

Творческо-методический отдел МКУК ЦКС Красненского района

Сборник народных игр Белгородской области

вёрстка: Агеева А.Н.
методист ТМО МКУК ЦКС

2021г.

Литература:

1. Климова Я. М. Праздники и обряды Белгородчины: сборник фольклорных материалов по традиционным праздникам и обрядам, народным играм Белгородской области // Праздники святого Белогорья. Вып. 2.– Белгород: издание БГЦНТ, 2007. – 106 с.

1. Игры с пением и танцами

Дедушка Мазай

Участники игры, выбрав дедушку Мазая, договаривались между собой, какие движения, обозначающие работу (например, сеяние, молотьбу, жатву, косьбу и т. д.), будут ему показывать. Двигаясь к дедушке Мазая, пели:

Здравствуй, дедушка Мазай,

Из коробки вылезай!

Где мы были, мы не скажем,

А что делали – покажем!

После все изображали движениями работу, о которой договаривались. Если дедушка Мазай отгадывал – дети разбежались, а он должен был их ловить. Первый пойманный становился дедушкой Мазаем. Игра повторялась. Если дедушка не отгадывал – ему показывали другую работу.

А мы просо сеяли

Для игры образуются две команды: команда девочек, команда мальчиков. Команда девочек идет к команде мальчиков и говорит: «А мы просо сеяли, сеяли» - 2 раза. Команда мальчиков идет к первой: «А мы просо вытопчем, вытопчем». – 2 раза.

Девочки: «Мы дадим вам денежку, денежку». – 2 раза.

Мальчики: «Сколько вы дадите нам, вы дадите нам?» – 2 раза.

Девочки: «Сто рублей дадим мы вам, дадим мы вам». – 2 раза.

Мальчики: «Нам не надо сто рублей, сто рублей». – 2 раза.

Девочки: «Мы дадим вам тысячу, тысячу». – 2 раза.

Мальчики: «Нам не надо тысячи, тысячи». – 2 раза.

Девочки: «А что же вам надо, вам надо вам?» – 2 раза.

Мальчики: «Вы дайте нам девочку, девочку». – 2 раза.

Команда девушек советуется и говорит: «Какую девочку, девочку?» – 2 раза.

Мальчики: «Дайте нам Светочку, Светочку». – 2 раза.

Выбранная девочка должна разбежаться и разбить руки мальчиков, если разбивает, то забирает мальчика в свою команду, если нет, то остается в команде мальчиков. При повторе игры – выбирают мальчика.

Пчёлы

Две равные команды: «пчёлы» и «цветы». «Пчелы» собираются в тесный кружок, «цветы» ходят вокруг них. Поют:

Пчёлки, пчёлки, жальца-иголки,

Серые, малые, крылышки алые.

По ветру летают, к цветам припадают,

Медок собирают, в колоду таскают.

Затем «цветы» разбегаются, а «пчелы» их ловят. Поймавший говорит: «Замри». Когда все пойманы, меняются ролями.

В Трифона

Игроки встают в хоровод, берутся за руки, идут по кругу и поют:

Как у дяди Трифона,

Было семеро детей,

Было семеро детей,

Было семь сыновей.

Они не пили, не ели,

Друг на друга все глядели,

Разом делали вот так...

После этих слов, ведущий – «Дядя Трифон» одновременно показывает какое-либо движение (хлопает в ладоши, прыгает на одной ноге и т. д.), а играющие за ним повторяют. Тот, кто зазевался, становится «Дядей Трифоном» и выходит в центр круга. Игра продолжается до тех пор, пока внутренний круг, образованный из «трифонов», не станет больше внешнего круга.

Царевна

Мальчики и девочки, взявшись за руки, становились в круг. Выбирали «царевича» и «царевну». «Царевна» находилась в круге, «царевич» – за кругом. Все идут по кругу и поют:

*Ой, в городе царевна, царевна,
За городом царев сын, царев сын.
Подойди, царевич, близонько, близонько,
Поклонившись царевне низенько, низенько.
Подойди, царевич, все ближе, все ближе,
Поклонись все ниже, все ниже.
Сделай для царевны вороточки,
Да вывези царевну с городочка.
Приведи царевну с кругом рядом,
Да поставь царевну рядом, рядом!*

Царевич выполнял все, что ему говорят, брал царевну за руку и ставил в ряд, рядом с собой. Потом выбирают других «царевича» и «царевну».

В козла

Девочки становятся в круг. В центре него стоит мальчик. Девочки поют песню и водят вокруг него хоровод:

*Шел козел дорогою,
Дорогою, дорогою,
Нашел козу безрогую,
Безрогую, безрогую.*

С этими словами мальчик-«козел» выбирает девочку и выводит в круг, они толкуют:

*Давай, коза, попрыгаем,
Попрыгаем, попрыгаем,
И горюшко размыкаем,
Размыкаем, коза.*

Потом девочка становится обратно в хоровод, а мальчик выбирает другую девочку. И так игра идет, пока все девочки не станцуют с мальчиком.

Метелица

Играющие встают парами в круг, игроки в каждой паре, сцепившись руками под локоть, становятся друг к другу боком. Пары поочередно кружатся вокруг под песню:

*Метелица, метелица, снег по полю стелется,
Кто кружится, вертится – тот заметелица!*

Песня повторяется до тех пор, пока играющие кружатся. Пара, которая дольше всех кружится, побеждает.

Цапки

Ведущий вытягивает руку ладонью вниз. Каждый из играющих под ладонь ставит свой указательный палец. Ведущий припевает:

*Собирайтесь, колдуны,
Под горячие блины,
Котик, жаба, цапа.*

При слове «цапа» все быстро убирают свои пальцы; кто не успевает, выбывает из игры.

Две птички

Несколько играющих поют, остальные выполняют те действия, которые поются в песне:

*Летели две птички, ростом невелички,
Чернявая моя, черноглазенькая.
Летели, летели, сели, посидели,
Чернявая моя, черноглазенькая.
Сидели, сидели, снялись, полетели,
Чернявая моя, черноглазенькая.
Стали расставаться, семь раз целоваться,
Чернявая моя, черноглазенькая.
Стали расставаться, семь раз целоваться,
Семь раз и восемь раз, а девять целоваться!
Целовались пышно, всем было слышно,
Чернявая моя, черноглазенькая.*

Зайчик

Дети встают в круг, берутся за руки, а между ними – «зайчик» (обязательно мальчик).

Дети ходят и приговаривают:

*Загородим зайчика
Тынком, ленком.
Никуда зайчик
Да не выскочит.
Никуда зайчик
Да не выпрыгнет.
А у нас ворота позакрытые,
Да желтым песочком
Позасыпанные!*

При этом «зайчик» начинает бегать, чтобы выскочить где-нибудь, а дети встают теснее, чтобы не выпустить. Если же «зайчик» все же выскочит, все дети его ловят. Кто поймает – сам становится «зайчиком». Если поймает девочка, то ее заменяют мальчиком, потому что по правилам девочка не может быть «зайчиком».

Ведьмы

Дети, взявшись за руки, образуют круг и поют:

*Ходит ведьма по бору, по бору,
Да рвет травку-лебеду, лебеду.
Ой, зачем же она рвет,
В три коробочки кладет,
Прочь иди от меня!*

«Ведьма» ходит между детьми и «бьет» их по рукам. На последних словах она пытается порвать сцепленные руки детей, чтобы разорвать круг. Если «ведьма» не вырвется – начинают игру сначала, если же разобьет руки и убежит – все бросаются вдогонку. Кто поймал, тот сам «ведьмою» становится.

Тетерка

Выбирается «тетерка». Одна часть игроков – ее детки, другая образует круг-капкан (по три человека). «Тетерка» с детками (соединены в цепочку) проходят через капканы со словами песенки:

*Тетерка шла,
Маковая шла*

*По камению,
По зараменю
Сама шла,
Всех детей провела,
А самого хорошего оставила.*

На последних словах капканы «захлопываются». Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все детки. Дети, попавшие в круг, образуют капкан.

