

Картотека «Русские народные игры»

Игры — своеобразная школа ребенка. В них удовлетворяется жажда действия; предоставляется обильная пища для работы ума и воображения; воспитывается умение преодолевать неудачи, переживать неуспех, постоять за себя и за справедливость. В играх — залог полноценной душевной жизни ребенка в будущем.

Неоценимым национальным богатством являются календарные народные игры. Они вызывают интерес не только как жанр устного народного творчества. В них заключена информация, дающая представление о повседневной жизни наших предков — их быте, труде, мировоззрении. Игры были непременным элементом народных обрядовых праздников. К сожалению, народные игры сегодня почти исчезли из детства. Хотелось бы сделать их достоянием наших дней.

Практически каждая игра начинается с выбора водящего. Чаще всего это происходит с помощью считалки.

Считалка обнаруживает свою древнюю традицию. Обыкновение пересчитываться идет из быта взрослых. Перед предстоящим делом в прошлом зачастую прибегали к счету, чтобы узнать, удачно или неудачно завершится задуманное. Этому придавали необычайную важность, так как полагали, что есть числа счастливые и несчастливые.

Взрослые пересчитывались — стали пересчитываться и дети. Ведь многие детские игры имитируют серьезные занятия взрослых — охоту на зверей, ловлю птиц, уход за посевом и др.

Есть игры, в которых играющие делятся на команды. Чтобы при этом не возникало споров, использовались скороговорки: кого выбираешь? что выбираешь? что возьмешь?

«Как у тетушки Ирины»

Орнаментальный вариант известной игры на повторение жестов и гримас ведущего. В данном случае игра приобрела характер кругового хоровода. Записана в Октябрьском районе Челябинской области.

Играющие по считалке выбирают тетушку Ирину, которая выходит в центр хоровода. Хоровод берется за руки, ходит по кругу и поет:

Как у тетушки Ирины

Было семеро детей,

Они не пили, не ели,

Все на тетушку глядели,

Разом делали вот так.

Тетушка Ирина изображает всякие гримасы, встает в немислимые позы (*приседает на одной ноге, прижимает коленку к подбородку и т. п.*). Все играющие должны точно повторить ее жесты и гримасы. Кто ошибется, неточно повторит позу тетушки, тот заменит ее в центре круга и сам будет показывать товарищам, что делать.

«Золотые ворота»

Золотые ворота,

Пропустите вы меня.

Я и сам пройду,

Да всех детей проведу.

Скоро день кончается.

Ворота закрываются.

(*«Ворота» закрываются при последнем слове и «ловят» того, кто оказался в них, Чтобы не быть пойманными, идущие невольно ускоряют шаг, иногда переходят на бег, а ловящие, в свою очередь, меняют скорость речитатива. Игра становится более подвижной и веселой.*)

«Золотые ворота»

В начале игры выбирают солнце и месяц. Они надевают соответствующие шапочки, становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, образуя ворота.

Остальные играющие также берутся за руки и вереницей идут через ворота.

Дети:

Золотые ворота

Пропускают не всегда

Первый раз прощается

Второй – запрещается

А на третий раз

Не пропустим вас!

Ворота закрываются на последнем слове и ловят того, кто в этот момент проходил через них. Дети, зная, что ворота закрываются в конце стихотворения, спешат быстро проскочить в них. Пойманный игрок становится к солнцу и месяцу в круг и игра продолжается до тех пор, пока все игроки не будут пойманы.

«Кулачки»

Шла кукушка мимо сети,

А за нею малы дети,

Кук мак, кук мак – убирай один кулак!

Играющие сжимают пальцы в кулаки. Водящий начинает считать играющих:

Так продолжается до тех пор, пока кто-то из играющих не уберет оба кулака. Теперь он либо выходит из игры, либо выполняет задание играющих (*пляшет, прыгает на одной ноге, кукарекает и т. д.*).

«Колечко»

Дети сидят на лавочке и держат ладони, сложенные лодочкой, перед собой.

Водящий зажимает колечко или монетку в своей "лодочке" и поочередно проходит мимо каждого участника (можно не раз, вкладывая свои ладони в ладони игроков. Незаметно он перекладывает к одному из них "колечко", а затем произносит:

«Колечко-колечко, выйди на крылечко».

Задача игрока, получившего колечко, встать и выйти, став при этом водящим. Задача остальных - успеть удержать его.

«Ручеек»

Эту игру знали и любили еще наши прабабушки и прадедушки, и дошла она до нас почти в неизменном виде. В ней нет необходимости быть сильным, ловким или быстрым. Эта игра иного рода — эмоциональная, она создает настроение, веселое и жизнерадостное.

Правила просты. Играющие встают друг за другом парами, обычно мальчик и девочка, юноша и девушка, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор. Игрок, кому пара не досталась, идет к «истоку» ручейка и, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару.

Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало «ручейка». И проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему симпатичен. Так «ручеек» движется — чем больше участников, тем веселее игра, особенно весело проводить под музыку.

«Царевич – Королевич»

По загороду гуляет, по загороду гуляет,

Царевич – королевич, царевич – королевич (*идут дети по кругу*).

Поднимите ворота, поднимите ворота,

Царевич – королевич, царевич – королевич (*поднимают руки*).

Он царевну выбирает, он царевну выбирает,

Царевич – королевич, царевич – королевич (*руки расцеплены*)

Царевне поклонись, царевне поклонись,

Царевич – королевич, царевич – королевич (*кланяются друг другу*)

По загороду гуляет, по загороду гуляет,

Царевич – королевич, царевич – королевич

(хлопают в ладоши).

«Кошки мышки»

Водящий в шапочке кошки сидит в кругу, остальные дети ходят на носках вокруг и приговаривают:

Кошка мышек сторожит,

Притворилась будто спит.

Тише мышки не шумите,

Кошку вы не разбудите!

Водящий:

Надоели! Я встаю,

Всех сейчас переловлю!

Дети разбегаются, водящий их ловит. Игра повторяется 2-3 раза со сменой водящего.

«Совушка»

Водящий – «совушка». На площадке изображается круг диаметром 1,5м – это гнездо «совушки». Она стоит в кругу, руки на поясе, локти назад, спина прямая. Игроки берутся за руки, образуя вокруг «совушки» большой круг. По сигналу дети идут боком приставным шагом.

Дети:

Ах ты совушка-сова,

Ты большая голова!

Ты на дереве сидишь

Летаешь ночью, днем ты спишь.

День наступает, всё оживает!

Дети изображают бабочек, жуков, мышек. Встают на носки и бегают в различных направлениях, приближаясь к гнезду «*совушки*».

Ведущий:

Ночь наступает

Всё засыпает.

Дети замирают на месте в различных позах. Совушка вылетает на охоту, зорко осматривает игроком и отправляет на скамейку тех, у кого осанка неправильная. Через 3-6 сек. Дается команда «*День*» и игра продолжается.

В конце игры называются игроки, которые ни разу не попались «*совушке*». Как только она поймает трех мышек, игра останавливается. Выбирается новая «*совушка*», пойманные игроки возвращаются в круг. Игра повторяется 2 раза.

«Ловишки с ленточками»

По считалке выбирается ловишка (который становится в центре, остальные встают вокруг него, берутся за руки. По сигналу педагога дети начинают движение в правую сторону.

Дети:

Зима пришла

Холод принесла

Зиму примечаем

В ловишки играем

Раз, два, три, лови!

После этих слов дети врассыпную разбегаются по спортивному залу. Ловишка ловит их, собирая ленточки. Пойманные дети отходят в сторону. Когда ловишка поймает 2-3 игроков, игра останавливается. Выбирается новый водящий, игра повторяется.

«Дружба»

Дети встают в круг, берутся за руки. По сигналу педагога начинают двигаться по кругу в правую сторону, произнося при этом:

Мы идем по кругу

Найдем себе друга

Найдем себе друга

Найдем себе дружка

По окончании текста, дети останавливаются. Педагог говорит:

Раз, два, три, друга себе найди!

После этих слов дети должны найти себе друга, разделившись на пары. Игрок, которому пары не хватило, встаёт в центр круга. Включается музыка, под которую игрок выполняет любые танцевальные движения, остальные хлопают в ладоши.

При последнем повторении игры педагог может произнести:

«Никому нельзя скучать, все мы будем танцевать».

В этом случае танцевальные движения выполняют дети всей группы.

«Петух»

Все играющие встают в круг и берутся за руки. Игроки идут по кругу, петух в кругу. Дети произносят потешку:

Тух – тух

Ту – ру- рух!

Ходит по двору петух.

Сам со шпорами хвост с узорами.

Во дворе стоит громче всех кричит!

Петух: Ку – ка – ре – кууу!

Все разбегаются, петух ловит детей, пойманный становится петухом.

«Горелки»

Игроки располагаются попарно, взявшись за руки и образуя колонну. Водящий встает впереди. Все хором громко говорят или распевают:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Глянь на небо -

Птички летят.

Колокольчики звенят!

Раз, два, три - беги!

При слове «беги» стоящие в последней паре размыкают руки и мчатся в начало колонны, обегая ее с разных сторон (один - слева, другой - справа, а водящий пытается поймать кого-то из них до того как пара, встретившись, вновь возьмется за руки.

Если это получается, то вместе с пойманным игроком водящий встает в первую пару колонны, а тот, кого не поймали, становится водящим.

