

*Картоотека
подвижных народных игр
Белгородской области*



Разлучка

Дети становились попарно. Водящий – впереди, без пары. Он громко говорил: *«Горю, горю, пылаю. Кого хочу – поймаю. Раз, два, три – беги!»* Задняя пара бралась за руки и, отпустив их, разбегалась в стороны, чтобы впереди снова образовать пару. Водящий не должен был допустить их соединения и старался кого-нибудь из них поймать раньше.

Овцы и волки

Играющие – «овцы» разбивались на две команды, занимали «загоны» – места напротив друг друга на расстоянии 20 метров. Позиция «волков» была слева и справа от «овец».

Водящий пастух выходил в круг со словами: *«Овечки, выходите погулять, сочной травки пощипать»*. «Овцы» выбегали на «луг». По команде водящего «волки» должны были ловить «овец» первой команды. Вторая команда «овец» тем временем забегала в «загон», противоположный первоначальному. Побеждал тот «волк», который больше поймаёт «овец».

Петушиный бой

Играющие становились в круг друг против друга на одной ноге, вторую ногу держали согнутой, руки складывали на груди. Прыгая на одной ноге, каждый старался плечом толкнуть противника, заставить потерять равновесие и отпустить вторую ногу – тогда бой выигран.

Сковорода

Играли 5–10 участников, равных по силе. Они вставали в кружок и брались за руки. У самых ног чертился круг – «сковорода». Затем все бежали вокруг начерченной «сковороды». Игра повторялась, пока не останется одного или двух «неиспекшихся» – они победители.

Правила:

1. Начинать тянуть на «сковороду» можно было только после сигнала ведущего.
2. Тот, кто отпустил руку соседа, считался проигравшим – «испекшимся».

Силачи

Играли двое парней, подпоясанные кушаками. По сигналу они должны были взять друг друга за кушаки и, не отрывая от них рук, уложить соперника на землю.

Подкиды

Один из играющих берет в руки мяч и напевает: *«Оля, Коля, дуб зеленый, ланьши белый, заяка серый, брось!»* Со словом «брось» сильно подбрасывает мяч вверх. Кто из игроков первым на лету подхватит мяч, тот поет тот же игровой припев и подбрасывает мяч.

Латка

Количество участников – 6–8 человек. Один из них становился в круг и говорил: «*Собирайся, народ, кто в латки идет!*».

Остальные участники проходили жеребьевку, взявшись за большой палец руки и приговаривая:

*Гулит – не гулит,
Гулит – не гулит.*

Самый верхний, кто взялся за палец, тот – «гулит», и он должен латать. Латает он участников игры только в том случае, если догонит участника и ударит по спине между лопатками. Если удается дотронуться до руки или головы, или ладони, то это не считается. Побеждал тот, который остается не «залатанным».

Царь-государь

Дети становились в круг. Царь-государь стоял за кругом. Дети шли по кругу и приговаривали:

*Ой, ты, царь-государь,
Варена картошка!
Не догонишь, не поймаешь,
Мы тебе не кошка!*

На последних словах «царь-государь» дотрагивался до любого из участников. Они должны были разбежаться в разные стороны и быстро занять освободившееся место в кругу. Участник, который не успел – выбывает из игры. Победитель становился ведущим. Игра повторялась, пока не останется три участника.

В колышки

Для игры требуется такое количество участников, чтобы все могли разделить попарно (большой и маленький).

Условия игры: маленькие усаживались в круг и изображали «колышки». У каждого «колышка» становился более взрослый мальчик или девочка. Выбирался водящий. Он подходил к одной паре и обращался к стоящему: «Кума, кума, передай кол». «Там за рекой, за кобыльей косой», – отвечал стоящий. И оба (стоящий и водящий) одновременно бегут в противоположные стороны, обегая позади круга. Кто из них к этому колу вернется, тот и выигрывал, а опоздавший становится водящим.

Иван-косарь

Дети образуют круг – они «звери». Выбирают водящего и Ивана-косаря. Иван в центре круга стоит с палкой.

Водящий:

– «Иван-косарь, что ты делаешь?»

Иван: «Траву кошу». (*Показывает*)

Водящий: «Зачем траву?»

