



ГБУК «Смоленский областной центр народного творчества»

СБОРНИК РУССКИХ НАРОДНЫХ ИГР

Смоленск, 2020 г.



ББК 77.563
С-23

Составитель:

Нифталиева Н.В., ведущий методист отдела аналитической и методической работы
ГБУК «Смоленский областной центр народного творчества»

Редактор, ответственный за выпуск:

Е.А. Кочанова, директор ГБУК «Смоленский областной центр народного творчества»

Корректор:

Н.В. Медведева, ведущий методист отдела аналитической и методической работы
ГБУК «Смоленский областной центр народного творчества»

С-23 Сборник русских народных игр / Смол. обл. центр народного творчества, отдел аналитической и методической работы. – Смоленск, 2020. – 16 с.

Сборник состоит из трёх разделов: русские народные игры, музыкальные народные игры и народные игры Смоленского края. В приложении представлены «Народные считалки».

Материал будет полезен организаторам работы с детьми и молодёжью в культурно-досуговых учреждениях, руководителям фольклорных ансамблей и студий народного творчества, учителям, педагогам-организаторам, социальным педагогам, работникам дополнительного образования.

Представленные в сборнике игры будут интересны как детям, так и взрослым.

©ГБУК «Смоленский областной центр народного творчества», 2020

СОДЕРЖАНИЕ

ОТ СОСТАВИТЕЛЯ.....	4
РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ.....	5
Платок.....	5
Зайцы в лесу	5
Дедушка рожок.....	6
Уголки (Кумушки)	6
Мешочек	6
Казаки и разбойники	7
Гуси-лебеди	7
Челнок.....	7
Кривое колесо.....	7
Кружева	7
Бубенцы	8
Круговые жмурки	8
Пирожок.....	8
Репа	8
Колечко.....	9
МУЗЫКАЛЬНЫЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ	10
Золотые ворота	10
Кот и мышь	10
Золотой орех	11
Куница	11
Третий лишний.....	12
В дятла	13
А мы просо сеяли	13
Огарыши	14
НАРОДНЫЕ ИГРЫ СМОЛЕНСКОГО КРАЯ	16
Филин и пташки	16
Горелки	16
Ляпка.....	16
Заря	17
Невод.....	17
Венок.....	17
Дядя Трифон.....	18
Горшки.....	18
Ручеёк	19
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	20
НАРОДНЫЕ СЧИТАЛКИ (приложение).....	21

ОТ СОСТАВИТЕЛЯ

Народное творчество является исторической основой всей мировой художественной культуры, источником национальных художественных традиций и отражением народного самосознания.

Народное творчество включает в себя: песни, частушки, колыбельные, сказки, былины, предания, легенды, пословицы, поговорки, потешки, пестушки, прибаутки, считалки, дразнилки, перевёртыши, загадки, рассказы, а также игры.

Много лет назад на Руси было около трёх тысяч русских народных игр. Сегодня это трудно представить, потому что многие игры были со временем забыты. Только некоторые старинные игры сохранились до наших дней и, надо отметить, не утратили свою пользу.

Игры не только полезны для здоровья, а ещё и необходимы для воспитания. Они сопровождают человека с самого рождения, являются неотъемлемой частью культуры каждого народа, которая сохраняется на протяжении веков и передаётся из поколения в поколение. Выносливость, сила, быстрота, ловкость, честность, справедливость, общительность и коммуникабельность – такие важные качества вырабатывает игра у человека.

Народные игры – это национальное богатство. Они несут в себе физическое и умственное воспитание, а также обучают ответственности, воспитывают характер, приучают соблюдать определённые правила и ещё, что немаловажно, учат проигрывать и побеждать.

Через народные игры можно приобщить современное поколение к народному творчеству, истокам и культуре. У молодёжи формируется нравственность и духовность личности благодаря играм. Это универсальная форма воспитания, в которой соединены все положительные качества. Взрослым становится легче вводить ребёнка в мир народной культуры через игру, потому что этот жанр вобрал в себя множество других: и песни, и считалки, и прибаутки, и др.

Народным играм характерна забава и удаль, что очень любит русский народ. Они очень весёлые, в них много яркости, красочности, образности – именно это привлекает детей и взрослых.

В данном сборнике представлены русские народные игры, музыкальные народные игры и народные игры Смоленского края. Также в приложении Вы можете ознакомиться с народными считалками.

Материал предназначен для широкой аудитории: организаторов работы с детьми и молодёжью в культурно-досуговых учреждениях, руководителей фольклорных ансамблей и студий народного творчества, учителей, педагогов-организаторов, социальных педагогов, работников дополнительного образования. Представленные в сборнике игры будут интересны как детям, так и взрослым.