Пчелки и ласточки

Играющие дети – «пчелки» сидят на корточках. «Ласточка» – в своем гнездышке. «Пчелки» сидят на полянке и напевают:

*Пчелки летают,
Медок собирают!
Зум, зум, зум!
Зум, зум, зум!*

«Ласточка» в своем гнезде слушает их песенку. С её окончанием говорит: «*Ласточка летает, пчелок поймает*» и с последним словом вылетает из гнезда, ловит «пчел». Пойманный становится «ласточкой» или выбывает из игры.

Завивание капусты (Хороводная игра)

Дети берутся за руки, образуя длинную вереницу и дружно, плавно, не торопясь, двигаются, припевая:

*Вейся, вейся, капуста моя,
Вейся, вейся, белая.
Как мне, капусте, виться,
Как мне зимой не валиться.*

Ведущий проводит хоровод через ворота в виде поднятых рук, которые держат последние в веренице. Когда все проходят, самый последний поворачивается и завивает капусту, т. е. перебрасывает через плечо руки, которые держат соседа по игре. И так до тех пор, пока не «завьются» все играющие.

Уж я золото хороню

Играющие садятся в кружок, держа перед собой сомкнутые ладони, ведущий своими сомкнутыми ладонями касается рук каждого игрока со словами:

*Уж я золото хороню, хороню.
Чисто серебро хороню, хороню.
Я у бабушки в терему, в терему,
Я у бабушки в высоком, в высоком.*

Ведущий незаметно вкладывает кому-либо из игроков кольцо, водящий должен найти, у кого кольцо. Все игроки поют:

*Пал, пал перстенёк
В калину, в малину,
В чёрную смородину.
Гадай, гадай, девица,
Отгадывай, красная,
Через поле идучи,
Русу косу плетучи,
Шелком перевиваючи.*

Когда находят кольцо, то игроки меняются местами: хоронящий золото будет водящим.

Крута гора

Перед игрой из снежных шаров складывают горку, ходят вокруг и поют:

*Стоит крута гора
Среди нашего двора.
Супротив терема широкого
Стоит крута гора.
Среди нашего двора
Не пройти, не проехати
Что ни конному, ни пешему.*

Потом по очереди прыгают через горку. Участник, сбивший шар, из игры выбывает. Добавляют ещё шар, игра продолжается до тех пор, пока не выявится последний победитель, осиливший прыжком горку.

Плетень

Дети, взявшись за руки, становятся в четыре шеренги (одна напротив другой). Под гармошку каждая из шеренг по очереди идёт навстречу противоположной шеренге и кланяется. После поклона все возвращаются на прежнее место. С началом веселой плясовой дети выходят из своих шеренг, расходятся по всей площадке, танцуют, используя известные плясовые движения. С окончанием музыки дети должны занять первоначальное место и быстро и правильно «заплести плетень»: взяться за руки крест-накрест.

Горелки

Играющие образуют пары и становятся вереницей. Впереди на два шага стоит «горящий» – тот, кто водит. Ему запрещено оглядываться назад. Играющие поют, выкрикивают:

*Гори-гори ясно,
Чтобы не погасло.
Стой подоле –
Гляди в поле.
Едут там трубачи
Да едят калачи.
Погляди на небо –
Звёзды горят,
Журавли кричат –
Гу, гу, гу – убегу.
Раз, два – не воронь,
Беги, как огонь.*

«Горящий» должен взглянуть на небо, а между тем задняя пара разъединяется и бежит – один по одну сторону вереницы пар, а другой – по другую, стараясь соединиться снова впереди «горящего».

Если это паре удаётся, то «горящий» продолжает водить. Если «горящий» поймает кого-то из пары, то другой (кто остался без пары) становится «горящим». Новая пара занимает место непосредственно за новым «горящим», и игра продолжается.

Лиска-лиса

По считалке выбирается «лиска-лиса», остальные участники игры – «куры», которые запевают:

*Лиска-лиса,
Дивья краса,
Долгий нос,
Рыжий хвост!*

Пропев дразнилку, «куры» бросаются врассыпную, а «лиска-лиса» бежит их ловить. Кого первого поймает, тот и будет водить.

Жучок-паучок

По считалке выбирается «жучок-паучок». Он садится на землю. Остальные участники ведут вокруг него хоровод и поют:

*Жучок-паучок,
Тоненькие ножки,
Красные сапожки,
Мы тебя кормили,
Мы тебя поили,
На ноги поставили,
Танцевать заставили.
Танцуй, сколько хочешь,
Выбирай, кого захочешь.*

Со словами: «*Мы тебя кормили и поили*» хоровод приближается к «жучку», и дети изображают, как они кормят и поят. Припевая слова «*На ноги поставили*», опять приближаются к жучку и поднимают его на ноги. После этого он танцует и выбирает одного из стоящих в кругу, с которым меняется местами.

В краски

Ударяют мячом о землю и поют:

*Мы в краски играли
И краски потеряли,
Раз, два, три,
Ну-ка, Ванечка, лови!*

Со словами: «*Ну-ка, Ванечка, лови!*» мяч бросают тому участнику, имя которого было названо. Он, ударяя мяч о землю, называет следующего участника, которому будет брошен мяч. Играют, пока кто-нибудь из игроков не выпустит мяч.

Море волнуется

Участники по считалке выбирают ведущего, а он поет:

*Море волнуется – раз!
Море волнуется – два!
Море волнуется – три!
Любая фигура замри!*

Дети делают какие-либо движения, как только сказали: «Замри!» – замирают. Если ведущий заметил, что кто-то пошевелился, то, изменяя последнюю строчку, говорит: «*Фигура обезьяны, замри!*». Участник, который нарушил правила, избирается ведущим.

У медведя во бору

«Медведь», выбранный жеребьевкой, «живет» в лесу. Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают песенку, при этом имитируя действия сбора:

*У медведя во бору
Грибы, ягоды беру.
Медведь не спит,
На нас глядит.
Медведь постыл,
На печи застыл.*

Когда играющие произнесли последние слова, «медведь» бежит за ними и старается кого-либо поймать. Пойманный становится «медведем».

Правила игры: «Медведь» выходит из берлоги только после последних слов песенки. Дети, в зависимости от поведения медведя, могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песенкой.

В короля

Играющие ходят по кругу и поют:

Шел король по лесу,

По лесу, по лесу.

Нашел себе принцессу,

Принцессу, принцессу.

В центре круга – «король». Он идет в противоположном направлении от играющих. На словах: «Нашел себе принцессу» «король» выбирает ее из числа играющих. Далее играющие останавливаются и продолжают петь, выполняя то, что поют вместе с «королем» и «принцессой».

Давай с тобой попрыгаем,

Попрыгаем, попрыгаем.

И ножками подрыгаем,

Подрыгаем, подрыгаем.

И ручками похлопаем,

Похлопаем, похлопаем.

И ножками потопаем,

Потопаем, потопаем.

Затем «король» становится в круг, а «принцесса» становится «королем». Игра повторяется.

Ляли-ляли (Детская игра на поляне)

Два человека друг против друга, взявшись за руки, читают ладушки:

Ляли-ляли,

Два пупсика гуляли

В тропическом саду,

Играли в чехарду.

Однажды им приснился

Какой-то чудный сон.

Как будто под кроватью

Играет патефон.

Танцует балерина

С распущенной косой.

И пупсики кричали: «Катитесь колбасой».

Ложатся на траву и катятся в разные стороны.

Стукач (Детская игра в ладушки)

Раз-два, голова,

Три-четыре, руки мыли,

Пять-шесть, дрова несть,

Семь-восемь, сено косим,

Девять-десять,

Акулинка тесто месит,

Позвала кота домой,

Налила ему помой,

Динь-динь-дань, ты зачем кувшин разбил?

Это стоит пятачок,

А за это кулачок.

Стукают друг друга по плечу (*шутки, смех*). Кто первый стукнул, тот и выиграл.

Золотые ворота

Двое водящих получают имена – «луна» и «солнце». Они становятся лицом друг к другу и, соединив руки, поднимают их вверх, образуя ворота. Остальные играющие, взявшись за руки, проходят через эти ворота. Игроки, изображающие ворота, поют:

Золотые ворота

Пропускают навсегда.

Первый раз – прощается,

Второй – запрещается.

А на третий раз

Не пропустим вас! – и опускают руки.