Иван: «Коров кормить».

Водящий: «Зачем коров?»

Иван: «Молоко доить».

Водящий: «Зачем молоко?»

Иван: «Охотников кормить».

Водящий: «Зачем охотников?»

Иван: «Зверей ловить!»

Все разбегаются, а водящий ловит. Кого поймают, тот становится водящим.

Задрать козлу бороду

(Играли на зимние святки)

В снег ставится рогатка, в нее заправляют клок шерсти. Кто из играющих правильнее и дальше выстрелит, тот и победил.

Ну-ка, осаль!

В начерченный большой круг становились все участники. Ведущий с мячом старался осалить кого-нибудь из круга. Участники разбегались, уклоняясь от мяча, не выходя из круга. Так продолжалось до тех пор, пока водящий не осалит кого-нибудь мячом. Тот, кого осалили, становился на место водящего.

Котяга

Выкапывались ямки для маленького мяча на одной линии расстоянием друг от друга 20–25 см. В игре принимали участие 3–5 человек. Каждый играющий садился около своей ямки. Водящий катил мячик и в чью ямку попадал – тот брал мяч и старался в кого-нибудь попасть. Все разбегались в разные стороны. Тот, в кого попали, становился водящим.

Стенка на стенку

На земле раскладывали канат на очерченной границе. Команды-противники выстраивались по обе стороны от него, лицом друг к другу. Расстояние между командами около 1,5 метра. По сигналу ведущего играющие поднимали канат на уровне груди, а по второму сигналу каждая команда-стенка старалась втолкнуть противника в свой город, за очерченную на земле границу. Победительницей считалась команда, сумевшая втолкнуть противника в свой город.

Скакули

На деревянный «отрубок» устанавливали доску. По обеим сторонам доски становились играющие и «скакали». Кому выше удавалось прыгнуть и удачнее приземлиться – тот и победитель.

Путаница

5–10 участников становились в большой круг, брались за руки и начинали запутываться (не разрывая рук) в клубок. Водящий в это время отворачивался и ждал, пока клубок будет готов. Он должен был его распутать.

Замри

Играющие становились на некотором расстоянии друг от друга. Водящий с мячом стоял посередине и подбрасывал высоко вверх мяч, называя любое из имен. Названный должен был поймать мяч и крикнуть: «*Замри!*». До выкрика все разбегались, но при этой команде должны были замереть. Водящий бросал мяч в любого из участников игры. И тот становился водящим. Игра повторялась вновь.

Штандер

Водящий подбрасывал мяч и называл имя игрока. Этот игрок должен был поймать мяч, сказать: «*Штандер*» и вернуть его водящему. При слове «штандер» все игроки замирали, а водящий осаливал любого из игроков. Осаленный становился водящим.

По отвагу

Играющие собираются у поваленного ствола дерева, залезают на него и передвигаются назад и вперед от одного края к другому. Постепенно дети увеличивают скорость и с шага переходят на бег, при этом нараспев произносят слова:

*Белая береза, черная роза, ландыш душистый,
Одуванчик пушистый, колокольчик голубой,
Поворачивай, не стой.*

Кто из игроков теряет равновесие и соскакивает со ствола, тот из игры выбывает. Кто дольше всех продержится на стволе – победит.

Панас

Одному игроку завязывают глаза, приговаривая:

– *Панас, Панас, на чем стоишь?*

– *На камне.*

– *Что пьешь?*

– *Квас.*

– *Лови мух, да не нас.*

Все разбегаются в стороны, а Панас ловит убегающих детей. Тот, кого поймали, становится Панасом.

Поезд

Два человека берутся за руки и поднимают руки вверх, получается «туннель». Остальные становятся друг за другом и берутся за талию, образуя «поезд», который едет через «туннель», гудя, как поезд: «*чух, чух, чух*». Участники-«туннель» говорят: «*Раю, раю, пропускаю, а последних оставляю!*», стараясь схватить последнего в «поезде» и поставить себе за спину. Когда от «поезда» никого не остается – «туннель» опускает руки и перетягивает пленников в две команды. Команды становятся также «поездом» и пытаются перетянуть друг друга. Чья команда устоит на ногах – побеждает.

