**НАРОДНЫЕ ИГРЫ И ЗАБАВЫ**

**ДЛЯ ДЕТЕЙ**

**Летние игры и забавы.**

Летние праздники на Руси сопровождались веселы­ми играми, забавами, в которых принимали учас­тие и дети, и взрослые. На Семик, Троицу, заводили хороводы с плясками, устраивали качание на качелях.

Качели были одним из самых любимых развлече­ний детворы. На праздники общие качели ставили на возвышенных местах, на площадках, которые были как бы центром игр и забав для всей деревни или села. Уста­навливали такие качели всем миром: молодым парням помогала детвора. На двух вкопанных столбах укреп­ляли перекладину, на которой закрепляли веревку с доской длиной до 2 м. Рядом с качелями устраивали веселые игры, пели песни под гармонь, иногда гармо­ниста усаживали в центре между качелями.

Были и такие качели: брали прочную доску, кла­ли серединою на подмостки. Скачущие становились на концы доски и устанавливали равновесие, при­бавляя или убавляя концы. На середину доски, что­бы прижать ее к подмосткам, сажали кого-нибудь (называлось это «сидеть на каше»). Катались весе­ло, иногда делали не только высокие скачки, но и выделывали всякие фигуры ногами.

Для ребятишек качели устраивали так: либо под­вешивали доску на веревке, перекинутой через бал­ку, либо ставили качели на треногах («козлах»). Для самых маленьких детишек качели устраивали в доме.

Детские летние народные игры отличаются боль­шим разнообразием. Проводятся они, как правило, на улице, в лесу, в роще, в поле, на озере или реке, очень подвижны, требуют находчивости, смекалки, дают массу навыков и умений. Подвижные летние игры за­каляют не только тело, но и душу, приучают перено­сить боль от возможных падений, ушибов. Нет тако­го качества личности, развить которое нельзя было бы с помощью народной игры, особенно летом.

**ИГРЫ-ЛОВИШКИ**

**Салки, или пятнашки**

Одна из самых распространенных игр в России, имеет разных местах разные названия и варианты.

По жребию выбирают одного водящего — «салку», или «пятнашку». Условно устанавливают границы площадки. Играющие разбегаются, а водящий дого­няет их, стараясь коснуться кого-либо рукой, «оса­лить», «запятнать». Кого догонит и «осалит», тот становится «салкой», «пятнашкой». Он начинает ловить играющих, а бывший «салка» убегает со все­ми. В игру можно играть, пока не надоест.

**Салки с домом (вариант)**

Для игроков на площадке чертится «дом», где их нельзя «пятнать», «салить». «Салка» может «са­лить» только вне «дома».

**Турецкие салки (вариант)**

Не «салят» того, кто успел сесть по-турецки (скрестив ноги).

ноги от земли. Для этого они встают на какой-либо предмет или садятся, ложатся, подняв ноги вверх.

Салки-пересалки (вариант)

В этом варианте игры любой может выручить иг­рока, которого пытается настичь «пятнашка». Для этого он должен пересечь дорогу между «пятнашкой» и убегающим игроком. Как только он перебежит до­рогу, «пятнашка» должен ловить уже его. В это вре­мя кто-нибудь из играющих снова может пересечь дорогу. Таким образом, все стараются выручить того игрока, за которым в данный момент устремляется «пятнашка».

**Салки с пленом (вариант)**

От обычных салок этот вариант игры отличается тем, что выбранный жребием водящий остается та­ковым на все время игры. Всех пойманных «салка» отводит в свой «дом» («плен») (очерченный угол площадки). Но «пленных» можно выручить: для этого надо коснуться «пленного» игрока рукой. «Сал­ка» же старается «осалить» каждого, кто посмеет приблизиться к его «дому». Игра заканчивается только тогда, когда все играющие переловлены.

**Круговые салки (вариант)**

Играющие становятся в круг. Двое стоят за кру­гом один против другого. Эта пара и начинает игру. Один из них — «салка», второй — убегающий. Игра начинается по сигналу. «Салка» пытается «осалить» убегающего. Спасаясь от преследования, убегающий может встать в круг на любое место между игрока­ми. В этом случае игрок, стоящий справа от него, становится «салкой», а выбывший «салка» убегает. Бежать можно в любом направлении, но только по внешнему кругу. В свою очередь, спасаясь, он так­же может встать в круг. Соответственно справа сто­ящий становится «салкой». Если убегающего «осалили» раньше, чем он встал в круг, он выбывает из игры.

**Салочки в два кругл (вариант)**

Играющие образуют два круга: внутренний и внешний. В разных кругах дети двигаются в проти­воположных направлениях. По сигналу ведущего, выбранного по считалочке, они останавливаются. Все, играющие во внешнем круге, быстро стараются «осалить» игроков внешнего круга, дотронувшись до них раньше, чем они успеют присесть. «Осаленные» играющие встают во внутренний круг, и игра начи­нается сначала. Игра заканчивается, когда во внеш­нем круге останется мало игроков (об их количестве договариваются заранее).

**Салочки-кол**есо **(вариант)**

Играющие делятся на несколько групп до б чело­век в каждой. Выбирают водящего. На земле чертят круг диаметром примерно 2 м. Каждая группа выстра­ивается в линию, в затылок друг другу. Эти группы становятся лучеобразно, как спицы в колесе, лицом к центру круга, на одинаковом расстоянии друг от дру­га. Первый игрок в каждой группе становится на ли­нию круга. Водящий находится в стороне от этих групп.

Водящий бежит вокруг круга, становится позади любого стоящего в конце «спицы» игрока, «салит» его. Тот соответственно передает удар стоящему впе­реди него и т. д. Когда первый в этой «спице» игрок получает удар, он громко кричит «Есть!» и бежит вдоль своей колонны, выбегает за пределы круга, обегает его снаружи и возвращается на свое место. Все игроки его «спицы», в том числе водящий, бе­гут за ним, стараясь обогнать друг друга, чтобы за­нять в ней свое место. Игрок, занявший в своей «спи­це» место последним, становится водящим.

Указания к проведению: для игры в салки выби­рается просторная площадка. Количество участников от 3 до 30 человек (в разных вариантах). Бегать мож­но только в пределах установленной площадки. Кто вы­бежал за ее границы, считается пойманным и стано­вится «салкой». Каждый новый водящий должен объ­являть, что он стал «салкой», или «пятнашкой», что­бы все знали, от кого спасаться. Водящий не должен бегать за одним и тем же играющим. Об этом напоми­нают игровые приговоры, которые так любят дети:

За одним не гонка —

Поймаешь поросенка!

Современный вариант:

За одним не гонка —

Я не пятитонка!

В этой игре воспитывается ловкость, возможность мобилизоваться и избежать опасности. Варианты игры предложены по степени усложнения. Если пер­вые наиболее интересны дошкольникам, то послед­ние — младшим школьникам.

Среди игр-ловишек много образных игр.

**Хромая ворона**

По жребию выбирается «хромая ворона», осталь­ные играющие — «воробушки». На площадке отме­чается «гнездо». «Хромая ворона» уходит в свое «гнездо», где она может стоять на двух ногах.

