговор с дочкой: «Доченька, я поехала на базар, следи за котом, чтобы он не пил молоко, чтоб он не съел сметанку. Стереги криночки».

Мать отходит в сторонку, как будто уехала на базар за покупками. Дочка остается возле «криночек», играет или просто сидит. К ней подбегает кот и начинает уговари-



вать девочку, чтобы та ушла куда-нибудь. Здесь очень важна роль кота, который должен придумать множество различных вариантов отвлечения дочки от «криночек»: «Иди, девочка, с подружками поиграй; сбегай на улицу, там торговцы приехали» и пр.

Дочка все отвечает: «Врешь, котик, не пойду». В конце концов, он уговаривает ее, и дочь отходит в сторону. В этот момент кот пробегает вдоль «криночек», легонько ударяет их по голове, чтобы они упали на землю или пол.

Все горшочки должны повалиться на пол и лежать. Мама возвращается с базара, видит, что кот нахулиганил. Они с дочкой начинают бегать за котом вокруг «криночек» и ловить его. Для наказания можно кота слегка поколотить. Эти действия могут повторяться до 3-х раз.

В последний раз мать, поймав кота, предлагает хорошенько пропарить его в бане, чтобы он больше молоко не воровал. Остальные участники – «криночки» – встают парами, держатся за руки особым способом, «в замочек». Получается «ручеек» – это и есть баня. Мать ведет кота к бане и пускает его туда, чтобы он прошел под руками – это называется «парить кота в баньке». Парят в баньке тоже несколько раз. Все «криночки», когда кот проходит под руками, бьют и приговаривают:

Пропарили кота  
Поперёк живота.  
— Вот тебе, коток,  
За сметанку, за творог!

Кот должен как можно быстрее проскочить под руками, чтобы ему досталось поменьше тумачков.

### **Репка (или Редька)**

Играющие садятся вереницей, один сзади другого. Каждый обхватывает впереди сидящего за пояс, старается держать крепко. Последний из сидящих называется «бабушкой», а все остальные – «редьки». По считалке или жребию выбирают водящего, которого называют «Ивашкой». Он подходит к «бабушке» и ведет с ней такой разговор:

- Тук-тук-тук!
- Кто тут?
- Ивашка.
- Зачем пришёл?
- За редькой!
- Не поспела ещё, приходи завтра.

«Ивашка» отходит в сторону или обходит сидящих, снова возвращается и ведет разговор:

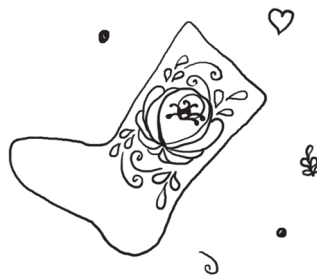
- Тук-тук-тук!
- Кто тут?
- Ивашка.
- Зачем пришёл?
- За редькой!
- Дергай, какую захочешь!

«Ивашка» подходит к передней «редьке» и дёргает



ее, т.е. старается вытащить играющего из объятий другого. Выдернув одну «редьку», «Ивашка» уже вместе с ней старается выдернуть другую, потом уже втроем они идут за третьей и т.д. Если же «Ивашка» не сумеет выдернуть «редьку», то выбирается другой водящий, а «Ивашка» сам становится «редькой».

В настоящее время подобные игры очень нравятся маленьким деткам, особенно когда «Ивашка» или «кот» – это взрослый человек (родитель, старший брат). В одновозрастной группе игра превращается в настоящее соревнование «кто кого». В традиции же эта игра происходила там, где обычно старшие дети следили за маленькими. Малышей делали «криночками» или «репкой», а старшие уже могли играть и бегать в свое удовольствие. При этом малыши были под присмотром и с удовольствием наблюдали за представлением.



# Игры в молчанки

Это одна из самых забытых, но в то же время очень интересных и актуальных игр в современном мире. Возраст играющих варьируется от 5 до 15 лет.

## Молчанка (классический вариант)

Суть игры в следующем: после определенных слов, которые произносит водящий, все должны замолчать, не произносить никаких звуков и не улыбаться. В это время водящий либо смешит, либо старается разговорить играющих. Кто засмеялся или сказал что-нибудь, тот выбывает из игры. Игра проходит очень интересно, к тому же она обладает удивительными полезными свойствами: учит ребенка терпению, умению сдерживать свои эмоции, а со стороны водящего – придумывать разные веселые розыгрыши и забавы. Для начала игры можно использовать такие приговорки:

Чок-чок,  
Зубы на крючок,  
И молчок!