Платочек

Играющие присаживаются, образуя круг. Водящий носит вокруг них платочек, приговаривая:

*– Я ношу, ношу платочек:
Раз, два, три, четыре, пять
Вышел зайчик погулять.
Тут охотник выбегает,
Прямо в зайчика стреляет:
Пиф, паф, ой-ой-ой,
Умирает зайчик мой.*

Водящий незаметно кладет платочек за спину кому-нибудь из сидящих. Тот, кому положили платочек, должен вовремя это заметить и догнать водящего, после чего сам начинает носить платочек. Кто не догнал водящего или не заметил платочек, садится в круг.

Вороны и воробьи

Посреди площадки чертится линия. С одной стороны находятся «вороны», а с другой стороны – «воробьи». Выбирается водящий. По команде водящего: «Вороны!» «вороны» догоняют «воробьев», а по команде: «Воробьи!» – воробьи догоняют «ворон». Каждая команда должна убежать в «свой дом» – за линию. Та команда, которая поймает больше соперников, побеждает.

Нарву я орешки

«Волк» прячется, а дети рвут травку и приговаривают:

*Нарву я, нарву я орешечки,
Не страшен мне серый нисколечки.
Волк за горою, а я за другою.
Волк в кафтане, а я в сарафане!*

Все разбегаются, а «волк» догоняет и забирает «корзиночку». (какую-нибудь вещь, например, шапку)

Собачка

Играли дети и подростки. Количество играющих от – 3-х до 15 человек. Игроки становятся в круг и выбирают того, кто будет «собачкой». Ее задача поймать мяч, остальные играющие перекидывают мяч друг другу, чтобы его не поймала «собачка».

Стрикач

Играли подростки и молодежь. Количество – от 5-ти и более человек. Выбирают водящего – «стрикача». Кого «стрикач» поймает, тот становится водящим. Игра длилась до бесконечности.

Кувшинчики

Играли дети и подростки. Играющих – неограниченное количество человек. Игроки становятся на «вершине горы» – это исходная позиция. Затем все играющие ложатся на спину, руки по швам. И со словами: «Вур-вур-

вур...», как кувшинчики, скатываются вниз. Побеждает тот, кто ровнее и быстрее скатится.

Быстрой воды

Играли подростки и взрослые по 2–4 человека. Это игра-соревнование. Игроки с ведрами, наполненными водой, на коромыслах должны были быстро добежать до намеченного финиша. Добежать нужно, не расплескав воды, т. е. быстрой воды.

Мяч по кругу

В эту игру в основном играли дети младшего возраста. Количество играющих неограниченно.

Дети становились в круг и перебрасывали друг другу мяч по кругу, чтобы он не коснулся земли.

Зимние забавы

В селе Большое Городище зимой на праздники устанавливали карусель. Для этого на пруду забивали кол, который за ночь обмерзал. На него надевали колесо от повозки. В колесо вставляли палку длиной 1,5–2,0 метра, которой и раскручивали колесо. К колесу крепили санки. Катались по очереди.

Лапша

Выбирается ведущий. Каждый из игроков кладет по предмету к воткнутому в землю колу, к которому привязана веревка. Ведущий натягивает веревку и бежит по кругу, не давая забирать предметы. Кого он задел веревкой, тот оставляет свой предмет. Кто из игроков больше насобирает предметов, тот выиграл.

Уголки (Кумушки)

Для этой игры нужно нарисовать на земле четырехугольник. Участников 5 человек, один из них водящий, а четверо занимают уголки. Водящий подходит к одному из игроков и говорит: *«Кумушка, дай ключи!»*. Стоящий в углу отвечает: *«Иди, вон там постучи!»*. В это время остальные игроки перебегают из угла в угол. Если водящий успеет занять угол, то на его место встает игрок, который остался без угла.

Заячий прыжок

В игре участвуют два парня или две девушки. Суть игры проста: отталкиваясь одновременно двумя ногами, надо совершить одиннадцать прыжков. Победит тот, кто преодолеет большее расстояние.