«Воробушки» стараются выманить «ворону». Они могут бегать у «гнезда», чирикая и пища на разные голоса, дразнить водящего: «Хромая воро­на! Карр, карр, воровка!» Как только «ворона» при­смотрит себе жертву, она встает на одну ногу, вы­прыгивает из «гнезда», старается «запятнать» за­зевавшегося «воробья». Если это удается, она встает на обе ноги, а новая «хромая ворона» спешит в «гнездо». «Ворона» может «запятнать» свою жер­тву и на обеих ногах, но при этом она не должна выходить из «гнезда».

Указания к проведению: игра проводится на про­сторной поляне, в ней участвуют старшие дошкольни­ки и младшие школьники, от 3 до 20 человек. Важно соблюдать следующее условие: «хромая ворона» долж­на все время скакать на одной ноге, на той, на которой выскочила из «гнезда». Если она переменит ногу или коснется второй ногой земли, то должна снова отправиться в «гнездо» и водить сначала. Убегать в свое «гнездо» «ворона» может на двух ногах, игрокам раз­решается тихонечко хлопать ее по спине, по плечам. Никто из «воробьев» не имеет права вскакивать в гнездо» и даже наступать на черту.

**Лиса**

Играющие считаются до тех пор, пока не останется один человек. Его дразнят: «Лиса, лиса, долгий хвост!» «Лиса» бросается ловить игроков, и тот, кого она поймает, помогает ей ловить остальных.

Указания к п р о в е д е н и ю: эта игра для дошколь­ников; чем больше участников, тем она интереснее. Следует соблюдать правило: ловить игроков можно только в пределах установленной площадки. Игра про­должается до тех пор, пока все участники не будут пой­маны.

**Лягушка**

Играющий, изображая лягушку, садится на кор­точки. Участники игры подходят к нему со слова­ми: «Я в лягушечьем доме, что хочу, то делаю». «Лягушка» встает и догоняет играющих, которые стараются добраться до своего домика. Добежавший игрок говорит: «Дома», или «В своем доме». Пой­манный становится лягушкой.

Указания к проведению: игра интересна и до­школьникам, и младшим школьникам. В начале игры обозначают «дом лягушки» и «дома» остальных иг­роков. Следует соблюдать правила: лягушка начина­ет ловить только после дразнилки, ловит только на бегу.

**Ястреб и птицы**

«Ястреб», выбранный жеребьевкой, прячется от «птиц». Когда они приближаются к нему, выскаки­вает из засады и ловит их. Пойманный играющий становится «ястребом». Игра повторяется.

Указания к проведению: эту игру интереснее проводить на лесной полянке, где «ястреб» может спря­таться в кустах, за деревьями, чтобы напасть неожи­данно. «Птицы» должны летать по всей площадке, при­ближаясь к дому «ястреба».

**Пчелки и ласточки**

Играющие — пчелы — «летают» на поляне и поют, приговаривают:

Пчелки летают.

Медок собирают.

Зум, зум, зум!

Зум, зум, зум!

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

Указания к проведению: игра интересна малы­шам. Можно играть со всей группой. Условие одно: «пчелы» должны летать по всей площадке и удалять­ся только после слов «ласточки».

баба-яга

Один из играющих, выбранный по жребию Бабой-Ягой, становится в стороне. Остальные подходят к нему и дразнят:

Баба-Яга, костяная нога.

С печки упала,

Ногу сломала.

Пошла в огород,

Испугался народ.

Побежала **в** баньку,

Испугала зайку.

Или:

Бабка-Ежка, костяная ножка,

С печки упала.

Ножку сломала.

Пошла по улице,

Раздавила курицу.

Пошла на базар,

Раздавила самовар.

Пошла на лужайку,

Испугала зайку.

Баба-Яга начинает прыгать на одной ноге, ста­раясь поймать убегающих игроков. Тот, кого она поймала, становится Бабой-Ягой, и игра продолжа­ется.

Указания к проведению: игра интересна и дошкольникам, и младшим школьникам. Количество участников — от 3 до 30 человек. В руках у Бабы-Яги по желанию игроков может быть ветка («помело»), ко­торой она их «салит». В начале игры следует опреде­лить пространство, на котором участники бегают от Бабы-Яги. Игру можно усложнить: кого Баба-Яга пой­мает, тот замирает на месте. Спасти пойманного мо­гут другие игроки, дотронувшись до него.

**Коршун**

По жребию играющие выбирают «коршуна» и «наседку». Все остальные — «цыплята». Они стано­вятся в цепочку друг за другом. Каждый играющий держится за пояс впереди стоящего. «Наседка» ста­новится во главе цепочки. Ее задача — защитить «цыплят», особенно самого последнего, от «коршу­на» . «Коршун» сидит на земле и копает ямку. К нему подходит «наседка» с «цыплятами» и начинает раз­говор:

* Коршун, что ты делаешь?
* Ямку рою.
* Зачем тебе ямка?
* Копеечку ищу.
* Зачем тебе копеечка?
* Иголочку куплю.
* Зачем тебе иголочка?
* Мешочек сшить.
* Зачем тебе мешочек?
* Камешки класть.
* Зачем тебе камешки?
* В твоих деток кидать.
* За что?
* Ко мне в огород лазят.

— Ты бы делал забор повыше, а коли не умеешь, так лови их.

«Коршун» бросается на «цыплят». Его задача — оторвать от цепочки стоящего в конце «цыпленка». «Наседка» старается не подпустить его к «цыпля­там». Последний «цыпленок» тоже старается увер­нуться от рук хищника. Когда «коршун» переловит всех, игра кончается.

Указания к проведению: в игре могут принимать участие до 20 человек. По условию «кор­шун» может похитить только последнего «цыпленка». Игра будет интереснее, если «коршун» будет исполь­зовать различные хитрости, например, неожиданно повернется в другую сторону и схватит «цыпленка». Следует помнить правила: «цыплята» должны крепко держаться друг за друга, так как те, которые оторва­лись от цепочки и не успели быстро соединиться, тоже становятся добычей «коршуна». «Наседка», защищая «цыплят», не имеет права отталкивать «коршуна» руками. Иногда договариваются играть так: если «кор­шун» поймает пятерых «цыплят», то сам становится «наседкой», а «наседка» превращается в последнего «цыпленка» в цепочке.

**Жабка**

По жребию выбирается «жабка». Остальные рису­ют круг и становятся за черту. «Жабка» выходит на середину круга, играющие переговариваются с ней:

* Зачем тебе, жабка, четыре лапки?
* Чтобы скакать по траве, вытянув лапки!
* Покажи, жабка, как ты прыгаешь, скачешь!
* А я этак и вот так!

«Жабка» показывает, как она прыгает, а дети, сто­ящие на линии круга, приговаривают:

Бода, бода, балабода,

Живет жабка у болота.

Выпучив глаза сидит,

Громко-громко говорит:

— Ква-ква-ква-квак,

А я прыгаю вот так!