Советы читателям:

- В первую очередь каждую игру следует начинать со считалок. С помощью маленьких стишков, исполняемых на распев, играющие чётко делят между собой роли и определяют очерёдность начала игр.

- Большинство игр, представленных в рекомендациях, проводятся на свежем воздухе.

- Помните! Игровая форма работы – это залог успеха проведения многих мероприятий!

РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

На протяжении многих веков русские народные игры являются неотъемлемой частью нашей истории. Они сохранялись и трепетно передавались из поколения в поколение. Со временем они претерпели некоторые изменения, но главное – не потеряли свои важные задачи: учить, воспитывать и развивать.

В данный раздел вошли русские народные игры, собранные специалистами из разных уголков «Земли русской». Предлагаем Вам ознакомиться с этими играми.

Платок

Все участники игры встают в круг. Водящий с платочком идёт за кругом, кладёт его на плечо одному из играющих и быстро бежит по кругу, а тот, кому положили платок, берёт его в руку и бежит за водящим. И тот, и другой стараются занять свободное место в круге. Если игрок с платком догонит водящего и сможет положить ему платок на плечо, прежде чем тот займёт свободное место в круге, он вновь становится водящим, а игрок, отдавший платок, занимает свободное место. Если же убегающий первым встанет в круг, то водящим остаётся игрок с платком. Он идёт по кругу, кому-то кладёт платочек на плечо, игра продолжается.

Чем больше детей примут участие в этой игре, тем шире будет круг, а это значит, что нужно больше приложить усилий, чтобы занять свободное место.

Дополнительно:

- дети в круге стоят друг от друга на расстоянии одного шага;
- участники не должны перебегать через круг;
- во время бега не разрешается задевать руками стоящих в круге;
- стоящие игроки не должны задерживать бегущих;
- играющие не должны поворачиваться в то время, когда водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

Зайцы в лесу

Для игры выбирают зайцев и лису, остальные дети — деревья. На противоположных сторонах площадки проводят линии — это поля. На одном из них перед началом игры собираются зайцы. Дети, изображающие деревья, встают друг от друга на расстоянии, которое позволяет им взяться за руки. Лиса живёт в норе на краю леса (нору обозначают кружком). Зайцы вбегают в лес, им нужно перейти с одного поля на другое, но за ними охотится лиса. Она старается поймать зайцев, пойманных уводит в свой дом. Лисе по лесу мешают бежать деревья: дети берут друг друга за руки, приседают, наклоняются, машут руками. Зайцы между деревьями проходят свободно. Игра заканчивается, когда все зайцы перейдут на противоположную сторону. Начиная игру повторно, дети выбирают снова зайцев и лису.

Дополнительно:

- в этой игре количество зайцев и лис может быть разное: всё зависит от числа играющих;
- пойманные зайцы до конца игры находятся в норе у лисы;
- чем больше лис, тем труднее зайцам пробежать по лесу;
- весь ход игры зависит от деревьев;
- дети, исполняющие роль деревьев, должны внимательно наблюдать за действиями хитрой лисы и постоянно менять положение рук, перестраиваться.

Дедушка рожок

Сначала выбирается по жребию, с помощью какой-нибудь прибаутки, вожатый. Ему отводится дом, в котором он сидит до поры до времени. Затем остальные игроки делятся на две равные партии и расходятся на две противоположные стороны, по бокам дома вожатого, большею частью в расстоянии на 5-10 сажень. При этом каждая партия проводит для себя черту, обозначая свой дом. Свободное пространство между этими чертами или домами называется полем. Когда все игроки устроились таким образом, вожатый из своего дома спрашивает: «Кто меня боится?» – «Никто!!» – отвечают игроки и вместе с тем перебегают из одного дома в другой через поле, не преминув (не упустив возможности), конечно, подразнить при этом водильщика, например, так: «Дедушка рожок на печи дыру прожёт!». В это время водильщик ловит бегущих, и если кого словит, то отводит его в свой дом, из которого пойманный убежать не должен. Но бегущим иногда удаётся выручить пойманных. Это делается таким образом: пока вожак занят ловлею кого-либо из бегущих, один из товарищей подбегает к дому колдуна, дотрагивается рукой до пойманных, и тогда каждый из них считается вырученным, после чего может беспрепятственно выйти из дома водильщика и присоединиться к своей прежней группе. Иногда же пойманные, по условиям игры, обязаны помогать водильщику ловить остальных игроков, причём игра продолжается до тех пор, пока они всех не переловят. Для следующей игры вожак опять выбирается по жребию.

Уголки (Кумушки)

Вариант I: Для этой игры нужно нарисовать четырёхугольник. Пять участников: один из них водит, 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 встаёт игрок, который остался без угла.

