**Русские народные игры.**

 Русские народные игры очень многообразны: детские игры, настольные игры, хороводные игры для взрослых с народными песнями, прибаутками, плясками. Игры издавна служили средством самопознания, здесь проявляли свои лучшие качества: доброту, благородство, взаимовыручку, самопожертвование ради других.
 Народные игры с давних пор были не просто развлечением, но и обучением, воспитанием, психологической разгрузкой, а на празднествах и гуляньях непременно входили в «культурную программу».

**Заводила**

В этой игре участвуют школьники любого возраста и молодежь. Наиболее удобное количество участников - от 10 до 20 человек . Для игры не требуется много места.
 Играющие образуют круг, став лицом к центру. Водящий (обычно вызвавшийся по желанию) отходит в сторону, так как не должен видеть, кого выберут заводилой (затейником). Задача заводилы - показывать различные движения, которые должны тут же, не отставая от него, повторять остальные играющие: хлопать в ладоши, приседать, подпрыгивать, грозить кому-то пальцем и т. д.
Водящего зовут в круг, и он начинает ходить внутри него, присматриваясь, кто же «затевает» каждый раз новое движение. После того как при нем сменилось три движения, водящий должен угадать заводилу, но тот старается менять движения незаметно, выбирая момент, когда водящий смотрит не на него. Если водящий ошибочно назовет какого-либо участника заводилой, игра продолжается. Но после трех ошибок водящий уходит из круга, и в это время выбирают нового заводилу (или могут по желанию оставить прежнего). Если водящий угадал заводилу, то меняется с ним ролью.
 Водящему не разрешается долго смотреть, не отрываясь, на одного из игроков (предполагаемого заводилу), надо поворачиваться в разные стороны.

**Уголки**

Это старинная игра, имеющая очень много названий и вариантов, но основное содержание в ней - быстрая смена мест. Игра может проводиться в любых условиях: и в помещении, и на воздухе, где можно делать небольшие перебежки. Играют в нее дети начиная с дошкольного возраста и кончая подростками. Для игры не требуется инвентаря. Проводится она самостоятельно, без судей и руководителей. Если играют в помещении, то участвует 5 человек, при игре на воздухе - до 10 человек.

 Играющие становятся по углам комнаты, водящий - в середине. Если играющих больше 5 человек, то для них чертятся кружки - «домики» («норы»). Все находящиеся по углам - «мышки». Одна из них - водящая «мышка» - находится в середине комнаты. Она подходит к какой-нибудь из стоящих в углу (к «норке») и говорит: «Мышка, мышка, продай свой уголок!» Та отказывается. Тогда водящая идет к другой «мышке». В это время «мышка», отказавшаяся продать «уголок», вызывает кого-нибудь из играющих и меняется с ним местом. Находящийся в середине стремится занять место кого-нибудь из перебегающих. Если ему удастся это, то оставшийся без места идет в середину и игра продолжается; если не удастся, то он подходит к другой «мышке» с просьбой продать «уголок». Если водящий скажет: «Кошка идет!» - тогда все должны поменяться местами, а водящий стремится занять чей-либо «уголок» («норку»).
«Уголок-норку» занимает тот, кто первым попал туда.
Если на слова «кошка идет» кто-нибудь не поменяет место, то он становится водящим.

**Разновидности «Уголков».**

**«Ключи».** Играющие распределяются по кружкам. Водящий - в середине. Он подходит к кому-либо и спрашивает: «Где ключи?» Находящийся в кружке отвечает ему: «Вон там постучи!» - и указывает направление. Когда водящий уходит по указанному направлению, ответивший меняется с кем-нибудь местом, а водящий старается занять одно из их мест.

**«Чур у дерева».** Играют на лужайке, где есть деревья. Все, кроме водящего, становятся у деревьев, водящий - в середину между деревьями. Стоящие у деревьев начинают перебегать от дерева к дереву. Водящий должен осалить их, пока бегущий не подбежал еще к дереву и не сказал: «Чур у дерева!» Осаленный становится водящим, а водящий занимает его место у дерева.

**Игра «Плетень»**

Играющие встают друг за другом в длинный ряд. На весь ряд растягивается веревка, которую каждый держит в руке. Все, приплясывая, идут за ведущим и поют:
Вокруг берёзоньки идем,
Кругом нас всё плетнём,
Плеть-плеть плетена,
Кругом ствола обведена.
Вьётся плетень, плетётся,
В пое, в лес волочётся.
Расплетайся, плетень, расплетись,
Золотой узелок, развяжись.

Ведущий запутывает хоровод, пока не «завьёт плетень».
Расплетают плетень под приговоры:

Наряжен наряд-
Из ста ребят,
Все в один ряд,
Вместе связаны стоят.
Плетень, расплетайся,
На берёзоньку завивайся.