«Жабка» прыгает, пытаясь «осалить» кого-нибудь из играющих. Игроки увертываются, бегают по ли­нии круга. Кого «жабка» коснется, тот берет на себя ее роль.

Указания к проведению: игра интересна до­школьникам. Лучше играть подгруппой 10—12 чело­век. Следует помнить, что «жабка» начинает «салить» играющих после дразнилки. Сошедший с линии кру­га считается пойманным и выходит из игры.

**Заря**-заряница

Играющие садятся в круг на корточки. Водящий («заря-заряница») ходит вне круга, прячет за спи­ной «ключи» — платочек с завязанным узелком. Ходит «заря-заряница», вместе со всеми приговари­вает:

Заря-заряница,

Красная девица,

По небу ходила,

Ключи обронила.

Месяц видел,

Солнце скрало!

Водящий пытается незаметно положить кому-ни­будь сзади «ключи». Играющим нельзя оглядывать­ся, поворачивать голову. Тот, кому положили «клю­чи», бежит за водящим, бьет его платочком, приго­варивая: «Не теряй ключей, не теряй ключей!» Пойманный водящий садится на его место, а «запят­навший» становится «зарею».

Указания к проведению: игра интересна млад­шим школьникам, требует не только быстроты реак­ции и сноровки, но и внимания. Играть можно как на улице, так и в помещении (игра не требует боль­шого пространства). По условиям игры если тот, кому положили «ключи», этого не заметит, «заря» обхо­дит круг, поднимает «ключи», начинает хлестать зе­ваку, приговаривая: «Не прячь ключей, не прячь ключей!»

**Дедушка-сапожник**

По считалочке выбирается «дедушка-сапожник». Он становится в центре круга, образованного игра­ющими. Начинается диалог:

Дети: Дедушка-сапожник, сшей нам сапоги!

Сапожник: Погодите, детки, потерял очки!  
Дети: Дедушка-сапожник, сколько с нас

возьмешь?

Сапожник: Два рубля с полтиной, пятачок и грош.  
Дети: Дедушка-сапожник, ты с ума сошел!

Сапожник: Погодите, детки, я очки нашел!

Во время диалога дети сужают круг, приближа­ясь к «сапожнику». После произнесения последних слов «дедушка» старается поймать кого-нибудь из играющих. Пойманный становится «дедушкой-са­пожником».

**Башмачник (вариант)**

Играющие встают в круг и берутся за руки, если их немного, то держат с соседом за концы сверну­тый жгутом носовой платок. В середину круга садит­ся «башмачник», выбранный считалкой. Он делает вид, что шьет сапоги, приговаривает: «Хорошенькие ножки, хорошенькие ножки, примерьте сапожки!» Играющие, быстро вращаясь по кругу, отвечают: «Примеряй, примеряй!» После этих слов «башмач­ник» должен, не вставая со своего места, протянуть руку и «осалить» кого-нибудь из круга. Пойманный и «башмачник» меняются местами.

**В сапожника (современный вариант)**

Чертится домик «сапожника» в виде «улитки». «Сапожник», выбранный по жребию, находится в са­мом центре. Играющие по очереди «звонят» к нему в дом. После звонка «сапожник» бежит по спираль­ной дорожке к двери, приглашает гостя к себе.

Гость: Сапожник, сапожник, почини мне ботинки (туфли, сапоги и пр.) Сапожник «снимает мерки» с обуви — обводит палочкой ступню гостя — и имитирует ремонт обуви. Затем называет цену.

Гость (отвлекает внимание сапожника): Сапожник, сапожник, смотри, вон птичка летит (самолет и пр.).

Сапожник смотрит на небо, а гость убегает по спиральной дорожке. Сапожник догоняет и старает­ся «осалить». Если догонит — меняются ролями, а если нет, то сапожник встречает следующего гостя.

Указания к п р о в е д е н и ю: игра проводится на не­большой игровой площадке, группой до 12 человек. До начала игры договариваются : будет «дедушка-сапож­ник» ловить игроков, не выходя из круга, или по всей площадке. В варианте «Башмачник» размер круга определяется возможностями игроков дотянуться с его центра до края. Играя в «сапожника», следует по­мнить: нельзя наступать на спиральные дорожки, пере­скакивать с одной дорожки на другую.

**Волк и дети**

Один из играющих, по жребию, изображает вол­ка, остальные— дети. «Волк» сидит в стороне и молчит. Дети, делая вид, что собирают ягоды в лесу, подходят к «волку», приговаривают:

Щипаю, щипаю по ягодку,

По черную смородинку,

Батюшке на вставчик.

Матушке на рукавчик,

Серому волку Травки на лопату.

С последними словами дети бросают в «волка» травку и бегут врассыпную, а «волк» ловит их. Пой­манный становится «волком». Если «волк» никого не поймал, он возвращается на свое место.

**У медведя во вору (вариант)**

Игра та же, только дети дразнят «медведя». Со­бирая грибы и ягоды, они приговаривают:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру!

Медведь простыл,

На печи застыл!

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру!

А медведь не спит

И на нас рычит!

«Медведь» начинает ворочаться, потягиваться, выходит из берлоги и ловит детей. Пойманный ста­новится «медведем».

**Дедушко-медведушко (вариант)**

Один из игроков — «дедушко-медведушко». Дети подходят к нему, приговаривая: «Дедушко-медве­душко, пусти нас ночевать». Просьба повторяется до тех пор, пока водящий не ответит: «Не долго, не долго, не до вечера!» Услышав это, детки укладыва­ются на траву, делая вид, что спят. Поспав немного, вскакивают и кричат «дедушке»: «Завтра придем, калачей напечем!» Отойдя ненадолго в сторону, дети вновь возвращаются и просят: «Дедушко-медведуш­ко, пусти нас в баньку попариться!» Водящий согла­шается: «Подите, да баню не сожгите». Услышав это, игроки разбегаются в разные стороны с криком: «Горит! Горит!» — а «дедушко-медведушко» броса­ется за ними вдогонку. Первый пойманный становит­ся «дедушкой».

Указания к проведению: игра интересна и до­школьникам, и младшим школьникам, в ней могут принимать участие от 3 до 40 человек. Требуется про­сторная игровая площадка. Интересно играть на лес­ной полянке. Следует соблюдать правила: волк или медведь не имеет права выбегать, пока играющие не скажут последние слова дразнилки; ловить игроков можно только в пределах установленной площадки.

**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».

Все гуси летят на поле гравку 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.

Можно использовать и такую концовку: когда «волк» всех переловит, хозяин топит баню и пригла­шает «волка», «волк» изображает, что парится. За­тем хозяин говорит ему: «Волкушко, я тебе коровуш­ку брошу», — и бросает палку. «Волк» бежит за палкой, а «гуси» в это время убегают к хозяину.

Игру можно усложнить, введя в нее второго «вол­ка».

Указания к проведению: в игре могут принимать участие старшие дошкольники и младшие школьни­ки, от 5 до 40 человек. Она проводится на просторной площадке. Интересно играть на лугу, на лесной поля­не. Правила: «гуси» должны летать по всей площад­ке, им разрешается возвращаться домой только после слов, сказанных хозяином. В конце игры можно от­метить самых ловких «гусей» (ни разу не попавших к «волку») и лучшего «волка» (поймавшего больше «гу­сей»).