Раз, два, три, четыре, пять,  
С этих пор молчать.

Ехали цыгане.  
Кошку потеряли,  
Кошка сдохла,



Хвост облез,  
Кто слово скажет,  
Тот её и съест.  
Бомба взорвалась,  
Игра началась!

Кто засмеялся, тот выбывает из игры. В итоге остается, как правило, один победитель, которому можно, например, подарить старинный подарочек – всем вместе подбросить его вверх.

### **В капусту**

Игра «В капусту» – это уже подвижный вариант игры в молчанку. Выбирается водящий – он «огородник». «Огородник» садится поодаль и ждет, пока созреет капуста. Все дети берутся за руки и становятся в цепочку. Это и есть «капуста». Первый игрок в цепочке – «кочерыжка» – начинает закручивать «капусту», т.е. делает так, чтобы вся цепочка закрутилась вокруг него. Далее «капуста» ведет такой диалог с «огородником»:

- Огородник! Огородник!
- Чего вам надо?
- Иди капусту рвать.
- А она созрела?
- Да!
- Точно?
- Да! Да!
- Ну иду, иду!

«Огородник» направляется к «капусте» и пытается оторвать кого-то от цепочки. При этом «капуста» должна не только крепко держаться за руки, но и молчать, не произносить ни единого звука. Если «капуста» устояла, то выиграла, если «огороднику» удалось «оторвать листочек» или «капуста» засмеялась, то выиграл он. Далее выбирается новый «огородник», и игра начинается сначала.

### **Голосянка**

Если молчанки еще можно встретить в детской среде, то голосянки практически исчезли из детской игровой практики. И совершенно напрасно. Они не только приносят радость играющим, вызывают смех, но и развивают голосовой аппарат ребенка, являются некой дыхательной гимнастикой. Игру голосянку можно считать «молчанкой наоборот». Выбираются несколько соревнующихся (3-5 человек). Они все вместе речитативом говорят такие слова:

А давайте-ка, ребята,  
Голосяночку тянуть.  
Кто не дотянет,  
Того за волосы-ы-ы-ы-ы!

В конце все играющие тянут последний звук на одном дыхании. Кто дольше всех протянет его, тот и выиграл.



## Игры с предметами

Удивительная простота игр с предметами заключается в том, что здесь используются такие предметы, которые всегда находятся у нас под руками: палки, камешки, веревочки и др. За внешней простотой таких игр стоит кропотливая работа ребенка над собой и своим телом, совершенствование координации движений, выносливости и аккуратности.

### Камешки

Для игры понадобится небольшой камешек, который помещается в кулачке.

#### 1) В камушек

Эта игра будет интересна для детей 10-15 лет. Лучше всего, если игроков будет больше десяти. Все встают в круг, плотно прижавшись друг к другу. Руки за спиной. Водящий находится внутри круга. Все произносят такую приговорку:

Как у Иванушки  
Был белый камушек.  
Белый камень у меня,  
Белый камень у меня.

Приговорка произносится три раза. В это время игроки за спиной передают камешек. Как только слова произнесены, водящий должен угадать, где камень. Если



угадал – выиграл. Если нет – пробует еще раз, или игроки дают ему какое-либо наказание: постоять в углу, извиниться и пр. В игре есть несколько особенностей:

- камешек можно передавать только тогда, когда говорятся слова;
- камешек можно передавать в любую сторону;
- если кто-то из игроков выронил камешек, он тут же становится водящим.

## 2) Раскупы-купы-купанушка

Уникальность этой игры заключается в том, что она подходит для любого возраста. По мере освоения игры и взросления игроков, правила можно усложнять и видоизменять.

Для этой игры выбираются два водящих. Один из них встает в середину круга и нагибается вперед или садится на корточки, подставляя всем игрокам свою спину. Все играющие кладут на спину водящего правую руку ладонью вверх. Запеваается песня:

С движением



Рас-ку-пы-ку-пы-ку-па-нуш - ка, где ку-пал - ся И-ва - нуш - ка,

Раскупы-купы-купанушка,  
Где купался Иванушка,  
Белый камень у меня, у меня,  
Говорите про меня, про меня.



Второй водящий с камешком дотрагивается до ладони каждого и кладет его кому-нибудь. Затем все сжимают ладони и показывают кулачок. Водящий должен с двух или трёх раз угадать, у кого камешек.