Вариант II: Играющие встают в круг, каждый своё место отмечает камешком или очерчивает маленький кружок. В центре большого круга стоит водящий. Он подходит к одному из играющих и говорит: «Кумушка, дай ключи!». Ему отвечают: «Иди, вот там постучи!». Пока водящий идёт к следующему игроку, дети меняются местами. Водящий должен не зевать и постараться занять кружок. Игрок, оставшийся без места, становится водящим.

Дополнительно:

- игру хорошо проводить на большой площадке;
- вначале уголки следует располагать близко друг от друга, тогда и водящему легче занять уголок. Затем расстояние можно увеличить. Если на участке есть деревья, расположенные недалеко друг от друга, то играющие встают около деревьев.

Водящий может говорить и такие слова:

Мышка, мышка, продай уголок!

За шильце, за мыльце, за белое полотенце,

За зеркальце.

Мешочек

Дети встают в круг на небольшом расстоянии друг от друга. В центре стоит водящий, он вращает по кругу шнур с грузом на конце (мешочек с песком). Играющие внимательно следят за шнуром, при его приближении подпрыгивают на месте вверх, чтобы он не коснулся ног. Тот, кого мешочек задел, становится водящим.

Казаки и разбойники

Играющие делятся на две группы. Одна по жребии изображает казаков, а другая — разбойников. Разбойники разбегаются и прячутся. Казаки имеют свой дом (стан). Они уходят на ловлю разбойников, одного казака оставляют сторожить стан. Пойманных разбойников казаки приводят в стан. Игра кончается, когда все разбойники будут пойманы.

Дополнительно:

- игра особенно интересно проходит на лесной опушке, где есть деревья, кустарник, небольшие ямки. В таком случае, казакам труднее поймать разбойников. Иногда условливаются, чтобы пойманные разбойники становились казаками. Чтобы отличить разбойников от казаков, можно повязать косынки на шею или приколоть отличительный знак на рукав. Если игра проходит на опушке леса, то нужно ограничивать место, где должны прятаться разбойники.

Гуси-лебеди

Участники игры выбирают волка и хозяина, все остальные — гуси-лебеди. На одной стороне площадки дом, где живут хозяин и гуси, на другой — волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зелёной травки пощипать. Гуси уходят от дома далеко. Через некоторое время хозяин зовёт гусей: «Гуси-лебеди, домой!» Гуси отвечают: «Старый волк под горой!» — «Что он там делает?» — «Сереньких, беленьких рябчиков щиплет». — «Ну, бегите же домой!» Гуси бегут домой, а волк их ловит. Пойманный выходит из игры. Игра кончается, когда все гуси пойманы.

Дополнительно:

- гуси могут лететь домой, а волк ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»;
- гуси, выходя в поле, должны разойтись по всей площадке.

Челнок

Собирается несколько пар и становятся одна за другой. Затем все поднимают руки вверх так, чтобы свободно можно было между ними пройти. Последняя пара бежит посередине между всех пар и кричит: «Челнок бежит, земля дрожит!» — пройдя все пары, становятся впереди первой и также поднимают вверх руки. Таким же образом бежит потом вторая, третья и так до последней пары. Затем игра продолжается до тех пор, пока играющим не надоест.

Кривое колесо

Несколько человек образуют круг, в который встают спиной, а смотрят наружу, берутся за руки и начинают двигаться друг за другом в какую-либо сторону, вместе с тем всей артелью подвигаясь вперёд к какому-либо намеченному месту, изображая, таким образом, всем этим общим движением кривое колесо. Вращение это происходит до тех пор, пока кто-либо из них не устанет и не оторвётся от общего круга. Отрывающийся нередко летит далеко в сторону из-за направления данного движения. Когда остальные игроки несколько оправятся, круг снова замыкается, из которого на этот раз исключается тот, кто упал. Игра продолжается до тех пор, пока не устанут все играющие.

Кружева

Дети выбирают двух водящих, один из них — челночок, другой — ткач. Остальные встают парами в круг или полукругом лицом к центру. Дети в парах берут друг друга за руки и делают ворота. Челночок встаёт у второй пары, а ткач — у первой. По сигналу ткача челночок начинает бегать змейкой, не пропуская ворота, а ткач его догоняет. Если ткач догонит челночок прежде, чем он добежит до конца полукруга, то он становится

челночком. Ребёнок, бывший челночком, идёт к началу полукруга, выбирает игрока первой пары и встаёт с ним на противоположном конце полукруга, игрок, оставшийся без пары, становится ткачом. Если же челночок добежит до последних ворот и не будет пойман, то они с ткачом встают последними, а первая пара начинает игру. Один из игроков первой пары исполняет роль челночка, а второй — ткача.

Дополнительно:

- челночок начинает игру только по сигналу ткача;
- ткач и челночок, пробегая под воротами, не должны трогать руками игроков, стоящих в парах.