Лапти

В середине площадки вбивается кол. К нему привязывается веревка длиной 3–5 м. Вокруг кола на длину веревки проводится круг. Водящий берет в руки свободный конец веревки и встает у кола.

Играющие встают за крутом, поворачиваясь спиной к центру. Каждый через голову перебрасывает какой-либо предмет – «лапти». Поворачиваясь, спрашивает у водящего: «Сплели лапти?». Водящий отвечает: «Нет». Играющий снова спрашивает: «Сплели лапти?». Ведущий отвечает: «Да». Играющие бегут в круг, и каждый старается быстро взять свой «лапоть». Водящий караулит «лапти» – он бегаёт в кругу, держа в руках веревку, и старается запятнать играющих. Ловить играющих можно только в кругу. Игроки, которых запятнали, отдают фант. Фант после игры выкупается. А кто не успел взять свой «лапоть» – становится водящим. В игру можно играть и детям, и взрослым.

Третий лишний

По кругу становятся играющие по два человека друг за другом. Выбираются два водящих – один убегает, другой догоняет. Они гоняются друг за другом по кругу. Убегающий должен стать третьим к любой паре, обязательно в центре круга. Тогда третий убегает, а если не успел убежать и догоняющий дотронулся до него, то он сам становится догоняющим, а кто догонял – убегает. Если догоняющему удалось догнать убегающего, они меняются местами.

В ворона

Все, кто играет в «ворона», становятся друг за другом. Выбирается «уточка», она становится впереди всех, а за ней – детки. Выбирается «ворон». Дети приговаривают:

*Ворон, ворон, вороватенький,
Ворон, ворон, вороватенький.
У ворона глазки жирненькие,
А у нас-то глазки черненькие.*

После этого «ворон» старается поймать последнего «утеночка» и оторвать его от всех. Если «ворон» это сделает, то теперь у него появится хвостик. Опять исполняется припевка, и «ворон» с хвостиком пытается оторвать еще одного «утенка» и т. д., пока всех не выловит.

Змейка

Рисуется большой круг, вокруг которого садятся играющие. За кругом ходит водящий. Неожиданно он бросает на середину круга веревку – «змейку». Все вскакивают, стремятся как можно быстрее встать на нее. Кому места не хватит, выбывают из игры.

Водящий, бросая «змейку» в круг, постепенно укорачивает ее до тех пор, пока на нее сможет встать только один участник, который становится новым водящим.

Белочки и охотник

Количество участников не ограничено. Из участников выбирается «охотник», остальные участники – «белочки». «Белочки» должны сидеть на деревьях, а значит, на любой деревянной поверхности (лавочка, бревно, заборчик),

которая служила защитой от «охотника»: он не имел права трогать игрока («белочку»), который не касался ногами земли. Если обе ноги не касаются земли, значит, игрок вне досягаемости «охотника». Если «охотник» поймал «белочку», то игроки менялись местами («охотник» становился «белочкой», «белочка» – «охотником»).

В быка

Играющие (человек 10) брались за руки и парами быстро двигались по кругу. Одна из пар поднимала руки. Все остальные должны были быстро пробежать через эти «ворота». Затем темп ускорялся. Нужно было не разомкнуть рук и не упасть.

Чехарда

Играющие (в основном – дети, подростки) делились на две команды. Одна команда изображала «коня». Участники выстраивались друг за другом, каждый крепко обнимал за пояс впереди стоящего, и вся команда наклонялась вперед, подставляя свои спины другой команде.

Участники другой команды по очереди заскакивали на «коня» (задача была не перепрыгнуть, а запрыгнуть). Когда на «коне» сидели все игроки команды, то «конь» должен был их везти. При этом участники, изображающие «коня», раскачивались, подпрыгивали (но ни в коем случае не расцепляясь – иначе команда считалась проигравшей), стараясь свалить седоков на землю. Задача седоков была удержаться на «коне».

Веревочка

Для игры брали веревку, завязывали ее концы узлом, чтобы веревка образовала круг. Потом все играющие хватались за веревку двумя руками. В центре этого круга стоял водящий. Водящий должен был ударить игрока по одной руке, игрок убирает эту руку за спину, если водящий осалит и вторую руку игрока, игрок этот выходит из игры. Так продолжается до тех пор, пока водящий останется один на один с последним игроком.