Игру можно разнообразить несколькими вариантами продолжения:

- чтобы запутать водящего, тот, кто раскладывает камешек, продолжает касаться рук и после того, как уже положил камешек;
- песенка не прекращается, когда водящий отгадывает. Она служит подсказкой. Если водящий подходит ближе к тому, у кого камешек, песня поется громче, если отходит дальше – тише;
- когда водящий отгадывает, тот, у кого камешек, убегает, а водящий догоняет. Догнав его, водящий забирает камень и начинает раскладывать следующий кон. Тот, кто убегал, становится в центр и подставляет спину.

### **Палки. Калечина-малечина**

В эту игру могут играть ребята от пяти лет, когда уже выработана некая координация движений. Для этой игры понадобится палочка диаметром 1,5-2 см и длиной 50-80 см. Один конец палки слегка заострен. Это и есть калечина-малечина. Палку держат вертикально на кончике одного или двух пальцев руки. Пальцами другой руки поддерживать калечину нельзя. Чтобы палка не упала, необходимо делать балансирующие движе-

ния и рукой, и всем телом. При этом считают, сколько времени игроку удастся удержать палку до своего падения. Перед началом приговаривают:

Калечина-малечина,  
Сколько часов до вечера?  
Раз, два, три, четыре...

Когда палка падает, ее надо подхватить второй рукой, не допуская окончательного падения на землю. Счет ведется только до подхвата палки второй рукой и засчитывается в том случае, если палка не упала на землю. Счет ведется с оговоренной игроками скоростью, игрок считает сам. Побеждает тот, кто наберет больше всего очков.

Эта игра интересна тем, что можно варьировать правила согласно возрасту и способностям детей:

- держать палку на тыльной стороне ладони, на локте, на плече, на голове и т.д.;
- слегка подбрасывать палку вверх, перемещая ее по руке, продолжая удерживать вертикально;
- держать одновременно две палки, одну на ладони, другую на голове и пр.

## **Волчок**

Для этой игры понадобится деревянный или бумажный волчок. В народе его еще называли кубарь, вертушка, юла. Играть в эту игру могут и маленькие, и большие ребята, так как правила игры можно с возрастом усложнять.



Самый простой вариант игры – это вращение волчка на время. У кого дольше всех он кружится, тот и выиграл. Для этой забавы нужно несколько волчков по числу игроков.

Но есть и командная игра с волчком. Все игроки встают в круг. Первый из игроков берет в руки небольшую дощечку или толстую картонку размером 30\*30 см. На ней игрок заводит волчка и говорит: «Волчок, волчок, не ложись на бочок!» После того, как слова сказаны, игрок быстро передает дощечку с волчком своему соседу. При этом нужно стараться, чтобы волчок не упал с доски и продолжал крутиться. Другой игрок, взявший дощечку, также проговаривает слова и передает следующему. На ком волчок остановится, «упадёт на бочок», тот выбывает из игры, или ему можно давать какое-нибудь задание-фант.

Когда этот простой вариант освоен, можно добавлять такие элементы:

- подбрасывать волчок на дощечке во время приговорки;
- обернуться вокруг себя вместе с волчком;
- поворачивать дощечку вокруг своей оси во время приговорки;
- крутить одновременно 2 или 3 волчка на одной дощечке.

Здесь уже все зависит от фантазии и сноровки игроков.

## Подвижные игры с напевами

Такой тип игр уже практически не встретишь в современной жизни. Он исчез из детской среды в первую очередь. Связано это не только с тем, что детскую среду заполонила иная музыкальная культура. Прежде всего, игры с напевами требуют напряжения и умственных, и физических, и духовных сил. Чтобы сыграть в подобную игру, нужно приложить немало усилий, терпения, выносливости. Вот и становятся такие игры настоящим раритетом. А ведь именно в них всесторонне развивается личность ребенка, легко и непринужденно происходит его погружение в окружающий мир и музыкальную культуру. К тому же ребенок приобретает навыки объединения различных способностей в достижении намеченной цели.

Подобные игры требуют наличия просторной и безопасной игровой площадки.

### Коршун

В игре могут принимать участие от 6-ти и более игроков. По считалке играющие выбирают «коршуна» и «курицу». Все остальные – «цыплята». Они становятся в цепочку друг за другом. Каждый играющий держится за пояс впереди стоящего. «Курица» становится впереди цепочки. Ее задача – защитить «цыплят», особенно последнего. По условию игры «коршун» может похитить только его. Держаться нужно покрепче, так как те «цыплята», которые оторвались от цепочки и не успели быстро соединиться, тоже становятся добычей



«коршуна». Тот, кого «коршун» успел захватить, выбывает из игры.

