*Приложение 9*

**Русские народные игры.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Удар по веревочке**  Для игры необходима замкнутая в круг веревочка. Игроки берутся обеими руками за веревочку с внешней стороны. Выбирается один водящий, который должен находиться в центре круга, образованного веревочкой.  Цель водящего – посалить, т.е. ударить по руке одного из играющих находящихся с внешней стороны круга. Те, кто находятся с внешней стороны круга, во время атаки водящего могут отпустить от веревочки только одну руку. Если играющий отпускает от веревочки две руки или по одной из них попадает водящий, то уже именно он становится в круг и игра продолжается дальше.  **Большой мяч**  Игра, в которой необходимо образовать круг. Дети берутся за руки, и выбирается один водящий, который становится в центр круга и около его ног находится большой мяч. Задача игрока, находящегося в центре, ударом ноги по мячу вытолкнуть его за пределы круга. Тот игрок, который пропускает мяч, выходит за пределы круга, а тот, кто попал, становится на его место. При этом все поворачиваются спиной к центру круга и стараются не пропустить мяч уже в центр круга. Важным условием является то, что мяч в течение всей игры нельзя брать в руки.  **Прыганье со связанными ногами**   Всем участникам завязываются ноги плотной широкой веревкой или платком. После чего все становятся около исходной линии и по сигналу начинают прыгать в сторону финишной черты. Победителем является тот, кто быстрее всех преодолел расстояние. Расстояние не должно быть слишком большим, так как прыгать с завязанными ногами достаточно тяжело.  **Растеряхи**  Дети, принимающие участие в этот игре, становятся в один ряд, берутся за руки, образуя тем самым цепочку. По правую сторону цепочки назначается вожак, который по команде начинает бег со сменой направления и вся цепочка начинает движение за ним. Однако никто кроме вожака не знает направления движения, поэтому достаточно сложно удержать равновесие и не рассоединить цепочку. Чем дальше игрок находится от вожака, тем ему сложнее удержать равновесие, не упасть или не разорвать цепь.  **Горелки (Огарыши, Столбом, Парами)**  Для этой игры необходим водящий, его и выбирают до начала игры. Все остальные образуют пары, преимущественно мальчик – девочка, а если в игре принимают участие и взрослые, то мужчина- женщина. Пары встают друг за другом, а водящий спиной к первой паре на определенном расстоянии и ему строго воспрещается оглядываться назад. После кто-то один или все вместе начинают приговаривать: "Гори, гори ясно! Чтобы не погасло. Взглянь на небо, там птички летают!" (Встречаются и другие рифмовки).  После чего водящий смотрим в небо. После чего задняя пара бежит через стороны вперед, один человек через правую сторону, другой через левую сторону. Задача задней пары постараться встать перед водящим, взявшись за руки. Водящий старается поймать или хотя бы осалить одного из передвигающейся пары. Если это происходит, тот, кого осалили, становится водящим, а "старый" водящий занимает его место в паре. Игра продолжается до потери интереса или появления усталости у игроков.  **Укротитель диких зверей**  На игровой площадке ставятся пеньки по кругу или мягкие коврики, если это зал. Пеньки (коврики) кладутся по кругу, но на один меньше, чем игроков, принимающих участие в игре. Тот, у кого нет пенька – это укротитель зверей, а все остальные звери. До начала игры дети выбирают, кто будет волком, кто лисой, а кто зайцем. Звери садятся на пеньки. Укротитель зверей идет по кругу с внешней стороны и называет кого-то из зверей. Тот, кого назвали, встает и идет за укротителем. И так укротитель может назвать несколько зверей, они встают и идут за вожаком. Как только укротитель говорит: "Внимание, охотники", звери и укротитель стараются сесть на свободный пенек. Тот, кому свободного места не находится, становится укротителем и игра продолжается.  **Елы**  Очень интересная игра, получившая широкое распространение в разных регионах и имеющая несколько модификаций. Все играющие находятся неподалеку друг от друга (на лужайке, во дворе, в поле) и роют маленькие ямки, каждый для себя. После чего становятся одной ногой в ямку. За исключением водящего, у которого в руках находится палка метровой длины и шар (мяч). У всех "полевых" игроков также есть палки.  Водящий ударяет палкой по шару и старается пасть им в остальных игроков. Как только игроки в поле видят, что мяч катится в их сторону, стараются отбить шар, бросив в него палкой. Если игрок не попадает, то ему могут помочь его товарищи. Как только мяч отбит, водящий бежит за мячом, дотрагивается до него и пытается занять место того, кто метал палку и должен ее забрать. Если водящий успевает занять "пустое место", ямку, игрок которой убежал за палкой, то происходит смена водящего.  **Волки во рву**  Для этой игры потребуются "волки", не более 2-х, 3-х человек, а все остальные дети назначаются "зайцами". В центре площадки чертится коридор шириной около 1-го метра (ров). "Волки" занимают пространство внутри коридора (рва). Задача "зайцев" – перепрыгнуть ров и не быть осаленными одни из "волков". Если "зайчика" осалили и он попадается, ему следует выйти из игры. Если во время прыжка "заяц" ногой наступил на территорию рва, то он провалился и тоже выходит из игры.  **12 палочек**  12 палочек – игра, в которой могут принимать участие большое количество детей. Важным условием ее проведения, является местность, на которой она проводится. Должно быть много кустов, деревьев или иных укрытий, так, чтобы была возможность спрятаться. Все игроки должны знать друг друга по именам. Для игры потребуется доска длиной около 50-80 сантиметров, 12 коротких палочек (длина около 15 сантиметров) и круглое бревнышко. Доска кладется на бревнышко, а палочки на один край доски. Получается конструкция, похожая на качели.  Из всех игроков, выбирается водящий. Он закрывает глаза, считает, например до 20-ти. Все остальные игроки должны спрятаться. Палочки лежат на бревнышке. Водящий должен найти игроков, но, не забывая о палочках. Как только он кого-то находит, то должен назвать имя игрока, подбежать к доске и ударить ногой по противоположному от палочек концу, так, чтобы они разлетелись, после чего может прятаться, а водящим становится тот, кого нашли. Игра продолжается дальше.  Если водящий далеко ушел от доски с палочками, то кто-то из тех, кто прячется, может подбежать и ударить по доске, так, чтобы палочки разлетелись. В этом случае, водящий должен собрать палочки и лишь потом, идти искать других участков игры.  **Удочка (Рыбка, Поймать рыбку)**  Все игроки образуют круг. Выбирается один водящий, который становиться в центр круга. Водящему выдается веревочка. Водящим может быть и взрослый. Водящий начинает вращать веревочку. Задача всех игрок в кругу перепрыгнуть через нее и не быть пойманными. Вариантов развития игры 2-ва.  1-ый вариант: без смены водящего (взрослый). В данном случае те, кто попался на удочку, выбывают из игры и выходят за пределы круга. Игра проводится до тех пор, пока в кругу не останутся самые ловкие и прыгучие дети (3-4 человека). 2-ой вариант: со сменой водящего. Та "рыбка", которая попадается на удочку, занимает место в центре круга и становится "рыбаком".  **Двое слепых (вариант)** Двое играющих с завязанными глазами изображают слепых. Остальные, взявшись за руки, становятся вокруг них. Один слепой ловит другого, причем тот, который ловит, спрашивает все время партнера о чем-либо, а партнер, откликнувшись или ответив на вопрос, быстро меняет место. Игра продолжается, пока первый слепой не поймает второго. Затем слепые выбирают на свое место других. Каждый слепой дотрагивается до одного из участников и, задав какой-нибудь вопрос, старается по голосу узнать его. Если отгадывает, тот становится на его место, если нет, то слепой подходит к другому участнику и снова пытается отгадать.   Указавия к проведению: игра не требует большого пространства, поэтому может использоваться в небольшом помещении. В игре могут участвовать дети разного возраста. Чем больше игроков, тем интереснее.  **Горелки** Это, можно сказать, «классика жанра». Игроки располагаются попарно, взявшись за руки и образуя колонну. Водящий встает впереди. Все хором громко говорят или распевают:  Гори, гори ясно, Чтобы не погасло. Гори, гори ясно, Чтобы не погасло.  Глянь на небо - Птички летят. Колокольчики звенят! Раз, два, три - беги!!!  Другой вариант:  Гори-гори ясно, Чтобы не погасло. И раз, и два, и три. Последняя пара, беги!  В любом случае, при слове «беги» стоящие в последней паре размыкают руки и мчатся в начало колонны, обегая ее с разных сторон (один - слева, другой - справа), а водящий пытается поймать кого-то из них до того как пара, встретившись, вновь возьмется за руки.  