**Картотека русских народных игр**

**Гуси-лебеди**

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные — гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой — живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома до­вольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет перекличка между хозяином и гусями:

* *Гуси-гуси!*
* *Га-га-га.*
* *Есть хотите?*
* *Да, да, да.*
* *Гуси-лебеди! Домой!*
* *Серый волк под горой!*
* *Что он там делает?*
* *Рябчиков щиплет.*
* *Ну, бегите же домой!*

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

**Правила** **игры.** Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»

**Игра «Волки во рву»**

На земле чертиться коридор, шириной около метра обозначающий ров. Его можно было делать различным по ширине и зигзагообразным. Во рву располагаются водящие, волки. Их немного, два или три и они не имеют права покидать ров. Остальные играющие – зайцы. Зайцы стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться осаленными волками. Если до зайца дотронулись, он выбывает из игры или сам становится волком.

Детали: Зайцы ров не перебегают, а перепрыгивают. Если нога зайца коснулась территории рва, это значит, что он провалился в ров и в этом случае также выбывает из игры.

**Игра «Волки и овцы»**

На игровой поле отмежевываются площадки, имеющие 3 — 4 шага в ширину и называемые загонами. Играющие назначают одного из участников пастухом, другого — волком, а остальные остаются в роли овец. Пространство между загонами, называется полем. На одной из сторон его отделяют чертой небольшое пространство — логовище волка. После этого овцы размещаются в одном из загонов, а сам пастух становится в поле вблизи загона. Волк, предлагает пастуху погнать стадо овец в поле, а сам в это время старается схватить какую-нибудь из них и увлечь в свое логовище. Пастух старается оградить овец, направляющихся в противоположный загон, от волка. Пойманные волком становятся его помощниками. Помощники не могут «ловить» овец, но могут их всячески задерживать, мешая вернуться в загон. После очередной поимки волк вновь обращается к пастуху со словами: «гони стадо в поле», и игра продолжается. Число помощников волка постепенно увеличивается, и он каждый раз вместе с ними продолжает выходить на охоту за овцами.

Детали: Волк не должен оставлять логовища до тех пор, пока овцы не выйдут из своего загона и не двинутся по направлению к противоположному. Волк может ловить овец лишь в поле.

**Игра «Хромая лиса»**

Один игрок выбирается на роль хромой лисы. Остальные игроки становятся утками. На месте, выбранном для игры, очерчивают круг довольно больших размеров – птичий двор, в который входят все, кроме хромой лисы. По сигналу утки бросаются бегом по кругу, а хромая лиса в это время скачет на одной ноге и старается запятнать кого-нибудь из разбегающихся уток, т.е. прикоснуться к ней рукой. Когда лисе это удается — она и присоединяется к уткам, а пойманная утка становится новой лисой.

Детали: Утки не имеют права покидать птичий двор. Лиса ловит их, обязательно прыгая на одной ноге.

**Игра «Удочка»**

Играющие образуют круг. Водящий, стоя в центре, вращает веревочку с привязанным на конце мешочком с песком – удочку. Играющие перепрыгивают через веревочку, когда она проходит под ногами, стараясь не задеть ее. Коснувшийся веревки становится водящим.

Детали: Вращение веревки должно производится не выше уровня колен

**Игра «Водяной»**

Водяной (водящий) сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие водят вокруг него хоровод со словами:

Дедушка водяной,
Что сидишь ты под водой?
Выгляни на чуточку,
На одну минуточку.

Круг останавливается и водяной встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих. Задача водяного — определить, кто перед ним. Если водяной угадал, он меняется ролью и теперь тот, чьё имя было названо, становится водящим.

Детали: Водяной может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя.

**Игра «Черти в аду»**

Эта игра – разновидность пятнашек. На земле чертят параллельные линии на расстоянии 2 метров, и называется это пространство Адом. Внутри него бегают двое водящих, взявшись за руки — черти. Все остальные участники стоят по разные стороны Ада и стараются перебежать через него на другую сторону. Тех, кого запятнали, тоже становятся чертями.

