**[Русские народные игры](http://supercook.ru" \t "_blanc)**

[**Салки**](http://supercook.ru)

Сюжет игры очень прост: выбирается один водящий, который должен догнать и осалить разбежавшихся по площадке игроков.
Но у этой игры есть несколько усложняющих ее вариантов.
1. Осаленный игрок становится водящим, при этом он должен бегать, держась рукой за ту часть тела, за которую его осалили.
Первый же игрок, до которого водящий дотронется, сам становится водящим.
2. Осаленный игрок останавливается, вытягивает руки в стороны и кричит: «Чай-чай-выручай». Он «заколдован».
«Расколдовать» его могут другие играющие, дотронувшись до руки. Водящий должен «заколдовать» всех. Чтобы сделать это быстрее, водящих может быть двое или трое.

[**Прятки**](http://supercook.ru)

Эта игра вам наверняка знакома, у нее, однако, много различных вариантов.
Основные правила таковы: один человек водит, а другие – прячутся.
Водящий должен отыскать всех игроков и осалить их до того, как они успеют спрятаться «дома».
Водящий, выбранный с помощью считалки, становится в условленном месте с закрытыми глазами. Это место называется «кон».
Пока водящий громко считает до 20–30, все играющие прячутся на определенной территории. После окончания счета водящий открывает глаза и отправляется на поиски спрятавшихся.
Если он увидит кого-то из укрывшихся игроков, он громко называет его имя и бежит на кон. В знак того, что игрок найден, надо постучать на кону о стенку или дерево.
Если найденный игрок добежит до кона и постучит там раньше водящего, то он не считается пойманным. Он отходит в сторону и ждет окончания игры.
Водящий должен «застукать» как можно больше спрятавшихся игроков.
В следующий раз водящим становится тот игрок, который был найден и «застукан» последним (или, по решению играющих, – первым).
Каждый раз, когда водящий далеко отходит от кона, спрятавшиеся игроки могут незаметно подкрасться к кону и постучать. В этом случае они не будут считаться обнаруженными.

[**Гуси**](http://supercook.ru)

На площадке на расстоянии 10–15 метров проводят две линии – два «дома».
В одном находятся гуси, в другом их хозяин.
Между «домами», «под горой», живет «волк» – водящий.
«Хозяин» и «гуси» ведут между собой диалог, известный всем с раннего детства:
– Гуси, гуси!
– Га-га-га!
– Есть хотите?
– Да-да-да!
– Так летите!
– Нам нельзя. Серый волк под горой не пускает нас домой!
После этих слов «гуси» стараются перебежать к «хозяину», а «волк» их ловит.
Пойманный игрок становится «волком».

[**Горелки**](http://supercook.ru)

Играющие выстраиваются в колонну парами, взявшись за руки.
Водящий стоит перед колонной в нескольких шагах, спиной к играющим. Он говорит:
Гори-гори ясно,
Чтобы не погасло.
И раз, и два, и три.
Последняя пара беги!
На слово «беги» пара, стоящая последней, должна быстро обежать колонну и встать впереди. А водящий стремится опередить их и занять одно из мест первой пары. Тот, кому не хватило места, становится водящим.
Вместо слов «последняя пара» водящий может произнести: «Четвертая пара» или «Вторая пара». В этом случае всем играющим надо быть очень внимательными и помнить, какими по счету они стоят в колонне.

[**У медведя во бору**](http://supercook.ru)

На площадке чертят две линии на расстоянии 6–8 метров одна от другой.
За одной линией стоит водящий – «медведь», за другой «дом», в котором живут дети.
Дети выходят из «дома» в «лес» собирать грибы и ягоды.
Они подходят к медвежьей берлоге со словами:
У медведя во бору
Грибы, ягоды беру.
А медведь не спит,
Все на нас глядит.
На последних словах «медведь» выскакивает из «берлоги» и старается осалить убегающих в свой дом детей.
Осаленный «медведем» игрок становится «медведем».