Затем ведущий бегом увлекает хоровод в поле, при этом он петляет, делает круговые повороты, и кто не удержится на ногах, выбывает из игры.

**Чехарда**

Чехарда — это подвижная игра, способствующая физическому развитию.
С помощью считалки или жеребьевки среди участников игры выбирают водящего — «козла». Водящий наклоняется вперед и каждый по очереди должен перепрыгнуть через него.
Для усложнения игры можно выбирать двух и более «козлов», которые будут стоять цепочкой. Также, после каждого кона, водящий может разгибаться на несколько сантиметров, говоря при этом: «1/4; 1/3; 1/2».
Правила игры:

1. Тот, кто не смог перепрыгнуть через водящего, становится на его место, а «козел» идет прыгать вместе с остальными.

2. «Козлу» запрещается намеренно прогибать спину и другими способами мешать прыгающим игрокам.

**Горелки**

Игра «Горелки» очень древняя. Своим происхождением обязана славянским народам.

Много веков эта игра была одной из самых любимых, причем нашла свое отражение даже в русской литературе в произведениях таких писателей как Л. Н. Толстого, А. С. Пушкина и др.

Для игры потребуются пары, обычно мальчик с девочкой. Они должны взяться за руки и выстроить колонну (вереница). Впереди, на расстоянии 3-5 м от колонны стоит водящий (горельщик). Дети громко хором нараспев говорят:
Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Глянь на небо:
Птички летят,
Колокольчики звенят.

Водящий становится спиной к остальным детям после слов «глянь на небо». Дети продолжают петь песенку, а в это время последняя пара расцепляет руки и идет по направлению к горельщику. Когда пара детей практически поравняется с ним, она останавливается и, дождавшись фразы «колокольчики звенят», бросается бежать вперед водящего. В задачу водящего входит поймать одного из пары. Как только он кого-то осалил, он становится с ним в пару в самое начало колонны, а тот, кого не удалось догнать, становится водящим. Если горельщик не смог поймать себе пару, он водит снова.

Правила игры:

1. Нельзя убегать раньше слов «колокольчики звенят».

2. Водящему нельзя подглядывать, какая пара собирается от него убегать, если же он увидел, то пара может поменяться с кем-нибудь очередью, или поменяться местами друг с другом.

3. Горельщики могут салить убегающих до того момента, пока те не объединились в пару.

4. До начала игры определяется место, в пределах которого водящий может осалить игрока, то есть за пределами этого места он не имеет права этого делать.

На фоне данной игры появилась еще одна разновидность — «двойные горелки».

Дети становятся в две колонны и выбирают двоих водящих. Бегут в такой игре две пары из обеих колонн. Водящие могут ловить любого, но пары не могут меняться между собой, а стараются соединиться со «своей половинкой».

В качестве «кричалки» можно использовать следующие слова:
Гори-гори ясно,
Чтобы не погасло.
И раз, и два, и три.
Последняя пара, беги!

В данной «зазывалке» можно менять последнюю строку и называть любую по счету пару. Например: «третья пара, беги!», «пятая пара, беги!»

**Игра "Поводырь"**

Это больше чем просто игра. Это знакомство душ, когда не отвлекают такие факторы как внешний вид и взгляд.
Во внутренний круг, лицом в центр круга, встают юноши, берутся за руки и закрывают глаза. Во внешнем кругу идут хороводом девушки под музыку. Через какое-то время по сигналу ведущего хлопок или свист девушки начинают разбирать парней - любого понравившегося из тех, что ближе стоят. Берут парня за руку и ведут по кругу, парень все это время идет с закрытыми глазами. Желательно чтобы количество девушек и парней совпадало, чтобы никто не остался стоять одиноко во внутреннем круге.
По сигналу ведущего девушки аккуратно выстраивают парней снова во внутренний круг, а сами идут хороводом дальше. Так повторяется три раза. Когда после третьего раза парней снова поставят во внутренний круг, ведущий подает сигнал - "Можно открыть глаза". Начинается подележка. Парни описывают свои ощущения, называют, кто из трех девушек им понравился, кого они хотели бы увидеть. Девушки обычно с радостью признаются и показываются.
Далее во внутренний круг с закрытыми глазами встают девушки, а парни во внешнем и все повторяется.

**Яша**
Эта игра - самая что ни на есть старинная (на что указывает академик Б.А.Рыбаков, а также упоминает и В.Я.Пропп).

Водящий - Яша (т.е. Ящер - хозяин подводного и подземного мира, одна из ипостасей Велеса) сидит в центре круга, образованного остальными участниками игры. Взявшись за руки, они движутся в хороводе, припевая:

Сидит-сидит Яша
Под ореховым кустом.
Грызет-грызет Яша
Орешки каленые,
Милому дареные...