Сала – мало – перебег

Все играющие становятся в круг. Водящий берет вожжи и встает в центр круга. Играющие со словами: «Сала – мало – перебег» убегают от вожжей (которыми водящий старается осалить игроков) с места на место по кругу. Кого водящий осалит, тот и водит.

Кулочки (Детская игра)

Играющие выбирают «кулочку» – водящего:

*Раз, два – подхватили,
Три, четыре – раскрутили,
Пять, шесть, семь, восемь,
Выходить из круга просим.*

Играющие стараются получше спрятаться, найденный первым становится водящим.

Холсты (Детская игра)

Двое играющих становятся друг против друга на поставленные под ноги деревянные чурки. Берут обеими руками за концы веревку («холст»), набрасывают её на соперника, стараясь стащить его с чурки.

Чижик

Для этой игры нужно выстругать из дерева две круглые палочки: первая – «чижик» длиной 15 см, вторая – длиной 50 см. В земле делают лунку, на нее кладут палочку-«чижик». Игрок второй палочкой бьет по кончику «чижика», который подлетает и в это время игрок как можно сильнее бьет второй палочкой по «чижику». Затем шагами измеряется расстояние от лунки до «чижика». У кого расстояние больше, тот и победил.

В кругового

В центре поля чертят круг. Считалкой выбирают два человека, они становятся с двух сторон поля, остальные игроки становятся в круг и их выбивают. Выходить за круг запрещено. А тот, кто поймает мяч, считается очком. Мяч изготавливали из шерсти крупного рогатого скота. Весной, во время линьки животных, скатывали шерсть в шар среднего размера, так шар становился очень плотным и тяжелым.

Катание с горы на «крыгах»

Это зимние забавы. Готовили «крыги» из навоза: делали в виде толстой лепешки, затем замораживали, несколько раз поливая водой, использовали как санки. Катались с горы на дальность или на скорость.

Кидалки

Для этой игры готовили воздушный шар. Брли свиной мочевой пузырь и продолжительное время мяли его ногами в золе. Таким образом он очищался и становился эластичным и тонким. Затем его надували и клали в него несколько горошин.

Игроки становились в круг и бросали друг другу шар по кругу. Кто уронит, тот выходит из игры.

Овес

В эту игру может играть любое количество ребят. По жребию выбирается водящий. Он наклоняется вперед, кладёт руки на спину ладонями вверх. Остальные играющие становятся сзади него и ударяют водящего по ладоням. Водящий угадывает, кто ударил его по ладоням. Если угадал правильно, то тот, кто ударил, становится на место водящего.

Хромая ворона

Участники игры делятся на две группы. Для проведения игры нужны кушак или верёвка длиной метра полтора. Играющим предлагается связать согнутую ногу в колене кушаком. На одной ноге нужно допрыгать до определенной черты и обратно, затем передать кушак следующему игроку,

который выполняет то же самое. Разрешается помогать друг другу перевязывать ногу. перевязывать ногу.

У шубки

Играли в эту игру обычно весной. Вырезали палку длиной 70 см (бита) и делали из дерева круглую шайбу. Делились на две команды. Из одной команды игроки должны были подбросить шайбу и попасть в неё палкой. Затем команды менялись. Побеждала та команда, которая больше собьет шайб.

Флажок

Флаг в виде палки с красной тряпочкой устанавливают на поляне. Участники разбиваются на две команды. Флаг находится на расстоянии 20–30 м от команд, и по сигналу участники игры должны добежать до флага. Побеждает та команда, которая первой сорвет флаг.

Крямушки 1

Дети садятся в круг и по очереди играют в крямушки (крямушки были гладкие, собранные на берегу реки камушки или из керамзита). Первый игрок сидит в кругу и, подкидывая один за другим камушки, должен поймать их в руку. Потом должен передать другому участнику. Игрок должен теперь вместо одного камушка брать по два, потом по три и т. д. Играют до тех пор, пока не будет победитель. Крямушков должно быть пять.