[**Красочки**](http://supercook.ru)

Выбирается водящий – «монах» и ведущий – «продавец».
Все остальные играющие загадывают в тайне от «монаха» цвета красок. Цвета не должны повторяться.
Игра начинается с того, что водящий приходит в «магазин» и говорит: «Я, монах в синих штанах, пришел к вам за красочкой».
Продавец: «За какой?»
Монах называет любой цвет, например: «За голубой».
Если такой краски нет, то продавец говорит: «Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси да назад принеси!»
«Монах» начинает игру с начала.
Если такая краска есть, то играющий, загадавший этот цвет, пытается убежать от «монаха», а тот его догоняет.
Если догнал, то «краска» становится водящим, если нет, то краски загадывают вновь и игра повторяется.

[**Жмурки**](http://supercook.ru)

Игра проходит на небольшой ограниченной площадке, на которой нет опасных препятствий.
Водящему завязывают глаза, или он просто зажмуривается. Он должен с закрытыми глазами осалить кого-нибудь из играющих.
Играющие убегают от водящего, но при этом не заходят за пределы площадки и обязательно подают голос – называют водящего по имени или кричат: «Я здесь».
Осаленный игрок меняется ролями с водящим.

[**Аленушка и Иванушка**](http://supercook.ru)

Выбирают Аленушку и Иванушку, завязывают им глаза. Они находятся внутри круга.
Играющие встают в круг и берутся за руки.
Иванушка должен поймать Аленушку.
Чтобы это сделать, он может звать ее: «Аленушка!» Аленушка обязательно должна откликаться: «Я здесь, Иванушка!», но сама она не очень-то торопится встретиться с Иванушкой и, чувствуя его приближение, отбегает в сторону.
Движения водящих комичны и иногда неожиданны.
Случается, Иванушка принимает за Аленушку кого-то из стоящих рядом и скорее хватается за него. Ему объясняют ошибку.
Как только Иванушка поймал Аленушку, их место занимают другие ребята и игра начинается сначала.

[**Казаки-разбойники**](http://supercook.ru)

Играющие делятся на две группы. Одна изображает казаков, другая – разбойников.
У казаков есть свой дом, где в течение игры находится сторож. В его обязанности входит охрана пойманных разбойников.
Игра начинается с того, что казаки, оставаясь в своем доме, дают возможность разбойникам спрятаться. При этом разбойники должны оставлять следы: стрелки, условные знаки или записки, где указывается место следующей отметки.
Следы могут быть и ложные, для того чтобы запугать казаков. Через 10–15 минут казаки начинают поиски.
Игра заканчивается тогда, когда все разбойники пойманы, а пойманным считается тот, кого увидели казаки.
Игру лучше проводить на большой, но ограниченной какими-либо знаками территории.
По окончании игры казаки и разбойники меняются ролями.

[**Удочка**](http://supercook.ru)

Удочка – это скакалка. Один ее конец в руке «рыбака» – водящего.
Все играющие встают вокруг «рыбака» не дальше чем на длину скакалки.
«Рыбак» начинает раскручивать «удочку», пытаясь задеть ею по ногам играющих.
«Рыбки» должны уберечься от «удочки», перепрыгнуть через нее. Чтобы «рыбки» не мешали друг другу, между ними должно быть расстояние примерно в полметра.
«Рыбки» не должны сходить со своих мест.
Если «рыбаку» удалось поймать «рыбку», то есть дотронуться «удочкой», то место «рыбака» занимает пойманная «рыбка».
Необходимо соблюдать такое условие: скакалку можно крутить в любую сторону, но нельзя поднимать ее от земли выше, чем на 10–20 сантиметров.

[**Кошки-мышки**](http://supercook.ru)

Для игры выбираются два человека: один – «кошка», другой – «мышка». В некоторых случаях количество «кошек» и «мышек» бывает и больше. Это делается для того, чтобы оживить игру.
Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки, и образуют «ворота».
Задача «кошки» – догнать «мышку» (то есть дотронуться до нее рукой). При этом «мышка» и «кошка» могут бегать внутри круга и снаружи.
Стоящие в кругу сочувствуют «мышке» и, чем могут, помогают ей. Например: пропустив через «ворота» «мышку» в круг, они могут закрыть их для «кошки». Или, если «мышка» выбегает из «дома», «кошку» можно там запереть, то есть опустить руки, закрыв все «ворота».
Игра эта не проста, особенно для «кошки». Пусть «кошка» проявит и умение бегать, и свою хитрость, и сноровку.
Когда «кошка» поймает «мышку», из числа играющих выбирается новая пара.