После этого происходит диалог:

- Чего Яша хочет?
- Жаниться хочу.
- Бери себе девка,
Котораю хочешь.

Участники хоровода разбегаются врассыпную, а «Яша» ловит кого-нибудь: если поймает девицу, то целует ее, если парня - тот становится водящим.

 **Капустка**

Все берутся за руки, начинают петь песню:
Ах, капустка, рассадка моя,
только милому досадка одна.
Ах, капустка, легко стелется –
двое ходят – третий сердится.
Ах, капустка, золотой корешок,
а мой милый – золотой женишок!
Со словами: Вейся, вейся, завивайся круг в одном месте (возле ведущего) разрывается и все начинают, как спираль закручиваться вокруг одного из концов (где нет ведущего).
Затем со словами: Вейся, вейся, развивайся ведущий начинает быстро раскручивать спираль (можно – быстро, змейкой и восьмёркой, рывками).

**Ручеек**

Число участников нечетное.

Разбившись на пары, играющие встают друг за другом, берутся за руки и поднимают их над головой, образуя своеобразный коридор. Игрок, оставшийся без пары, направляется к началу ручейка и затем, пробираясь под сцепленными руками, выбирает себе дружка или подружку.

Новая пара идет в конец ручейка, а игрок, оставшийся в одиночестве, — в начало, и все по­вторяется.

**Кружева**

Игроки выбирают двух водящих, один из них— челночок (девочка), другой—ткач (мальчик). Ос­тальные встают парами в круг или полукруг ли­цом к центру. Дети в парах берут друг друга за руки, образуя ворота. По сигналу ткача челночок бежит змейкой, не пропуская ворота, а ткач его догоняет. Если ткач догоняет челночка прежде, чем тот добежит до конца полукруга, то он стано­вится челночком. Игрок, бывший челночком, идет к началу полукруга, выбирает играющего первой пары и встает с ним на противоположном конце полукруга, а ребенок, оставшийся без пары, ста­новится ткачом.

Если же челночок успеет добежать до после­дних ворот и не будет пойман, то они с ткачом встают последними, а первая пара начинает игру. Один из игроков первой пары выполняет роль чел­ночка, а второй — ткача. Если во время пресле­дования челночок или ткач совершит ошибку, про­пустив ворота, то свод тотчас же опускается и удерживает того, кто ошибся. В том случае, если ошибку совершил ткач, мальчик этого свода за­нимает его место; если челночок, то девочка; если оба ошиблись, то их заменяет пара, составляв­шая эти ворота.

Челночок начинает игру только по сигналу ткача.

Ткач и челночок, пробегая под воротами, не должны трогать руками игроков, стоящих в па­рах.

**Игра «Бояре»**

Игра проходит на ровной площадке. Играющие делятся на две команды, которые выстраиваются друг против друга в цепи на расстоянии метров 10-15.
Первая команда идет вперед со словами:
-Бояре, а мы к вам пришли!
И возвращается на прежнее место:
-Дорогие, а мы к вам пришли!
Другая повторяет этот маневр со словами:
-Бояре, а зачем пришли? Дорогие, а зачем пришли?
Начинается диалог:
-Бояре, нам невеста нужна. Дорогие, нам невеста нужна.
-Бояре, а какая вам мила? Дорогие, а какая вам мила?
Первая команда совещается и выбирает кого-то:
-Бояре, нам вот эта мила (показывают на выбранного).
Дорогие нам вот эта мила.
Выбранный игрок поворачивается кругом и теперь ходит и стоит в цепи, глядя в другую сторону.
Диалог продолжается:
-Бояре, она дурочка у нас. Дорогие, она дурочка у нас.
-Бояре, а мы плеточкой ее. Дорогие, а мы плеточкой ее.
-Бояре, она плеточки боится. Дорогие, она плеточки боится.
-Бояре, а мы пряничка дадим. Дорогие, а мы пряничка дадим.
-Бояре, у ней зубки болят. Дорогие, у ней зубки болят.
-Бояре, а мы к доктору сведем. Дорогие, а мы к доктору сведем.
-Бояре, она доктора укусит. Дорогие, она доктора укусит.
Первая команда завершает:
- Бояре, не валяйте дурака, отдавайте нам невесту навсегда!
Тот, кого выбрали невестой, должен разбежаться и прорвать цепь первой команды. Если ему это удается, то он возвращается в свою команду, взяв с собой любого игрока первой. Если цепь не прорвана, то невеста остается в первой команде, то есть выходит замуж. В любом случае второй кон начинает проигравшая команда. Задача команд: оставить у себя больше игроков.