Бубенцы

Дети встают в круг. На середину выходят двое – один с бубенцом, другой – с завязанными глазами. Все участники игры говорят:

*«Трынцы-брынцы, бубенцы,
Раззвонились удалцы:
Диги-диги-диги-дон,
Отгадай, откуда звон!»*

После этих слов жмурка ловит увёртывающегося игрока.

Дополнительно:

- начинать ловить следует только после слов «Звон!»;
- игрок, которого ловят, не должен выбегать за пределы круга;
- дети, образующие круг, могут водить хоровод.

Круговые жмурки

Дети встают в круг и выбирают жмурку. Он выходит на середину, ему завязывают глаза, в руку дают деревянный прутик или бумажную трубочку и заставляют повернуться три раза. Играющие в это время берутся за руки и обходят вокруг жмурки, чтобы он не знал, где кто стоит. Когда все остановятся, жмурка делает несколько шагов к играющим и дотрагивается до кого-то прутиком, спрашивая его: «Кто?» Ему отвечают: «Мя-у!», «Ку-ка-ре-ку!». Жмурка должен угадать по голосу того, кто ему ответил. Если не отгадал, то остаётся водить. Ребёнок, которого жмурка узнал, становится жмуркой.

Пирожок

Играющие встают друг за другом, держась за пояс. Впереди стоит булочник, он ведущий, последний — пирожок. К булочнику подходит покупатель и спрашивает: «Где мой пирожок?» Булочник отвечает: «За печкой лежит». Последний игрок-пирожок кричит: «Я бегу, бегу!» С этими словами он бежит в сторону ведущего, а покупатель старается его поймать. Если пирожок успеет встать впереди ведущего, он становится булочником, а последний игрок — пирожком, и покупатель вновь идет покупать. Если же пирожок будет пойман, то он выполняет роль покупателя, а покупатель — булочника.

Дополнительно:

- покупатель не должен стоять на одном месте: после слов: «За печкой лежит», — он бежит в конец колонны и ловит пирожок.

Репка

Забава по мотивам русской народной сказки «Репка».

Вариант I: Все играющие встают друг за другом, обхватив предыдущего вокруг пояса. Первый игрок обхватывает небольшой ствол дерева или столб. «Дед» начинает тянуть последнего играющего, стараясь оторвать его от остальных.

Вариант II: Игроки садятся друг против друга, упираясь ногами в ноги соперника. Руками держатся за палку. По команде начинают, не вставая с места, тянуть друг друга на себя. Выигрывает тот, кто перетянет соперника.

Колечко

Девушки снимают с руки кольцо, продевают в него ленточку, связав её концы, становятся в кружок и передвигают кольцо по ленточке. Одна из девушек ходит по кругу, отыскивая колечко и спрашивая: «У кого колечко?». Каждая обманывает, говоря: «У меня!», — и в это время стараясь передать кольцо другой девушке. Кружащаяся девушка хватается другую за руку, но выясняется, что у той нет кольца. Между тем колечко оказывается в другом месте. Водящая спешит за ним — там его передают следующей. Та девушка, у которой кружащаяся находит колечко, становится водящей, а бывшая водящая садится на место девушки. Игра заканчивается тогда, когда все девушки побудут в роли водящей.

Дополнительно:

— игра для девушек.

МУЗЫКАЛЬНЫЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Невероятно интересны и многофункциональны музыкальные народные игры. Ведь в таком виде игра приобретает большую степень важности. Она положительно воздействует на координацию движений, на способность креативно подходить к решению заданных целей, и, что самое главное, постепенно развивает музыкальный слух.

Самые разные увлекательные народные игры с напевами вошли в этот раздел. Ко всем играм этого раздела прилагается нотный материал. Предлагаем Вам ознакомиться с музыкальными народными играми.

Золотые ворота

Два человека становятся друг напротив друга и берутся за руки, образуя ворота. Остальные, взявшись за руки, проходят под песенку в эти ворота хороводом. Когда песенка закончится, воротики захлопываются (игроки опускают руки) и тот, кто в них попался, «превращается» тоже в воротики.



*«Золотые ворота,
Проходите, господа,
Первой мать пройдёт,
Всех детей проведёт.
Первый раз прощается,
Второй раз запрещается,
А на третий раз
Не пропустим вас!»*

Кот и мышь

Играющие выбирают кота и мышь, остальные усаживаются на лавку. «Кот» садится на одном конце лавки, а «мышь» — на другом. Остальные участники игры поют:



*«Кот, кот, коток,
Не садись на краёк,
Там мышка живёт,
Тебе хвост отгрызёт!»*

Кот переговаривается с мышью:

- Мышечка-поскребушечка, ты куда бегала?
- В погребок.
- Что там делала?
- Ела сыр и творог.