**Костромушка**

По жребию выбирается «Кострома». Играющие подходят к ней и поют или приговаривают:

Костромушка, Кострома,

Чужая дальняя сторона!

У Костромы в дому

Ели кашу на полу;

Каша масляная,

Ложка крашеная.

Кашу брошу, ложку брошу, —

Душа по миру пойдет!

Спев песню, игроки наклоняются к «Костроме» и задают ей вопрос: «Где Кострома?» Кострома отве­чает: «В лес ушла!» Получив ответ, играющие поют:

Кострома, Кострома,

Чужая дальняя сторона,

Зачем в лес забрела?

В бане редкий полок.

Расшибешь себе носок!

Спинку гвоздем расскребешь,

На тот свет скоро пойдешь!

Дети снова спрашивают «Кострому»: «Где Костро­ма?» На этот раз получают ответ: «Кострома помер­ла!» Тогда поют:

Умер, умер наш покойник,

Ни во среду, ни во вторник,

Его стали кадить,

А он глазками глядит.

Стали Кузькой величать,

Он ногами стучать,

Костромушкой величать —

Стал он спинку расправлять,

А как стали отпевать —

Он за нами бежать!

При последних словах дети разбегаются. «Костро­ма» начинает их ловить. Пойманный становится «Ко­стромой», игра начинается снова.

Указания к проведению: сегодня в игровом ре­пертуаре наших детей этой игры нет, однако младших школьников можно познакомить с ней как с иллюстра­цией того, в какие игры играли в старину летом (Зе­леные святки). Исполнение песен предполагает подго­товку детей к этой игре.

**Грибы-вояки**

Водящего, выбранного по жребию, удаляют от ос­тальных. Все играющие берут названия известных грибов: волнушки, сыроежки, мухоморы, боровики

и т. д. Все становятся в круг, а водящий, стоя в се­редине, говорит:

Настало горе наше, горюшко,

Мирно пожили мы на волюшке.

Царь Горох с царицею Морковкой,

Да с Репою золовкой,

С братцем Бобом

Да со сватом Кочаном

Идут на нас войной.

Идите воевать со мной!

Играющие, взявшись за руки, отвечают ему:

Уж ты, сударь, нас помилуй!

Не тащи на службу силой,

Долго ль гриб всего живет?

День-другой всего пройдет,

Он и старится,

На бок валится,

Ножки тонки,

Трепана шляпонька,

Победят как раз

И тебя, и нас.

«Ну, ну, ну!» — говорит водящий и, несмотря на сопротивление грибов, начинает их выкликать: «Лисички! Сыроежки!» и т. д. Игроки, соответст­вующие этим названиям, бегут, а водящий их ло­вит. Оставшиеся «грибы» могут защищать лови­мых. Они стараются окружить их и не дать водя­щему проникнуть внутрь круга. Водящий, не поймав «лисичек», может выкрикнуть название другого гриба. В этом случае названные «грибы» должны оставить защиту и спасаться. Остальные «грибы» стараются защитить уже их. Первый пой­манный «гриб» становится водящим и снова начи­нает собирать «грибное войско».

Указания к проведению: игра интересна для старших дошкольников и младших школьников, про­водится на просторной площадке, лесной полянке. Не­сколько играющих могут назваться одним и тем же грибом. Предварительно договариваются о границах площадки, на которой водящий ловит «грибы».

Среди игр-ловишек можно выделить большую группу ловишек с мячом, в которые любили играть дети летом.

**Охотники и утки**

На площадке чертят 2 линии на расстоянии 6— 8 м одна от другой, произвольно определяют шири­ну площадки (тоже ограничивают линиями). Играю­щие по сговору делятся на две команды — «охотни­ков» и «уток». «Охотники» становятся за начерчен­ными линиями, «утки» располагаются в центре. «Охотники» перебрасывают мяч друг другу и в удоб­ный момент бросают его в «уток». «Осаленная» мя­чом «утка» выходит из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не будут «подстрелены» все «утки», после чего команды меняются ролями.

Указания к п р о в е д е н и ю: в этой игре могут уча­ствовать от 4 до 12 человек. Лучше играть в мяч во время прогулки в лес, выбрав ровную полянку. Мяч должен быть среднего размера. Правила: «охотники» не имеют права заступать за черту, нельзя «осалить утку» мячом, отскочившим от земли; «подстреленная утка» временно не участвует в игре (пока не будут «оса­лены» все «утки» и команды не поменяются местами). Каждая команда имеет своего капитана («мати»). Он может выручить проигравшую команду, если выпол­нит задание: в течение 10—12 перебросов мяча ни разу не будет «подстрелен».

«Утки» могут ловить мяч («свечи») — это запасные очки, в таком случае последующее попадание в «утку» не засчитывается.

Игра особенно интересна для младших дошкольников, у них лучше развит глазомер, больше точности в вы­бивании «уток».

**Круговой мяч**

Все играющие располагаются по кругу диаметром примерно 10 м. Выбирают водящего. Он с мячом на­чинает ходить по кругу, выжидая удачный момент для броска мячом в одного из стоящих в кругу. Выбитый игрок хватает мяч руками и кричит: «Стой!» Водящий, который после попадания мячом в игрока старается убежать как можно дальше от круга, должен остановиться. Играющий говорит: «До тебя ... шагов!» Делает названное число шагов и бросает мяч в водящего. Если попадает, водящий будет все повторять сначала. Если промахнется, сам становится водящим.

Указания к проведению: игра не требует большого пространства, для нее лучше использовать мяч среднего размера. Количество игроков — до 10— 12 человек. Правила таковы: после сигнала «стоп» во­дящий должен остановиться, можно уклониться от мяча, но нельзя сходить с места. Во втором варианте игры по сигналу «огонь» останавливаются все играю­щие, ноги от земли отрывать нельзя.

**Столбы (вариант)**

Играющие становятся в круг и перебрасывают мяч друг другу. Каждый, кому бросают мяч, должен ла­донями отбить его другому. При этом каждый игрок следит за тем, как отбивают мяч остальные. Как только мяч, неудачно отбитый или неудачно приня­тый, упадет на землю, все разбегаются в разные сто­роны. Игрок, уронивший мяч, становится водящим. Он поднимает мяч и кричит: «Огонь!» Все играющие останавливаются. Теперь водящий должен отыграть­ся — бросить мяч в ближайшего к нему игрока. Если попадет — отыгрался. Играющие опять становятся в круг и перебрасывают мяч друг другу, пока не определится новый водящий. Если водящий бросает мяч и не попадает в играющего, то его за это ставят «столбом»: он должен стоять на месте не двигаясь. А игра продолжается.

Когда наступит следующий момент для разбега-ния, то «столб» стоит на месте. Как правило, имен­но в него бросает мяч новый водящий. При удачном броске он отыгрывается, а «столб» по-прежнему ос­тается там, где стоял. Если же водящий промахнет­ся, то его самого ставят «столбом», а тот, в кого он бросал мяч, возвращается в круг играющих.