Удук

Играли в эту игру с весны и до поздней осени. Весной ходили в лес и вырезали себе большие палки с острым и загнутым концом в виде клюшки и вырезали деревянную шайбу. Чертили большие круги на расстоянии 3 м друг от друга, копали в своем круге лунку, в середине главного круга делали тоже лунку.

С помощью считалки находили себе водящего (или мерили на палке руками). По команде водящего все стремились забить свою шайбу с помощью палки (как играют в хоккей) в середину лунки своих противников. И тем временем каждый должен следить за своей лункой, чтобы в нее не попала чужая шайба. У кого лунка будет занята, тот выбывает из игры.

Перетягивание

Игра бытовала давно, играли в нее в основном ребята от 6 до 20 человек. Приглашаются две команды по равному количеству человек. В каждой команде выбирают вожака. Чертится небольшой круг, берется палка, на ней отмечается середина. В круг выходят вожаки команд, они берутся за палку с двух сторон на одинаковом расстоянии от середины. Остальные участники команд берутся за пояс вожака цепочкой.

По сигналу: «Игра началась» – обе команды начинают тянуть палку в свою сторону. Побеждает та команда, которая сумела перетянуть всю палку за круг своей стороны и без отрыва.

В кувшин

Игроки садятся в круг. Назначают хозяйку дома. Выбирают «кота». Хозяйка назначает игроков: *«Ты будешь кувшин со сметаной, ты – кувшин с молоком, ты – кувшин с творогом...»* и т. д.

Затем хозяйка говорит: *«Я пошла на базар»*. А «кот» остается дома и переворачивает кувшины со сметаной, молоком, творогом и т. д. «Кувшины» должны булькать («буль-буль») и руками крутить.

Хозяйка приходит, кувшины лежат на земле, она поднимает кувшины: они пустые. Пока она поднимает один «кувшин», «кот» другой переворачивает, и она гонится за «котом». «Кот» убегает. Игра продолжается, пока хозяйка «кота» не поймает.

Крямушки 2

Игра с косточками из соединений овечьих ножек

Играли на пригорке ранней весной или поздней осенью, когда дети были свободны от сельскохозяйственных работ. Обычно чертили круг, иногда лунку. Любое количество косточек клали в опознанное место. Подбрасывали одну косточку, пока она находилась в воздухе, быстро брали другую и ловили первую, затем подбрасывали две крямушки и быстро брали третью, и ловили подброшенные две, затем подбрасывали три крямушки и т. д. Игра была быстрая, и побеждали самые расторопные. Существовало много способов подбрасывания крямушков.

Заря

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

*Заря-заряница,
Красная девица
По полю ходила,
Ключи обронила.
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 быстро бегут в разные стороны по кругу. Главная задача бегущих – добежать первым и занять место. Тот, кто останется без места, становится «зарей». Игра повторяется.

Правила игры:

1. *Бегущие не должны пересекать круг.*
2. *Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту.*

В козла (или «Чехарда»)

Играли весной и летом на траве, на ровной площадке. С помощью считалочки выбирается «козел»:

*Вышел месяц из тумана,
Вынул ножик из кармана.
Буду резать, буду бить,
Все равно тебе водить.*

«Козел» садится на корточки, несколько человек становятся сзади и начинают прыгать через него.

Затем задача усложняется. На голову «козлу» кладут сначала одну шапку, потом все больше и больше. Кладут все шапки и картузы. Иногда «козел» немного приподнимается, чтобы тяжелее было перепрыгнуть. Кто сбивает шапку, тот становится «козлом».

Маятник

Играют не менее двух человек. На земле чертится круг, в центре которого выкапывается углубление. На углубление кладётся палочка (примерно 20 см). Надо другой палочкой-бичом (длиной около 120 см) поддеть маленькую палочку, подбросить в воздух и на лету как можно дальше отбить. Выигрывает тот, кто не промахнулся и дальше отбил.

Яша и Маша

Играющие, держась за руки, образуют круг. В кругу двое: «Яша» и «Маша», им завязывают глаза и раскручивают. «Яша» начинает искать «Машу», спрашивая: «Маша, ты где?». Она, услышав его голос, отвечает: «Я здесь» и убегает. Если «Яша» осалит «Машу», они меняются ролями. Остальные играющие им преграждают дорогу, чтобы те не могли выйти за круг.

