***Русские народные игры***

**Гуси-лебеди**

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные – гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой — живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет перекличка между хозяином и гусями:

*Гуси-гуси*

*- Га-га-га.*

*- Есть хотите?*

*- Да-да-да.*

*-Гуси-лебеди, домой!*

*- Серый волк под горой, не пускает нас домой!*

*- Так летите, как хотите, только крылья берегите!*

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

**Правила игры.** Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Так летите, как хотите, только крылья берегите!»

**Обыкновенные жмурки**

Одному из играющих – жмурке – завязывают глаза, отводят на середину комнаты и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:

*- Кот, кот, на чем стоишь?*

*- На квашне.*

*- Что в квашне?*

*- Квас!*

*- Лови мышей, а не нас!*

После этих слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит.

**Правила игры.** Если жмурка подойдет к предмету, о который можно удариться, его нужно предупредить криком "Огонь!", но это слово нельзя кричать с целью отвлечь жмурку от игрока, который не может убежать.

Нельзя прятаться за какие-либо предметы и убегать очень далеко.

Пойманного игрока жмурка должен назвать, не снимая повязки.

**У медведя во бору**

Медведь, выбранный жеребьевкой, живет в лесу. Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают песенку:

*У медведя во бору*

*Грибы, ягоды беру!*

*А медведь не спит-*

*Все на нас глядит!*

Когда играющие произнесли последние слова, медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходит из берлоги. Но вот медведь неожиданно бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем.

**Правила игры.** Медведь выходит из берлоги только после произнесения последних слов зачина. Дети в зависимости от поведения медведя могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песней.

**Палочка – выручалочка**

Дети выбирают водящего считалочкой:

*- Я куплю себе дуду*

*И на улицу пойду!*

*Громче, дудочка, дуди,*

*Мы играем, ты води!*

Водящий закрывает глаза и встает лицом к стене. У стены рядом с ним помещают палочку – выручалочку, сделанную из дерева (длиной 50 – 60 см, диаметром 2 –3 см) и ярко окрашенную, чтобы ее хорошо было видно в зеленой траве. Водящий берет палочку, стучит ею по стене и говорит:

Палочка, пришла, никого не нашла. Кого первым найдет, тот за палочкой пойдет. После этих слов он идет искать. Заметив кого-то из играющих, водящий громко называет его по имени и бежит к палочке, стучит по стене, кричит:

Палочка-выручалочка нашла … (имя игрока). Так водящий находит всех детей. Игра повторяется. Первый найденный при повторении игры должен водить. Но игрок, которого нашли, может добежать до палочки-выручалочки раньше водящего со словами:

Палочка-выручалочка, выручи меня – и постучать по стене. Затем бросить ее как можно дальше от стены и, пока палочку ищет водящий, спрятаться. Водящий опять быстро бежит за палочкой и повторяет действия, описанные выше.

**Правила игры.** Нельзя подсматривать, когда дети прячутся. Водящий **должен** говорить слова медленно, чтобы все дети успели спрятаться. Искать детей водящему следует по всей площадке, а не стоять возле палочки – выручалочки. Дети могут перебежать с одного места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит ее на место.

***Вариант.*** Дети могут выручить игрока, которого нашли. Кто-то из играющих незаметно выходит из укрытия, быстро бежит к палочке-выручалочке и со словами: «Палочка-выручалочка, выручи…(*называет имя того, кого выручает*)» - стучит ею по стене. Затем палочку бросает как можно дальше. Пока водящий ищет ее, дети прячутся.

**Филин и пташки**

Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать. Например, голубь, ворона, галка, воробей, синица, гусь, утка, журавль и др.

Играющие выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал филин, придумывают, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, останавливаются и приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, которую он выбрал.

На сигнал «Филин!» все птицы стараются быстрее занять место в своем доме. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.

**Правила игры.** Дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышении. Птицы улетают в гнездо по сигналу или как только филин поймает одну из них.

**Фанты**

Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и каждому говорит:

*Вам прислали сто рублей.*

*Что хотите, то купите,*

*Черный, белый не берите,*

*«Да» и «нет» не говорите!*

После этого он ведет с участниками игры беседу, задает разные провокационные вопросы, с тем чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Тот, кто сбился, отдает водящему фант. После игры каждый проштрафившийся выкупает свой фант.

Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по нескольку фантов. Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью.

Ведущий ведет примерно такой разговор:

*- Что продается в булочной?*

*- Хлеб.*

*- Какой?*

*- Мягкий.*

*- А какой хлеб ты больше любишь: черный или белый?*

*- Всякий.*

*- Из какой муки пекут булки?*

*- Из пшеничной.* И т.д.

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют песни, загадывают загадки, читают стихи, рассказывают короткие смешные истории, вспоминают пословицы и поговорки, прыгают на одной ножке. Фанты могут выкупаться сразу же после того, как проиграют несколько человек.

**Правила игры.** На вопросы играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

**Краски**

его хозяину, он приглашает одного из покупателей.

Покупатель стучит:

*- Тук, тук!*

*- Кто там?*

*- Покупатель.*

*- Зачем пришел?*

*- За краской.*

*-За какой?*

*За голубой.*

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе.

Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок. Если покупатель не отгадал цвет краски, хозяин может дать и более сложное задание, например: «Скачи на одной ножке по голубой дорожке».

**Правила игры.** Хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.

**Горелки**

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии 2-х шагов стоит водящий – горелка. Играющие нараспев говорят слова:

*Гори, гори ясно,*

*Чтобы на погасло.*

*Стой подоле,*

*Гляди на поле, едут там трубачи*

*Да едят калачи.*

*Погляди на небо:*

*Звезды горят,*

*Журавли кричат:*

*-Гу, гу, убегу.*

*Раз, два, не воронь,*

*А беги как огонь.*

После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем грелка запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Игра повторяется. Если горелке удается запятнать одного из бегущих в паре, то он встает в ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, горит. **Правила игры.** Горелка не должен оглядываться. Он догоняет убегающих игроков сразу же, как только они пробегут мимо него.

**Кот и мышь**

Играющие (не более пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход - нору. В одном ряду стоят коты, в другом - мыши.

Игру начинает первая пара: кот ловит мышь, а та бегает вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками играющих. Как только кот поймал мышь, играющие встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей.

**Правила игры.** Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убегать далеко от норы.

**«Заря»**

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

*Заря – зарница,*

*Красная девица,*

*По полю ходила,*

*Ключи обронила,*

*Ключи золотые,*

*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 оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится «зарей». Игра повторяется.

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

**Игровая**

Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:

*У дядюшки Трифона*

*Было семеро детей,*

*Семеро сыновей.*

*Они не пили, не ели,*

*Друг на друга смотрели.*

*Разом делали, как я!*

При последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим.

**Правила игры.** При повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.

**Почта**

Игра начинается с переклички водящего с игроками:

*- Динь, динь, динь!*

*- Кто там?*

*- Почта!*

*- Откуда?*

*- Из города …*

*- А что в городе делают?*

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет 5 фантов. Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для них интересные задания. Дети считают стихи, рассказывают смешные истории, вспоминают загадки, имитируют движения животных.

Затем выбирают нового водящего и игра повторяется.

**Правила игры.** Задания могут придумывать и сами участники игры.

**Коршун**

Играющие выбирают коршуна и наседку, остальные – цыплята. Коршун роет ямку, а наседка с цыплятами ходит вокруг него и нараспев говорит слова:

*Вокруг коршуна хожу,*

*По три денежки ношу,*

*По копеечке,*

*По совелочке.*

Коршун продолжает рыть землю, он ходит вокруг ямки, встает, машет крыльями, приседает. Наседка с цыплятами останавливается, спрашивает коршуна:

*- Коршун, коршун, что ты делаешь?*

*- Ямку рою.*

*- На что тебе ямка?*

*- Копеечку ищу.*

*- На что 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 выше,*

*коли не умеешь, так лови их.*

Коршун старается поймать цыплят, наседка защищает их, гонит коршуна: «Ши, ши, злодей!». Пойманный цыпленок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего. Игра кончается, когда поймано несколько цыплят.

**Правила игры.** Цыплятам следует крепко держать друг друга за пояс. Тот, кто не удержался в цепи, должен постараться быстро встать на свое место. Курица, защищая цыплят от коршуна, не имеет права отталкивать его руками.

**Малечена – калечина**

Играющие выбирают ведущего. Каждый игрок берет в руки небольшую палочку (длиной 20-30 см). Все произносят такие слова:

*Малечина – калечина,*

*Сколько часов*

*Осталось до вечера,*

*До зимнего?*

После слов *до зимнего* дети ставят палочку на ладонь или на любой палец правой (левой) руки. Как только дети поставят палочки, ведущий считает: «Раз, два, три…. Десять». Выигрывает тот, кто дольше продержал предмет. Ведущий может давать разные задания: играющие, удерживая палку, должны ходить, приседать, поворачиваться вправо, влево, вокруг себя.

**Правила игры.** Дети должны разойтись по всей площадке и встать как можно дальше друг от друга, чтобы удобнее было держать равновесие для палочки.

Вариант: для усложнения задания игрокам можно предложить удерживать одновременно две палочки на двух ладонях (на правой и на левой).

**Шлепанки**

Играющие встают в круг лицом к центру на расстоянии одного шага один от другого. Начинается игра с выбора водящего. Дети считают по порядку до пяти, пятый – водящий. Можно использовать считалку:

*Петушок, петушок,*

*Покажи свой кожушок.*

*Кожушок горит огнем,*

*Сколько перышек на нем?*

*Раз, два, три, четыре, пять…*

*Невозможно сосчитать!*

Водящий выходит в центр круга. Называет по имени одного из детей, бросает мяч о землю так, чтобы он отскочил в нужном направлении. Играющий, чье имя назвал водящий, ловит мяч и отбивает его (шлепает ладонью). Число отбиваний мяча устанавливается по договоренности, но не более пяти. После отбиваний мяч перебрасывается водящему, и игра продолжается, пока кто-то из играющих не уронит мяч. В этом случае игра начинается сначала. Тот, кто уронил мяч, встает на место водящего.

**Правила игры.** Отбивать мяч нужно стоя на одном месте. Играющий встает на место водящего только в том случае, если он поднял мяч с земли.