- Мне молоко оставила?
- С порожка скочила, хвост в молоке обмочила.
- А я убегу!

С этими словами «мышь» начинает бегать вокруг лавки, а «кот» её догоняет, стараясь поймать. Если «кот» настигает «мышь», сидящие на лавке мешают ему – хватают за одежду и удерживают. Как только «кот» поймает «мышь», выбирается новая пара, и игра повторяется.

Золотой орех

Играющие становятся в круг, руки отводят за спину и плотно прижимаются друг к другу плечами. Внутри круга – водящий. Кто-либо из стоящих в кругу игроков прячет камушек – «золотой орех». Все, кроме водящего, поют:



*«Тары-бары-растабары,
Снега белы выпадали.
Охотники выбегали,
Золотой орех искали,*

*В белочек стреляли,
Белки из дупла кричали:
«У меня, у меня, у меня,
У лесного короля!»*

Золотой орех передаётся за спинами по кругу. Водящий старается отгадать, у кого он находится, и показывает на этого игрока. Когда водящий определяет правильно и подходит к участнику с золотым орехом, хор поёт громче, если водящий ошибается, то голоса становятся чуть слышны. Как только водящий находит золотой орех, меняется местами с игроком, у которого орех найден, и игра продолжается.

Куница

Один из играющих детей изображает куницу (куну), а двое – ловильщиков. «Куница» ходит по лужайке, гуляет, рвёт травку. За ней идут дети и поют:



*«Ходит куна по бору, по бору,
Рвёт травку лебеду, лебеду.
Она рвёт и берёт,
В корзиночку кладёт*

*И домой в нору несёт.
Вот куна, вот нора,
Вытягать её пора!»*

После этих слов «куница» садится на землю, вытягивает вперёд ноги; спиной к ней между ног садится другой, потом третий, и так усаживаются все остальные дети. Сидящие крепко обхватывают друг друга руками. «Ловильщики» подходят к крайнему из детей, берут его – один за одну руку, а другой – за другую и, несмотря на сопротивление, вытягивают из ряда. Так они действуют, пока не доберутся до самой «куницы». Она вскакивает на ноги и убегает. «Ловильщики» пускаются в погоню. Если один из них поймает её, сам становится новой «куницей», и игра начинается сначала.

Третий лишний

Играющие выстраиваются парами в колонну. Один из детей – «горящий», он стоит в стороне – на карауле и поёт:

$\text{♩} = 90$



Го - ри, го - ри яс - но, что - бы не по - гас - ло.
Не - бо не гас - нет, звёз - ды свер - ка - ют.
Жар - пти - ца ле - та - ет, пё - рыш - ки ро - ня - ет.

*«Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Небо не гаснет,
Звёзды сверкают.
Жар-птица летает,
Пёрышки роняет.
Кто на них глядит,
Тот в огне горит!»*

Горящий подходит к колонне и командует:

*«Горю, горю, пылаю,
Кого люблю, поймаю!
Раз, два, три,
Последняя пара – лети!»*

Дети, стоящие в последней паре, бегут, чтобы встать впереди колонны, а горящий их ловит. Подбадривая бегущую пару, ей кричат: «Гори, гори ясно, чтобы не погасло! Гори, гори смело, берись-ка за дело!» Кого горящий из бегущих поймает, с тем составляет новую пару и встаёт впереди колонны, а игрок, оставшийся без пары, становится новым, горящим и игра продолжается.

В дятла

Играющие выбирают участника на роль дятла. Вместе с «дятлом» дети подходят к дереву и поют:

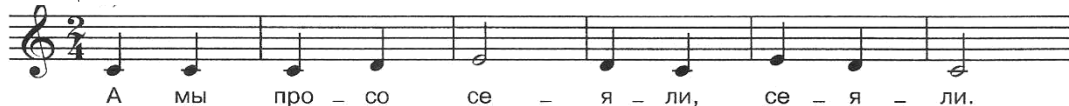


*«Ходит дятел по пашице,
Ищет зёрнышко пшеницы,
Не нашёл и долбит сук,
Раздаётся в лесу стук:
Тук, тук, тук, тук!»*

После этого дятел берёт палку и, считая про себя, стучит по дереву задуманное им количество раз. Кто из игроков первым правильно назовёт число ударов и столько раз обежит вокруг дерева, тот становится новым «дятлом», и игра повторяется.

А мы просо сеяли

Цель этой старинной русской игры была пробудить плодородие земли, обеспечить обильный урожай. А для незамужних девушек – удачно и скоро выйти замуж. Играть в неё старались взрослые девушки и недавно вышедшие замуж женщины-молодухи на Красную горку и Духов день. Участники выстраиваются в две шеренги и двигаются, наступая и отступая. В один ряд встают замужние молодки, они же и начинают игру, во второй – девушки. Все двигаются в соответствии со сторонами света. Те, кто запекает песню, двигаются с востока на запад – по солнцу, а второй ряд – с запада на восток – против солнца.