Тот, кто оказался за воротами, остаётся у «луны» и «солнца». У него спрашивают, где он хотел бы остаться: у «луны» или у «солнца». Задержанный отвечает и становится за тем игроком, кого выбрал. Таким образом все распределяются: кто – к «солнцу», а кто к – «луне».

Когда все распределятся, команда «солнца» и команда «луны» устраивают перетягивание. Кто перетянет, та команда и выиграла.

Редя (Хороводная игра)

Ставится стул, на стул садится «бабка», ей на колени садится «редька». Остальные участники встают вокруг них в хоровод. Водят хоровод. Они как бы «работают» на «бабку». Ходят и поют такую песню:

«Редя, редя, кто тебя сажал?»

Поликанова жена при дорожке жила,

Редю саживала, огораживала,

От мороза укрывала,

От солнышка поливала.

Потом каждый из хоровода спрашивает у «бабки»: «Бабка, бабка, поспела ли редька?», а «бабка» отвечает: «Нет, не поспела, тяпайте дальше!». Хоровод продолжает «тяпать» и петь ту же песню. Когда последний из хоровода спросит у «бабки», поспела ли редька, она ответит: «Поспела!» В этот момент все дружно хватают «редьку» у «бабки», вытаскивают её, а «бабка» должна «редьку» удерживать. Когда «редька» будет вытащена, все дружно говорят: «Вытащили редьку!»

Коршун

Играющие выбирают «коршуна» и «наседку», остальные – «цыплята». «Коршун» роет ямку, а «наседка» с «цыплятами» ходит вокруг него и нараспев говорит такие 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 мешочек?*

– *Камешки класть.*

– *Зачем тебе камешки?*

– *В твоих деток кидать.*

– *За что?*

– *Ко мне в огород лезят.*

– *Ты бы сделал забор выше, коли не умеешь, лови их...*

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

Правила:

1. «Цыплятам» следует держать друг друга за пояс. Тот, кто не удержался в цепи, должен постараться стать на своё место.
2. «Курица», защищая «цыплят» от «коршуна», не имеет права отталкивать его руками.

2. Игры подвижные

Разлучка

Дети становились попарно. Водящий – впереди, без пары. Он громко говорил: *«Горю, горю, пылаю. Кого хочу – поймаю. Раз, два, три – беги!»* Задняя пара бралась за руки и, отпустив их, разбегалась в стороны, чтобы впереди снова образовать пару. Водящий не должен был допустить их соединения и старался кого-нибудь из них поймать раньше.

Овцы и волки

Играющие – «овцы» разбивались на две команды, занимали «загоны» – места напротив друг друга на расстоянии 20 метров. Позиция «волков» была слева и справа от «овец». Водящий пастух выходил в круг со словами: *«Овечки, выходите погулять, сочной травки пощипать»*. «Овцы» выбегали на «луг». По команде водящего «волки» должны были ловить «овец» первой команды. Вторая команда «овец» тем временем забегала в «загон», противоположный первоначальному. Побеждал тот «волк», который больше поймает «овец».

Петушиный бой

Играющие становились в круг друг против друга на одной ноге, вторую ногу держали согнутой, руки складывали на груди. Прыгая на одной ноге, каждый старался плечом толкнуть противника, заставить потерять равновесие и отпустить вторую ногу – тогда бой выигран.

Сковорода

Играли 5–10 участников, равных по силе. Они вставали в кружок и брались за руки. У самых ног чертился круг – «сковорода». Затем все бежали вокруг начерченной «сковороды». Игра повторялась, пока не останется одного или двух «неиспекшихся» – они победители.

Правила:

1. Начинать тянуть на «сковороду» можно было только после сигнала ведущего.
2. Тот, кто отпустил руку соседа, считался проигравшим – «испекшимся».

Силачи

Играли двое парней, подпоясанные кушаками. По сигналу они должны были взять друг друга за кушаки и, не отрывая от них рук, уложить соперника на землю.

Подкиды

Один из играющих берет в руки мяч и напевает: *«Оля, Коля, дуб зеленый, ландыш белый, зайка серый, брось!»* Со словом «брось» сильно подбрасывает мяч вверх. Кто из игроков первым на лету подхватит мяч, тот поет тот же игровой припев и подбрасывает мяч.

Латка

Количество участников – 6–8 человек. Один из них становился в круг и говорил: *«Собирайся, народ, кто в латки идет!»*.

Остальные участники проходили жеребьевку, взявшись за большой палец руки и приговаривая:

Гулит – не гулит,

Гулит – не гулит.

Самый верхний, кто взялся за палец, тот – «гулит», и он должен латать. Латает он участников игры только в том случае, если догонит участника и ударит по спине между лопатками. Если удастся дотронуться до руки или головы, или ладони, то это не считается. Побеждал тот, который остается не «залатанным».

Царь-государь

Дети становились в круг. Царь-государь стоял за кругом. Дети шли по кругу и приговаривали:

Ой, ты, царь-государь,

Варена картошка!

Не догонишь, не поймаешь,

Мы тебе не кошка!

На последних словах «царь-государь» дотрагивался до любого из участников. Они должны были разбежаться в разные стороны и быстро занять освободившееся место в кругу. Участник, который не успел – выбывает из игры. Победитель становился ведущим. Игра повторялась, пока не останется три участника.

В колышки

Для игры требуется такое количество участников, чтобы все могли разделиться попарно (большой и маленький).

Условия игры: маленькие усаживались в круг и изображали «колышки». У каждого «колышка» становился более взрослый мальчик или девочка. Выбирался водящий. Он подходил к одной паре и обращался к стоящему: «Кума, кума, передай кол». «Там за рекой, за кобыльей косой», – отвечал стоящий. И оба (стоящий и водящий) одновременно бегут в противоположные стороны, обегая позади круга. Кто из них к этому колу вернется, тот и выигрывал, а опоздавший становится водящим.

Иван-косарь

Дети образуют круг – они «звери». Выбирают водящего и Ивана-косаря. Иван в центре круга стоит с палкой.

Водящий:

– «Иван-косарь, что ты делаешь?»

Иван: «Траву кошу». *(Показывает)*

Водящий: «Зачем траву?»

Иван: «Коров кормить».

Водящий: «Зачем коров?»

Иван: «Молоко доить».

Водящий: «Зачем молоко?»

Иван: «Охотников кормить».

Водящий: «Зачем охотников?»

Иван: «Зверей ловить!»

Все разбегаются, а водящий ловит. Кого поймают, тот становится водящим.

Задрать козлу бороду

(Играли на зимние святки)

В снег ставится рогатка, в нее заправляют клок шерсти. Кто из играющих правильнее и дальше выстрелит, тот и победил.

Ну-ка, осаль!

В начерченный большой круг становились все участники. Ведущий с мячом старался осалить кого-нибудь из круга. Участники разбегались, уклоняясь от мяча, не выходя из круга. Так продолжалось до тех пор, пока водящий не осалит кого-нибудь мячом. Тот, кого осалили, становился на место водящего.

Котята

Выкапывались ямки для маленького мяча на одной линии расстоянием друг от друга 20–25 см. В игре принимали участие 3–5 человек. Каждый играющий садился около своей ямки. Водящий катил мячик и в чью ямку попадал – тот брал мяч и старался в кого-нибудь попасть. Все разбегались в разные стороны. Тот, в кого попали, становился водящим.

Стенка на стенку

На земле раскладывали канат на очерченной границе. Команды-противники выстраивались по обе стороны от него, лицом друг к другу. Расстояние между командами около 1,5 метра. По сигналу ведущего играющие поднимали канат на уровне груди, а по второму сигналу каждая команда-стенка старалась втолкнуть противника в свой город, за очерченную на земле границу. Победительницей считалась команда, сумевшая втолкнуть противника в свой город.

Скакули

На деревянный «отрубок» устанавливали доску. По обеим сторонам доски становились играющие и «скакали». Кому выше удавалось прыгнуть и удачнее приземлиться – тот и победитель.

Путаница

5–10 участников становились в большой круг, брались за руки и начинали запутываться (не разрывая рук) в клубок. Водящий в это время отворачивался и ждал, пока клубок будет готов. Он должен был его распутать.

