Игры Нижнего Поволжья.

Вот уже несколько столетий можно наблюдать удивительное явление, которое испытал каждый из нас в детстве. Попадая в мир, ребенок включается в культуру через множественность культурных практик, среди которых важное место занимает ИГРА. «Игра и игрушка» - это есть общее, что характеризует детство у всех народов, во все времена», удивительно точно подметил известный педагог А. Аркин. Известно, что игра не возникла сама собой, а передается от одного поколения к другому. И если данный канал (детское общество) передачи игровой культуры перестает действовать, а другой (воспитывающие взрослые) слабо используют свои возможности, изменения необратимы. В создавшейся ситуации важно использовать ресурсы семьи и детского сада в решении проблемы сохранения и развития детской игры.

Игра - это арена детских успехов и достижений, она близка и доступна детям. Она приносит самовыражение и продвигает ребенка в его развитии, играя, ребенок легко и незаметно усваивает образы и символы народной культуры..

Народные игры незаметно вовлекают даже самых застенчивых детей, заставляя их перевоплощаться в тот или иной образ.

Вторая младшая группа.

«Сидит зайка»

Дети стоят в кругу. В центре - ребенок, изображающий Зайку.

Такты 1-4 Все идут по кругу вправо, Зайка - влево

5-8 Дети останавливаются и поют, затем поет Зайка 9-12 Зайка пляшет, как умеет, дети хлопают По окончании пляски Зайка пытается выбежать из круга.

«Кот и мыши».

В игре участвует небольшая группа детей. Один из них - кот. Он сидит на стуле в центре (спит). Остальные (мышки) вокруг него, держатся за руки

1. Тра-та-та, тра-та-та

Не боимся мы кота

1. Мы кота - воркота

Завернем за ворота

Такты 1- 7 дети поют, осторожно двигаясь по кругу

8-10 Кот поворачивается на стуле, дети замирают 11-13 дети идут в другую сторону и поют 14-16 Кот шевельнулся, дети замирают Такты 1-16 дети поют тихо и уходят в разных направлениях, не обращая внимания на Кота 17-19 дети поют громко. Кот вскакивает и ловит мышей.

«Курилка».

Правила игры: Сидя в кругу, ребята передают друг другу тлеющую лучинку (кеглю). Приговаривая: Жил - был курилка Жил - был душилка Ножки съежил Ножки тоненьки.

Не умри курилка

Не заставь плясать!

Когда закончили приговаривать, тот у кого в руках осталась лучинка (палочка) выходит плясать в круг.

У дяди Трифона

Играющие образуют круг, в центре стоит ребенок, дети по кругу идут в одну сторону, ребенок в другую, все поют: Как у дяди Трифона Они не пили, не ели

Было семеро детей Друг на друга все глядели

Было семь сыновей Разом делали вот так

Ребенок в центре показывает любое движение. Все должны подражать ему, кто не правильно выполнил движение - выбывает из игры.

«Пчелы».

Двое детей стоят в кругу - они «ульи», остальные дети ходят вокруг них и поют: Пчелки яровые

Крылья золотые,

Что же вы сидите?

На поле летите.

Пропев песню все разбегаются, а «ульи» начинают изображать пчел и бегут за ними. Кого они поймают, тот считается ужаленным и в игре не участвует. «Пчелы» ловят оставшихся детей.

Средняя группа.

«Яша».

Сиди, сиди Яша

Ты забава наша.

Погрызи орехи

Для своей потехи

Свои руки наложи

Имя правильно скажи.

Мальчика «Яшу» сажают посреди круга, завязывают глаза, он должен выбрать себе «невесту» из числа водивших хоровод, «Яша» с закрытыми глазами подходит к кому - ни будь, дотрагивается, отгадывает кто это. Если отгадает, тот становится водящим. «Жмурки».

Жмурка выбирается при помощи считалки. Ему завязывают глаза, отводят на середину комнаты (место определенное игроками) заставляют повернутся несколько раз вокруг себя.

Разговор со жмуркой: Кот, кот на чем стоишь?

* На квашне (квашня - деревянная посуда для замешивания теста)
* Что в квашне?
* Квас

Лови мышей, а не нас!

Игроки разбегаются, жмурка их ловит. Игрокам нельзя прятаться за предметы и убегать очень далеко. Если жмурка подходит близко к какому-то предмету, игроки его предупреждают: «Огонь!». Пойманного игрока жмурка должен узнать, назвать его по имени, не снимая повязки. Кого он поймал, становится жмуркой.

«Аисты», (украинская игра).