Иголлка, нитка, узелок

Выбирают трех водящих – «иголку», «нитку», «узелок». Играющие произвольно становятся на площадке на расстоянии 1 м друг от друга. «Иголлка», «нитка» и «узелок» становятся друг за другом на расстоянии 3–4 шагов. По команде «иголка» начинает бежать извилистым путем между играющими. «Нитка» и «узелок» должны четко повторить ее путь. Если кто-то из них ошибется, игра останавливается и выбирается новая тройка водящих. Если «нитка» обгонит «иголку» или «узелок», они меняются местами.

«Сиди, Яша»

Вначале с помощью считалочки выбирается водящий — «Яша». Ему завязывают глаза и сажают в центр круга. Остальные участники становятся вокруг него и водят хоровод, напевая:

*Сиди, сиди, Яша,
Ты забава наша.
Ты грызешь орешки
Для своей потешки!*

В это время «**Яша**» изображает, что грызет орехи. Когда песенка заканчивается, хоровод останавливается, дети хлопают в ладоши, и «**Яша**» встает. Его раскрывают и поют:

*Свои руки положи,
Имя правильно скажи.*

После этого «**Яша**» должен с закрытыми глазами подойти к какому-нибудь игроку и на ощупь определить его. Играющим запрещено давать подсказки «**Яше**». Если угадать игрока удалось, то они с «**Яшей**» меняются местами, а если нет, то игра продолжается с тем же «**Яшей**».

Волк во рву

В центре площадки проводятся две параллельные линии на расстоянии 1–2 м. Это ров, в котором живет «волк» – водящий, остальные – «козы». На одной стороне рва отмечается дом «коз», на другой стороне – пастбище. «Козы» идут на пастбище, перепрыгивая через ров. В это время «волк» их осаливает. «Волк» не имеет права выходить за линии, а «козы» обязательно должны не перебегать ров, а перепрыгивать его. Ведущий зовет «коз» домой, «козы» идут в другую сторону. Пойманные «козы» уходят в определенное место. Итак пока «волк» не поймает всех «коз». Если «коза» долго задержалась на краю рва, ведущий считает до трех. Она должна прыгнуть, иначе будет считаться осаленной.

Гусек

Играющие встают лицом в круг. Выбирается водящий. Под музыку все хлопают в ладоши. Водящий подходит к любому игроку и делает перед ним какие-нибудь движения. Игрок должен их повторить, став за его спиной, и двигается за ним. Водящий подходит к другому игроку и также исполняет движения. Второй игрок отвечает ему, первый тоже повторяет эти движения. Затем все поворачиваются кругом. Первым должен оказаться первый игрок. Он становится водящим и в свою очередь приглашает игрока. После каждого движения все поворачиваются кругом.

Каждый игрок должен побыть водящим. «Гусек» постепенно растет. Когда будут приглашены почти все игроки, дается сигнал: «*Гуси, домой*». Все разбегаются по кругу, стараясь занять место в кругу. Последний становится водящим.

Чехарда

В чехарду играют только мальчики. Желательно, чтобы в чехарде участвовали ребята одинаковые по росту, весу и силам.

Один из играющих (по жребию, по желанию) принимает следующую позу: отставив вперед одну ногу, опирается об нее двумя руками, немного сгибает туловище и пригибает голову к груди. Он называется «козлом», «конем». Все играющие становятся сзади него. Прыгающий, подбежав к «козлу», вспрыгивает на его спину, расставив ноги в стороны, но не садится, а упершись руками в спину «козла», оттолкнувшись ими, перелетает через него вперед.

Когда первый игрок перепрыгивает «козла», за ним прыгает следующий, и так до последнего игрока, после чего выбирается новый «козел».