Детали: Чертям запрещено отпускать руки друг-друга.

**Игра «Дедушка-рожок» (Чай-чай, выручай!)**

В наше время игра известна под названием «колдунчики». Выбранному по жребию водящему, в данном случае дедушке-рожку (колдуну), отводится дом, в котором он сидит смирно до поры до времени. Остальные игроки, разбившиеся на две группы поровну, отходят в разные стороны от этого дома – на расстояние 15-25 шагов. При этом каждая партия проводит для себя черту или кладет жердь, обозначая тем каждый свой дом. Свободное пространство между этими чертами, или домами, называется полем.

Дедушка-рожок из своего дома спрашивает:

— Кто меня боится?
— Никто! — отвечают игроки, перебегая через поле, и дразня водящего:
— Дедушка-рожок, на плече дыру прожег!
Тому надо поймать игроков и отвести их в свой дом. Такие игроки считаются заколдованными и покидать дом не могут.

Современный вариант игры в «колдунчики». На роликовых коньках

Пока дедушка-рожок занят ловлей кого-нибудь из бегущих, пойманных им игроков могут выручать их товарищи. Для этого надо подбежать к дому колдуна и дотронуться рукой до пойманного. Этот игрок считается расколдованным. Он может покинуть дом и присоединиться к своей прежней группе. Если дедушка-рожок переловит всех, то водить в следующей игре начинает тот, кого изловили первым.

Детали: Пойманный колдуном игрок, желающий, чтобы его расколдовали, должен вытянуть в стороны руки со словами: «Чай-чай, выручай!».

**Игра «Горелки»**

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии пары шагов стоит водящий – горелка. Играющие нараспев приговаривают:

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!

«Горелки» – очень характерная для русского менталитета игра. Неторопливым и неповоротливым в ней делать нечего.

После последних слов, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны к ее началу. 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 водит. И игра повторяется. Если горелке удается запятнать одного из бегущих в паре, то он встает с ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, горит.

Детали: Горелка не имеет права оглядываться и может догонять убегающих только тогда, когда они пробегут мимо него.

**Игра «Бой петухов»**

Чертится круг диаметром 1,5-2,0 метра, в который заходят два участника игры и располагаются на расстоянии полшага друг от друга. Оба сгибают одну ногу, придерживая ее рукой сзади за стопу, другая рука за спиной. Суть игры заключается в том, что, прыгая на одной ноге и, толкая соперника плечом, вывести его из равновесия и вытолкнуть из круга.

**Игра «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. Правила игры. Дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышении. Птицы улетают в гнездо по сигналу или как только филин поймает одну из них.

**Игра «Краски»**

 Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки - краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит: Тук, тук! - Кто там? - Покупатель. - Зачем пришел? - За краской. - За какой? - За голубой. Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе. Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок. Если покупатель не отгадал цвет краски, хозяин может дать и более сложное задание, например: «Скачи на одной ножке по голубой дорожке». Правила игры. Хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.