В игре участвует 6-8 человек. Игроки - аисты становятся в общий круг. Каждый аист должен свить себе гнездо (круг диаметром 1 метр). Водящий аист (его выбирают считалкой) гнезда не имеет, он занимает место в центре большого круга. По сигналу все аисты поднимают правую ногу и стоит на левой. Водящий, прыгая на одной ноге, выбирает себе любое гнездо и

запрыгивает в него. Как только в одном гнезде окажется два аиста, они выскакивают из гнезда и скачут наперегонки на одной ноге по большому кругу к пустому гнезду. Тот, кто первым займет гнездо - аист, кто опоздает - водит. Больше двух разводить нельзя. Если игрок не успел занять гнездо, он выбывает из игры.

«Слепой козел». (украинская игра).

Правша игры: Выбирают жмурку считалкой. Жмурке завязывают глаза и подводят к двери. Он стучится в нее, а игроки спрашивают:

* Кто там?
* Слепой козел. Игроки отвечают
* Козел слепой

Не ходи к нам ногой

Иди в куб

Где холсты ткут

Там тебе холстик дадут!

Козел недоволен, он снова стучит в дверь:

* Кто там?
* Ананас
* Ананас, ищи нас!

Дети разбегаются, жмурка ловит.

«Пастух», (армянская игра).

Правила игры. Из числа игроков считалкой выбираются пастух и волк, остальные образуют отару овец. Пастух и овцы располагаются по одну сторону ручья (проведенной линии) волк - по другую.

Овцы стоят позади пастуха, обхватив друг друга за пояс. Волк обращается к пастуху: «Я волк горный овцу унесу!»

Пастух: «Я пастух смелый, не отдам!». Услышав слова «не отдам» волк, перепрыгивает через ручей и старается дотронуться до овец. Пастух, расставив руки в стороны защищает овец от волка, не позволяя дотронуться до них. Волк, в случае удачи, уводит добычу с собой.

Старшая группа.

«Продаем горшки».(татарская игра/

Правила игры: Считалкой выбирают водящего, затем, используя жеребьевку распределяются на две группы: горшки и хозяева. Горшки образуют круг, встают на колени или садятся на пол. За каждым горшком встает хозяин горшка. Водящий стоит за пределом круга. Игра начинается обращением водящего к хозяину горшка:

* Эй, дружок, продай горшок!
* Покупай
* Сколько дать тебе рублей
* Три отдай

Водящий три раза касается руки хозяина горшка, после чего хозяин и водящий начинают бег по кругу в противоположные стороны. Выигрывает тот, кто быстрее добежит до свободного места около горшка (купит его). Проигравший становится водящим. Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его.

«Баба Яга».

Дети стоят по кругу, по считалке выбирается Баба Яга, в руках у нее султанчик (помело). Дети идут по кругу и поют, а Баба Яга внутри круга на слова песни «создает образ». По окончании песни Баба Яга скачет на одной ноге и старается коснутся кого-нибудь «помелом». Кого она запятнала, тот замирает на месте.

**«Красочки».**

Играют 5 и более человек.

Выбирается ведущий, монах, который уходит в сторону, пока игроки - краски выбирают себе цвет. Краски садятся на скамейку в «доме». Приходит монах и стучит в дверь: Тук

-тук,

Кто там? - отвечает ведущий Это я, монах в синих штанах,

На лбу шишка, а в кармане мышка!

За чем пришел?

За краской

За какой?

За (называет цвет).

Если такой краски не оказалась, то монах уходит и краски меняют название цветов. Если же монах угадал, то названная краска убегает. Пойманная краска становится монахом. Игра повторяется сначала.

**«Хлопушки». (татарская игра)**

Правила игры. Считалкой выбирают водящего, затем используя жеребьевку, распределяются на две группы - жителей городов. На противоположных сторонах площадки (на расстоянии 20-30 м) отмечаются параллельные линии территории двух городов. Жители городов выстраиваются вдоль линии в шеренгу: левая рука на поясе, правая рука вытянута вперед ладонью в верх.

Водящий подходит к жителям одного из городов и произносит слова:

Хлоп да хлоп, - сигнал такой

Я бегу а ты за мной!

С этими словами он легко хлопает по ладони жителя (на выбор водящего). Водящий и запятнанный бегут к противоположному городу. Кто быстрее преодолевает расстояние между городами, тот переходит к жителям другого города, а отставший становится водящим.

**«Красное чернило, белое перо».**

В игре участвуют 12 человек и более. Играющие делятся на две команды. На равное количество. Образуют 2 цепочки, крепко держат друг друга за руки. Одна команда стоит напротив другой на расстоянии, чтобы было удобно бежать. По жеребьевке выбирается, чья команда делает вызов первой, произнося слова: «Красное чернило, белое перо, вызывается (имя) больше никого».

Правила игры: Бегущий игрок, должен разбить цепь противника, если «цепь» разбита, то забирается человек с того места, где «разорвалась» цепь. И ведет его к себе в команду. Если руки не разомкнулись, то бегущий остается в команде противника.