**ИГРЫ-ПРЯТКИ**

**Казаки-разбойники**

С помощью сговора играющие делятся на две ко­манды. По жребию устанавливают одну команду «ка­заков», а другую — «разбойников». Команда «каза­ков» должна иметь какой-либо знак: нарукавные повязки, значки и пр.

«Разбойники» разбегаются в разные стороны и прячутся от «казаков». Через определенное время, по договоренности, «казаки» идут на поиски. Обна­ружив «разбойника», «казак» догоняет его. Если не может поймать сам, зовет на помощь товарищей. Пленного ведут в «темницу» и оставляют там под охраной. «Разбойники» могут освободить своих то­варищей из «темницы», «запятнав» пленника, од­нако сами освободители могут оказаться в плену, если в этот момент будут «запятнаны» «казаками».

Указания к п р о в е д е н и ю: это игра для школьни­ков, особенно интересна мальчикам. Играть можно на площадке, на лесной опушке. Главное условие — нали­чие мест, где можно прятаться: постройки, деревья, кус­тарники, небольшие ямы и пр. Заранее нужно догово­риться о том, до каких границ можно прятаться и убе­гать. «Темницей» может быть угол площадки, дерево или какое-либо приметное место. «Темницу» обознача­ют палочками, веточками, линиями, камнями.

**Дай, дедушка, ручку!**

Играющие делятся на две группы. Бросают жре­бий, кому искать, а кому прятаться. Играющие, кому выпал жребий искать, выбирают «дедушку», осталь­ные — «внучата». Они отходят с ним в сторону, за­крывают себе глаза. Прячущиеся выбирают себе «мать», которая должна прятать своих деток по раз­ным местам, но недалеко друг от друга.

Спрятав детей, она идет к «дедушке» и говорит ему: «Дедушка, дай ручку!» Тот подает руку, а «мать» ве­дет его и «внучат» совершенно в другую сторону от спрятавшихся детей. Но по пути «дедушка» и «вну­чата» зорко смотрят по сторонам, стараясь угадать, где спрятаны дети. Как только они заметят это мес­то, сразу бегут к спрятавшимся, стараясь кого-нибудь поймать. Спрятавшиеся, заметив это, могут тотчас выбежать из своей засады навстречу «матери». Если она добежит до своих детей раньше «дедушки» с «вну­чатами», то они уже не смогут никого поймать. Если же «дедушка» успеет поймать хотя бы одного из них, играющие меняются ролями.

Указания к проведению: число участников игры — до 20 человек. На площадке, где проводится игра, должны быть деревья, кусты или предметы, за которы­ми удобно спрятаться. «Дедушка» и «внучата» не долж­ны подглядывать, когда «мать» прячет своих детей.

**Двое слепых (Слепой барин)**

Выбирают двух водящих. Один — «слепой барин», другой— «слуга Яков». Играющие берутся за руки, встают в круг. «Слепой барин» начинает звать своего слугу: «Яков! Где ты?» «Яков» подходит как можно бли­же и отвечает «барину», а потом тихонечко удаляется. «Слепой барин» старается как можно чаще спрашивать своего«слугу» о каких-либо делах. Тот же, ответив ему, сразу отскакивает подальше. «Слепой барин» старает­ся поймать его. Когда «барин» поймает «Якова», выби­раются новые водящие, игра продолжается.

Указания к проведению: для игры не требуется большой площадки, так как поиск идет только в центре круга, который образуют играющие. Предполагается оживленный диалог двух водящих, по голосу «барин» ищет слугу. Новых водящих можно выбрать так: «сле­пой» трогает одного из стоящих в кругу и, задав ему вопрос, пытается по голосу узнать его. Если отгадает — тот становится водящим.

**Малечина-калечина**

Играющие выбирают водящего. Все берут в руки по палочке и произносят:

Малечина-калечина,

Сколько часов

Осталось до вечера,

До летнего?

После этих слов ставят палочку вертикально на ладонь или на кончик пальцев. Пальцами другой руки малечину-калечину поддерживать нельзя. Во­дящий считает: «Раз, два, три ... десять!» Когда пал­ка падает, ее надо подхватить второй рукой, не до­пуская окончательного падения на землю. Счет ве­дется только до подхвата второй рукой, а не до падения на землю. Выигрывает тот, кто дольше про­держит палочку.

Палку можно держать по-разному:

1. На тыльной стороне ладони, на локте, на пле­че, на голове.
2. Удерживая палку, приседают, встают на ска­мейку, идут или бегут к начерченной линии.
3. Держат одновременно две палки, одну на ладо­ни, другую на голове.

**Командная игра (вариант)**

Играющие делятся на две группы. На земле чер­той отмечается место, к которому должны бежать с малечиной-калечиной. По сигналу играющие устрем­ляются к черте. Побеждает та группа, которая пер­вой добежит до черты, не уронив ни разу своей ма-лечины-калечины.

Указания к проведению: в эту игру можно иг­рать с разным числом играющих, от 1 до 10 одно­временно. Для игры необходима прямая толстая пал­ка диаметром примерно 2—3 см, длиною от 50 до 150 см. Один конец палки может быть слегка заост­рен. Иногда на кончике малечины-калечины устанав­ливают вертушку, которая при движении играюще­го начинает вертеться. Можно надеть на ее кончик какую-нибудь забавную игрушку — колобка и пр. Игроки встают подальше друг от друга, чтобы было удобно держать равновесие палочки. Водящий может давать разные задания: играющие, не выпуская па­лочку, должны ходить, приседать, поворачиваться. Способы удержания палки на руке, а также труд­ность заданий определяются возрастом и возможнос­тями детей.

**Репка**

Изображающий репку (его выбирают с помощью считалки) крепко держится за неподвижный пред­мет: дерево, пенек, столб. Остальные обхватывают друг друга за талию. Один из игроков старается «вы­дернуть репку», т. е. оттащить от дерева игрока, изо­бражающего репку. Если это удается, все играющие теряют равновесие и падают на землю, только самые ловкие могут удержаться на ногах. Если ряд оборвал­ся, а репку не вытащили, все смеются: «Не поели репки».

Указания к проведению: минимальное число участников — 4 человека. В эту игру хорошо играть в лесу во время прогулки, выбрав удобную площадку. После нескольких неудачных попыток «вытянуть реп­ку» выбирается новая «репка». Все играющие долж­ны побывать в этой роли. Эта игра интересна детям до­школьного возраста.

**Редька**

Играющие становятся друг за другом, сцепляясь руками в виде длинной гряды. Первый называется «бабушка», все остальные — редьки.

Один из игроков, выбранный жребием, называет­ся Ивашка Попов. Он подходит к бабке и беседует с ней: «Тук-тук». — «Кто тут?» — «Ивашка Попов». — «Зачем пришел?» — «За редькой». — «Не поспела, приходи завтра».

Ивашка Попов уходит, но скоро возвращается. По­вторяется разговор с бабкой, но меняется финал — бабка отвечает: «Дергай какую хочешь».