Если это получается, то вместе с пойманным игроком водящий встает в первую пару колонны, а тот, кого не поймали, становится водящим.  **Малечина - калечина**  Поставив палочку на палец, ладонь, ногу и т.д., нужно держать ее в равновесии, пока произносят слова: "Малечина-калечина" сколько часов до вечера? Раз, два ...десять.  Золотые ворота Пара игроков встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки - это ворота. Остальные игроки берутся друг за друга так, что получается цепочка. Игроки-ворота говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними.  Золотые ворота Пропускают не всегда. Первый раз прощается, Второй - запрещается. А на третий раз Не пропустим вас!  С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. "Ворота" побеждают, если им удалось поймать всех игроков.  **Гуси**  По краям игровой площадки располагаются два «дома», в одном из которых собираются игроки - «гуси». Выбранный на роль «волка» помещается в круг, символизирующий его логово. Ведущий отправляется в пустой «дом» и заводит диалог с «гусями»:  - Гуси, гуси! - Га-га-га! - Есть хотите? - Да-да-да! - Так летите же домой! - Нам нельзя: Серый волк под горой Не пускает нас домой! - Ну, летите, как хотите, Только крылья берегите!  «Гуси», взмахивая крыльями, пытаются переправиться в другой дом, а «волк их ловит». Пойманный игрок становится «волком».  **"Салки"** ("Пятнашки", "Ловитки", "Ловишки", "Ляпки", "Лепки", "Клецки", "Сало" и др.)  Эта игра имеет разные названия и правила, но основное содержание сохраняется: один или несколько водящих ловят других игроков и, если поймают, меняются с ними ролями.  Игра может проводиться в самых различных условиях: в помещении, на воздухе, детьми всех возрастов, молодежью и взрослыми. Количество участников - от 3 до 40 человек. Игра не требует руководителей, судей.  По жребию или по считалке выбирают одного водящего - "салку". Условно устанавливаются границы площади игры. Все разбегаются в пределах этой площади. Водящий объявляет: "Я - салка!" - и начинает ловить играющих в установленных пределах площадки. Кого догонит и осалит (дотронется), тот становится "салкой" и объявляет, подняв руку вверх: "Я - салка!" Он начинает ловить играющих, а бывший "салка" убегает со всеми. Игра не имеет определенного конца.  Разновидности "Салок"  - "Салки с домом". Для убегающих чертится на площадке "дом", в котором они могут спасаться от "салки", но долго находиться там не имеют права.  - Салки "Ноги от земли". Спасаясь от "салки", играющие должны оторвать ноги от земли (пола). С этой целью они залезают на какой-либо предмет или садятся, ложатся, подняв ноги вверх. В таком положении "салка" не имеет права их салить.  - Салки "Давай руку". В этой игре убегающий от "салки" кричит: "Дай руку!" Если кто-либо из товарищей возьмется с ним за руку, то водящий не имеет права их осаливать. Если же с другой стороны присоединится еще игрок, т. е. их будет трое, водящий имеет право салить любого крайнего.  - "Салки-пересекалки". Убегающие могут выручать друг друга, пересекая дорогу между догоняющим "салкой" и тем, кто убегает. Как только кто-либо перебежит дорогу, "Салка" должен ловить его. Тут снова кто-либо стремится выручить товарища и перебегает дорогу, "салка" начинает ловить его, и так все стремятся спасать товарища, за которым бежит "салка". Водящий ("салка") должен быстро переключаться и ловить нового игрока, перебежавшего дорогу.  **Указания к проведению игры Репка:** в игре может быть 4 участника игры и более. Редьки стараются крепко держать друг друга. Ивашка может трясти игроков – кого за руки, кого за голову и т. п. Рассмеявшихся игроков легче «выдернуть».  Волк и дети Один из играющих, по жребию, изображает вол ка, остальные – дети. «Волк» молчит и сидит в стороне. Дети, делая вид, что собирают ягоды в лесу, подходят к «волку», приговаривают:  Щипаю, щипаю по ягодку, По черную смородинку, Батюшке на вставчик, Матушке на рукавчик, Серому волку Травки на лопату.  С последними словами дети бросают в «волка» травку и врассыпную бегут, а «волк» их старается поймать и пойманный участник игры становится «волком». Если «волк» никого не поймал, он возвращается на свое место.  **Зевака** Участники игры встают в круг на расстоянии одного шага друг от друга и начинают перебрасывать мяч, называя по имени того, кто должен его ловить. Мяч перебрасывают, пока кто-нибудь из игроков не уронит его. Уронивший встает в центр круга и по заданию играющих выполняет 1-2 упражнения с мячом. С провинившихся можно брать фанты, а при разыгрывании предлагать выполнить упражнения с мячом: высоко подбросить мяч и, когда тот отскочит от земли, нужнопоймать его и подбросив мяч вверх, прохлопать несколько раз в ладоши и поймать мяч и т. п.  **Указания к проведению игры «Зевака»:** игра интересна для детей дошкольного возраста, можно играть и с малышами. Чем младше дети, тем меньше состав участников. Мяч можно взять любой величины в зависимости от умений детей; чем меньше мяч, тем труднее его ловить и выполнять упражнения. Следует помнить правила: мяч разрешается перебрасывать друг другу только через центр круга и если играющий при выполнении упражнений уронит мяч, ему дается дополнительное задание.  **Сигушки** Двое играющих, выбранных по жребию, садятся на землю друг против друга. Один из них вытягивает вперед ногу, другой ставит свою пятку на носок первого. Через эти две ноги прыгают другие игроки. Тогда первый играющий ставит вторую ногу, остальные прыгают через четыре ноги. Потом второй игрок ставит вторую ногу и остальные прыгают через четыре ноги и после в ход идут руки. Через такую «загородку» прыгают уже с места. Кто не перепрыгивает — выходит из игры. Для самых ловких, оставшихся в конце игры, устраивается испытание («экзамен»). Для них сооружают «котел»: сидящие на земле раздвигают ноги, и игрок должен с закрытыми глазами перепрыгнуть через него. Если удалось перепрыгнуть — победил.  **Посигушки (вариант)** По сговору играющие распределяются на две команды и одна из них — водящая. Все игроки этой команды образуют пары, которые встают коридором — лицом друг к другу на расстоянии 1—2 м одна пара от другой и дети также садятся попарно на траву, выпрямляют ноги, касаясь друг друга ступнями. Играющие другой команды встают гуськом и стараются как можно быстрее перепрыгнуть через ноги. Водящие пытаются прыгающего игрока «осалить» и каждый «осаленный» встает за спиной того водящего, кто «осалил» его. Игроки меняются местами после того, как прошли все дети, и игра вновь повторяется. Побеждает команда та, в которой «осалили» меньше участников.  **Указания к проведению игры «Посигушки»:** так как вовремя игры дети садятся на землю, то лучшее место для нее — лесная полянка или песочный пляж. В этой игре дети не только упражняются в прыжках, но и проявляют сноровку, ловкость. Дети могут придумывать свое испытание для победителей в первом варианте игры. Командный вариант предусматривает следующие правила: «осаленный» не должен прыгать дальше той пары игроков, которые его «осалили». Водящий «салит» играющего только тогда, когда он перепрыгивает, при этом он не должен менять положение ног. В репертуаре летних детских игр всегда присутствуют игры-соревнования с мячом.  **Казаки-разбойники** С помощью сговора играющие делятся на две команды. По жребию устанавливают одну команду «казаков», а другую – «разбойников». Команда «казаков» должна иметь какой-либо знак: нарукавные повязки, значки и пр. «Разбойники» разбегаются в разные стороны и прячутся от «казаков». Через определенное время, по договоренности, «казаки» идут на поиски. Обнаружив «разбойника», «казак» догоняет его. Если не может поймать сам, зовет на помощь товарищей. Пленного ведут в «темницу» и оставляют там под охраной. «Разбойники» могут освободить своих товарищей из «темницы», «запятнав» пленника, однако сами освободители могут оказаться в плену, если в этот момент будут «запятнаны» «казаками».  Указания к проведению: это игра для школьников, особенно интересна мальчикам. Играть можно на площадке, на лесной опушке. Главное условие – наличие мест, где можно прятаться: постройки, деревья, кустарники, небольшие ямы и пр. Заранее нужно договориться о том, до каких границ можно прятаться и убегать. «Темницей» может быть угол площадки, дерево или какое-либо приметное место. «Темницу» обозначают палочками, веточками, линиями, камнями.  **Дай, дедушка, ручку!