Лапта

В лапту играют на большой лужайке. Это летняя игра для людей любого возраста. Для игры требуется небольшой мяч и лапта. На двух сторонах площадки на расстоянии 40–80 м чертят или отмечают предметами две линии – кона и города. Играющие делятся на две команды, чаще всего выбирают двух капитанов или, как их называли раньше, маток. Все остальные делятся на равные пары, каждый берет себе название (животного, цветка и пр.). Пары подходят к капитанам – маткам и предлагают им те предметы, которыми они себя назвали. Капитаны по очереди выбирают себе предмет, и игрок, назвавшийся этим предметом, идет к нему в команду, а второй игрок этой пары идет к другому капитану в команду. И так все пары постепенно разделяются на две команды. Пары должны подбираться равными по силам, чтобы обе команды пополнялись равноценными игроками. Этот способ деления на команды называется сговором.

По жребию одна команда становится за линию города, другая размещается произвольно в поле (на площадке между линиями). Капитан полевой команды посылает одного игрока в город для подачи мяча. Капитан команды города устанавливает очередь среди своих игроков для метания мяча.

По очереди первый метальщик в городе берет лапту и становится у линии города примерно по центру её. Напротив него становится подающий мяч из полевой команды. Подающий подбрасывает мяч, а метальщик отбивает его в поле как можно выше и дальше. Полевые игроки стараются поймать его с воздуха, то есть «поймать свечу» или схватить с земли. Пробивший по мячу бежит на кон и возвращается в город, за что зарабатывает одно очко.

Игроки поля, схватив мяч с земли, пытаются осалить мячом перебегающих. Если кого-нибудь осалят, вся команда поля бежит в город, а их соперники бегут в поле и стремятся попасть мячом в игрока, не успевшего еще убежать в город. Осаленный остается там и начинает отбивать мяч в поле. Если полевой игрок поймает мяч с воздуха («свечу»), вся его команда переходит в город, а бывшая команда размещается в поле. В этом случае «осаливаться» нельзя. И так идет борьба за овладение городом и в то же время подсчет очков за пробежку на кон и обратно. Каждый раз при смене города на поле записываются или запоминаются очки. Играют до определенного количества очков или установленного времени.

Жмурки

Все играющие становятся в круг. Один из них (по жребию) – водящий-жмурка идет в середину круга. Он закрывает глаза, или ему их завязывают платком. Все играющие двигаются с песней по кругу, взявшись за руки, вправо и влево. Водящий-жмурка неожиданно говорит: «*Стой!*». Все останавливаются, и водящий протягивает вперед руку. На кого он указал, тот должен подать голос. Водящий должен отгадать, кто подал голос. Если отгадает, то они меняются ролями.

«Селезень утку загонял»

Играющие становятся в круг, в середину которого ставят «утку», а за кругом - «селезня».

Играющие запевают песню и хоровод начинает двигаться по кругу. Во время исполнения песни «селезень», как в игре «кошки-мышки», находясь за кругом старается поймать «утку»...

А для этого пытается проникнуть внутрь круга, но его всячески удерживают играющие.

Игра продолжается до тех пор, пока «селезень» не поймает «утку»; далее на их место выбираются другие.

Селезень утку загонял,
Молодой серу загонял,
Ходи, утица, домой,
Ходи, серая, домой,
У тя семеро детей,
А восьмой селезень,
А девятая сама
Поцелуй разок меня.

«Огород»

(дети рисуют круг - огород, в центре складывают «репу» - шапки, пояса, различные предметы. Все играющие стоят кругом, а огородник садится рядом с вещами стеречь «репу» и при этом петь песню. По команде одного из ребят все стараются быстро забежать в «огород» и унести «репу»).

«Дедушка – сапожник»

(выбирают водящего – «дедушку – сапожника». Он становится или садится в центре круга на небольшой игровой площадке. Ему закрывают глаза, затем поют: «Дедушка – сапожник сшей нам сапоги!». «Дедушка» отвечает: «Погодите, детки, потерял очки!». Играющие подходят ещё ближе и поют: «Дедушка – сапожник, сколько с нас возьмёшь?». «Дедушка» отвечает: «Два рубля с полтиной, пятак и грош». Дети ему опять поют: «Дедушка – сапожник, ты с ума сошёл?!». «Дедушка» отвечает: «Погодите детки, я очки нашёл!». При последних словах он старается поймать кого -нибудь из играющих. Тот, кого он поймал, становится водящим).