Замри

Играющие становились на некотором расстоянии друг от друга. Водящий с мячом стоял посередине и подбрасывал высоко вверх мяч, называя любое из имен. Названный должен был поймать мяч и крикнуть: «Замри!». До выкрика все разбегались, но при этой команде должны были замереть. Водящий бросал мяч в любого из участников игры. И тот становился водящим. Игра повторялась вновь.

Штандер

Водящий подбрасывал мяч и называл имя игрока. Этот игрок должен был поймать мяч, сказать: «Штандер» и вернуть его водящему. При слове «штандер» все игроки замирали, а водящий осаливал любого из игроков. Осаленный становился водящим.

По отвагу

Играющие собираются у поваленного ствола дерева, залезают на него и передвигаются назад и вперед от одного края к другому. Постепенно дети увеличивают скорость и с шага переходят на бег, при этом нараспев произносят слова:

*Белая береза, черная роза, ландыш душистый,
Одуванчик пушистый, колокольчик голубой,
Поворачивай, не стой.*

Кто из игроков теряет равновесие и соскакивает со ствола, тот из игры выбывает. Кто дольше всех продержится на стволе – победит.

Панас

Одному игроку завязывают глаза, приговаривая:

– *Панас, Панас, на чем стоишь?*

– *На камне.*

– *Что пьешь?*

– *Квас.*

– *Лови мух, да не нас.*

Все разбегаются в стороны, а Панас ловит убегающих детей. Тот, кого поймали, становится Панасом.

В выбивного

Играющие делятся на две команды. Определяют границы поля, на котором должны играть. Одна команда становится в середину этого поля, а вторая – с двух противоположных сторон и старается мячом попасть в противника. Тот, в кого попадет мяч, выходит из игры. Затем команды меняются местами.

Поезд

Два человека берутся за руки и поднимают руки вверх, получается «туннель». Остальные становятся друг за другом и берутся за талию, образуя «поезд», который едет через «туннель», гудя, как поезд: «*чух, чух, чух*». Участники-«туннель» говорят: «*Раю, раю, пропускаю, а последних оставляю!*», стараясь схватить последнего в «поезде» и поставить себе за спину. Когда от «поезда» никого не остается – «туннель» опускает руки и перетягивает пленников в две команды. Команды становятся также «поездом» и пытаются перетянуть друг друга. Чья команда устоит на ногах – побеждает.

Платочек

Играющие присаживаются образуя круг. Водящий носит вокруг них платочек, приговаривая:

– *Я ношу, ношу платочек:*

Раз, два, три, четыре, пять

Вышел зайчик погулять.

Тут охотник выбегает,

Прямо в зайчика стреляет:

Пиф, паф, ой-ой-ой,

Умирает зайчик мой.

Водящий незаметно кладет платочек за спину кому-нибудь из сидящих. Тот, кому положили платочек, должен вовремя это заметить и догнать водящего, после чего сам начинает носить платочек. Кто не догнал водящего или не заметил платочек, садится в круг.

Вороны и воробьи

Посреди площадки чертится линия. С одной стороны находятся «вороны», а с другой стороны – «воробьи». Выбирается водящий. По команде водящего: «Вороны!» «вороны» догоняют «воробьев», а по команде: «Воробьи!» – воробьи догоняют «ворон». Каждая команда должна убежать в «свой дом» – за линию. Та команда, которая поймает больше соперников, побеждает.

Нарву я орешки

«Волк» прячется, а дети рвут травку и приговаривают:

Нарву я, нарву я орешечки,

Не страшен мне серый нисколечки.

Волк за горою, а я за другою.

Волк в кафтане, а я в сарафане!

Все разбегаются, а «волк» догоняет и забирает «корзиночку». (какую-нибудь вещь, например, шапку)

Собачка

Играли дети и подростки. Количество играющих от – 3-х до 15 человек. Игроки становятся в круг и выбирают того, кто будет «собачкой». Ее задача поймать мяч, остальные играющие перекидывают мяч друг другу, чтобы его не поймала «собачка».

Стрикач

Играли подростки и молодежь. Количество – от 5-ти и более человек. Выбирают водящего – «стрикача». Кого «стрикач» поймает, тот становится водящим. Игра длилась до бесконечности.

Кувшинчики

Играли дети и подростки. Играющих – неограниченное количество человек.

Игроки становятся на «вершине горы» – это исходная позиция. Затем все играющие ложатся на спину, руки по швам. И со словами: «*Вур-вур-вур...*», как кувшинчики, скатываются вниз. Побеждает тот, кто ровнее и быстрее скатится.

Быстрой воды

Играли подростки и взрослые по 2–4 человека. Это игра-соревнование.

Игроки с ведрами, наполненными водой, на коромыслах должны были быстро добежать до намеченного финиша. Добежать нужно, не расплескав воды, т. е. быстрой воды.

Чья тройка лучше

Это зимнее соревнование. Играли мужчины. Запрягали тройки лошадей в сани.

Выстраивались на дороге в несколько троек. Побеждала та, которая быстрой, веселей, звонче поет и лучше украшена.

Мяч по кругу

В эту игру в основном играли дети младшего возраста. Количество играющих неограниченно.

Дети становились в круг и перебрасывали друг другу мяч по кругу, чтобы он не коснулся земли.

Зимние забавы

В селе Большое Городище зимой на праздники устанавливали карусель. Для этого на пруду забивали кол, который за ночь обмерзал. На него надевали колесо от повозки. В колесо вставляли палку длиной 1,5–2,0 метра, которой и раскручивали колесо. К колесу крепили санки. Катались по очереди.

Примечание. В 2006 году работники культуры Корочанского района провели исследовательскую работу по сбору старинных игр своих сел. Наиболее интересные и распространенные игры вошли в сборник «Озорная завалинка», Корочанского центра культурно-досуговых инициатив, из которого они приводятся в данном издании.

Колечко

Играющие становятся в круг. Водящий, сложив руки лодочкой, незаметно передает колечко одному из играющих и говорит: «Кольцо, кольцо, выйди на крыльцо». Играющие должны угадать, у кого колечко, и попытаться его задержать.

Лапша

Выбирается ведущий. Каждый из игроков кладет по предмету к воткнутому в землю колу, к которому привязана веревка. Ведущий натягивает веревку и бежит по кругу, не давая забирать предметы. Кого он задел веревкой, тот оставляет свой предмет. Кто из игроков больше насобирает предметов, тот выиграл.

Уголки (Кумушки)

Для этой игры нужно нарисовать на земле четырехугольник. Участников 5 человек, один из них водящий, а четверо занимают уголки. Водящий подходит к одному из игроков и говорит: *«Кумушка, дай ключи!»*. Стоящий в углу отвечает: *«Иди, вон там постучи!»*. В это время остальные игроки перебегают из угла в угол. Если водящий успеет занять угол, то на его место встает игрок, который остался без угла.

Я – салка

Дети стоят врассыпную с закрытыми глазами на одной ноге, держа руки за спиной. Ведущий обходит играющих и незаметно одному из них кладет в руки какой-нибудь небольшого размера предмет (например, камешек).

После сигнала: *«Раз, два, три, смотри!»* – все открывают глаза, а тот, у кого оказался в руках предмет, поднимает его и кричит: *«Я – салка!»*.

Участники игры, прыгая на одной ноге, должны убежать от салки. Тот, кого водящий коснулся рукой – водит, быстро произнеся слова: *«Я – салка!»*.

Во время смены водящего детям разрешается встать на обе ноги. Салка догоняет играющих, прыгая, как они, на одной ноге. Чтобы ноги не устали, прыгать можно поочередно: то на правой, то на левой ноге.

Кот и мыши

На расстоянии 10 метров чертят две линии: за одной – домик «кота», за другой – домик «мышей». Водящий – «кот» спит в своем домике, а «мышата» идут к нему со словами:

Посмотреть, который час,

Вышли мыши как-то раз.

Раз, два, три, четыре,

Мыши дёрнули за гири...

В этот момент «мышы» подходят к «коту» и даже могут его потрогать.

...Вдруг раздался страшный звон!

Побежали мыши вон.

После слова «вон» «кот» просыпается и бежит догонять «мышей». «Мышки» должны спрятаться в своем домике. Те, кого «кот» поймал, выбывают из игры или меняются ролями с «котом».