Ивашка дергает всех по очереди. Кто выдернул больше редьки — тот победитель.

Указания к проведению: в игре может быть 4 участника игры и более. Редьки стараются крепко дер­жать друг друга. Ивашка может трясти игроков — кого за руки, кого за голову и т. п. Рассмеявшихся игро­ков легче «выдернуть».

**Слон**

Играющие делятся на две группы, одна изобража­ет слона, другая — наездников. Играющие первой группы становятся один за другим, обхватив друг друга за пояс (лицом к стене). Первый, согнувшись и опустив голову, упирается руками в стену. Креп­ко держась друг за друга, они изображают слона. Игроки другой группы один за другим с разбега за­прыгивают на «слона» так, чтобы сесть верхом как можно дальше вперед, оставив место для следующих. Когда запрыгнули все игроки, «слон» медленно раз­ворачивается и везет седоков до условленного места и обратно.

Указания к проведению: эта игра интересна младшим школьникам, в нее обычно играют мальчи­ки. Число играющих может быть от 8 до 12 человек (до 6 человек в одной группе). Если игра проводится в лесу, то для упора при постановке «слона» можно ис­пользовать ствол дерева. Следует помнить, что игро­ки, находящиеся наверху («наездники»), держатся только друг за друга. Если же они схватятся за «сло­на», то меняются с ним ролями. Группы меняются мес­тами и в том случае, если во время передвижения кто-то из седоков упал. Если игроки, изображающие «сло­на», выполняют все правильно, то в следующей игре они становятся наездниками.

**Трубочки**

Играющие разбиваются на пары. Каждая пара бе­рется за руки и начинает виться, т. е. вращаться во­круг своей продольной оси, припевая:

Вьется ли, вьется ли трубочка,

Вьется ли, вьется ли серебряная...

Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из вертящихся не упадет. Чья пара продержится дольше, тот и победитель.

Указания к проведению: игра отличается про­стотой, в нее обычно играют девочки (от 4 до 6 чело­век). Не требуется большого пространства. Можно иг­рать как во дворе, так и на лужайке, на поляне. Пра­вила устанавливают сами играющие.

**Прорываты**

Играющие по сговору делятся на две команды и выстраиваются двумя шеренгами друг против друга (на расстоянии до 10—15 м). Играющие каждой шеренги крепко берутся за руки, образуя цепь. В каждой команде выбирают «матку» («мати»). По договоренности со своими игроками «матка» обра­щается к другой команде со словами: «Тары-бары! Дайте нам такого-то!» Названный отделяется от своей шеренги, бежит к зовущим, а подбежав, старается прорвать «цепь». Если ему это удается, он уводит в свою команду любого из команды противника. Если же «цепь» остается неразорванной, тогда он сам ос­тается в противоположной команде, встав в их шеренгу. Выигрывает та команда, в которую пере­ходят все играющие из шеренги противника.

Указания к проведению: игра интересна детям старшего дошкольного и младшего школьного возрас­та. Проводится на большой поляне. Число участни­ков — от 8 до 16 человек. Каждый раз перед выбором все члены команды договариваются, какого игрока из противоположной шеренги будут вызывать. Победите­лем можно считать команду, в которую перешло боль­ше игроков из противоположной «цепи».

**Сигушки**

Двое играющих, выбранных по жребию, садятся на землю друг против друга. Один из них вытягива­ет вперед ногу, другой ставит свою пятку на носок первого. Через эти две ноги прыгают другие игроки. Затем первый играющий ставит вторую ногу, осталь­ные прыгают через четыре ноги. Потом второй иг­рок ставит вторую ногу, остальные прыгают через четыре ноги. Затем в ход идут руки. Через такую «загородку» прыгают уже с места. Кто не перепры­гивает — выходит из игры. Для самых ловких, ос­тавшихся в конце игры, устраивается испытание («экзамен»). Для них сооружают «котел»: сидящие на земле раздвигают ноги, и игрок должен с закры­тыми глазами перепрыгнуть через него. Если удалось перепрыгнуть — победил.

**Посигушки (вариант)**

По сговору играющие распределяются на две ко­манды, одна из них — водящая. Игроки этой коман­ды образуют пары, которые встают коридором — лицом друг к другу на расстоянии 1—2 м одна пара от другой. Затем дети также попарно садятся на тра­ву, ноги выпрямляют, ступнями касаясь друг дру­га. Играющие другой команды 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. Побеждает та команда, в которой меньше игроков «осалили».

Указания к проведению: так как во время игры дети садятся на землю, то лучшее место для нее — лесная полянка или песочный пляж. В этой игре дети не только упражняются в прыжках, но и проявляют сноровку, ловкость. Дети могут придумывать свое ис­пытание для победителей в первом варианте игры. Командный вариант предусматривает следующие пра­вила: «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 положение ног.

В репертуаре летних детских игр всегда присут­ствуют игры-соревнования с мячом.

**Шлепанки**

Играющие становятся в круг лицом к центру на расстоянии примерно шага друг от друга. По счита-лочке выбирают водящего. Он выходит в центр кру­га, называет по имени одного из детей и бросает мяч о землю так, чтобы он отскочил в нужном направле­нии. Тот, чье имя назвал водящий, ловит мяч и от­бивает его — шлепает ладонью. Число отбиваний мяча устанавливается по договоренности, но не бо­лее пяти, чтобы остальным играющим не пришлось долго ждать своей очереди. После отбиваний мяча играющий перебрасывает его водящему, и игра про­должается, пока кто-то не уронит мяч. В этом слу­чае игра начинается сначала. Тот, кто уронил мяч, встает на место водящего.

Указания к проведению: проводят игру на ров­ной площадке, чтобы мяч хорошо отскакивал. Лучше взять мяч среднего размера. В этой игре принимают участие не более 10—15 человек. Успех игры зависит от того, насколько дети хорошо владеют мячом. Пра­вило одно: отбивать мяч нужно стоя на одном месте. Игру можно усложнить — использовать 2 или 3 мяча, но в этом случае надо выбрать двух или трех водящих.

**Зевака**

Участники игры встают в круг на расстоянии одного шага друг от друга и начинают перебрасывать мяч, называя по имени того, кто должен его ловить. Мяч перебрасывают, пока кто-нибудь из игроков не уронит его. Уронивший встает в центр круга и по за­данию играющих выполняет 1—2 упражнения с мячом. С провинившихся можно брать фанты, а при разыгрывании предлагать выполнить упражнения с мячом: высоко подбросить мяч и, когда тот отско­чит от земли, поймать его; подбросив мяч вверх прохлопать несколько раз в ладоши и поймать мяч и т. п.

Указания к п р о в е д е н и ю: игра интересна для де­тей дошкольного возраста, можно играть и с малыша­ми. Чем младше дети, тем меньше состав участников. Мяч можно взять любой величины в зависимости от умений детей; чем меньше мяч, тем труднее его ловить и выполнять упражнения.

Следует помнить правила: мяч разрешается перебрасывать друг другу только через центр круга; если играющий при выполнении упражнений уронит мяч, ему дается дополнительное задание.