«Коршун» садится в центр игрового поля и изображает, что роется в земле. Вокруг него ходят остальные игроки и поют песенку:

С движением



Во - круг кор - шу - на хо - жу, о - же - ре - ли - е ни - жу

Вокруг коршуна хожу,  
Ожерелие нижу,  
По три ниточки,  
Бисериночки.  
Я снизала вороток,  
Вокруг шеи короток.

«Курица» с «цыплятами» подходит к «коршуну», и между ними происходит такой разговор:

- Бог в помощь, коршун!
- И тебе не хворать!
- Коршун, коршун, а что ты делаешь?
- Рою землю да ямку копаю.
- На что тебе ямка?
- Денежку ищу.
- На что тебе денежка?

- Иголку купить.
- На что тебе иголка?
- Мешочек сшить.
- На что тебе мешочек?
- Соли купить.
- На что тебе соли?
- Щи посолить.
- На что тебе щи солить?
- Одну половину самому съесть, а другую – твоим детям глаза залить!
- За что?
- Они мою городьбу сломали. Я их всех переловлю.
- Они мои детки, и я не пущу, не пущу!

После этих слов «коршун» бросается на играющих и пытается схватить какого-нибудь «цыпленка», а «курица» расставляет руки и не пускает его. Если «коршуну» удалось поймать всех игроков до последнего, он считается выигравшим.

## **Золотые ворота**

Играет большое количество человек. Лучше всего, чтобы это были дети постарше. Игра требует выносливости. Выбираются «ворота». Это два человека, которые встают напротив друг друга, берутся за обе руки и поднимают их над собой. Все остальные становятся цепочкой. Цепочка проходит под «воротами» под специальную песенку:



Неспеша

Зо - ло - ты - е во - ро - та, про - хо - ди - те, гос - по - да:  
пер - вый раз про - ща - ет - ся, вто - рой - раз за - пре - ща - ет - ся,

Золотые ворота,  
Проходите, господа:  
Первый раз прощается,  
Второй раз запрещается,  
А на третий раз  
Не пропустим вас!

На последние слова «Не пропустим вас!» «ворота» опускают руки, чтобы поймать кого-то из игроков. Задача играющих – успеть проскочить под «воротами» и не попасться им, но при этом не расцепить руки. Кого «ворота» поймали, прицепляется за пояс к одному из игроков, который изображает «ворота». Другой пойманный будет прицепляться уже к противоположному игроку «ворот». Так вся цепочка разделится на 2 команды. Когда все будут пойманы и разделены, «ворота» крепко берутся за руки, а все остальные тянут друг друга в разные стороны. Побеждает та команда, которая смогла перетянуть противников и при этом не разорваться.



## Как у тётушки Тамары

Это очень простая и веселая игра. В ней могут принимать участие от 8 и более игроков. Игра подходит для более старших ребят (от 7 лет), так как требует доверия и согласованности действий всех участников игры.

Все встают в круг и берутся за руки. Выбирается водящий. Ему завязывают глаза, он вытягивает руку вперед и начинает крутиться на месте. В это время круг идет в противоположную сторону и поет:

С движением



Как у тётушки Тамары  
развелися тараканы,  
она стала их считать: "Раз, два, три, четыре, пять!"

The musical notation consists of two staves. The first staff contains the melody for the first line of the song. The second staff contains the melody for the second line, which includes a sequence of 'x' marks representing a counting game. The lyrics are written below the notes.

Как у тётушки Тамары

Развелися тараканы,

Она стала их считать:

«Раз, два, три, четыре, пять!»

На слово «пять» водящий указывает рукой на кого-либо игрока, а круг останавливается. Того, кого выбрал водящий, берут на руки все участники игры и подбрасывают вверх 3 раза.

## Прянична доска

В игре принимают участие ребята от 7 до 15 лет. Она интересна в любом возрасте. Все играющие садятся



в ряд на лавочку или на стулья. Это и есть «прянична доска». Выбирается водящий, он ходит вдоль «пряничной доски», а в это время все поют:

Живо



Музыкальная запись песни «Прянична доска» на нотном стане. Темп обозначен «Живо». Музыка записана на одной октаве в 2/4 такта. Под нотами приведены слова песни.

