***Народные славянские игры и забавы для детей***

**Мороз — Красный нос**

По краям игровой площадки очерчиваются границы двух «домов». В одном из них собираются игроки.

Ход игры: 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.

**Платочек**

В эту игру играют во всех странах, поэтому игра имеет разные названия и варианты. Например, в Калмыкии проводится под названием  «Серебряный пояс».  
Для игры требуется платочек или небольшой предмет (шапка, мячик).

Ход игры: Все, за исключением водящего, становятся в тесный круг, руки кладут за спину. Водящий с платочком в руках ходит за кругом и, выбрав себе игрока, кладет ему в руки платочек, после чего бежит по кругу. Получивший платочек бежит за ним, стараясь догнать его и дотронуться до него платочком. Если догонит, то водящий берет у него платочек и продолжает водить. Если не догонит, они меняются ролями.

**Гуси лебеди**

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

Ход игры: Все гуси летят на поле травку щипать.  
Хозяин зовет их:

- Гуси, гуси!  
— Га-га-га!  
— Есть хотите?  
— Да, да, да!  
— Ну летите же домой!  
— Серый волк под горой, не пускает нас домой.  
— Что он делает?  
— Зубы точит, нас съесть хочет.  
— Ну, летите, как хотите, только крылья берегите!

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

**У медведя во бору**

Выбирают одного «медведем». Очерживают два круга. Одно место для «медведя», другой — дом для остальных участников. Ход игры: Все выходят из дома со словами:

У медведя во бору  
Грибы, ягоды беру,  
А медведь не спит  
И на нас рычит.

На последнем слове «медведь» с рычанием выбигает из берлоги, а остальные бегут в «дом». Пойманный становится «медведем».

**Волки во рву**  
На земле чертиться коридор, шириной около метра обозначающий ров. Его можно было делать различным по ширине и зигзагообразным. Во рву располагаются водящие, волки. Их немного, два или три и они не имеют права покидать ров. Остальные играющие — зайцы.

Ход игры: Зайцы стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться осаленными волками. Если до зайца дотронулись, он выбывает из игры или сам становится волком. Зайцы ров не перебегают, а перепрыгивают. Если нога зайца коснулась территории рва, это значит, что он провалился в ров и в этом случае также выбывает из игры.

**Волки и овцы**  
На игровой поле отмечают площадки — загоны. Играющие назначают одного из участников пастухом, другого — волком, а остальные остаются в роли овец. Пространство между загонами, называется полем. На одной из сторон его отделяют чертой небольшое пространство — логовище волка.  
Ход игры: После этого овцы размещаются в одном из загонов, а сам пастух становится в поле вблизи загона.  
Волк, предлагает пастуху погнать стадо овец в поле, а сам в это время старается схватить какую-нибудь из них и увлечь в своелоговище. Пастух старается оградить овец, направляющихся в противоположный загон, от волка. Пойманные волком становятся его помощниками. Помощники не могут «ловить» овец, но могут их всячески задерживать, мешая вернуться в загон. После очередной поимки волк вновь обращается к пастуху со словами: «Гони стадо в поле» , и игра продолжается.  
Число помощников волка постепенно увеличивается, и он каждый раз вместе с ними продолжает выходить на охоту за овцами.

**Водяной**  
Ход игры:  Водяной (водящий) сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие водят вокруг него хоровод со словами:

Дедушка водяной,  
Что сидишь ты под водой?  
Выгляни на чуточку,  
На одну минуточку.

Круг останавливается и водяной встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих. Задача водяного — определить, кто перед ним. Если водяной угадал, он меняется ролью и теперь тот, чьё имя было названо, становится водящим.

**Коршун и наседка**

Играющие становятся в затылок друг к другу и обхватывают за пояс впереди стоящих. Первый в цепи изображает наседку, все остальные — цыплят. Один из играющих- коршун.

Ход игры: Коршун старается схватить цыпленка, стоящего последним в цепи, наседка же всячески мешает этому, преграждаеткоршуну путь разведенными руками. Все играющие помогают наседке, перемещаясь по площадке так, чтобы конец цепи находился как можно дальше от коршуна.

**Белки, орехи, шишки.**

Все ребята встают, взявшись за руки, по три человека, образуя **беличье гнездо.** Между собой они договариваются, кто будетбелкой, кто — орехом, кто -шишкой. Водящий один, гнезда у него нет.

Ход игры: Водящий произносит или «Белки» или «Шишки», или «Орехи». Если он сказал белки, то все белки оставляют свои гнезда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь белкой. Тот, кому не хватило места в гнездах, становится водящим. Если ведущий говорит: орехи, то местами меняются орехи и водящий, занявший место в гнезде, который становится орехом. Ведущим может быть подана команда: белки-шишки-орехи, и тогда меняются местами сразу все.

**Колдун**

Выбранному по жребию водящему — Дедушке — рожку (Колдун), отводится дом. Остальные игроки, разбившиеся на две группы поровну, отходят в разные стороны от этого дома,  на расстояние 15-25 шагов. При этом каждая партия проводит для себя черту, обозначая тем каждый свой дом. Свободное пространство между этими чертами, или домами, называется полем.  
Ход игры: Колдун — Дедушка — рожок из своего дома спрашивает:  
- Кто меня боится?  
- Никто! — отвечают игроки, перебегая через поле, и дразня водящего:  
- Дедушка-рожок, на плече дыру прожег!  
Тому надо поймать игроков и отвести их в свой дом. Такие игроки считаются заколдованными и покидать дом не могут.

**Казаки и разбойники**  
Играющих разделяют на две группы. Одна группа-казаки, другая — разбойники. Казаки имеет какой-нибудь знак-отличия, например повязку на руке.

Ход игры: Разбойники разбегаются в разные стороны и прячутся от казаков. Казаки их разыскивают, причем если разбойник видит, что его убежище открыто, то бежит прятаться в другое место; казак гонится за ним и, если не может один поймать разбойника, то призывает на помощь товарищей. Пойманного разбойника казак ведет в темницу, после чего он становится  казаком и помогает ловить, уже как казак, разбойников.

**Невод**  
Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих.

Ход игры: Двое или трое игроков берутся за руки, образуя невод. Их задача — поймать как можно больше плавающих рыб, т.е. остальных игроков. Задача рыб — не попасться в невод. Если рыбка оказалась в неводе, то она присоединяется к водящим и сама становится частью невода.  
Игра продолжается до того момента, пока не определится игрок, оказавшийся самой проворной рыбкой.

Рыбки не имеют права рвать невод, т.е. расцеплять руки у водящих.

**12 палочек**

Для этой игры нужна дощечка и 12 палочек. Дощечку кладут на небольшое бревнышко, чтобы получилось подобие качелей. Все играющие собираются около этих качелей.

Ход игры: На нижний конец кладут 12 палочек, а по верхнему один из играющих ударяет так, чтобы все палочки разлетелись.  
Пока водящий собирает палочки, а играющие убегают и прячутся. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящийотправляется искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры.  
Любой из спрятавшихся игроков может незаметно для водящего подкрасться к качелям и вновь разбить палочки. При этом, ударяя по дощечке, он должен выкрикнуть имя водящего. Водящий вновь собирает палочки, а все играющие снова прячутся.  
Игра заканчивается, когда все спрятавшиеся игроки найдены и при этом водящий сумел сохранить свои палочки. Последний найденный игрок становится водящим.