Подготовительная группа.

«Кострома».

Костро мушка, Кострома!

Сударыня ты моя!

Ой, свет Кострома!

Вся погубленная!

У кого было попить,

У кого было поесть,

Кому сахарницу Кому лакомницу.

Участники игры, взявшись за руки, ходят по кругу припевая. В центре стоит «Кострома» дочь и мать. Один из водящих ведет диалог с «матерью»

 Кума, кума, дома Кострома?

 Нету дома в комыч ушла.

Хоровод продолжает петь, затем снова спрашивают:

 Кума, кума, дома Кострома?

Нету дома в баню пошла.

После «мать» последовательно отвечает, что Кострома из бани пришла, да угорела, в доме лежит, болеет. Игра продолжается до того момента, пока «мать» уже не могла отвечать на вопросы спрашивающих. В этот момент «дочь» выбегает из круга и прячется, а остальные ее начинают искать.

(этиологически слово «Кострома», «костра», обозначает «мохнатую верхушку трав», «бородку колосьев».)

**«Чечевица - Стоп».**

Дети рассаживаются в ряд, напротив становится ведущий «Вода» он выбирает любую тему, например «домашние животные» и задает вопрос: «Маленький, желтенький, зернышки клюет, кто это?»

**Игрок: «Цыпленок».**

«Вода» разворачивается и бежит от лавочки, где сидят дети, а игрок, ответивший правильно быстро-быстро говорит:

Чечевица - стоп,

Точка, точка, запятая Раз - два - три На месте замри, стоп!

Как только произносится последнее слово, «Вода» должен остановиться.

Игроку предстоит добраться до «Воды» прыжками «муравьиными или гигантскими шагами», «заячьими, по гусиному и т.д.» (например «до тебя 3 гигантских, 2 муравьиных и 1 кастрюлька).

Если первый игрок, проделав необходимые действия, не добирается до «Воды», то начинают действовать по очереди другие игроки.

Следующий «водит» тот, кто точно угадал количество шагов до ведущего.

**«Тетера».**

Играет группа детей 15-20 человек.

По народной считалке выбирается 4 детей, которые изображают ворота, 2 детей - «ворота» становятся в начале, а 2 детей становятся в конце Остальные дети идут по кругу, проходя сквозь ворота поют:

Тетера шла, меховая шла Сама пришла, детей привела Самого последнего оставила.

С окончанием песни ворота «захлопываются», не попавший в ворота, выходит из игры. Хороводная игра «Мак».

На горе - то, мак, под горою мак.

Свет наши маковочки Набитые головочки Встаньте вы в ряд Как зеленый мак Три зелени, зелене Три девице молодец Сто рублей дать,

А девицу взять.

Когда припевать заканчивали, круг останавливается и водящий спрашивает:

«Батрак, батрак, не поспел твой мак?» батрак отвечает: «Нет только посеяли.»

После этого батрака спрашивают последовательно, как растет мак, как его пропалывают, собирают и веют При желании игру могли повторить несколько раз.

Играющие делятся на 2 группы (не меньше 3 человек в группе), и взявшись за руки (особым образом) становятся друг против друга. Одна из групп подскоками идет навстречу другой, и возвращается обратно, не поворачиваясь (спиной). Затем вторая группа с ответными словами, двигается навстречу первой. Далее поочередно.

Бояре, мы к вам пришли,

Молодые, мы к вам пришли Бояре, а зачем пришли Молодые, а зачем пришли?

Бояре нам невеста нужна Молодые нам невеста нужна Бояре, а какая вам нужна Молодые, а какая вам нужна?

Бояре, нам вот эта нужна Молодые, нам вот эта нужна Бояре, она дурочка у нас Молодые она дурочка у нас Бояре, а мы плеточкой ее Молодые, а мы плеточкой ее Бояре, она плеточки боится Молодые, она плеточки боится Бояре, а мы пряничка дадим Молодые, а мы пряничка дадим Бояре у ней зубки болят Молодые, у ней зубки болят Бояре, а мы к доктору сведем Молодые, а мы к доктору сведем Бояре, она доктора боится Молодые, она доктора боится Бояре, не валяйте дурака Отдавайте нам невесту навсегда.

После данных слов силой «забирают невесту».

Приговоры - зазывалки к играм.

1.Тай - тай, налетай В интересную игру А в какую - не скажу,

Догадайтесь сами,

Девочки с усами Мальчики с косами

 Цук - цук- цумане,

Абель - фабель - думане;

Ики - пики, драматики

Цы - фин, прячь один.

З. Катилось яблочко по огороду И упало прямо в воду Надо бульки не считать Надо яблочко спасать.

4. Ходит свинья по броду, и рвет траву лебеду и рвет и секет и по бережку кладет чух, свинья вон!