**Столбы**

Играющие становятся в круг и перебрасывают мяч друг другу. Отбивать его нужно ладонями. Каждый игрок внимательно следит, как отбивают мяч осталь­ные. Как только неудачно отбитый или неудачно пой­манный мяч упадет на землю, все разбегаются в раз­ные стороны. Игрок, уронивший мяч, считается во­дящим. Он должен как можно скорее поднять мяч и крикнуть: «Огонь!» Все игроки останавливаются. Водящий должен отыграться — бросить мяч в бли­жайшего к нему игрока. Если попадет, отыгрался, опять встает в круг, игра продолжается, пока не объявится новый водящий. Если водящий бросает мяч в играющего и не попадает, то его ставят «стол­бом»: он должен стоять на месте, не двигаясь. Ког­да наступит следующий момент для разбегания, «столб» стоит на месте. Как правило, именно в него и будет бросать мяч новый водящий. При удачном броске он отыгрывается, а «столб» по-прежнему ос­тается на месте. Если водящий промахнется, то его самого ставят «столбом», а тот, в кого он бросал мяч, возвращается в круг.

Указания к п р о в е д е н и ю: это игра для младших школьников. Число участников — до 15—20 человек. Лучше взять мяч среднего размера, который легко от­бивается ладонями. Игра требует от детей внимания. Так, после слов водящего: «Огонь!» все играющие должны остановиться на месте. Тот, в кого бросает мяч водящий, может увертываться, но ни в коем случае не отрывать ног от земли.

**Зайчик**

Играющие становятся в круг на расстоянии одного шага друг от друга. По жребию выбирают «зайчика», он становится в круг. Участники игры перебрасывают мяч так, чтобы он задел «зайчика». «Зайчик» бегает по кругу, увертывается от мяча. Если кто промахнет­ся, бросая мяч в «зайчика», то сам становится им.

в **круг (**вариант)

Играющие бросают мяч друг другу- Не поймавший идет в середину круга и его «салят» — бьют мячом. Не поймавший в руки мяч сменяет его.

Указания к проведению: играющих должно быть не более 10 человек. По правилам игры передавать мяч нужно быстро, нельзя задерживать его в руках. Чем быстрее играющие передают мяч, тем интереснее про­ходит игра и больше возможностей «запятнать» «зай­чика». «Зайчик» (или водящий во втором варианте) может и поймать мяч. В этом случае игрок, чей мяч был пойман, встает в круг и выполняет роль зайчика (или водящего).

**ИГРЫ-ЗАГАДКИ**

**Отгадывание**

Считалкой выбирают водящего, закрывают ем# руками глаза, поворачивают и крутят в разные сто­роны, а затем валят на землю лицом вниз, не откры­вая ему глаз. Положенный таким образом водящий должен угадать, куда он «летит», например к лесу, к деревне и пр. При этом приговаривают:

Катай-катай каравай,

Куди твоей головой.

К лесу-малесу,

В огород залезу,

Гряды ископаю,

Тычник изломаю,

Куди твоей головой?

Если водящий отгадает правильно, его освобож­дают, а на его место становится следующий из игра­ющих.

Указания к проведению: в эту игру хорошо иг­рать на лесной поляне небольшой группой от 3 до 6 человек. Можно не закрывать водящему глаза рука­ми, а завязывать платком, только следить, чтобы он не спадал. Чем больше участников, тем больше закру­чивают водящего. До начала игры участники догова­риваются о выборе ориентиров: дуб, речка, тропинка и пр. Водящий должен хорошо ориентироваться в ок­ружающей местности. Игра продолжается до тех пор, пока вызывает интерес.

**Филин и пташки**

Играющие выбирают с помощью считалки «фи­лина», он уходит в свое гнездо. Оставшиеся выбира­ют для себя названия птиц, голосу которых хотят подражать, и «разлетаются» по площадке. По сиг­налу «Филин!» все стараются улететь в свои гнезда. Если «филин» успеет кого-то поймать, то должен угадать, какая это птица, и только тогда пойманный становится «филином».

Указания к проведению: игра проводится на про­сторной площадке. Число участников — до 20 человек. «Гнезда» лучше выбирать на высоких предметах: на пнях, на скамейках. От «филина» птицы прячутся каждая в своем гнезде.

**Иван-косарь и звери**

Для этой игры используется специальная счита-лочка для выбора водящего:

Иван с косой,

Не ходи босой,

А обутый ходи,

Себе лапти сплети.

Если будешь ты обут

Волки, лисы не найдут,

Не найдет тебя медведь,

Выходи, тебе гореть!

Остальные играющие называют себя различными зверями, кто волком, кто медведем, кто лисой, кто зайцем и т. д. «Иван-косарь» берет в руки палку («косу») и делает движения, как при косьбе. «Зве­ри» переговариваются с ним:

* Иван-косарь, что ты делаешь?
* Траву кошу.
* А зачем косишь?
* Коров кормить.
* А зачем коровы?
* Молочко давать.
* А зачем молочко?
* Сырцы делать.
* А зачем сырцы?
* Охотников кормить.
* А зачем охотников кормить?
* В лесу зверей ловить!

«Звери» быстро разбегаются кто куда, а «Иван-ко­сарь» бежит их искать и ловить. Поймав кого-нибудь из «зверей», он должен отгадать, какой это «зверь». Если отгадает, пойманный выбывает из игры, а «Иван-косарь» ищет остальных спрятавшихся «зверей».

Указания к проведению: игра проводится на про­сторной площадке, в ней могут участвовать от 3 до 20 человек. Игра интересна детям дошкольного и млад­шего школьного возраста. Если в игре принимает учас­тие большое количество детей, то допускаются одина­ковые названия «зверей»: два медведя, две лисы и т. д. «Иван-косарь» начинает догонять только после пос­ледних слов: «В лесу зверей ловить!» Водящий может помочь себе при отгадывании наводящими вопросами к пойманному зверю.

**В «кучки»**

Водящий, выбранный с помощью считалки, берет по одной вещи у играющих, прячет в кучки песка так, чтобы в одной из них было две вещи, в другой — одна, в третьей — ни одной. Спрятав предметы, во­дящий предлагает поискать их. Кому достанется пара, тот выиграл, а кому пустая кучка — проиграл. Выигравший становится водящим.

Указания к проведению: в игре участвуют три человека. Ее хорошо проводить на берегу реки. Пря­тать можно камушки, шишки и другие предметы. Важно помнить, что играющие делают выбор по оче­реди. Игра продолжается, пока вызывает интерес.

**ХОРОВОДНЫЕ ИГРЫ**

**Капустка**

Дети берутся за руки, образуя длинную верени­цу. Идут плавно, неторопливо поют:

Вейся, вейся, капустка моя,

Вейся, вейся, белая.

Как мне, капустке, виться,

Как мне зимой не валиться!

Ведущий проводит хоровод через «ворота» — под­нятые руки, которые держат последние в веренице. Когда все проходят, то самый последний поворачи­вается и «завивает капустку», т. е. перебрасывает через плечо руку, которой держится за товарища. Затем хоровод проходит через вторые ворота, третьи и т. д. до тех пор, пока не «завьются» все играющие.