*«- А мы просо сеяли, сеяли!
- А мы просо вытопчем, вытопчем!
- А чем же вам вытоптать, вытоптать!
- А мы ее конями, конями.
- А мы коней в плен возьмем, в плен возьмем.
- А мы коней выкупим, выкупим.
- А чем же вам выкупить, выкупить.
- А мы дадим сто рублей, сто рублей.
- Нам не надо тысячу, тысячу.
- А чего же вам надобно, надобно.
- А нам надо девицу, девицу.
- А как же вам девицу, девицу».*

Каждая строчка повторяется два раза – первый раз шеренга двигается вперед, во второй – назад.

Команда, выбирающая девицу, совещается, а потом поет, называя имя выбранной:

«- А нам надо Машеньку, Машеньку!
 - Она у нас вишивая, вишивая!
 - А мы ее вычешем, вычешем!
 - А чем же вам вычесать, вычесать!
 - А мы ее гребешком, гребешком!
 - Она у нас дурочка, дурочка!
 - А мы ее выучим, выучим!
 - А чем же вам выучить, выучить!
 - А мы ее плеточкой, плеточкой!
 - Открывайте ворота, принимайте девицу!»

После этих слов одна из девушек переходит к замужним молодкам. Они поют:

«- В нашем полку прибыло, прибыло!
 - В нашем полку убыло, убыло!
 - В нашем полку пиво пьют, пиво пьют!
 - В нашем полку слезы льют, слезы льют!»

Огарыши

Выбирается водильщик, остальные играющие встают парами в колонну. Все напевают:



Вариант напева



«Гори, гори ясно,
 Чтобы не погасло.
 Сделай дело,
 Погляди на небо.

Звёзды горят,
 Утки летят,
 По-Поморью кричат:
 - Чеко́ты, чеко́ты,
 Не догонишь ты!»

После исполнения песенного припева последняя пара бежит, чтобы встать в начале колонны. Если водильщик одного из них поймает, то должен с ним поменяться ролями. Когда водильщик не хочет составлять с каким-либо игроком новую пару, то договаривается с детьми, стоящими в колонне:

*«- Горю, горю, пень!
- Чего ты горишь?
- Стою на солнце целый день!
- Чего же ты хочешь?
- Щётки, гребёнки, либо белой, либо красной лебедёнки!
- Какой?
- Тебя молодой!»*

Горящий водильщик показывает одну из девочек. Тут же она убегает, а он её ловит. Если поймает, то становится с ней в начале колонны, а не поймает, то объединяется с игроком, с которым встать в пару не хотел.

НАРОДНЫЕ ИГРЫ СМОЛЕНСКОГО КРАЯ

Смоленская земля богата на жанры устного народного творчества. Конечно же, народные игры не являются исключением. К сожалению, далеко не все труды исследователей сохранились и дошли до нас.

Мы предлагаем Вашему вниманию народные игры, которые в далёком прошлом служили забавой для наших земляков. Они будут интересны как взрослым, так и детям.

Филин и пташки

Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать. Например: голубь, ворона, галка, воробей, синица, гусь, утка, журавль и др. Играющие выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал филин, придумывают, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, останавливаются и приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, которую он выбрал. На сигнал «Филин!» все птицы стараются быстрее занять место в своем доме. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.

Дополнительно:

- дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышении;
- птицы улетают в гнездо по сигналу, или когда филин поймает одну из них.

Горелки

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

*«Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Стой подоле,
Гляди на поле,
Едут там трубачи
Да едят калачи.
Погляди на небо:
Звезды горят,
Журавли кричат:
- Гу, гу, убегу.
Раз, два, не воронь,
А беги, как огонь!»*

После последних слов участники, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Если горелке удастся запятнать одного из бегущих в паре, то он встает с ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, горит.

Дополнительно:

- горелка не должен оглядываться;
- он догоняет убегающих игроков сразу же, как только они пробегут мимо него.

Ляпка

Выбирают одного из играющих, который будет водящим, его называют ляпкой. Водящий бегаёт за участниками игры, старается кого-то осалить, приговаривая: «На тебе

ляпку, отдай ее другому!» Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать ляпку. Так играют в Кировской области. А в Смоленской области в этой игре водящий ловит участников игры и у пойманного спрашивает: «У кого был?» - «У тетки». – «Что ел?» – «Клёцки». – «Кому отдал?» Пойманный называет по имени одного из участников игры, и названный становится водящим.

Дополнительно:

- водящий не должен преследовать одного и того же игрока;
- участники игры внимательно наблюдают за сменой водящих.