Горелки

Играющие выстраиваются в колонну парами, взявшись за руки. Водящий стоит перед колонной в нескольких шагах, спиной к парам. Он говорит:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

И раз, и два, и три.

Последняя пара – беги!

На слове «беги» пара, стоящая последней, должна быстро оббежать колонну и встать впереди. Водящий тоже должен стремиться 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 нужно быть очень внимательными и помнить, какими по счету они стоят в колонне.

Заячий прыжок

В игре участвуют два парня или две девушки. Суть игры проста: отталкиваясь одновременно двумя ногами, надо совершить одиннадцать прыжков. Победит тот, кто преодолеет большее расстояние.

Лапти

В середине площадки вбивается кол. К нему привязывается веревка длиной 3–5 м. Вокруг кола на длину веревки проводится круг. Водящий берет в руки свободный конец веревки и встает у кола.

Играющие встают за кругом, поворачиваясь спиной к центру. Каждый через голову перебрасывает какой-либо предмет – «лапти». Поворачиваясь, спрашивает у водящего: «Сплели лапти?». Водящий отвечает: «Нет». Играющий снова спрашивает: «Сплели лапти?». Ведущий отвечает: «Да».

Играющие бегут в круг, и каждый старается быстро взять свой «лапоть». Водящий караулит «лапти» – он бегает в кругу, держа в руках веревку, и старается запятнать играющих. Ловить играющих можно только в кругу.

Игроки, которых запятнали, отдают фант. Фант после игры выкупается. А кто не успел взять свой «лапоть» – становится водящим. В игру можно играть и детям, и взрослым.

Третий лишний

По кругу становятся играющие по два человека друг за другом. Выбираются два водящих – один убегает, другой догоняет. Они гоняются друг за другом по кругу. Убегающий должен стать третьим к любой паре, обязательно в центре круга. Тогда третий убегает, а если не успел убежать и догоняющий дотронулся до него, то он сам становится догоняющим, а кто догонял – убегает. Если догоняющему удалось догнать убегающего, они меняются местами.

В ворона

Все, кто играет в «ворона», становятся друг за другом. Выбирается «уточка», она становится впереди всех, а за ней – детки. Выбирается «ворон». Дети приговаривают:

Ворон, ворон, вороватенький,

Ворон, ворон, вороватенький.

У ворона глазки жирненькие,

А у нас-то глазки черненькие.

После этого «ворон» старается поймать последнего «утеночка» и оторвать его от всех.

Если «ворон» это сделает, то теперь у него появится хвостик. Опять исполняется припевка, и «ворон» с хвостиком пытается оторвать еще одного «утенка» и т. д., пока всех не выловит.

Гуси-лебеди

Выбирается «хозяин» или «хозяйка» и «волк». Отчерчивается линия дома и линия, где «волк» может поймать «гусей».

«Гуси» уходят на луг пасться, под «горой» прячется «волк». «Хозяева» (он или она) зовут гусей домой:

– *Гуси, гуси!*

– *Га, га, га!*

– *Есть хотите?*

– *Да, да, да!*

- Ну, летите.
- Нет, нет, нет.
- Серый волк под горой не пускает нас домой!
- Ну, летите, как хотите, только крылья берегите!

Играющие бегут к «хозяйке», «волк» ловит их. Пойманных «гусей» он отводит к себе, и они выбывают из игры. Играют до тех пор, пока не останется 2 игрока. Они по договоренности или по считалочке становятся «хозяином» и «волком». Игра продолжается.

Змейка

Рисуется большой круг, вокруг которого садятся играющие. За кругом ходит водящий. Неожиданно он бросает на середину круга веревку – «змейку». Все вскакивают, стремятся как можно быстрее встать на нее. Кому места не хватит, выбывают из игры. Водящий, бросая «змейку» в круг, постепенно укорачивает ее до тех пор, пока на нее сможет встать только один участник, который становится новым водящим.

Жмурки

Ведущий произносит считалочку:

*Ехал барин мимо леса
За каким-то интересом.
Инти-инти-интерес,
Выходи на букву «эс».*

Выходит игрок, на котором остановилась считалка (например, Миша). Миша остается на месте и считает до 10, затем выкрикивает слова: «Я иду искать, кто не спрятался, я не виноват! Последняя курица жмурится!». И тот, кого ведущий находит последним, становится на место водящего.

Белочки и охотник

Количество участников не ограничено. Из участников выбирается «охотник», остальные участники – «белочки». «Белочки» должны сидеть на деревьях, а значит, на любой деревянной поверхности (лавочка, бревно, заборчик), которая служила защитой от «охотника»: он не имел права трогать игрока («белочку»), который не касался ногами земли. Если обе ноги не касаются земли, значит, игрок вне досягаемости «охотника». Если «охотник» поймал «белочку», то игроки менялись местами («охотник» становился «белочкой», «белочка» – «охотником»).

В быка

Играющие (человек 10) брались за руки и парами быстро двигались по кругу. Одна из пар поднимала руки. Все остальные должны были быстро пробежать через эти «ворота». Затем темп ускорился. Нужно было не разомкнуть рук и не упасть.

Чехарда

Играющие (в основном – дети, подростки) делились на две команды. Одна команда изображала «коня». Участники выстраивались друг за другом, каждый крепко обнимал за пояс впереди стоящего, и вся команда наклонялась вперед, подставляя свои спины другой команде.

Участники другой команды по очереди заскакивали на «коня» (задача была не перепрыгнуть, а запрыгнуть). Когда на «коне» сидели все игроки команды, то «конь» должен был их везти. При этом участники, изображающие «коня», раскачивались, подпрыгивали (но ни в коем случае не расцепляясь – иначе команда считалась проигравшей), стараясь свалить седоков на землю. Задача седоков была удержаться на «коне».

Ручеёк

Играющие парами встают друг за другом, берутся за руки и держат их высоко над головой, образуя коридор из поднятых пар рук. Игрок, кому пара не досталась, идёт к началу «ручейка» и, проходя под руками, ищет себе пару. Новая пара, взявшись за руки, занимает место в конце коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало «ручейка». И, проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто понравился. Так «ручeёк» движется долго, беспрерывно. Чем больше участников, тем веселее игра.

Вышибала

Игра с мячом, рассчитанная на две равные команды. На лужайке обозначают границы игрового поля, например, 8 м на 16 м. Одна команда находится на поле, другая делится на две подгруппы, которые располагаются на противоположных (меньших по размеру) сторонах поля и по сигналу начинают игру: попасть мячом в тех, кто находится на поле. Они перекидывают друг другу мяч над головами выбиваемой команды, делают обманные движения с мячом, неожиданно бросают его в сторону соперников, стараясь попасть в кого-нибудь из них. Те, в свою очередь, увертываются от мяча, бегают от него то к одной линии поля, то к другой, уклоняются вправо-влево, приседают, подпрыгивают. В кого попали мячом, тот выбывает из игры. Когда из игры все выбыли, команды меняются местами.

Выбывающей команде при броске мяча нельзя переступать границу игрового поля, а находящиеся на нем не имеют права выбегать за его пределы, а также прятаться за спину другого игрока. Нарушители выбывают из игры. Если выбиваемой командой был пойман на лету мяч, ей засчитывается очко. Если после этого кого-нибудь из обороняющихся выбили, он может из игры не выходить, просто очко сгорает. Если выбита вся команда, и последний игрок сумел поймать мяч, в игру возвращаются все члены команды.

Веревочка

Для игры брали веревку, завязывали ее концы узлом, чтобы веревка образовала круг. Потом все играющие хватались за веревку двумя руками. В центре этого круга стоял водящий. Водящий должен был ударить игрока по одной руке, игрок убирает эту руку за спину, если водящий осалит и вторую руку игрока, игрок этот выходит из игры. Так продолжается до тех пор, пока водящий останется один на один с последним игроком.

Сала – мало – перебег

Все играющие становятся в круг. Водящий берет вожжи и встает в центр круга. Играющие со словами: «Сала – мало – перебег» убегают от вожжей (которыми водящий старается осалить игроков) с места на место по кругу. Кого водящий осалит, тот и водит.

Кулючки (Детская игра)

Играющие выбирают «кулючку» – водящего:

*Раз, два – подхватили,
Три, четыре – раскрутили,
Пять, шесть, семь, восемь,
Выходить из круга просим.*

Играющие стараются получше спрятаться, найденный первым становится водящим.