[**Тише едешь**](http://supercook.ru)

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5–6 метров друг от друга.
Задача играющих – как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим.
Но дойти до водящего непросто.
Играющие двигаются только под слова водящего: «Тише едешь, дальше будешь. Стоп!» На слово «стоп» все играющие замирают.
Водящий, который стоял до этого спиной к играющим, поворачивается и смотрит.
Если в этот момент кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придется уходить назад, за черту.
Водящий может смешить замерших ребят. Кто рассмеется, также возвращается за черту. А затем игра продолжается.

[**Али-Баба и разрывные цепи**](http://supercook.ru)

Играющие делятся на две команды и встают, взявшись за руки, лицом к команде противника, на расстоянии 5–7 метров.
Игру начинает одна из команд словами: «Али-Баба!» Вторая команда хором отвечает:
«О чем, слуга?»
Вновь говорит первая команда, называя имя одного из игроков команды противника, например: «Пятого, десятого, Сашу нам сюда!»
Названный игрок оставляет свою команду и бежит к команде противника, стараясь с разбега разорвать цепь, то есть расцепить руки игроков.
Если ему это удается, он забирает в свою команду игрока, расцепившего руки.
Если цепь не разорвалась, то он остается в команде противника.
Игру команды начинают по очереди.
Побеждает та команда, в которой через определенное время будет больше игроков.

[**Двенадцать палочек**](http://supercook.ru)

Для этой игры нужна дощечка и двенадцать палочек.
Дощечку кладут на плоский камень или небольшое бревнышко, чтобы получилось подобие качелей.
На нижний конец дощечки кладут двенадцать палочек, а по верхнему один из играющих ударяет так, чтобы все палочки разлетелись.
Водящий собирает палочки, а играющие в это время убегают и прячутся.
Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий отправляется искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры.
Любой из спрятавшихся игроков может незаметно для водящего подкрасться к «качелям» и вновь разбросать 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.

[**Пол, нос, потолок**](http://supercook.ru)

Эта игра также является хорошей проверкой внимательности. Она очень проста, ее правила легко объяснить.
Правой рукой покажите на пол и назовите: «Пол».
Затем покажите на нос (лучше будет, если вы его коснетесь), скажите: «Нос», а потом поднимите руку вверх и произнесите: «Потолок».
Делайте это не торопясь.
Пусть ребята показывают с вами, а называть будете вы.
Ваша цель запутать ребят. Скажите: «Нос», а сами покажите в это время на потолок. Ребята должны внимательно слушать и показывать правильно.
Хорошо, если вы весело прокомментируете происходящее: «Я вижу, у кого-то нос упал на пол и там лежит. Давайте поможем найти отвалившийся нос».
Игра может повторяться много раз с убыстрением темпа.
В конце игры можно торжественно пригласить на сцену обладателя «самого высокого в мире носа».

[**«Укротители диких зверей»**](http://supercook.ru)

Возьмите небольшие листы бумаги, напишите на каждом название животного.
Листы раздайте детям и попросите их нарисовать то животное, которое они получили.
Пока они этим заняты, поставьте в круг стулья, на один стул меньше, чем детей.
Дети занимают стулья, а один из играющих становится укротителем диких зверей.
Он медленно идет по кругу и называет подряд всех животных.
Тот, чье животное названо, встает и начинает медленно идти вслед за своим укротителем.
Как только укротитель произносит слова: «Внимание, охотники!», все играющие, включая укротителя, стараются занять пустые стулья.
Тот, кому места не хватило, становится укротителем диких зверей.

[**«Утки и гуси»**](http://supercook.ru)

Эту игру лучше проводить на улице, в просторном и ровном месте, и желательно, чтобы играло побольше народу.
Дети выбирают ведущего, а остальные садятся на землю в круг.
Ведущий начинает медленно идти с наружной стороны круга, дотрагивается рукой до каждого игрока и говорит слово «утка» или «гусь».
Если игрока назвали уткой, он продолжает спокойно сидеть, если гусем, он вскакивает и догоняет ведущего, пока тот не успел занять свободное место гуся.
Если ведущему это удается, в следующем кону водит «гусь».