Пря - нич - на до - ска с це - ло - го пень - ка,  
с це - ло - го пень - ка сбрось - ка па - рень - ка!

Прянична доска  
С целого пенька,  
С целого пенька.  
Сбрось-ка паренька!

На последние слова «Сбрось-ка паренька!» водящий дотрагивается рукой до коленки любого играющего. Тот быстро вскакивает, и они вместе с водящим бегут в разные стороны, оббегая «пряничну доску». Задача игроков – прибежать быстрее своего соперника и занять пустующее место. Кто не успевает, тот снова начинает водить.

## Царь-горох

Лучше всего в эту игру играют дети начальной школы, так как у них уже есть определенный кругозор в области трудовой деятельности человека и они очень подвижны.

По считалке выбирается Царь-горох. Он садится в стороне на небольшом расстоянии от остальной группы играющих (примерно 4-5 метров). Игроки договарива-

ются о том, какое дело, работу они будут показывать Царю-гороху. Движения должны изображаться без слов. Желательно придумывать действия посложнее: как чистят обувь, как солят капусту, как носят воду и др. Договорившись, играющие подходят к Царю-гороху, напевая песенку:

Умеренно



Царь-го-рох, Царь-го-рох, а - хи, ох, а - хи, ох.

От - га - дать те - бе по - ра, что мы де - ла - ли вче - ра.

Царь-горох, Царь-горох,  
Ахи-ох, ахи-ох.  
Отгадать тебе пора,  
Что мы делали вчера.

Все ребята показывают задуманное движение, а Царь-горох отгадывает. Если он правильно называет работу, то все бегут до назначенного места, где ловить уже нельзя. Кого Царь-горох поймает, тот становится новым Царем.



## Игры-цапки

Принцип этих игр заключается в следующем: необходимо поймать или захватить какой-либо предмет быстрее всех. Игра подходит и для младших, и для старших ребят.

### На горе стояли зайцы

Количество игроков – от 2 до 10 человек. Взрослый или старший игрок вытягивает свою руку вперед ладонью вниз. Остальные ребяташки «прилепляют» к ладони снизу свой указательный пальчик. Слегка покачивая рукой, взрослый приговаривает:

На горе стояли зайцы

И кричали: «Прячьте пальцы!»

Цап!

На последнем слове водящий старается захватить пальчики игроков, а они должны вовремя их убрать. Кого водящий поймал, тот выбывает из игры.

### Под моею крышей

Все садятся в круг или за стол. На середину ставится какая-нибудь игрушка. Играющие кладут руки на колени или на стол и в такт словам хлопают по столу или коленям:

Под одною крышей

Жили-были мыши,

Заяц, белка, жаба.

Цап!

На последнем слове необходимо схватить предмет, который находится в центре. Кто его схватил, тот и выиграл.

### **Сидели два медведя**

Игра подходит для детей 6-11 лет. Все встают в круг и вытягивают вперед руки ладонями вверх. Водящий ходит по кругу и шлепает по ладошкам игроков, приговаривая такие слова:

Сидели два медведя  
На тоненьком суку,  
Один читал газету,  
Другой молот муку.  
Раз ку-ку, два ку-ку,  
Оба шлёпнулись в муку!

На последнем слове водящий должен успеть шлепнуть кого-нибудь по руке (задеть ее), а игрок должен успеть одернуть руку. Если водящий успел, игрок выбывает из игры, если игрок успел одернуть руку, водящий начинает снова. Играют до тех пор, пока не останется один игрок. Победителю все громко кричат: «Герой!»



## Игры с угадыванием

Такие игры направлены на развитие фантазии ребенка, внимания и наблюдательности, а также скорости реакции.

### Три-татушки

Для детей 11-15 лет. По считалке выбираются два водящих. Один водящий уходит в сторону, чтобы не слышать того, что происходит в кругу. Ребята назначают второго водящего, который остается стоять со всеми в кругу. Его задача – показывать разнообразные движения и менять их как можно чаще. Все стоящие в кругу должны за ним повторять. При этом говорятся такие слова:

Три-татушки, три-та-та,  
Вышла кошка за кота,  
За кота-котовича,  
За Петра Петровича.

В это время возвращается второй водящий. Он встает в центр круга и внимательно наблюдает за всем происходящим: как ребята повторяют движения, как часто они меняются и пр. Главное для него – определить, кто из игроков эти движения показывает. Если он угадывает, то побеждает. О количестве попыток можно договариваться заранее, но лучше всего, чтобы попытка была одна, тогда и значимость победы возрастает. Далее снова выбираются водящие, и игра продолжается.