**Игра «Пятнашки»**

 Играющие выбирают водящего - пятнашку. Все разбегаются по площадке, а пятнашка их ловит. Правила игры. Тот, кого пятнашка коснется рукой, становится пятнашкой. Варианты. Пятнашки, ноги от земли. Играющий может спастись от пятнашки, если встанет на какой-то предмет. Пятнашки-зайки. Пятнашка может запятнать только бегущего игрока, но стоит последнему запрыгать на двух ногах - он в безопасности. Пятнашки с домом. По краям площадки рисуют два круга, это дома. Один из играющих - пятнашка, он догоняет участников игры. Преследуемый может спастись от пятнашки в доме, так как в границах круга пятнать нельзя. Если же пятнашка кого-то из игроков коснулся рукой, тот становится пятнашкой. Пятнашки с именем. Все играющие, кроме пятнашки, выбирают себе названия цветов, птиц, зверей. Пятнашка не пятнает того, кто вовремя себя назвал (например, лиса). Круговые пятнашки. Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага. Каждый свое место отмечает кружком. Двое водящих стоят на некотором расстоянии друг от друга, один из них - пятнашка, он догоняет второго игрока. Если убегающий видит, что пятнашка его догоняет, он просит помощи у игроков, стоящих на месте, назвав одного из них по имени. Названный игрок оставляет свое место и бежит по кругу, пятнашка догоняет уже его. Свободное место занимает игрок, который начинал игру. Свободный кружок, если успеет, может занять и пятнашка, тогда пятнашкой становится тот, кто остался без места. Игра продолжается, пятнашка догоняет игрока, который вышел из круга.

**Игра «Кот и мышь»**

 Играющие (не более пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход - нору. В одном ряду стоят коты, в другом - мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит мышь, а та бегает вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками играющих. Как только кот поймал мышь, играющие встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей. Правила игры. Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убегать далеко от норы.

**Игра «Лапта»**

 Для игры нужны небольшой резиновый мяч и лапта - круглая палка (длиной 60 см, ручка толщиной 3 см, ширина основания 5-10 см). На площадке проводят две линии на расстоянии 20 м. С одной стороны площадки находится город, а с другой - кон. Участники игры делятся на две равные команды. По жребию игроки одной команды идут в город, а другая команда водит. Команда города начинает игру. Метальщик лаптой забивает мяч, бежит через площадку за линию кона и снова возвращается в город. Водящие ловят отбитый мяч и стараются запятнать бегущего. Они могут перебрасывать мяч друг другу, чтобы попасть в бегущего на более близком расстоянии. Если игрокам поля удается запятнать бегущего, они переходят в город. В ином случае игроки остаются на местах. Игра продолжается, мяч забивает второй игрок. По очереди все играющие бьющей команды выступают в роли метальщиков. Но не всегда игрокам удается сразу вернуться в город. В этом случае они ждут, что их выручат. Выручить может только тот, кто далеко отобьет мяч. Нередко случается и так, что тот, кто ударил по мячу, не смог сразу перебежать за линию кона. Он ждет, когда мяч забьет следующий игрок,- тогда за линию кона бегут два игрока. Может создаться более трудное положение, когда все игроки бьющей команды, кроме одного, находятся за линией кона, тогда игроку, который еще не бил, разрешают ударить трижды. Если он промахнется, то игроки города уступают свое место водящим. Правила игры. Подавальщики не должны переступать черту города. Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросать в поле рукой. Команда города переходит в поле, если все игроки пробили мяч, но никто не перебежал за линию кона. Вариант. Переменки. На площадке проводится черта. За эту черту становятся двое из играющих. Один из них (подающий) подбрасывает мяч, а другой отбивает его лаптой. Остальные участники игры, стоя в разных местах, ловят мяч на лету. Тот, кому удается поймать мяч на лету, идет отбивать его, а тот, кто отбивал раньше, переходит к ловящим. Если никто не поймает мяч, то его берет тот из играющих, к которому он упал ближе, и возвращает его подающему. Если подающий поймает его на лету, то начинает отбивать мяч, а подающим становится тот, который удачно бросил ему мяч. Тот, кто раньше отбивал, идет к ловящим. Правила игры. Тот, кто подает, не имеет права, ловя брошенный ему мяч, выбегать за свою черту. Если подающий не поймал на лету возвращенный ему мяч, то он берет его и начинает подавать снова. В начале игры можно поставить условие, что игра считается законченной, если один из играющих набрал десять очков, т. е. десять раз отбил мяч так, что его никто не поймал.

**Игра** «**Ляпка»**

Один из играющих - водящий, его называют ляпкой. Водящий бегает 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. Правила игры. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока. Участники игры внимательно наблюдают за сменой водящих.