[**«Угадай, кто главный!»**](http://supercook.ru)

Дети выбирают ведущего, он на одну минуту покидает комнату, а в это время дети назначают «главного».
Когда ведущий возвращается, по его команде «главный» начинает делать различные движения, например, качать головой или топать ногой, а дети должны повторять эти движения за «главным». Они должны это делать так, чтобы ведущий не догадался, кто эти действия придумывает.
Задача ведущего – попытаться быстро отгадать, кто «главный», и если это ему удалось, то «главный» становится ведущем в следующем кону.

[**«Испорченный телефон»**](http://supercook.ru)

Дети садятся в круг. Один из игроков получает лист бумаги с написанным на нем предложением или кто-либо из взрослых говорит ему это предложение на ухо (в случае если ребенок не умеет читать).
Далее игрок шепчет на ухо соседу то, что он услышал или прочел, тот – следующему и так далее, по кругу.
Последний игрок произносит предложение вслух, а потом вы зачитываете первоначальный вариант.
То, что получилось у детей, обычно сильно отличается от вашего варианта!

[**«Руки вверх!»**](http://supercook.ru)

В этой игре принимает участие 8 или более человек.
Необходимо иметь 1 монету в 10 рублей или 1 рубль (для маленьких).
Дети делятся на две команды и садятся напротив друг друга за длинный стол.
Одна команда получает монету, и дети передают ее друг другу под столом.
Командир противоположной команды медленно считает до десяти (можно про себя), а затем говорит: «Руки вверх!»
Игроки команды, передававшей монету, тут же должны поднять руки вверх, причем руки сжаты в кулаки.
Затем командир говорит: «Руки вниз!», и игроки должны положить руки ладонями вниз на стол.
Тот, у кого монета, старается прикрыть ее ладонью.
Теперь игроки противоположной команды совещаются, решают, у кого монета.
Если они отгадали правильно, монета переходит к ним, если нет – остается у той же самой команды.
Выигрывает та команда, которая большее число раз правильно угадало, у кого находится монета.

[**Скользкая цель**](http://supercook.ru)

Из плотной материи шьют пять-шесть мешочков размером 6x9 см.
Мешочки туго набивают недробленым горохом и зашивают их через край.
На пол ставят табуретку и в 4–5 шагах от нее отмечают черту.
С черты играющий бросает три мешочка, по одному, с таким расчетом, чтобы мешочек упал на табуретку и остался на ней.
Каждый раз, когда играющему удастся это сделать, ему засчитывается 1 очко.
Организатор игры стоит возле табуретки и, если на ней остается мешочек, немедленно снимает его.
Выигрывает тот играющий, который раньше других наберет 10 очков.

[**Шапка-невидимка**](http://supercook.ru)

Держа руки за спиной, играющие становятся плечом к плечу по кругу. У одного из них в руках «шапка-невидимка» – треуголка, сложенная из листа бумаги. Водящий – в середине круга.
По сигналу участники игры начинают передавать за спиной шапку друг другу, стараясь делать это так, чтобы водящий не знал, у кого она находится.
Водящий ходит по кругу и зорко следит за движениями играющих. Время от времени он останавливается и, указывая на одного из игроков, громко говорит: «Руки!» Тот, к кому обращается водящий, должен сейчас же вытянуть руки вперед.
Если при этом шапка окажется у игрока, он сменяет водящего.
В минуту опасности нельзя бросать шапку на пол. Нарушивший это правило выходит из игры.
Любой участник игры, когда к нему попадет шапка, может надеть ее себе на голову, если только водящий не обращает на него внимания или находится не очень близко.
Секунду покрасовавшись в шапке, надо снять ее и пустить по кругу.
Если водящий запятнает, когда шапка на голове, придется уступить ему свое место, а самому водить.