## Шипи, шипи, самовар!

В эту игру возможно играть в такой компании, где дети хорошо знают друг друга. Количество и возраст детей не ограничены. По считалке выбирается первый водящий – это «самовар». Он садится перед играющими, и ему завязываются глаза. Один из игроков подходит к нему сзади, кладёт руку на плечо и говорит: «Шипи, шипи, самовар! Шипи, шипи, самовар!» «Самовар» должен назвать игрока по имени. Если угадал – победил, если не угадал – выполняет фант или снова отгадывает. Игра проходит интереснее, если игроки меняют голос, пищат, говорят басом.



## Другие игры

### Зверь, птица, небылица

В эту игру лучше всего играть со старшими ребятами (11-15 лет), так как она требует определенного кругозора, быстроты реакции и сосредоточенности.

Все встают в круг. Водящий ходит за кругом и приговаривает такие слова: «Зверь, птица, небылица». В какой-то момент он кладет руку на плечо любого игрока и говорит: «Зверь?» Игрок должен быстро назвать какого-нибудь зверя. Если водящий кладет руку на плечо и говорит: «Птица?», – то игрок быстро называет любую птицу, а если водящий спрашивает: «Небылица?», – то необходимо назвать то, чего не бывает, например: Баба-Яга, корова летает, черный снег. Кто не смог быстро ответить на вопрос, повторился или перепутал задания, тот выбывает из игры.

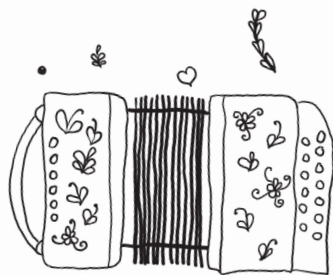
Играют до тех пор, пока не останется один игрок. Он и становится победителем.

### Уголок на уголок

Эта игра очень подходит для детей 5-10 лет. Для нее необходима квадратная площадка небольшого размера, это может быть комната или пространство, ограниченное ковром. Главное, чтобы у этой площадки были 4 уголка. В игре участвуют 5 человек : водящий и 4 игрока. Если ребят в компании больше, то можно сделать 4 пары игроков и пару водящих. В центр комнаты встает водящий. Он кричит:



«Уголок на уголок, ку-ка-ре-ку!» После этого игроки должны перебежать из своего угла в любой другой, а водящий также занимает свободный угол. Кому уголка не досталось, тот становится водящим и вновь кричит: «Уголок на уголок, ку-ка-ре-ку!» Игра должна проходить в быстром темпе, только тогда она увлекательна и интересна.



## Использованная литература

1. Агамова, Н.С. Народные игры для детей. Организация, методика, репертуар [Текст]: Сборник игр, развлечений и материалов для курсов повышения квалификации организаторов досуга и игр / Н.С. Агамова, И.А. Морозов, И.С. Слепцова. – М.: Государственный республиканский центр русского фольклора, 1995. – 174 с.

2. Как во нашем во дому [Текст]: Учебно-методическое пособие / Сост. Н.А. Овсянникова. – Новосибирск, ООО «Рекламно-издательская фирма Новосибирск», 2006. – 160 с.

3. Покровский, Е.А. Детские игры, преимущественно русские [Текст]: (В связи с историей, этнографией, педагогией и гигиеной) / Д-ра Е.А. Покровского. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: типо-лит. В.Ф. Рихтер, 1895. – VI, 368 с.

4. Развивающие игры, сказки, забавы для школьников [Текст]: Методическое пособие / Е.И. Якубовская, Н.В. Еремина, Л.Н. Иванищенко; Под общей ред. Е.И. Якубовской. – СПб.:СПбАППО, 2008. – 276 с.

5. Русские народные детские песни и сказки с напевами [Ноты] / Запись, составление и нотация Г.М. Науменко.– М.: ЗАО Изд-во Центрполиграф, 2001. – 414 с.: ноты.

6. Традиционные народные праздники в общеобразовательных учреждениях [Текст]: Методическое пособие / Е.И. Якубовская, Н.В. Еремина, Г.В. Емельянова и др.; Под общей ред. Е.И. Якубовской. – СПб.: СПбАППО, 2005.– 288 с.: ил.

7. Шангина, И.И. Русские дети и их игры [Текст] / И.И. Шангина. – СПб.: Искусство–СПб, 2000. – 296 с.