После этого последний в веренице остается на мес­те, а хоровод «завивается» вокруг него, постепенно охватывая все плотнее и плотнее, пока не получит­ся «вилок капусты». Это получается очень весело. Затем капустка начинает «развиваться», пока не придет опять в исходное положение. Игра все время сопровождается пением, то громким, то более тихим, но неизменно плавным и протяжным.

**Заинька**

Играющие становятся в круг, взявшись за руки, поют:

Заинька, выйди в круг,

Серенький, выйди в круг,

Скорей, скорей, выйди в Kpyгу,

Скорей, скорей, выйди в круг!

Один из играющих, предварительно выбранный «заинькой», выходит на середину круга. Играющие продолжают петь:

Заинька, ты пройдись,

Серенький, ты пройдись,

Туда-сюда ты пройдись,

Туда-сюда ты пройдись!

«Заинька» прохаживается то в одну, то в другую сторону, а играющие хлопают в ладоши:

Заинька, умой ручки,

Серенький, умой ручки,

Леву, праву, умой ручки,

Леву, праву, умой ручки!

«Заинька» показывает, как он моет ручки. Те же движения повторяют все играющие:

Заинька, умой личко,

Серенький, умой личко.

Сверху донизу умой личко,

Сверху донизу умой личко!

«Заинька» показывает, как он умывается, осталь­ные играющие повторяют его жесты.

Заинька, пригладь шерстку,

Серенький, пригладь шерстку.

Сзади, спереди пригладь шерстку,

Сзади, спереди пригладь шерстку!

«Заинька» проводит руками по одежде, одергивает ее, чистит. Все играющие повторяют:

Заинька, причешись,

Серенький, причешись.

Да получше причешись,

Да получше причешись!

«Заинька» показывает, как он причесывается. Иг­рающие повторяют:

Заинька, под бочка,

Серенький, под бочка

Пляшет, пляшет казачка,

Пляшет, пляшет казачка!

«Заинька» танцует, остальные играющие тоже танцуют. После слов «пляшет, пляшет казачка» все разбегаются, «заинька» их ловит. Пойманный ста­новится «заинькой».

**Колпачок (паучок)**

Выбирают 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, приподнима- -ют 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.

**СЧИТАЛКИ**

Цынцы—брынцы, Балалайка!

Цынцы—брынцы, поиграй-ка!

Цынцы—брынцы, Не хочу!

Цынцы—брынцы, Вон пойду!

Конь ретивый

С длинной гривой

Скачет, скачет по полям

Тут и там! Тут и там!

Где проскачет он —

Выходи из круга вон!

Пчелы в поле полетели,

Зажужжали, загудели.

Сели пчелы на цветы,

Мы играем — водишь ты.

Мимо леса, мимо дач

Плыл по речке красный мяч.

Увидала щука, что это за штука?

Хвать, хвать! Не поймать.

Мячик вынырнул опять.

Он пустился дальше плыть,

Выходи, тебе водить.

Раз пошли ребята к речке,

Два весла несли в руках.

Им навстречу — три овечки

И четыре индюка.

Все ребята испугались,

Весла бросили в кусты,

Испугались, разбежались,

А найти их должен ты!

Петушок, петушок,

Покажи свой кожушок.

Кожушок горит огнем,

Сколько перышек на нем?

Раз, два, три, четыре, пять,

Тебе из круга выбегать!

Катилось яблочко мимо сада,

Мимо ограды.

Кто поднимет,

Тот и выйдет.

Тик-так, тик-так,

Под мостом жил синий рак,

Рак схватил кота за хвост.

Мяу-мяу, помогите!

С хвоста рака отцепите!

Все бегут и ты беги,

Коту Ваське помоги.

В круг широкий, вижу я,

Встали все мои друзья.

Я для вас, мои дружки,

Затеваю пирожки:

Быстро нужно их испечь,

Ты пойдешь, затопишь печь.

Тиличинчики гостили

У веселых Чиличилей,

Пили чай, печенье ели,

Кто-то пролил сладкий чай,

Тот, кто пролил, отвечай!

Подогрела чайка чайник,

Пригласила в гости чаек,

Прилетели все на чай!

Сколько чаек? Отвечай! — Семь!

Раз, два, три, четыре,

Пять, шесть, семь. (Седьмой выходит)

Ахи, ахи, ахи, ох!

Маша сеяла горох,

Уродился он густой.

Мы помчимся, ты постой!

Тели-тели, — птички пели,

Взвились, к лесу полетели.

Стали птички гнезда вить,

Кто не вьет, тому водить!

В грязи у Олега

Увязла телега.

Сидеть бы Олегу

До самого снега.

Ты выйди из круга

И выручи друга.

Раз, два, три, четыре!

Жили мыши на квартире,

Чай пили, чашки били,

По три денежки платили

Кто не хочет заплатить,

Тому надо и водить!

Ехал мужик по дороге,

Сломал колесо на пороге.

Сколько ему нужно гвоздей?

Говори поскорей,

Не задерживай добрых людей. — Пять!

Раз, два, три, четыре, пять. (Пятый выходит)

Шла кукушка мимо сети,

А за нею — малы дети.

Кукушата просят пить,

Выходи, тебе водить.

Раз, два, три, четыре,

Кто не спит у нас в квартире?

Всем на свете нужен сон,

Кто не спит, тот выйдет вон!

Радуга-дуга,

Не давай дождя,

Давай солнышка,

Колоколнышка.

Или:

Медведь, медведь,

Разгонь тучу:

Дам тебе Овса кучу.

Во время засухи, когда дожди шли мимо, проси­ли у радуги:

Радуга-дуга,

Принеси нам дождя.

Радуга-дуга,

Не пей нашу воду.

После купания, чтобы избавиться от воды, налив­шейся в уши, прыгали на одной ноге, прижимая к уху ладонь, приговаривая в такт прыжкам:

Мышка, мышка,

Вылей воду

За косую огороду!

Водолей, водолей,

Вылей воду из ушей!

В поисках грибов в лесу приговаривали так:

Грибы на грибы, а мой поверху.

Жили-были мужики,

Брали грибы рыжики.

**ЛЕТНИЕ ЗАКЛИЧКИ И ПРИГОВОРКИ**

Летний дождь приносил и радости и огорчения. Во время игр на улице ребятишки так закликали дождь:

Мочи, мочи, дождь,

На нашу рожь;

На бабушкину пшеницу,

На дедушкин ячмень

Поливай весь день.

Дождик, дождик, пуще

На бабину капусту,

На мой ячмень

Прокатай весь день.

Дождичек, роси, роси,

Девушка, расти, расти!

Дождик, дождик, пуще!

Едет Ванька с гущей,

Задел за пенек —

Осветился огонек,

Задел за кочку —

Пролил гущи бочку.

Иди, дождик, дождичек,

Пробуравь землицу,

Дай нам водицу!

Когда дожди шли не переставая, просили у раду­ги прекратить его:

Радуга-дуга,

Перебей дождя,

Подай солнышка