** Играющие делятся на две группы. Бросают жребий, кому искать, а кому прятаться. Играющие, кому выпал жребий искать, выбирают «дедушку», остальные – «внучата». Они отходят с ним в сторону, закрывают себе глаза. Прячущиеся выбирают себе «мать», которая должна прятать своих деток по разным местам, но недалеко друг от друга. Спрятав детей, она вдет к «дедушке» и говорит ему: «Дедушка, дай ручку!» Тот подает руку, а «мать» ведет его и «внучат» совершенно в другую сторону от спрятавшихся детей. Но по пути «дедушка» и «внучата» зорко смотрят по сторонам, стараясь угадать, где спрятаны дети. Как только они заметят это место, сразу бегут к спрятавшимся, стараясь кого-нибудь поймать. Спрятавшиеся, заметив это, могут тотчас выбежать из своей засады навстречу «матери». Если она добежит до своих детей раньше «дедушки» с «внучатами», то они уже не смогут никого поймать. Если же «дедушка» успеет поймать хотя бы одного из них, играющие меняются ролями.  Указания к проведению: число участников игры – до 20 человек. На площадке, где проводится игра, должны быть деревья, кусты или предметы, за которыми удобно спрятаться. «Дедушка» и «внучата» не должны подглядывать, когда «мать» прячет своих детей.  **Игра «Охотники и утки»**  На площадке чертят две линии на расстоянии шесть – восемь метров одна от другой, произвольно определяют шири­ну площадки (тоже ограничивают линиями). Играю­щие по сговору делятся на две команды — «охотни­ков» и «уток». «Охотники» становятся за начерчен­ными линиями, «утки» располагаются в центре. «Охотники» перебрасывают мяч друг другу и в удоб­ный момент бросают его в «уток». «Осаленная» мя­чом «утка» выходит из игры.  Игра продолжается до тех пор, пока не будут «подстрелены» все «утки», после чего команды меняются ролями. Указания к проведению: в этой игре могут уча­ствовать от четырёх до двеннадцати человек. Лучше играть в мяч во время прогулки в лес, выбрав ровную полянку. Мяч должен быть размера среднего.  **Правила игры:**  «охотники» не имеют права заступать за черту, нельзя «осалить утку» мячом, отскочившим от земли; «подстреленная утка» временно не участвует в игре (пока не будут «оса­лены» все «утки» и команды не поменяются местами). Каждая команда имеет своего капитана («мати»). Он может выручить проигравшую команду, если выпол­нит задание: в течение 10—12 перебросов мяча ни разу не будет «подстрелен».  «Утки» могут ловить мяч («свечи») — это запасные очки, в таком случае последующее попадание в «утку» не засчитывается.  Игра особенно интересна для младших дошкольников, у них лучше развит глазомер, больше точности в вы­бивании «уток».  **Бежит!** На землю кладут довольно большой, сверху плоский камень. Играющие становятся вокруг камня, расставив ноги нешироко, но так, чтобы касаться ногами друг друга. На камень кладут кожаный мяч, и один из иг­роков бьет в него другим мячом. Мяч скатывает­ся, и все кричат: «Бежит! Бежит!». К кому мяч при­коснется, тот должен обежать круг и успеть стать на свое место, прежде чем сосед с правой руки успеет догнать его и «осалить» мячом. Если бегущий получит удар мячом, то он в проигрыше; если же бегущий избегнет удара, то в награду за проворство ему передают мяч для следующего броска по мячу на камне.  **Погоня слепых друг за другом** На ровном месте привязывают к дереву или столбу две веревки. Двое – например, Боря и Пе­тя – берутся одной рукою каждый за конец своей веревки и при этом глаза у них плотно завязаны. В другой руке Боря держит трещотку или колокольчик, ко­торым иногда дает о себе знать, а Петя – жгут, которым ударяет Бориса каждый раз, когда удает­ся догнать его. Часто Борис со своим колоколь­чиком, думая удаляться от Петра, прямо попадает в его руки; но часто и Петр должен долго преследовать Бориса, пока наконец не ударит его. Все это происходит под хохот и поощрительные воз­гласы игроков, которым предстоит занять их место.    **Старинная забава «Валан»**  Это одна из самых приятных игр, приличная и детям, и взрослым. Для нее требуются две ракет­ки и волан. Ракетка состоит из обруча, обтянуто­го решеткою из струн и насаженного на рукоятку.   **Волан – это кусок пробки или легкого дерева; в него с одного конца втыкают перышки венчиком, а другой конец или закругляют, или обшивают мешочком из цветной материи.**  (Сейчас готовые воланы из пластика можно купить в любом мага­зине спортивных товаров.)  Играющие становятся один против другого и ракетками отбивают волан один к другому, не давая ему падать. Начиная, надо подбросить во­лан вверх и потом уже отбить его; то же делают, когда волан летит низко или в сторону, так что нельзя отбить его. Считают удары, пока волан не упадет. Пара, которая сделала условленное число ударов, выиграла. Хороший игрок не бросается по сторонам: чем менее движений, тем лучше. Главное – не выпус­кать из поля зрения волана: тогда рука будет гото­ва принять его. Играть надо попеременно то пра­вою, то левою рукой. Иногда волан ловят в чашечки, насаженные на рукоятки. Игра трудна с обыкновенными во­ланами, но весьма легка, когда воланы сделаны более тяжелыми.  **Игра «Пироги»**  Число игроков в этой игре не меньше четырех и непременно парное: шесть, десять, шестнадцать или даже двадцать. Они де­лятся по жребию на две равные партии, становят­ся друг против друга двумя шеренгами на рассто­янии в десять-двадцать шагов одна от другой и начинают перекидываться мячом.   Первый поймавший мяч в которой-либо шеренге переходит в другую и становится за спиной своего визави, который в таком случае получает название матки.  Дальней­шая обязанность матки состоит в том, чтобы от­бивать мяч и не давать поймать его стоящему за спиной.  Если же, несмотря на это живое препят­ствие, стоящий позади матки все-таки поймает мяч, брошенный из той партии, из которой он перешел, то партия, к которой он принадлежал, считается выигравшей и игроки проигравшей пар­тии обязаны возить своих победителей на спинах от шеренги до шеренги («от сала до сала»).  **Если же мяч будет пойман кем-либо из рядом стоящих в той партии, где уже есть матка, то поймавший «кормит пирогами» (т. е. бьет мячом игроков) сто­ящих за спинами, прогоняя их на старое место.**  Перехватка Двое берут какую-нибудь вещь – например, сложенный платок или перчатку – в правую руку и придерживают ее четвертым и пятым пальцами, держа наготове первые три пальца. Затем эти двое расходятся на 25 шагов и, закрыв левою рукою левый глаз, бегут друг другу навстречу. Поравняв­шись, каждый на бегу старается выхватить у дру­гого его вещь первыми тремя пальцами. Это го­раздо труднее, нежели полагают. Позволяется каждой паре бежать два раза; по­сле этого их сменяет другая пара.  **Платок** Все играющие, кроме одного, взявшись за ру­ки, становятся в кружок. Оставшийся обегает по­зади круга и бросает платок за одним из игроков; тот должен схватить платок, погнаться за бросив­шим и накинуть платок ему на шею, прежде чем тот успеет три раза обежать круг и вскочить в него. Если успеет, то первый снова должен стать вне круга, бросить платок и убегать; если же не успеет, то первый становится на его место, а вто­рой остается за кругом и продолжает игру.  **Забава «Без соли, без воды»**  Без соли соль – любимая игра городских деву­шек, управляемых в своих забавах пожилыми ня­нюшками. Эта забава выказывает какую-то игри­вость предков, теперь нам непонятную. Девушки, собравшиеся в досужий час порез­виться, мечут жребий – кому теперь очередь сидеть.  Посереди широкого двора или обширной поляны садятся две девушки, одна против другой, с протянутыми ногами. Все прочие играющие тогда столпляются на одну сторону.  **Старушка, распоряжающаяся игрою, наблюдает, чтобы сидели девушки с руками, сложенными за спиною, и с зажмуренными глазами.**  Девушки, переходя одна за другою через ноги сидящих, приговаривают: «**Без соли соль**».  Сде­лавши три перехода, останавливаются.  **В это время передняя девушка с быстротою молнии перескакивает через ноги сидящих, а за нею и все другие.**  Сидящие стараются поймать скачущих на всем их лету.  **Пойманная девушка садится на мес­то победительницы – и игра начинается снова.**  **Игра «Лягушки»**  Играющие участники становятся в один ряд, один за другим, на расстоянии десяти или дажн более шагов. Последний, хорошо разбежав­шись, перескакивает через голову стоящего перед ним игрока, упираясь при перескоке руками в плечи его и расставя как можно шире свои ноги; потом так же скачет через следующего – и т. д.; перескочив через переднего участника, он становится в десяти шагах перед ним. Вслед за ним то же самое делает первый, через которого только что он перескочил, потом так же второй; эта цепочка продолжается беспрерывно. Если много играющих участвует, то все стано­вятся большим кругом. **Игра очень занимательна и совсем не опасна, когда играющие правильно и твердо стоят.**  Стоя, надобно хорошо нагнуть спину и особенно голову, прижать плотно локти к телу, выставить вперёд правую ногу и упереться руками в ко­лени. **И все-таки это игра только для физически крепких мальчиков.**  Нередко играла в эту игру военная молодежь.  **Игра «Переброска мячика»**  Играющие делятся на две партии, которые становятся одна против другой на двух чертах (между чертами шагов 12 расстояния). В середине выкапывают ямку, в которую позже неудачливые игроки будут класть яблоки, орехи и т.п. Первый бросает дугою мяч к противнику. Тот, поймав мяч, перебрасывает его ко второму игро­ку 1-й партии; этот бросает мяч ко второму игро­ку 2-й партии – и так далее до последнего, кото­рый снова бросает мяч к первому. **Кто не поймал мяча, передает его соседу, кладет в ямочку орех и выходит из игры.** Если мяч брошен слишком близко или слиш­ком далеко, ловящему позволяется сделать шаг вперед или назад, но оставаясь левою ногой на черте; если и при этом нельзя было поймать, то он не платит штрафа, а противник должен бро­сить мяч заново. **Когда в игре останутся двое, они перебрасывают друг другу мяч, пока один не ос­танется победителем.**  Он получает все, содержа­щееся в ямке, выплачивая второму такую долю, сколько было играющих: шестую при шести играющих, восьмую долю при восьми.  **Игра «Подстенка»**  Обыкновенно играют трое или четверо человек. Они становятся лицом к стене, один за другим: пер­вый – в двух шагах от стены, второй – в двух шагах от первого – и т. д. Каждый поочередно ударяет мячом об стену; когда мяч отскакивает, другой играющий ловит его. **Бросают и ловят мяч в следующем порядке: первый бросает – второй ловит; второй бросает – первый ловит; потом ловит третий; после него снова первый, который бросает мяч с такою силой, чтобы он перелетел через трех первых игроков и мог быть пойман четвертым.** По окончании этого этапа игры второй стано­вится на первое место, а первый – на четвертое; потом третий становится на первое место – и т. д., пока все не перебывают на всех местах. Кто ударит мячом так, что он отскочит в сто­рону, тот проигрывает одно очко, а за четыре оч­ка совсем исключают из этой игры. Но другие ошибки (например, когда мяч не долетел или перелетел) не считаются, потому что это дало бы повод к беспрерывным ссорам. **Игра эта требует большой сноровки.**  **Игра с мячом «Кружок»**  На ровном и открытом месте чертят на земле круг, шагов в 8 или 10 в диаметре. Играющие ста­новятся вне круга, в трех или пяти шагах от чер­ты, на равном расстоянии друг от друга (если нельзя провести черту, то отмечают места камеш­ками). Играющие перебрасывают мяч один другому. Каждый беспрестанно следит за мячом, готовый поймать его. Первый не поймавший мяча – на­пример, Саша – должен войти в круг. Когда Саша оказывается в кругу, прочие ста­раются ударить его мячом. Саша может нагибать­ся, прыгать, отбегать во все стороны в кругу, чтобы уклониться от удара. Играющие, со своей сторо­ны, перебрасывают мяч именно к тем, к кому Са­ша в этот момент ближе.  Когда в Сашу бросили мячом, могут быть два случая:  1. Не попали. Тогда тот, кто метил в него, так­же входит в круг. Игра продолжается по-прежне­му, с той разницей, что в кругу теперь двое, в ко­их метят играющие.  2. Когда попали в Сашу. Тогда он бежит за мячом, а прочие проворно отбегают от круга. Подняв мяч, Саша кричит: «Стой!» (кто не остановится, того он может принудить стать на прежнее место). И бьет мячом в одного из играющих (им позволяется на­гибаться, но отнюдь не сходить больше с места). Попадет – тогда и «осаленный» переходит в круг, а прочие снова занимают свои места; не попа­дет – труды его пропали, и он снова должен увер­тываться в кругу.  Число попавших в круг беспрестанно увеличи­вается. Наконец, когда уже все в кругу, кроме одного – например, Феди, – тот бегает вокруг, не заходя за черту, и при всяком удобном случае бьет в игроков. Кого он ударит, тот «убит» и ос­тавляет игру. Случается, что Федор «убивает» всех.  Но стоящие в кругу могут схватить мяч, когда Федор допустил промах, и, закричав «Стой!», бьют в Федора. Если попадут, то он (один или с «убитыми») входит в круг, а противники идут за черту, и игра возобновляется. Федя может перебегать через круг, но бьет, находясь вне круга. Противники его не могут выбегать из круга: кто выбе­жит, считается убитым.  Можно и упростить игру: в кого попадет Са­ша, тот сменяет его, а Саша присоединяется к иг­рающим. Тогда в кругу будет всегда один игрок, в которого и метят; он же старается попасть в дру­гих, чтобы смениться.  **Игра «Горелки»**  Эта игра широко распространена по всей территории России. Ве­чернею порою собираются девушки на просторное место – на луг или в сад. Взявшись за руки, все становятся попарно, в кружок, а одна, избранная из них, должна гореть: она помещается в середине и стоит как бы без всякого внимания ко всем окружающим. По условленному сигналу все разбегаются в разные стороны попарно – и тогда горящая устремляется за ними; кого она успеет схва­тить и разлучить с ее парой, та занимает место горящей. **Дети играют иначе.**  Впереди стоит только тот, кто должен будет гореть, а позади него встают две пары. Горящий бежит вперед; за ним, на несколько шагов отставая, – те обе пары, каждая держась за руки. Неожиданно горящий оборачивается и хочет схватить кого-нибудь; пара разрознивается и быстро бежит в сторону; он не дает им соединиться, бегает за ни­ми по очереди. Если им все же удается соединиться, схватиться за руки, то они вновь заставляют его гореть. Если же он поймает одного из разлучившейся пары, то тот играет горю!, а этот становится на его место. И таким образом продолжается игра, которая доставляет случай резвиться и укреплять тело. Детские горелки – не что иное, как беззаботное и веселое беганье.  **Молодежь порою играет в** [**горелки**](http://folkgame.ru/archives/256) **и в поме­щении.**  Одна из девушек становится посреди комнаты и говорит жалобным голосом: «Горю, горю на камушке! Кто любит, тот меня сменит!». На ее призыв откликается парень: он подходит к ней, берет ее за руки и целует. Затем сам становится на ее место и говорит то же. Любящая его немедленно откликается – подходит… **Эта игра, как видим, допускает в девичий круг молодых людей, – а они пользуются случаем изъяснить свои чувства.**  При этом даже самые строгие и опытные матери убеждены, что их дочери всего лишь резвятся  **Игра «Веревочка»**  Скажем сначала об игре в веревочку одного человека. Пеньковую веревку обматывают шерс­тью или шелком и всаживают концы ее в дере­вянные рукоятки. Длина веревки соразмеряется с ростом: наступив ногою на середину веревки и натянув ее, проверьте, чтобы концы приходились против середины груди. (В наше время можно купить готовые скакалки, подобрав их по рос­ту). Игрок схватывает концы всей ладонью, ногтя­ми вниз; держится прямо, локти близко к телу, несколько приподняв руки от локтя; в этом поло­жении он вертит веревку одними кистями рук. Закидывая веревку за спину, игрок подскакивает со сжатыми каблуками, в то же время пробрасы­вает веревку под ноги и, не останавливая ее, сно­ва через голову – под ноги – и т. д. **Так делают столько оборотов веревкою, сколько назначат иг­рающие. Кто, не переставая, сделал большее чис­ло оборотов, тот выиграл.** Вращая таким образом веревку, можно: 1) скакать, подпрыгивая обеими ногами вместе; 2) ходить обыкновенным шагом, чуть подпры­гивая на одной ноге; 3) бегать; 4) делать кресты, т. е. складывать руки крест-накрест на груди в то время, когда веревка прохо­дит под ногами; когда быстро разводят и скрещи­вают руки, это весьма красиво: веревка представ­ляется то круглою, то крестообразною; 5) двоить, т. е. один раз прыгнуть и два раза обернуть вокруг себя веревочку; есть игроки, ко­торые без отдыха двоят до двухсот раз. 6) троить, т. е. три раза обернуть веревочку во­круг тела, подпрыгнув один раз (троить трудно: надобно прыгнуть повыше; вряд ли кто строит более 12 раз сряду); 7) двоить с крестами: прыгнув раз, надобно ус­петь два раза обернуть веревочку, скрещивая руки также два раза. Теперь скажем о большой веревке, которую в ряде местностей называют ужище. Она должна быть метров в семь длиною и пальца в полтора толщиною, однако же гибкой. Двое вертят веревку, а прочие, один за другим, перепрыгивают через нее. Или один какое-то время подпрыгивает, – тогда издали кажется, что человек стоит в кругу. Иногда к одному прыгающему под веревкою присоединяется другой, и, взявшись за руки, они вместе подпрыгивают. Для ужища требуется ловкость и тренировка: надобно прыгнуть вовремя, вовремя и нагнуть го­лову – иначе пострадают ноги и уши.  **Игра «Мясник и овцы»**  Играющие назначают одного в мясники, дру­гого – в пастухи, а третий должен быть бараном; прочие – овцы. Мясник становится в угол, а пастух – около овец, которые садятся на пол, одна возле другой; баран садится на скамеечке впереди стада. Мясник подходит к пастуху, чтобы догово­риться о покупке его стада. Он осматривает овец, приподымает их, проверяя, хорошо ли они откор­млены. Потом начинает торговаться: спорит о цене, говоря, что та овца слишком молода, другая не довольно нежна, иная кажется резва – и тому подобное. Наконец мясник и пастух приходят к согласию, и мясник уходит, говоря, что скоро вер­нется за стадом. Пастух ведет стадо в овчарню – к месту у сте­ны, загороженному с боков стульями, или пал­кою, или просто чертою, – а спереди положен какой-нибудь знак. Овцы входят в овчарню; ба­ран становится впереди, около знака. Мясник воз­вращается, вручает пастуху условленную плату и требует стадо. «**Возьми овец из овчарни**», – отве­чает пастух. **Мясник хочет войти справа от бара­на, но баран становится перед ним, а овцы отбегают влево.**  Тогда мясник бежит влево – и баран туда же, а овцы – вправо. **Мяснику-надобно быть очень проворным, что­бы схватить овцу.** Спасаясь, овца может стать перед бараном (как в игре «Волк и пастух») и делается тогда сама бараном. **Но к этому средству обыкно­венно прибегают, только если баран уже устал. Игра заканчивается, когда мясник переловит всех овец.**  Если ему это не удается и он отказыва­ется от дальнейших попыток, то платит штраф. Штраф обычно платится в виде «[фанта](http://folkgame.ru/archives/63)» – како­го-нибудь мелкого предмета, выкупая который, надо спеть, сплясать и т. д.  **Игра «День и ночь»**  Играющие выбирают двух маток, которые делят прочих на две партии, равные не только числом, но по возможности проворством и лов­костью. Проводят черту в 20 шагов длиною, и каждая партия становится в ряд в десяти шагах от черты, спиною к ней. Одна партия принимает название День, другая – Ночь. В сорока шагах от черты, по обе стороны, чер­тят по одному квадрату (со сторонами от 4-х до 8-ми шагов каждый, в зависимости от числа играю­щих); эти квадраты называются: городки. Городок партии День находится за местом пар­тии Ночь и наоборот, так что каждая партия долж­на пробежать мимо чужого ряда, чтобы попасть в свой городок. Матки становятся на концах средней черты. Одна матка подбрасывает дощечку, выкрашен­ную с одной стороны белою, с другой черною краскою (можно взять монету или всякую вещь, имеющую две различные стороны). **Если дощечка упадет белою стороною вверх, другая матка кри­чит: «День!», если черною – «Ночь!».** Положим, она закричала: «День!». Тогда пар­тия День оборачивается и преследует партию Ночь. Каждый, пой­манный или только ударенный Днем, считается убитым и перестает играть. Преследование про­должается до тех пор, пока вся партия Ночь не вбе­жит в свой городок. Потом обе партии (кроме убитых) становятся на прежние места. Вторая матка кидает дощечку, а первая наблюдает, какой стороной дощечка упадет, и кричит – положим: «Ночь!». **Тогда партия Ночь оборачивается для преследования пар­тии День.**  **Если же опять выпадет белая сторона, то День снова преследует партию Ночь.** Так продолжают игру, пока все игроки одной из партий не будут убиты.  При этой игре соблюдают следующие правила: 1. Никто не должен оборачиваться, чтобы по­смотреть, какой стороной упала дощечка. 2. Никто не может преследовать неприятеля, не перебежав через черту; за этим наблюдают матки. 3. Кто в своем городке, того уже нельзя ловить. | **Шаром в лунке**  Игра, имеющая множество разновидностей. Для игры в земле вырывают неглубокую ямку, в которую кладут шар. Все играющие должны иметь при себе прямые палки длиной около метра. Путем жребия выбирается исполник – игрок, который будет охранять шар. Все остальные игроки отходят за условную черту, на определенное расстояние от лунки и начинают в порядке установленной очереди метать палки, стараясь попасть в шар. У всех бросивших мимо, палки остаются лежать на месте.  Если никто не попадает, то исполник катит мяч своей палкой в сторону ближней к нему, стараясь в нее попасть. Если это ему удается, то он бежит за исходную для бросков линию, также называемой домом. Исполником становится тот, в чью палку попал шар. Если же в процессе игры кому-либо удается выбить шар из лунки, в тот же самый момент, те игроки, чьи палки находятся в поле бегут их забирать, а исполник должен установить шар на место. Таким образом, игроки получают возможность произвести дополнительный бросок. Во время метания палок, исполнику рекомендуется находиться чуть в стороне от шара, чтобы избежать попадания палки в него.  **Зайки**  Игра проводиться на открытом пространстве. Из всех игроков выбирается один охотник, все остальные изображают зайцев, стараясь прыгать га двух ногах. Задача охотника поймать самого не проворного зайца, осалив его рукой. Но в игре существует одно немаловажное условие, охотник не имеет права ловить зайца, если тот находится на "дереве". В контексте данной игры деревом будет являться любая щепочка или же пенек. Это условие сильно усложняет охотнику жизнь, что часто во время игры приводи его в негодование. Однако, как только удается осалить одного из зайцев, он тут же становится охотником, принимая на себя незавидную обязанность – ловить зайцев.  **Без соли соль**  Для этой игры выбираются двое водящих, которые садятся на землю друг напротив друга, так чтобы подошвы их ног соприкасались между собой. Водящим завязывают глаза плотной матерчатой повязкой. Руки водящих находятся за их спинами.  Все остальные – игроки в поле. Полевые игроки, подойдя поочередно с одной из сторон к водящим, кричат "Без соли" и беспрепятственно перепрыгивают через их ноги. На обратном пути необходимо кричать "Соль" и постараться снова перепрыгнуть через ноги водящих. Отличие лишь в том, что водящие стараются руками поймать прыгунов. Если это им удается, то происходит смена водящего. Тот, кого поймали, садится на место того, кто его поймал, и уже ему завязываются глаза.  **У медведя во бору**  Игра для самых маленьких. Из всех участников игры выбирают одного водящего, которого назначают "медведем". На площадки для игры очерчивают 2-ва круга. 1-ый круг – это берлога "медведя", 2-ой – это дом, для всех остальных участников игры.  Начинается игра, и дети выходят из дома со словами:  У медведя во бору Грибы, ягоды беру. А медведь не спит, И на нас рычит.  После того, как дети произносят эти слова, "медведь" выбегает из берлоги и старается поймать кого-либо из деток. Если кто-то не успевает убежать в дом и "медведь" ловит его, то уже сам становится "медведем" и идет в берлогу.  **В ногу**  Народная казацкая игра, получившая свое распространение в 19-м веке. Игра требует проявления меткости и ловкости от ее участников. Дети делятся на 2-ве равные по числу команды. Вдоль одной из линий чертятся круги диаметром около 30-ти сантиметров, согласно количеству игроков одной команды. После этого, игроки одной команды строятся шеренгой по линии, поставив одну ногу в нарисованный круг. Игроки противоположной команды стоят напротив, на определенном, заранее установленном расстоянии. Их задача попасть мягкими мячами в игроков команды-соперницы. Игра длится по количеству установленных бросков (например, по 5), после чего команды меняются местами. За каждое попадание можно начислять баллы. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов. Во время игры запрещается бросать мяч в лицо, а игрокам, находящимся в кругах, отрывать ногу, находящуюся в кругу от земли.  **Гуси**  Дети делятся на 2-ве команды. В центре площадки чертится круг. Игроки, по одному от команды, выходят в круг, поднимают левую ногу назад, берутся за нее рукой, а правую руку вытягивают вперед. По сигналу игроки начинают толкаться ладонями вытянутых рук. Побеждает игрок, которому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.  **Бой петухов**  Игра проводится практически по тем же правилам, что и игра Гуси. Основное отличие заключается в том, что игроки, прыгая на одной ноге, закладывают руки за спину и толкаются не ладошками, а плечо в плечо. Побеждает игрок, которому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.  **Перетяжка**  Все дети, которые участвуют в этот игре, делятся на 2-ве равные по числу участников команды. От каждой команды приглашается по одному человеку. В центре площадки лежит метровая палка. Вышедшие участники хватают палку каждый со своей стороны и по команде начинают тянуть палку, каждый в свою сторону. Побеждает тот, кто перетянет соперника на свою сторону. Далее в центр площадки выходят следующие участники команд. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.  **Переездной конь**  В игре могут с успехом принимать участие, как взрослые, так и дети, особенно во время массовых праздников. Все участники делятся на две команды: одни – "кони", другие – "наездники". "Наездники" садятся на "коней" и образуют круг. Одному из "наездников" вручается мяч. "Наездники" передают мяч по кругу в ту или иную сторону, например, вправо. И нужно, чтобы мяч прошел несколько кругов, по договоренности до игры. После чего команды меняются местами, но, как правило, игра складывается иначе. Если во время переброски мяча он оказывается на земле, то команды моментально меняются местами: "кони" становятся "наездниками", а "наездники" – "лошадками".  **Наседка и коршун**  Перед началом игры из всех ее участников выбирают 2-ух самых крепких: один назначается коршуном, другой назначается наседкой. Все остальные – это цыплята. Коршун находится в сторонке и по старинным русским правилам вырывает маленькую ямку. За наседкой, друг за другом, становятся цыплята и берут друг друга за талию. После чего матка с цыплятами подходят к коршуну, и матка начинает приговаривать: "Коршун! Что делаешь?" - "Ямочку рою". – "Зачем тебе ямочка?" - "Денежку ищу". – "Зачем тебе денежка?" - "Иголку купить". – "Зачем тебе иголка?" - "Мешочек сшить". – "Зачем мешочек?" - "Камешки класть". – "Зачем камешки?" - "В твоих деток шуркать-буркать". – "За что?" - "Они ко мне в огород лазят". – "Ты бы забор выше делал, а коли не умеешь, так лови их. После чего, коршун старается поймать последнего цыпленка. Наседка защищает своих цыплят, не позволяя осалить последнего цыпленка, который также старается уклониться. Пойманный цыпленок садиться на лавочку, а игра продолжается до тех пор, пока коршун всех не изловит. Игра может проводиться и бег приговора наседки.  **Жмурки на местах** Жмурку, выбранного жеребьевкой, ставят в центре игровой площадки и завязывают глаза, а он поворачивается несколько раз. Затем следует диалог: «Где стоишь?» — «На мосту». — «Что продаешь?» — «Квас». — «Ищи три года нас». Участники игры расходятся по комнате, жмурка идет их искать. Пока жмурка ищет, никто не сходит со своего места, но все могут приседать, вставать на колени, обмениваться деталями одежды, чтобы, перехитрить жмурку. Участник, названный по имени, становится жмуркой.  **Мороз - Красный нос**  По краям игровой площадки очерчиваются границы двух «домов». В одном из них собираются игроки.  Водящий, т.е. Мороз - Красный нос, встает посреди площадки и говорит:  Я Мороз - Красный нос, Всех морожу без разбора. Разберусь со всеми скоро, Кто сейчас решится В дальний путь пуститься!  Играющие в ответ скандируют:  Не боимся мы угроз И не страшен нам мороз!  И тут же бегут в противоположный «дом». Мороз пытается их догнать и «заморозить»: те, кого он успевает коснуться рукой, замирают на месте. По окончании перебежки они либо выбывают из игры, либо остаются в «замороженном» положении на последующие [туры](http://click01.begun.ru/click.jsp?url=Uua49VBXVldlWekRjOJtYxZEEbrzF27vtq7HYj46tP1ncKOYSyJe4SwNc2*Bn9DHMZ0vgNL9XNCYfR2Ojif-oRSfqOqMitJoPcB*61NcKLYg4qnV*cFTVdBaVdVibPszV1KDqxflzJivi5RrhbaNC71yQw1j7Ay6DmI8Gwj556HUMvCIktvUFBbbUXDeKCPS3zhbg75GAOfTQIhNBCtwrP-fE2O3B1s41467TWEnRYQ5o0c3dH3UdHtUAxmNBHgl*M*jBIyQ6tAqBiFihH1zeG-r39hxSKZufewW-bIwIuY3n05A). В этом случае выигрывает тот, кто останется последним, избежавшим прикосновения Мороза.  **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 мужчины, берутся за руки и закрывают глаза. Во внешнем кругу идут хороводом девушки под музыку. Через какое-то время по [сигналу](http://click01.begun.ru/click.jsp?url=Uua49TI6OzpXdNv9YA6Bj-qo-VYMzlof3Hc-a0hXGdSdFv8aUDzZC5mvLLnWODwL5TtInw4twyAVgXgGMItkyQB9Bw7*lfPlmKh6Zq1S3nbCumqwJxlhGCFq4BPzk9IsqZA3nKOmJMGIdtWWkIUqbEKeTJ6rPz0ym5IJaDGLfz*fNo9tbJH*ta6s6bjMN*OdiS10tQB7cjFv5z933P*fWMZ1yFfYt6JaFJ-GBQXw*PLltB9mqqvNXFYWAo6n6xYuffc1DZljEKMhTmS*mOvw6MQEzjf99VkPiNlpPdEJzPHEbW06yQWVHGyjkoscoPMnFKX9Y0WL94jrD1iPoErDMCd9qG6fd5hshJePB7tkMQKKfvYcRw-28oD72H8M1g*pErK7GWm84Vxu9wFz-1ZZB6sBNdDraOl*TRjkMYmjDQ1fxXXGpN4gY37alOQ) 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.  **Мышеловка.** Все становятся в круг, взявшись за руки - это мышеловка. Один или двое - «мышки». Они вне круга. Взявшись за руки и подняв их вверх, двигаются по кругу со словами:  Ах, как мыши надоели, Все погрызли, всё поели! Берегитесь же, плутовки, Доберёмся мы до вас! Вот захлопнем мышеловку И поймаем сразу вас!  Во время произнесения текста "мыши" вбегают и выбегают из круга. С последним словом "мышеловка захлопывается" - опускают руки и садятся на корточки. Не успевшие выбежать из круга "мышки" считаются пойманными и встают в круг. Выбираются другие "мышки".  **Игра Репка** Изображающий репку (его выбирают, например, с помощью считалки) крепко держится за неподвижный предмет: дерево, пенек, столб. Остальные обхватывают друг друга за талию. Один из игроков старается «выдернуть репку», т. е. от дерева оттащить игрока, изображающего репку. Если играющим это удается, то все они теряют равновесие и падают на землю, только самые ловкие участники забавы могут удержаться на ногах. Если ряд оборвался, а репку не вытащили, все смеются: «Не поели репки».  **Указания к проведению игры Репка:** минимальное число участников – 4 человека. В эту игру хорошо играть в лесу во время прогулки, выбрав удобную площадку. После нескольких попыток «вытянуть репку», которые закончились неудачей, выбирается новая «репка» и все участники должны побывать в этой роли. Эта игра интересна детям дошкольного возраста.  **Игра Редька** Играющие становятся друг за другом, сцепляясь руками в виде длинной гряды. Первый называется «бабушка», все остальные – редьки. Один из игроков, выбранный жребием, называется Ивашка Попов. Он подходит к бабке и беседует с ней: «Тук-тук». – «Кто тут?» – «ИвашкаПопов». – «Зачем пришел?» – «За редькой». – «Не поспела, приходи завтра». Ивашка Попов уходит, но скоро возвращается. Повторяется разговор с бабкой, но меняется финал – бабка отвечает: «Дергай какую хочешь». Ивашка дергает всех по очереди. Кто выдернул больше редьки – тот победитель.  **Шлёпанки** Играющие становятся в круг лицом к центру на расстоянии примерно шага друг от друга. По считалочке выбирают водящего. Он выходит в центр круга, называет по имени одного из детей и бросает мяч о землю так, чтобы он отскочил в нужном направлении. Тот, чье имя назвал водящий, ловит мяч и отбивает его – шлёпает ладонью. Число отбиваний мяча устанавливается по договоренности, но не более пяти, чтобы остальным играющим не пришлось долго ждать своей очереди. После отбиваний мяча играющий перебрасывает его водящему, и игра продолжается, пока кто-то не уронит мяч. В этом случае игра начинается сначала и тот, кто уронил мяч, встает на место водящего.  **Указания к проведению игры «Шлёпанки»:** проводят игру на ровной площадке, чтобы мяч хорошо отскакивал и лучше взять мяч среднего размера. В этой игре принимают участие не более 10-15 человек. Успех игры зависит от того, насколько дети хорошо владеют мячом. Правило одно: отбивать мяч нужно стоя на одном месте. Игру можно усложнить – использовать 2 или 3 мяча, но в этом случае надо выбрать двух или трех водящих.  **Двое слепых (Слепой барин)** Выбирают двух водящих. Один- «слепой барин», другой- «слуга Яков». Играющие берутся за руки, встают в круг. «Слепой барин» начинает звать своего слугу: «Яков! Где ты?» «Яков» подходит как можно ближе и отвечает «барину», а потом тихонечко удаляется. «Слепой барин» старается как можно чаще спрашивать своего«слугу» о каких-либо делах. Тот же, ответив ему, сразу отскакивает подальше. «Слепой барин» старается поймать его. Когда «барин» поймает «Якова», выбираются новые водящие, игра продолжается.  Указания к проведению: для игры не требуется большой площадки, так как поиск идет только в центре круга, который образуют играющие. Предполагается оживленный диалог двух водящих, по голосу «барин» ищет слугу. Новых водящих можно выбрать так: «слепой» трогает одного из стоящих в кругу и, задав ему вопрос, пытается по голосу узнать его и если отгадает – тот тогда становится водящим.  **Один из игроков – «дедушко-медведушко».** Дети подходят к нему, приговаривая: «Дедушко-медведушко, пусти нае ночевать». Просьба повторяется до тех пор, пока водящий не ответит: «Не долго, не долго, не до вечера!» Услышав это, детки укладываются на траву (или ковёр, если игра проходит в помещении), делая вид, что спят.   Поспав немного, вскакивают и кричат «дедушке»: «Завтра придем, калачей напечем!»  Отойдя ненадолго в сторону, дети вновь возвращаются и просят: «Дедушко-медведушко, пусти нас в баньку попариться!» Водящий соглашается: «Подите, да баню не сожгите». Услышав это, игроки разбегаются в разные стороны с криком: «Горит! Горит!» – а «дедушко-медведушко» бросается за ними вдогонку.  Первый пойманный становится «дедушкой».  **Указания к проведению**: игра интересна и дошкольникам, и младшим школьникам, в ней могут принимать участие от трёх до сорока человек.  Требуется просторная игровая площадка. Интересно играть на лесной полянке.  **Следует соблюдать правила:**дедушко-медведушко не имеет права выбегать, пока играющие не скажут последние слова дразнилки; ловить участников игры разрешается только в пределах ранее установленной площадки.  **Игра «Слон и наезники»**  Играющие делятся на две группы, одна из которых изобража­ет слона, другая — наездников. Играющие первой группы становятся один за другим, обхватив друг друга за пояс (лицом к стене). Первый, согнувшись й опустив голову, упирается руками в стену. Креп­ко держась друг за друга, они изображают слона.  Игроки другой группы один за другим с разбега за­прыгивают на «слона» так, чтобы сесть верхом как можно дальше вперед, оставив место для следующих. Когда запрыгнули все игроки, «слон» медленно раз­ворачивается и везет седоков до условленного места и обратно.  **Указания к проведению игры:**   Эта игра интересна младшим школьникам, в нее обычно играют мальчи­ки. Число играющих может быть от восьми до двеннадцати человек (до шести человек в одной группе). Если игра проводится в лесу, то для упора при постановке «слона» можно ис­пользовать ствол дерева. Следует помнить, что игро­ки, находящиеся наверху («наездники»), держатся только друг за друга. Если же они схватятся за «сло­на», то меняются с ним ролями. Группы меняются мес­тами и в том случае, если во время передвижения кто-то из седоков упал. Если игроки, изображающие «сло­на», выполняют все правильно, то в следующей игре они становятся наездниками.  **Корова** Эта игра устраивается при небольшой партии участников. Они становятся в кучку и бросают мяч над головами. На чью голову мяч упадет, тот должен немедленно подтолкнуть его ногой, что­бы мяч коснулся еще чьей-либо ноги. Как только кто-нибудь таким образом «засален» мячом, остальные игроки окружают его со всех сторон и начинают тормошить на разные лады: треплют за рукава, за платье и т. д., – но в то же время зорко наблюдают, чтобы самим не быть «засаленными» мячом и в таком случае не сделаться также коровой.  **Попади мячом в фигуру!** Чертят на доске (или на фанере) фигуру «ростом» от одного до двух метров. На месте рта вырезают круглую дыру. За дырою прикрепляют мешочек, в который должен падать мяч. Место, с которого бросают мяч, назначается сообразно ловкости играющих: чем они искуснее, тем дальше отходят от фигуры. Можно сзади прикрыть «открытый рот» картоном или дощечкой, прикрепленной сверху: мяч легко отворачивает эту дощечку – и фигура будто проглатывает его. Иногда дыру вырезают на груди, но игра с «открытым ртом» проходит веселее.  **Одиночка** Игрок берет в руку два небольших мяча: один лежит на концах пальцев, другой – на ладони. Подкидывает первый мяч, потом второй, ловит первый мяч и подкидывает его, прежде чем упа­дет второй, который он также ловит и подкидывает, – и т. д.; один мяч всегда в воздухе. Вот несколько вариаций: 1) подкидывают мячи правою рукой и ловят правою; 2) подкидывая мяч правою рукой, ловят левою и перекидывают в правую; 3) подкидывают и ловят левою рукою; 4) в обе руки берут по два мяча, подкидывают и ловят их один за другим.  **Кольцо** К потолку прикрепляют крючок, на котором висит шнурок с кольцом. В стену вбивают крюк – на метр от земли, так, чтобы кольцо могло задеть за крюк, не натягивая шнурка. Становятся против крюка и пускают или легко бросают кольцо. Оно должно описать дугу и, под­нявшись немного выше крюка, при падении по­вернуться, – тогда только оно может задеть за крюк и остаться там. Если игроков много, то каж­дый бросает кольцо 10 раз. Тот, кто чаще всех на­девал кольцо на крюк, выигрывает. Вот простое и удобное устройство для этой игры во дворе: на столбе утверждают перекладину в виде буквы Т; к концам перекладины привязывают шнуры с кольцами, а на двух противолежа­щих сторонах столба вбивают крюки.  **Сорви кружок** Кольцо или, лучше, деревянный кружок с пя­тью дырочками вешают на веревку, натянутую между двумя столбами. Обыкновенно приделывают к кружку две пружины или две расходящиеся железки, которые вжимают в трубочку, привязан­ную к веревке, – тогда легко снимать и надевать кружок. Кроме того, для игры нужна короткая круглая палка, которая свободно входила бы в дырочки кружка. Игрок, взяв такую палку, разбегается с условленного места, набегу вдевает палку в одну из дырочек и срывает кружок. Требуется попасть сначала в верхнюю дырочку слева, потом – спра­ва, потом – в нижнюю дырочку слева и справа и, наконец, в среднюю дырочку.  **Забава – Козёл** Проводят по земле прямую линию, длиной шагов приблизительно в пятнадцать – двадцать, и делят её строго пополам. Играющие, разбившись на две обязательно равные партии, становятся по краям той линии. Из каждой партии выделяется по одному участнику, которые поочерёдно стараются попасть мячом точно друг в друга до условленного заранее числа раз, а остальные игроки стараются поймать летящий мяч.  Побитый условленное число раз участник отходит к своей группе, продолжая дальше участвовать в игре.  Пой­манный мяч отдается только тому, в кого он был направлен и он в таком случае так же получает право пустить мяч в своего противника с половины отчерченной линии.  **Ког­да таким вот образом все играющие одной партии будут побиты мячом прежде другой партии, то первая тогда считается проигравшей – «козлом» и в наказание должна пе­ревезти на спине другую партию на свое место, сама же переходит на место противоположное.**  **Игра «Пекретягивание веревкой»**  Берут для забавы довольно длинную и прочную веревку, подают ее многочисленным охотникам начать игру, к коим немедленно присоединяются другие желающие померяться силушкой. Одна половина участников перетягивает другую половину, **и те, кто перетянет за предварительно определённую черту, радостно кричат: «Наша взяла!»**  Случается иногда и так, что натянутая с большой силой веревка была недостаточно крепка и неожиданно рвётся, тогда все соревнующиеся «силачи» валятся друг на друга.  Если же одной полови­не всё же удалось устоять на ногах, то здесь всегда царит смех и радость, к великой досаде упавших.  **При перетягивании верёвки упираются ногами в зем­лю как можно крепче, но никак не позволяется хвататься, держаться и упираться за стену, за столб и т. п.**  Могут в этой игре по перетягивании верёвки состязаться поровну любое количество участников и самого разного возраста вперемежку.  **Кружево-подвижная забава.**  Эта игра тогда особенным образом занимательна и красива, когда в неё играют и женщины, и мужчины. Одна дама представляет собой челнок, а один мужчи­на – ткача. Прочие участники игры становятся поочередно в один ряд или ещё более практично – в кружок и, взявшись друг другу за руки, приподымают руки вверх таким образом, что каждая пара составляет некий свод, под которым челнок обязательно должен незамедлительно пробежать.  **Челнок должен не просто пробегать, а сновать, т. е. вбегать под один свод, а выбегать непременно через следующий – и т. д. Ткач же преследует челнока в том же самом порядке.**  В страхе и в пылу преследования челнок и ткач обычно скоро сбива­ются.  **Тогда свод реагирует тотчас, опускается и удерживает того активного игрока (ткача или челнока), который на этом месте ошибся.**  Если при перемещениях – снованиях ошибся ткач, то тогда мужчина того свода должен заступить на место его; а если же ошибся челнок, то, соответственно, его место уже занимает дама.  **Если же оба ошиблись, то их заменяет пара, составляющая свод, под которым произошла решающая заминка.**  **«Лови мяч!»**  – одна из самых обыкновенных и простых игр с мячом, в которую могут играть и мальчики, и девочки у всякой стены, даже и в доме (если оказались на даче, а снаружи льет дождь). Мяч должен быть не велик и достаточно упруг. Ловят его с различными вариациями, на­пример: 1. Ударить мячом об стену и, когда он отско­чит, поймать его обеими руками. 2. Ударить мячом об стену 6 раз и поймать правою рукой. 3. Ударить мячом 6 раз правою рукой и пой­мать левою. 4. Бросить 6 раз левою рукой и поймать пра­вою (тогда играющий из «ученика» делается «подмастерьем»). 5. Бросить правою рукой мяч снизу под пра­вую ногу и поймать правою же рукой. 6. То же – левою рукой под левую ногу. 7. Правой рукой бросить мяч сзади через голо­ву и поймать правой же рукою. 8. Бросить сзади и поймать левой рукою (тогда играющий делается «мастером»). 9. Правой рукою бросить мяч об стену, 5 раз отбить его рукою и в шестой поймать. 10. То же сделать и левой рукою. 11. Два мяча бросать один за другим в стену правою рукой и ловить левой, которая тотчас передает мяч в правую, пока каждый мяч не пере­бывает в левой руке 6 раз. 12. Два мяча бросить в одно время правой и левой рукою и поймать обеими (тогда играющий производится в «старшие мастера»).  При этой игре условливаются, сколько раз по­вторять каждое упражнение (обыкновенно от 4-х до 6-ти раз). Если мяч упадет, все прежние удары пропадают и снова нужно начинать упражнения по порядку. Кто сделал промах, передает мяч дру­гому игроку.  