[**«Горячий картофель»**](http://supercook.ru)

Традиционно в игре использовался настоящий картофель, но его можно заменить на теннисный мячик или волейбольный мяч.
Дети садятся в круг, ведущий находится в центре. Он бросает «картошку» кому-нибудь из игроков и тут же закрывает глаза.
Дети перебрасывают ее друг другу, желая как можно быстрее от нее избавиться (будто это натуральная горячая картошка).
Вдруг ведущий командует: «Горячий картофель!»
Тот, у кого в данный момент оказалась в руках «горячая картошка» – выбывает из игры.
Когда в кругу остается один человек, игра прекращается, и этот игрок считается победившим.

[**«Камень, ножницы, бумага»**](http://supercook.ru)

Эта игра знакома всем, в нее, как правило, играют двое.
Каждый из игроков на счет «три» изображает рукой какую-либо фигуру – камень (сжатый кулак), бумагу (открытая ладонь) или ножницы (два пальца, вытянутые буквой).
Победитель определяется так: ножницы разрежут бумагу, бумага обернет камень, камень затупит ножницы.
За каждую победу участник получает одно очко, выигрывает тот, кто набрал большее количество очков.

[**«Сельди в бочке»**](http://supercook.ru)

Эта игра – противоположный вариант «пряток».
Игроки закрывают глаза и считают до 10, пока ведущий убегает и прячется.
Через некоторое время один из игроков идет на поиски ведущего и если не находит его за одну минуту – выбывает из игры. Если же он нашел ведущего, то прячется вместе с ним.
Далее на поиски ведущего выходит следующий участник, и тоже, если находит его, прячется, если нет – выбывает.
Игра продолжается до тех пор, пока из игры не выйдет последний человек или пока все не спрячутся вместе с ведущим, словно сельди в бочке.
Главное при этом – не засмеяться!

[**«Секретное задание»**](http://supercook.ru)

Игроки делятся на две команды, каждая команда получает запечатанный конверт с «секретным» заданием – разыскать другой пакет, в нем – указания, как отыскать следующий, и т. д.
(Каждой группе даются разные задания и конверты).

При этом в предпоследнем пакете будут содержаться указания, как обнаружить последний «секретный пакет».

[**Юла**](http://supercook.ru)

Все ребята знают юлу. С юлой можно затеять веселую игру. 5–6 ребят становятся в кружок.
Один берет фанеру такой величины, как тетрадь, запускает на ней юлу и быстро говорит: «У меня была юла, поюлила и ушла».
Сказав эту скороговорку, нужно сейчас же передать фанерку с юлой соседу справа.
Так юла переходит от одного играющего к другому; передавать ее дальше можно только тогда, когда скажешь скороговорку.
У кого-то из ребят юла упадет боком на фанерку и «замрет». Тогда все кричат: «Юла замерла!»
Тот, у кого на руках замрет юла, считается «зевакой», – он передает юлу вместе с фанеркой своему соседу, а сам скачет по кругу на одной ножке.
Когда зевака доберется до своего места, его сосед запускает юлу, и игра продолжается.
Смотрите, как бы, передавая фанерку, не уронить юлу на пол: кто уронит юлу, тоже становится зевакой – ему придется скакать на одной ножке.

# [Золотые ворота](http://supercook.ru)

Играющие делятся на равные команды.
Одна команда образует круг, ее игроки берутся за руки и поднимают их вверх.
Между игроками должна быть достаточная дистанция, чтобы между ними мог пройти человек, хотя бы согнувшись.
Другая команда начинает движение, обходя по очереди каждого игрока первой команды и каждый раз проходя через ворота, образованные руками игроков первой команды.
Игроки второй команды держатся за руки, расцеплять которые нельзя!
Итак, вторая команда оказывается то в круге, то за его пределами.
Первая команда в течение игры говорит:
*Золотые ворота
Пропускают не всегда.
Первый – разрешается,
Второй раз запрещается,
А на третий раз
Не пропустим вас!*
На последнем слове команда резко опускает руки.
Если кто-то из второй команды оказался внутри, он уходит из цепочки и встает в центре круга.
Естественно, вторые играющие стараются на последнем слове быть вне круга, но не всегда удается.
Усложнить игру можно тем, что игроки первой команды говорят свои слова одними губами, внимательно глядя друг на друга, и неожиданно опускают руки.
Когда во второй команде остается один человек, он признается победителем, а команды меняются ролями.