«Мышеловка»

Все становятся в круг, взявшись за руки - это мышеловка. Один или двое - «мышки». Они вне круга. Взявшись за руки и подняв их вверх, двигаются по кругу со словами:

Ах, как мыши надоели,

Все погрызли, всё поели!

Берегитесь же, плутовки,

Доберёмся мы до вас!

Вот захлопнем мышеловку

И поймаем сразу вас!

Во время произнесения текста "мышки" вбегают и выбегают из круга. С последним словом "мышеловка захлопывается" - опускают руки и садятся на корточки. Не успевшие выбежать из круга "мышки" считаются пойманными и встают в круг. Выбираются другие "мышки".

«Мороз-Красный нос»

Описание игры: по краям игровой площадки очерчиваются границы двух «домов». В одном из них собираются игроки. Водящий, т. е. Мороз-Красный нос, встает посреди площадки и говорит:

Я Мороз – Красный нос,

Всех морожу без разбора,

Разберусь со всеми скоро,

Кто сейчас решится

В дальний путь пуститься!

Играющие в ответ скандируют:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз!

И тут же бегут в противоположный «дом». Мороз пытается их догнать и «заморозить»; те, кого он успевает коснуться рукой, замирают на месте. По окончании перебежки они либо выбывают из игры, либо остаются в «замороженном» положении на последующие туры. В этом случае выигрывает тот, кто останется последним, избежавшим прикосновения Мороза.

«Дударь»

Ход игры: водящий – дударь, изображающий больного, становится в центре круга, играющие идут по кругу со словами, после ответа на вопрос «*Что болит?*», играющие

берутся за названные места у соседа по хороводу и опять идут по кругу со словами.

Нужно крепко держаться за названные части тела, не допуская размыкания круга.

Игровой текст:

- «Дударь, дударь, дудариче,
- Старый, старый, старичище,
- Его во колоду, его во сырую,
- Дударь, дударь,

Что болит?» - «Голова!»

Финал игры: когда водящий устает, на вопрос «*Что болит?*», он отвечает «*Ничего не болит!*». Играющие отвечают «*Вот и полечили!*».

«Мороз»

Это игра-хоровод с элементами салок. Водящего – «Мороза» – выбирают считалкой.

После чего дети образуют круг, в центр которого и встает Мороз». Ребята водят хоровод и читают стихотворение:

Идет Зимушка-Зима,

У ней белая коса.

С ней идут три тетки –

Белые поддевки:

Метель, Вьюга да Пурга.

У тех теток есть слуга:

Злющий дядька Мороз,

Кого схватит – тот замерз!

Потом дети разбегаются в разные стороны, а водящий пытается их догнать

и «заморозить» (*осалить*). Осаленные должны замереть на месте, а другие игроки могут их освободить, попав в них снежками, пытаясь в то же время не попасться

злому «*Морозу*». Игра заканчивается, когда остается один самый ловкий игрок, который и становится следующим «*Морозом*».

Снеговик

Снеговик: Я, ребята, Снеговик,

К снегу, холоду привык.

Снеговик я не простой,

А веселый, озорной.

Очень я люблю играть-

Бегать, прыгать, догонять!

На земле (*полу*) чертят круг, посередине снеговик. Это его «*дом*». Дети находятся недалеко от «*дома*». Как только Снеговик произнес слова, дети разбегаются, Снеговик их ловит и отводит в «*дом*». Игру можно проводить под бубен; закончить действие Снеговика тогда, когда бубен перестанет звучать.

Снежинки

Играющие образуют несколько маленьких кружков по 3-4 человека – «*снежинки*».

Снежинки, соединив руки, легко бегут по кругу, произносят слова:

Мы снежинки, мы снежинки,

Очень белые пушинки,

Мы летим, летим по кругу.

Очень нравимся друг другу.

Воспитатель: Дунул ветер – разлетайтесь,

В воздухе не потеряйтесь!

Дальше звучит бубен, «*снежинки*» разлетаются по участку. Как только бубен перестает звучать, «*снежинки*» должны собраться в свой кружок. Та «*снежинка*», которая собралась первой, выигрывает.

«Колпачок (*паучок*)»

Нужно выбрать водящего, который садится на корточки в центре круга.

Остальные играющие ходят вокруг него, взявшись за руки, и поют:

Колпачок, колпачок,

Тоненькие ножки,

Красные сапожки.

Мы тебя поили,

Мы тебя кормили,

На ноги поставили,

Танцевать заставили. (После этих слов все бегут к центру, приподнимают водящего, ставят его на ноги и снова образуют круг).

Хлопая в ладоши, поют:

Танцевать заставили.

(Водящий начинает кружиться с закрытыми глазами)

Все поют:

Танцуй, танцуй, сколько хочешь,

Выбирай, кого захочешь!

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