Для девочек вместо 5-го и 6-го упражнений можно ввести следующие:  а) Свечки. Бросить мяч вверх и поймать его сначала обеими руками, потом правою и наконец левою. б) Ударить мячом об пол, 5 раз отбить его пра­вою рукой, а в шестой поймать; то же самое – левой рукою. в) Ударить мячом по касательной об пол, чтобы он отскочил вверх к стене, и потом пой­мать (этот удар называется козлом); ловят сначала правою, потом левою рукой.  **Игра «Здравствуй, сосед»**  Играющие проводят две параллельные черты в пять шагов расстояния между ними. Два ряда иг­рающих располагаются на этих чертах один ряд против другого, на расстоянии вытянутой руки между отдельными игроками. Зачинщик скачет на одной ноге как можно скорее между рядами и, не останавливаясь, гово­рит кому-нибудь по своему выбору: «**Здравствуй, сосед!**».  Тот быстро отвечает: «**Здорово, соседуш­ка!**» – и скачет за ним.  У конца рядов, если пер­вый повернет налево (за первый ряд), то второй – направо, в противоположную сторону, и скачет позади второго ряда, чтобы повстречаться с первым у другого конца.  Там первый, не останавливаясь, спрашивает: «**Как поживаешь, сосед?**» – и скачет посреди рядов; а второй, следуя за ним, отвечает: «**Помаленьку, соседушка!**».  Оба, прыгая, продолжают путь, и каждый выбирает нового соседа, с которым разменивается теми же вопросами и от­ветами. Когда новые соседи ответят: «**Помалень­ку, соседушка!**» – они также имеют право выби­рать соседей.  Кто стал скакать, уже не имеет права останав­ливаться, пока не кончится игра, – а она кончае­тся, когда все играющие ответили на оба вопроса и прискакали на свои первоначальные места.  **Можно, по согласию, скакать и на правой ноге, и на левой, попеременно.**    **Старинная игра «Иди к целее»**  Игра затевается на лугу. Одному или нескольким игрокам завязывают глаза и велят идти прямо к определенному предмету. Этот предмет они только что видели и идут, полагая, что направляются прямо к нему. Но когда с них снимают повязку, то они убеждаются, что сильно отклонились вправо или влево. Неуверенная походка их, удивление и досада очень забавляют зрителей. **Однажды на даче была устроена очень забавная игра в этом роде.** Все общество стало в два ряда, ряд от ряда на шесть шагов. Дамы держались за полы сюртуков мужчин, а мужчины – за концы шалей и платков дам. Назначили предмет, к кото­рому должны идти ряды, завязали всем глаза – и обе красивые вереницы двинулись. Но скоро ря­ды начали расходиться, потом столкнулись, спу­тались и, сняв повязки, увидели себя почти на обратном пути от цели. Много смеялись, было весело, а это – главное условие всякой игры.  **На другой день игра доставила еще более удо­вольствия.** Хозяева наши устроили из нее малень­кое празднество. На дереве, которое отдельно стояло на лугу, развесили несколько подарков. Взявшись за руки, все под музыку кружились во­круг дерева. Потом, разделившись попарно, еще сделали несколько кругов. Затем хозяйка отвела всех на 64 шага от дерева и половину пар поста­вила полукругом лицом к дереву – так, что каж­дая пара прямо могла прийти к нему. Им завязали глаза, условясь снять повязку, когда они сделают 64 шага, т. е. когда музыканты сыграют марш в четыре колена. Игроки пошли, а вторая половина – за ними, наблюдая, чтобы никто не снимал повязки. Му­зыканты в это время стали отходить от дерева то вправо, то влево. Одни пары идут на звуки музы­ки-и сбиваются; другие идут, не заботясь о музыке, – и тоже сбиваются. Когда марш кончился и повязки сняли, сколько было смеха и забавной досады! **Потом пошли вторые пары, которые так за­бавлялись над первыми.** Они твердо надеялись на успех, но в разладе с музыкою, на которую не полагались, еще больше сбивались, поворачивали, сталкивались; иные в парах заспорили о направлении и разошлись. Одним словом, они так забавляли первую половину, что та сердечно помири­лась с ними, простив хохот и шутки над собствен­ной неуклюжестью.  **Игра «Вязанки дров»**  Играющие становятся попарно в кружок, изо­бражают собою вязанки дров. Один – угольщик – становится в центр этого круга. Лесничий со жгу­том в руках преследует угольщика.  Если лесничий догонит угольщика и ударит его жгутом, то угольщик становится лесничим, берет жгут и преследует нового угольщика.  **Этим новым угольщиком считается задний человек той «вязанки», в которой оказались трое: по прави­лам игры, в каждой вязанке должно быть только двое.**  Каждый преследуемый угольщик становится впереди какой-нибудь вязанки; тогда лесничий преследует не его уже, а заднего человека в той же вязанке.  **Поэтому задний должен тотчас убегать.**  Лесничий поочередно преследует третьих в вя­занке, пока не удастся ему ударить невниматель­ного.  **Если играют мужчины и дамы, то каждая вя­занка составляется из особ разного пола.**  Тогда убегает уже не задний, а мужчина – если перед вязанкою встанет мужчина, и дама – если перед вязанкой встанет дама.  **Игра «Пирожок»**  Играющие выделяют из своей среды покупа­теля, а остальные становятся в ряд, держась один за другого, как в игре «Волк и овцы». Передний называется булошником, прочие составляют печь, а последний объявляется пирожком. Покупатель подходит к булошнику и спраши­вает:  - Где мой пирожок?  Булошник отвечает:  - За печкой лежит!  Покупатель бежит туда с правой стороны, а пирожок, крича:  «И бежит, и бежит», – торопит­ся стать перед булошником.  Если ему это удается, он делается булошником, задний – пирожником, а покупатель снова должен покупать.  Но если покупатель поймает пирожок, то он (покупатель) делается булошником, а пирожок – покупателем.  И так должности эти беспрестанно переходят от одного к другому.  Игра эта очень живая. Так как пирожок отве­чает тотчас после булошника, то беспрерывно раздаются слова:  - Где мой пирожок?  - За печкой он лежит!  - И бежит, и бежит!  Все бегают, а по­скольку пробежать надобно небольшое расстоя­ние, то бегают очень быстро.  **Игра «Кошки, мышки»**  Играющие, взявшись за руки, составляют круг, кроме двоих, из которых один – мышь – становит­ся в центре круга, а другой – кошка – за кругом. Все быстро кружатся, сцепившись руками и подняв их вверх. Кошка, мяуча, прыгает возле круга, стараясь найти проход; но когда она под­ходит, руки с этой стороны опускаются. Не теряя времени, кошка проворно прыгает в другую сто­рону, стараясь застать кружащихся врасплох и найти место, где защита слабее. Но даже если она вскочит в круг, мышке дают проход с другой сто­роны; кошку же стараются теперь удержать в кру­гу. При этом круг должен постоянно вертеться, и кошка скоро находит проход. Она бежит за мы­шью, а та спасается, ныряя в круг. **Проворная кошка всегда поймает мышь;** тогда обе они присоединяются к играющим, а вместо них назначают другую пару.  **Эта игра в несколько ином варианте известна также под названием «Селезень».** Различие в том, что здесь не кошка ловит мышь, а селезень преследует утку. Утка стоит посреди круга играющих, которые ходят по кругу и поют: Сиз-голубчик селезень, Хохлатенький селезень! Селезень, догоняй же утку! Молодой, догоняй утку! Селезень пытается нырнуть в круг, чтобы пой­мать утку, – и так далее (как и в игре «Кошка и мышка»). Играющие поют ту же песню, пока селезень не поймает утку. Тогда поют: Ай удалый селезень, Сиз-хохлатый селезень! Веди утушку домой, Веди серую домой! Утка и селезень вступают в круг играющих, а вместо них назначают другую пару  **Игра «Волк и овцы»**  Для этой игры выбирают по жребию или по уговору волка и пастуха; все прочие – овцы. Овцы становятся в ряд за пастухом: первая дер­жится за пояс пастуха, вторая – за пояс первой овцы, и т.д. (лучше всего опоясаться платками – тогда одежда не рвется). **Волк нападает на стадо, стараясь схватить пос­леднюю овцу.** Но пастух бросается ему навстречу – то вправо, то влево, а овцы, следуя его движениям, проворно отбегают в противоположную сторону. Волк искусно пользуется этим: он делает вид, что хочет бежать влево, – пастух прегражда­ет ему дорогу с этой стороны, увлекая овец впра­во, – тогда волк бросается вправо и при таком хитром манёвре почти всегда схватывает добычу. Случается, однако ж, что последние овцы, заме­тив опасность, бросаются влево и дают время пас­туху поспеть к ним на помощь. **Овца имеет еще одно средство спасения**: увер­нувшись от волка, добежать до пастуха и стать перед ним; тогда она уже сама делается пастухом. В этом случае и волка сменяют: он становится на место последней овцы, а та делается волком. **Поймав овцу, волк уводит ее в свой уголок и продолжает ловить других**; причем ему позволя­ется ловить только последнюю овцу, когда они остаются сцепленными в ряду. Овцам необходи­мо крепко держаться друг за друга: если они ото­рвутся от пастуха, то неминуемо делаются добы­чею волка. Эта же игра, с некоторыми переменами, из­вестна под названием **Коршун.** |