Холсты (Детская игра)

Двое играющих становятся друг против друга на поставленные под ноги деревянные чурки. Берут обеими руками за концы веревку («холст»), набрасывают её на соперника, стараясь стащить его с чурки.

Чижик

Для этой игры нужно выстругать из дерева две круглые палочки: первая – «чижик» длиной 15 см, вторая – длиной 50 см. В земле делают лунку, на нее кладут палочку-«чижик». Игрок второй палкой бьет по кончику «чижика», который подлетает и в это время игрок как можно сильнее бьет второй палкой по «чижику». Затем шагами измеряется расстояние от лунки до «чижика». У кого расстояние больше, тот и победил.

В кругового

В центре поля чертят круг. Считалкой выбирают два человека, они становятся с двух сторон поля, остальные игроки становятся в круг и их выбивают. Выходить за круг запрещено. А тот, кто поймает мяч, считается очком. Мяч изготавливали из шерсти крупного рогатого скота. Весной, во время линьки животных, скатывали шерсть в шар среднего размера, так шар становился очень плотным и тяжелым.

Катание с горы на «крыгах»

Это зимние забавы. Готовили «крыги» из навоза: делали в виде толстой лепешки, затем замораживали, несколько раз поливая водой, использовали как санки. Катались с горы на дальность или на скорость.

Кидалки

Для этой игры готовили воздушный шар. Брели свиной мочевой пузырь и продолжительное время мяли его ногами в золе. Таким образом он очищался и становился эластичным и тонким. Затем его надували и клали в него несколько горошин. Игроки становились в круг и бросали друг другу шар по кругу. Кто уронит, тот выходит из игры.

В картошку

Играет неограниченное количество игроков. Все становятся в круг и перекидывают мяч друг другу. Тот, кто уронит мяч, садится в центр круга. Сидящие в кругу называются «картошкой». Играющим можно выбивать «картошку», т. е. попасть мячом. В кого попадают, тот становится в круг и продолжает игру.

Овес

В эту игру может играть любое количество ребят. По жребию выбирается водящий. Он наклоняется вперед, кладёт руки на спину ладонями вверх. Остальные играющие становятся сзади него и ударяют водящего по ладоням. Водящий угадывает, кто ударил его по ладоням. Если угадал правильно, то тот, кто ударил, становится на место водящего.

Хромая ворона

Участники игры делятся на две группы. Для проведения игры нужны кушак или верёвка длиной метра полтора. Играющим предлагается связать согнутую ногу в колене кушаком. На одной ноге нужно допрыгать до определенной черты и обратно, затем передать кушак следующему игроку, который выполняет то же самое. Разрешается помогать друг другу перевязывать ногу.

Ушубки

Играли в эту игру обычно весной. Вырезали палку длиной 70 см (бита) и делали из дерева круглую шайбу. Делились на две команды. Из одной команды игроки должны были подбросить шайбу и попасть в неё палкой. Затем команды менялись. Побеждала та команда, которая больше собьет шайб.

Флажок

Флаг в виде палки с красной тряпочкой устанавливают на поляне. Участники разбиваются на две команды. Флаг находится на расстоянии 20–30 м от команд, и по сигналу участники игры должны добежать до флага. Побеждает та команда, которая первой сорвет флаг.

Крямушки

Дети садятся в круг и по очереди играют в крямушки (крямушки были гладкие, собранные на берегу реки камушки или из керамзита).

Первый игрок сидит в кругу и, подкидывая один за другим камушки, должен поймать их в руку. Потом должен передать другому участнику. Игрок должен теперь вместо одного камушка брать по два, потом по три и т. д. Играют до тех пор, пока не будет победитель. Крямушков должно быть пять.

Удук

Играли в эту игру с весны и до поздней осени. Весной ходили в лес и вырезали себе большие палки с острым и загнутым концом в виде клюшки и вырезали деревянную шайбу. Чертили большие круги на расстоянии 3 м друг от друга, копали в своем круге лунку, в середине главного круга делали тоже лунку.

С помощью считалки находили себе водящего (или мерили на палке руками). По команде водящего все стремились забить свою шайбу с помощью палки (как играют в хоккей) в середину лунки своих противников. И тем временем каждый должен следить за своей лункой, чтобы в нее не попала чужая шайба. У кого лунка будет занята, тот выбывает из игры.

Перетягивание

Игра бытовала давно, играли в нее в основном ребята от 6 до 20 человек. Приглашаются две команды по равному количеству человек. В каждой команде выбирают вожака. Чертится небольшой круг, берется палка, на ней отмечается середина. В круг выходят вожаки команд, они берутся за палку с двух сторон на одинаковом расстоянии от середины. Остальные участники команд берутся за пояс вожака цепочкой.

По сигналу: «*Игра началась*» – обе команды начинают тянуть палку в свою сторону. Побеждает та команда, которая сумела перетянуть всю палку за круг своей стороны и без отрыва.

В кувшин

(по-местному – «На в кувшина»)

Игроки садятся в круг. Назначают хозяйку дома. Выбирают «кота». Хозяйка назначает игроков: «*Ты будешь кувшин со сметаной, ты – кувшин с молоком, ты – кувшин с творогом...*» и т. д.

Затем хозяйка говорит: «*Я пошла на базар*». А «кот» остается дома и переворачивает кувшины со сметаной, молоком, творогом и т. д. «Кувшины» должны булькать («буль-буль») и руками крутить.

Хозяйка приходит, кувшины лежат на земле, она поднимает кувшины: они пустые. Пока она поднимает один «кувшин», «кот» другой переворачивает, и она гонится за «котом». «Кот» убегает. Игра продолжается, пока хозяйка «кота» не поймает.

Крямушки

Игра с косточками из соединений овечьих ножек

Играли на пригорке ранней весной или поздней осенью, когда дети были свободны от сельскохозяйственных работ. Обычно чертили круг, иногда лунку. Любое количество косточек клали в опознанное место. Подбрасывали одну косточку, пока она находилась в воздухе, быстро брали другую и ловили первую, затем подбрасывали две крямушки и

быстро брали третью, и ловили подброшенные две, затем подбрасывали три крямушки и т. д. Игра была быстрая, и побеждали самые расторопные. Существовало много способов подбрасывания крямушков.

Заря

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

*Заря-заряница,
Красная девица
По полю ходила,
Ключи обронила.
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 быстро бегут в разные стороны по кругу. Главная задача бегущих – добежать первым и занять место. Тот, кто останется без места, становится «зарей». Игра повторяется.

Правила игры:

1. Бегущие не должны пересекать круг.
2. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту.

В козла (или «Чехарда»)

Играли весной и летом на траве, на ровной площадке. С помощью считалочки выбирается «козел»:

*Вышел месяц из тумана,
Вынул ножик из кармана.
Буду резать, буду бить,
Все равно тебе водить.*

«Козел» садится на корточки, несколько человек становятся сзади и начинают прыгать через него.

Затем задача усложняется. На голову «козлу» кладут сначала одну шапку, потом все больше и больше. Кладут все шапки и картузы. Иногда «козел» немного приподнимается, чтобы тяжелее было перепрыгнуть. Кто сбивает шапку, тот становится «козлом».

Маятник

Играют не менее двух человек. На земле чертится круг, в центре которого выкапывается углубление. На углубление кладётся палочка (примерно 20 см). Надо другой палочкой-бичом (длиной около 120 см) поддеть маленькую палочку, подбросить в воздух и на лету как можно дальше отбить. Выигрывает тот, кто не промахнулся и дальше отбил.

Яша и Маша

Играющие, держась за руки, образуют круг. В кругу двое: «Яша» и «Маша», им завязывают глаза и раскручивают. «Яша» начинает искать «Машу», спрашивая: «Маша, ты где?». Она, услышав его голос, отвечает: «Я здесь» и убегает. Если «Яша» осалит «Машу», они меняются ролями. Остальные играющие им преграждают дорогу, чтобы те не могли выйти за круг.