Заря

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

*«Заря-зарница,
Красная девица,
По полю ходила,
Ключи обронила,
Ключи золотые,
Ленты голубые,
Кольца обвитые –
За водой пошла».*

С последними словами водящий осторожно кладёт ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берёт ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей.

Дополнительно:

- бегущие не должны пересекать круг;
- играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту.

Невод

Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих. Двое или трое игроков берутся за руки, образуя невод. Их задача состоит в том, чтобы поймать как можно больше «плавающих» рыб, то есть остальных игроков. Задача рыб такова: не попасться в невод. Если же рыбка оказалась в неводе, то она присоединяется к водящим и сама становится частью невода. Игра продолжается до тех пор, пока не определится игрок, оказавшийся самой проворной рыбкой.

Дополнительно:

- рыбки не имеют права «рвать» невод, то есть расцеплять руки у водящих.

Венок

По повериям считалось: если ты хочешь, чтобы русалки не навредили человеку, их надо задобрить. Девушки из берёзовых веток плели веночки, украшали берёзу лентами, водили вокруг неё хороводы, играли в народные игры. Двое участников с венком берутся за руки и, поднимая их вверх, образуют ворота. Остальные участники цепочкой проходят в ворота и поют:

*«Берёзка девочек кричала,
к себе призывала:
- Идите, девочки, на луг гулять,
Зеленые веточки завивать.
- Мы тебя, берёзка, не согнём
На тебе веночки не завьём».*

*- Я к вам, девушки, сама согнусь,
Завьёте венки зелёные -
Станете весь год весёлые».*

Участники, которые образуют ворота, кидают одному из участников на голову венок и командуют: «Веночек-веноч, спрячься в теремок». И тут же участник с венком убегает и прячет его. Затем все идут искать венок. Дети подсказывают: «Горячо», «холодно». Кто первый найдёт венок, забирает его себе.

Дядя Трифон

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

*«У дядюшки Трифона
Было семеро детей,
Семеро сыновей.
Они не пили, не ели,
Друг на друга смотрели.
Разом делали, как я!»*

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

Дополнительно:

- при повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.

Горшки

Вариант I: Участников помладше сажают в кружок и назначают «горшками». Ребята постарше становятся «хозяевами» и встают каждый у своего «горшка», сзади. Если играют дети более-менее одного возраста, то «горшки» садятся на корточки.

Выбранный считалкой водящий – «покупатель» – ходит по кругу и, подходя по очереди к каждой паре, ведёт с «хозяином» диалог.

«Покупатель» спрашивает: «Кум, (или кума), не продашь ли горшок?». «Хозяин» может отказаться. В этом случае он говорит: «На продажу не держу!» Тогда водящий идёт к следующей паре. Если хозяин готов «продать горшок», диалог получается другой.

«Покупатель»: «Кум, (или кума), не продашь ли горшок?»

«Хозяин»: «Купи, что дашь?»

«Покупатель»: «Дам шильце, да мыльце, да золотое зеркальце!»

«Хозяин»: «По рукам!»

После этих слов, «хозяин» и «покупатель» ударяют по рукам и бегут в разные стороны по кругу. Задача каждого из них – поскорее занять свободное место около «горшка». Нужно добежать и положить руки на плечи «горшку». Тот, кто успел первым, становится «хозяином», а опоздавший – водящим.

Конечно, «горшкам» в такой игре отводиться очень пассивная роль.

Вариант II: Пусть проигравший состязание в беге становится «горшком», бывший «горшок» – «хозяином», а победитель – водящим – «покупателем».

Можно «назначить горшками» и неодушевленные предметы: дерево, куст, нарисованный на земле небольшой круг.

Дополнительно:

- участники могут быть разных возрастов.

Ручеёк

Играющие, обычно юноша и девушка, встают друг за другом парами, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный «коридор». Игрок, кому пара не досталась, идет к «истоку» ручейка и, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару. Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало «ручейка». И, проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему симпатичен. Так «ручеек» движется — чем больше участников, тем веселее игра.

Дополнительно:

- ни один праздник в старые времена не обходился у молодых людей без этой игры;
- это мудрая и крайне многозначительная игра.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Владимирова Т.Ю., Ольховик О.Г. Народные игры Ульяновской области: Методический сборник в помощь работникам культурно-досуговых учреждений / Владимирова Т.Ю., Ольховик О.Г. – Ульяновск, 2018 г. - 40 с.
2. Литвинова М. Ф. Русские народные подвижные игры: Пособие для воспитателя дет. сада / М. Ф. Литвинова; Под ред. Л. В. Русской. - М.: Просвещение, 1986. – 78 с.
3. Мельников М.Н. Русский детский фольклор: Учебное пособие для пед. ин-тов по спец. №2101 «Рус. яз. и лит.» / М. Н. Мельников. - М.: Просвещение, 1987. – 239 с.
4. Наumenко Г.М. Гори, гори ясно: Полное собрание детских народных игр с напевами: ролевые игры с персонажами / Запись, нотации Г.М.Наumenко. – М., 2016. – 191 с.
5. Наumenко Г.М. Русские народные игры с напевами: Сб. фольклорных материалов / Запись, нотации Г.М. Наumenко. - М., 2003. – 544 с.
6. Наumenко Г.М. Чай-чай, выручай: Полное собрание русских народных детских игр с напевами / Запись, нотации Г. М. Наumenко. – М., 2016. – 157 с.
7. Таран А. А. Русские народные игры и их классификация в процессе физкультурного образования младших школьников /А. А. Таран, С. В. Барбашов // Физкультурное образование Сибири - Омск, 1999 – С. 26 – 30
8. Якуб С.К. Вспомним забытые игры / С.К. Якуб. – М.: Детская литература, 1990. – 159 с.
9. Заикина Т.В., Гладкова И.В. Картотека русских народных игр для детей 5-7 лет. [Электронный ресурс] URL: http://ds7.educrub.ru/sites/default/files/kartoteka_russkikh_narodnykh_igr_%20сайт.pdf (дата обращения: 20.02.2020)
10. Иванова Н.Г. Русские народные игры и забавы «Тень-тень-потетень!» [Электронный ресурс] URL: <https://docplayer.ru/35298762-Russkie-narodnye-igry-i-zabavy-ten-ten-poteten.html> (дата обращения: 20.02.2020)
11. Коляда Е. Игры и хороводы. Мир культуры Смоленского края. [Электронный ресурс] URL: <http://www.myshared.ru/slide/329927/> (дата обращения: 20.02.2020)
12. Смолевская Т.С. Русские народные игры Смоленского края. [Электронный ресурс] URL: <https://nsportal.ru/detskii-sad/vospitatelnaya-rabota/2016/05/03/russkie-narodnye-igry-smolenskogo-kрая> (дата обращения: 20.02.2020)
13. Сценарий проведения игры. [Электронный ресурс] URL: <http://kozmyash.59311s023.edusite.ru/p52aa1.html> (дата обращения: 20.02.2020)

НАРОДНЫЕ СЧИТАЛКИ

(перед началом игры)

1. Сидел петух на лавочке,
Считал свои булабочки.
Это, верно, будешь ты!
Раз, два, три, четыре, пять,
Мы собрались поиграть.
Раз, два, три!
К нам сорока прилетела
И тебе водить велела.
2. Среди белых голубей
Скачет шустрый воробей,
Воробушек-пташка,
Серая рубашка.
Откликайся, воробей,
Вылетай-ка, не робей!
3. Шишел-вышел вдруг пришёл,
На боярский двор зашёл,
Там бояре шапки шьют,
На окошко их кладут.
- Ты зачем сюда пришёл?
Шишел-вышел, вон пошёл!
4. Вдоль по речке, по Десне,
Едет парень на бревне.
Видит парень: в глубине
Старый дуб лежит на дне.
Парень тут же прыгнул
в воду,
Сунул руку под колоду,
Под колодою – нора...
Выходить тебе пора.
5. Шалуны-балуны,
Выбегайте во дворы,
Становитесь-ка играть,
Воеводу выбирать.
Воевода – из народа,
Выходи из хоровода.
А ты, добрый молодец,
Становись в самый конец!
6. Конь ретивый
Долгогривый
Скачет полем,
Скачет нивой.
Кто коня
Того поймает,
С нами вместе
Поиграет.
7. Тучи, тучи, тучи, тучи,
Скачет конь большой, могучий.
Через тучи скачет он,
Кто не верит — выйди вон!
8. Трынцы-брынцы, бубенцы,
Раззвонились удалцы,
Диги, диги, диги, дон,
Выходи скорее вон!
9. Ахи, ахи, ахи-ох,
Баба сеяла горох.
Уродился он густой,
Мы помчимся, ты постой!
10. На золотом крыльце сидели
Царь, царевич,
Король, королевич,
Сапожник, портной.
Кто ты такой?
Говори поскорей.
Не задерживай
Добрых и честных людей!
11. Барашек на лугу гулял,
Барашек рожки потерял.
Шел стороной голодный волк,
Барашка он зубами щёлк!
12. Шёл, прошёл - не нашёл,
Шишел,
Вышел,
Вон пошёл!

Подписано в печать 16.03.2020 Тираж 10 экз.

Отпечатано в информационно-издательском отделе ГБУК «Смоленский областной центр народного творчества»

<http://www.smolcentrnt.ru>

e-mail: smolcentrnt@mail.ru