Иголка, нитка, узелок

Выбирают трех водящих – «иголку», «нитку», «узелок». Играющие произвольно становятся на площадке на расстоянии 1 м друг от друга. «Иголка», «нитка» и «узелок» становятся друг за другом на расстоянии 3–4 шагов. По команде «иголка» начинает

бежать извилистым путем между играющими. «Нитка» и «узелок» должны четко повторить ее путь. Если кто-то из них ошибется, игра останавливается и выбирается новая тройка водящих. Если «нитка» обгонит «иголку» или «узелок», они меняются местами.

Волк во рву

В центре площадки проводятся две параллельные линии на расстоянии 1–2 м. Это ров, в котором живет «волк» – водящий, остальные – «козы». На одной стороне рва отмечается дом «коз», на другой стороне – пастбище. «Козы» идут на пастбище, перепрыгивая через ров. В это время «волк» их осаливает. «Волк» не имеет права выходить за линии, а «козы» обязательно должны не перебежать ров, а перепрыгивать его. Ведущий зовет «коз» домой, «козы» идут в другую сторону. Пойманные «козы» уходят в определенное место. И так пока «волк» не поймает всех «коз». Если «коза» долго задержалась на краю рва, ведущий считает до трех. Она должна прыгнуть, иначе будет считаться осаленной.

Гусек

Играющие встают лицом в круг. Выбирается водящий. Под музыку все хлопают в ладоши. Водящий подходит к любому игроку и делает перед ним какие-нибудь движения. Игрок должен их повторить, став за его спиной, и двигается за ним. Водящий подходит к другому игроку и также исполняет движения. Второй игрок отвечает ему, первый тоже повторяет эти движения. Затем все поворачиваются кругом. Первым должен оказаться первый игрок. Он становится водящим и в свою очередь приглашает игрока. После каждого движения все поворачиваются кругом. Каждый игрок должен побыть водящим. «Гусек» постепенно растет. Когда будут приглашены почти все игроки, дается сигнал: *«Гуси, домой»*. Все разбегаются по кругу, стараясь занять место в кругу. Последний становится водящим.

Море волнуется!

Играющие выбирают одного водящего, все остальные становятся в круг на расстоянии вытянутых рук. Каждый отмечает свое место небольшим кружком. Водящий выходит в середину круга. Он начинает ходить между играющими в любом направлении. Проходя мимо какого-нибудь игрока, им выбранного, он говорит: *«Море волнуется!»* и касается его плеча. Игрок, которого он коснулся, присоединяется к нему и идет за ним, повторяя все его движения. Затем водящий подходит к другому и также приглашает его словами: *«Море волнуется!»*. Таким же образом водящий приглашает и других следовать за ним. Когда он соберет всех или половину (если играющих много), он говорит: *«Море спокойно»* и занимает один из кружков. Все также стараются побыстрее занять себе место в каком-либо кружке. Кто останется без места, тот и становится в дальнейшем водящим.

Чехарда

В чехарду играют только мальчики. Желательно, чтобы в чехарде участвовали ребята одинаковые по росту, весу и силам.

Один из играющих (по жребию, по желанию) принимает следующую позу: отставив вперед одну ногу, опирается об нее двумя руками, немного сгибает туловище и пригибает голову к груди. Он называется «козлом», «конем». Все играющие становятся сзади него. Прыгающий, подбежав к «козлу», вспрыгивает на его спину, расставив ноги в стороны, но не садится, а, упершись руками в спину «козла», оттолкнувшись ими, перелетает через него вперед.

Когда первый игрок перепрыгивает «козла», за ним прыгает следующий, и так до последнего игрока, после чего выбирается новый «козел».

Лапта

В лапту играют на большой лужайке. Это летняя игра для людей любого возраста. Для игры требуется небольшой мяч и лапта. На двух сторонах площадки на расстоянии 40–80 м чертят или отмечают предметами две линии – кона и города. Играющие делятся на две команды, чаще всего выбирают двух капитанов или, как их называли раньше, маток. Все остальные делятся на равные пары, каждый берет себе название (животного, цветка и пр.). Пары подходят к капитанам – маткам и предлагают им те предметы, которыми они себя назвали. Капитаны по очереди выбирают себе предмет, и игрок, назвавшийся этим предметом, идет к нему в команду, а второй игрок этой пары идет к другому капитану в команду. И так все пары постепенно разделяются на две команды. Пары должны подбираться равными по силам, чтобы обе команды пополнялись равноценными игроками. Этот способ деления на команды называется сговором.

По жребью одна команда становится за линию города, другая размещается произвольно в поле (на площадке между линиями). Капитан полевой команды посылает одного игрока в город для подачи мяча. Капитан команды города устанавливает очередь среди своих игроков для метания мяча.

По очереди первый метальщик в городе берет лапту и становится у линии города примерно по центру её. Напротив него становится подающий мяч из полевой команды. Подающий подбрасывает мяч, а метальщик отбивает его в поле как можно выше и дальше. Полевые игроки стараются поймать его с воздуха, то есть «поймать свечу» или схватить с земли. Пробивший по мячу бежит на кон и возвращается в город, за что зарабатывает одно очко.

Игроки поля, схватив мяч с земли, пытаются осалить мячом перебегающих. Если когонибудь осалит, вся команда поля бежит в город, а их соперники бегут в поле и стремятся попасть мячом в игрока, не успевшего еще убежать в город. Осаленный остается там и начинает отбивать мяч в поле. Если полевой игрок поймает мяч с воздуха («свечу»), вся его команда переходит в город, а бывшая команда размещается в поле. В этом случае «осаливаться» нельзя. И так идет борьба за овладение городом и в то же время подсчет очков за пробежку на кон и обратно. Каждый раз при смене города на поле записываются или запоминаются очки. Играют до определенного количества очков или установленного времени.

Салки

Выбирают одного водящего (по жребью или по желанию). Водящий называется «салкой». Условно устанавливают границы площадки, на которой будут играть. Все разбегаются в пределах этой площадки, а водящий объявляет: «Я – салка!» – и начинает ловить играющих. Кого догонит и осалит (дотронется), тот становится «салкой» и объявляет, подняв руку вверх: «Я – салка!». Теперь начинает ловить новый водящий, а все убегают от него в пределах площадки.

Горелки

Играющие разделяются на пары (желательно юноша с девушкой или мальчик с девочкой), выстраиваются в колонну по два, пара за парой. Один водящий становится впереди первой пары на расстоянии 2-х шагов. Водящий называется «горельщиком». Все говорят хором:

Гори, гори ясно, чтобы не угасло!

Делай дело, глянь на небо,

Облака плывут, журавли зовут:

«Курлы-си, курлы-си,

Полетим-ка по Руси».

В это время последняя пара разъединяет руки, и каждый – один справа, другой слева – идет вдоль колонны вперед. На последние слова они выбегают в голову колонны и стараются соединиться в пару, взявшись за руки впереди «горельщика». Но «горельщик»

мешает этому: ловит кого-нибудь из них. Кого поймают, с тем становится в пару, а непойманный становится «горельщиком». Если «горельщик» никого не поймают, то он продолжает водить, то есть гореть. Соединившаяся пара становится впереди всей колонны. Теперь после припева бежит следующая пара, ставшая последней. И так игра продолжается, пока все пары не примут участие в беге.

Жмурки

Все играющие становятся в круг. Один из них (по жребью) – водящий-жмурка идет в середину круга. Он закрывает глаза, или ему их завязывают платком. Все играющие двигаются с песней по кругу, взявшись за руки, вправо и влево. Водящий-жмурка неожиданно говорит: «*Стой!*». Все останавливаются, и водящий протягивает вперед руку. На кого он указал, тот должен подать голос. Водящий должен отгадать, кто подал голос. Если отгадает, то они меняются ролями.

3. Игры интеллектуальные

Не моргни!

Количество играющих произвольное. Ведущий спрашивает:

– *Была в лесу?*

– *Была.*

– *Рубила дрова?*

– *Рубила.*

– *Видела волка?*

– *Видела.*

– *А боялась его или нет?*

– *Нет.*

При этом тот, кто спрашивал, машет веточкой перед глазами. Если не моргнет, то не боится, а моргнет – боится.

Наоборот

Дети стоят в кругу, водящий в центре движется по кругу и останавливается перед одним из участников. Дотрагивается до своего уха и говорит: «*Это мой нос*» (т. е. наоборот). Тот, напротив кого остановился водящий, должен дотронуться до своего носа и сказать наоборот: «*Это мое ухо*». Игра повторяется.

Продолжи!

Участники игры сидят на лавке. Ведущий перечисляет название пяти овощей, или предметов, или городов и т. д. Ведущий делает это быстро. И тот, к кому он обращается, должен быстро продолжить. Например: капуста, морковь, лук, помидор, горох. К кому обратились, должен так же быстро назвать их.

Рукопожатие

Два игрока становились рядом, им завязывались глаза и давали команду сделать 3–4 шага вперед, затем повернуться спиной друг к другу, а потом отойти на 5–6 шагов в разные стороны, повернуться 2 раза на месте, сделать то же количество шагов обратно и обменяться рукопожатием.

Глупый телефон

Играющие садятся цепочкой. Ведущий шепчет какое-либо слово, желательно длинное, малораспространенное слово первому игроку. Он шепотом передает следующему игроку

и так до последнего. Говорят один раз слово, не повторяют его; если один из играющих не понял – переспрашивать нельзя. Ведущий спрашивает последнего; если он верно сказал, то игра продолжается тем же ведущим. А если неверно дошло слово, то спрашивают всех по порядку и определяют, кто первый сказал неверно, тот и становится ведущим или выбывает из игры.

Катание яиц

(Играли на Светлой седмице)

На пасхальной неделе катали яйца в ложке по желобку. Этой забаве предавались и взрослые и дети. Каждый должен был при катании разбить яйцо своего противника, после чего оно попадало в собственность хозяина уцелевшего яйца. Нередко в яйцах делали отверстие и через них выдували содержимое, соревнуясь в ловкости.

Бабка

Играющий наклоняется, кладет руки на спину ладонями вверх и угадывает, кто ударил его по ладони. Если угадал правильно, тот, кто ударил, становится на место водящего.

Катки

Роят ямку. Делают желобок из дубовой коры. Играющие по очереди пускают по нему пасхальные яйца, которые скатываются прямо в ямку. Побитые – побежденные.

Мережа

Мережа – сплетенный из ивовых прутьев конус для ловли рыбы. Выбирают двух «рыбаков», остальные играющие садятся в кружок, сложив кисти рук вместе. Они изображают берег реки, а сложенные на коленях руки – мережи.

Один из «рыбаков» ходит вдоль берега, а в руках у него маленькая рыбка. Он опускает свои руки с рыбкой в мережи и незаметно кладет ее кому-то из играющих. Второй «рыбак» должен угадать, у кого рыбка. Если он не угадал сразу, то ему разрешается назвать имена еще 2–3 детей.

Первый «рыбак» садится на место, второй отпускает рыбку в мережу, а тот, у кого нашли рыбку, идет угадывать.

Мена

Четыре камешка игрок рассыпает на столе, пятый бросает вверх. Нужно быстро взять один из лежащих камешков и успеть поймать брошенный. Один из двух камешков снова бросают вверх, а второй быстро кладут на стол, вместо него нужно взять следующий и поймать брошенный. Игра заканчивается, когда все камешки играющие обменяют.

Полетушки

Все дети садятся вокруг стола и кладут пальцы на стол. Вожак начинает игру, называет какую-нибудь птицу либо летучее насекомое, а, назвав его, поднимает палец вверх и быстро опускает. Дети должны делать то же самое. Если кто-то прозевает лететь, т. е. поднять палец и опустить, или полетит тогда, когда вожак обманывает, называет не летучую тварь или вещь, то этот игрок выходит из игры.

Например, вожак, поднимая палец, говорит: «*Сова летит*». Дети поднимают, опускают пальцы. «*Петушок летит, кочеток летит*». Пальцы поднимаются и опускаются. «*Козленок летит!*» – говорит вожак, поднимая и опуская палец. Кто из играющих «полетел с козленком», тот выбывает из игры.

Примечание:

Иногда в эту игру можно играть чуть иначе. Участники становятся в круг, и при названии летающего предмета все игроки подпрыгивают. Если назван предмет нелетающий, они стоят на месте.

Соломинки (Чётки)

Соломинки делают одинаковой длины и толщины. На каждого игрока по 10 штук. По столу их рассыпают с небольшой высоты. Брать соломинку можно рукой или соломинкой, которая на конце с крючком. Участники игры по очереди выбирают их, но так, чтобы рядом лежащие не сдвинулись с места. Если игрок, неосторожно выбирая соломинку, пошевелил соседнюю, он выходит из игры. Кто из играющих взял больше соломинок, тот и побеждает.

Колечко

Это игра для девушек. На ленточку надевают колечко, а затем, связав концы ленточки, девочки становятся в кружок и передвигают кольцо по ленточке. Одна из них, выбранная считалкой, – «кружится», т. е. ходит в кругу и ищет колечко, спрашивая: «У кого кольцо?» Каждая обманывает, говоря: «У меня!» А в это время кольцо передается другой участнице игры. Водящая хватает её за руку и обнаруживает, что у неё кольца нет. Колечко оказывается в другом месте. «Кружащаяся» спешит за ним. Если найдёт, девочки меняются местами. Та, у кого нашли кольцо, начинает «кружиться».

Съем-не съем

В эту игру играли все «уличники» – ребята, девчата и дети. Выбирали ведущего, в руках у него было яблоко или груша. Все рассаживались на лавки или пенёчки. Ведущий бросал яблоко, при этом называл слова: слива, вишня, колбаса, машина. Сидящие должны поймать яблоко или отбить – в зависимости от того, съедобное или несъедобное. Тот, кто ошибался, отдавал фант.

И так, пока не наберется достаточно фантов, чтобы их разыгрывать. И дальше идет выкуп фантиков. Кому что придется делать, определяет один игрок, стоящий спиной к остальным игрокам. Кому целоваться, кому спеть или сплясать.

Помещик

В эту игру играли обычно на Красную Горку, на Пасху. С помощью ножа чертили огромный круг. Круг делился на равные части по количеству участников. Играющие становились каждый на свою часть земли.

С помощью считалки выбирали, кто будет первым начинать. Первый игрок, которого выбрали, вонзал нож в землю. И куда нож показывает, тот участок земли отрезался в пользу игрока. А если нож не вонзался в землю, падал, значит, игрок передавал нож следующему игроку по кругу. «Помещиком» считался тот, кто больше захватил земли.

Фанты

Нужно выбрать ведущего:

Ехала телега темным лесом

За каким-то интересом.

Инти-инти-интерес,

Выходи на букву «эс».

Ведущий говорит:

Нам барыня к столетью

Прислала сто рублей.

Что хотите, то берите,

«Да» и «нет» не говорите,

Черное с белым не носите.

Зубы белы не казать,

Нос крючком не задирать.

Вам покажется смешно,

А смеяться не должно.

Ведущий спрашивает каждого: *«Вы поедете на бал? В чем вы будете одеты? Вы поедете в карете? Кого вы возьмете с собой?»*

Отвечая на вопросы, нельзя смеяться, упоминать черное и белое, нельзя говорить «да» и «нет». А кроме того, отвечать на вопросы надо так, чтобы зубы были не видны.

Садовник

Для этой игры количество участников не ограничено. Играющие становятся в круг, с помощью считалочки выбирается ведущий – садовник. Каждому игроку присваивается название цветка, например: роза, мимоза, мак, василек.

Садовник: *«Я садовником родился. Не на шутку рассердился, Все цветы мне надоели, кроме... – розы!»*

Роза: *«Ой!»*

Садовник: *«Что с тобой?»*

Роза: *«Влюблена».*

Садовник: *«В кого?»*

Роза: *«В мимозу»* (или другой понравившийся цветок).

Мимоза: *«Ой!»* и т. д.

Если один из игроков медлит с ответом, то у него забирают фант (платочек, заколка, колечко или другой мелкий предмет). И так до тех пор, пока у садовника не окажется фант от каждого из игроков. Возвращаются фанты игрокам после выполнения задания, а придумывают их все участники игры.

Садовник: *«Что сделать этому фанту?»* (Высоко поднимает фант). Участник игры, которому принадлежит фант, выходит в круг и выполняет назначенное задание (спеть песню, промяукать, рассказать смешную историю и т. д.).