**ИГРЫ НАРОДОВ РОССИИ**

**Картотека**

**Приложение к программе Большого Фестиваля Детской Игры -2024 «Я,ты,он,она - вместе дружная страна»**

**«Змейка» (русская народная игра)**

Все дети берут друг друга за руки, образуя живую цепь. Ребенок, стоящий первым, становится ведущим. Он начинает бежать, увлекая за собой всех остальных. На бегу ведущий несколько раз должен резко изменить на­правление движения всей группы: побежать в противо­положную сторону, сделать резкий поворот (под углом 90°), закрутить цепочку «змейкой», описать круг и т.д.

*Правила*

Все дети должны крепко держаться за руки, что­бы «цепочка» не порвалась.

Игроки должны точно повторять все движения ведущего и стараться бежать «след в след».

Хорошо использовать в игре естественные препят­ствия: обегать вокруг деревьев, наклоняться, пробегая под их ветками, сбегать но склонам неглубоких овра­гов. При игре в помещении можно создать «полосу пре­пятствий» из больших кубиков или спортивных пред­метов (обручей» кеглей, гимнастических скамеечек).

Игру можно остановить» если «цепочка» порвалась, и выбрать нового ведущего.

**«Липкие пеньки» (башкирская  народная  игра)**

Водящие (их несколько человек одновременно) при­саживаются на корточки, а остальные игроки бегают между ними. Водящие пытаются, неподвижно сидя на корточках, поймать или хотя бы коснуться руками («ветками») пробегающих детей. Если им это уда­лось, то пойманный ребенок становится водящим, и теперь сам должен ловить («приклеивать») веселых бегунов.

*Привило:*

Нельзя ловить игроков за одежду. «Пеньки» не должны сходить с места.

**«Вестовые» (якутская народная игра)**

На бескрайних просторах Крайнего Севера, где дав­ным-давно зародилась эта игра, вести передавались спе­циальными людьми — вестовыми. Они ездили на оле­нях или собачьих упряжках, а сами «письмена» еще до освоения письменности народами Севера изготавлива­лись с помощью узелков на связках тесемок из тонких полосок кожи или веревок. Для игры понадобятся две такие связки тесемок с узелками.

Перед началом игры дети делятся на две команды и разбиваются в них по парам. В каждой паре один ребенок будет «вестовым», а другой «оленем».

В поме­щении или на площадке обозначается место для двух «столбов». Вокруг каждого «столба» должны будут обе­гать игроки определенной команды, причем первым должен бежать «олень», а сзади, не отставая от него ни на шаг, бежит «вестовой» из этой пары игроков. Игра проводится в виде эстафеты: каждый вестовой вместе со своим оленем «скачет» к столбу, обегает его вокруг по часовой стрелке два раза и быстро возвращается к своей команде. Там он отдает свою связку тесемок («письмо») следующей паре игроков, и новый «весто­вой» с «оленем» опять пускается в путь.

Выигравшей считается команда, чьи «вестовые» пер­выми вручат «письмо» судье по окончанию пути.

*Правила:*

«Вестовой» не должен обгонять своего «оленя». Надо обязательно сделать два круга возле столба. Следующий «вестовой» не имеет права выбегать навстречу игрокам своей команды, возвращающимся с «письмом».

**«Удмуртские  горелки» (удмуртская  народная  игра)**

Играющие разбиваются на пары и строятся колон­ной, как в русских «горелках». Однако водящий стано­вится лицом к первой паре, впереди от нее, примерно в 10 шагах. Он держит в поднятой руке платок или шарф.

Последняя пара разъединяет руки, и каждый игрок бежит вдоль своей стороны колонны вперед, к водяще­му. Тот игрок, который успеет схватить платок пер­вым, становится водящим, а другой игрок становится в пару с прежним водящим во главе колонны. Вся ко­лонна постепенно продвигается вперед, а водящий от­ступает на несколько шагов назад, чтобы расстояние между ним и первой парой не уменьшалось.

*Правила:*

Сигналом к началу бега для каждой пары явля­ется поднятие ведущим платка вверх, над головой.

Водящий не должен протягивать платок навстре­чу одному из игроков, а должен держать его в высоко поднятой руке.

Если подбежавшие игроки одновременно схвати­лись за платок, то водящий остается, а эта пара стано­вится впереди колонны.

Игрокам нельзя силой вырывать платок друг у друга.

**«Колышки» (марийская народная  игра)**

Перед началом игры все игроки должны запастись деревянными колышками длиной около одного метра и воткнуть их в землю вокруг водящего так, чтобы об­разовался круг радиусом 3—5 м. Водящий должен сначала попросить у каждого ребенка колышек, но дети могут не отдавать свой колышек, потому что в этом случае им придется становиться на место водящего.

Если все дети водящему отказали, то он начинает сердиться и пытается захватить любой колышек. Для этого он должен положить руку на выбранный колы­шек и громко посчитать до трех. На счет «три» водя­щий выбегает из круга и бежит вокруг. Хозяин круга одновременно бросается в противоположную сторону, стараясь обогнать водящего и добежать до своего ко­лышка первым.

Тот, кто первым добежит до колышка, становится его хозяином, а проигравший становится в круг и дол­жен водить снова.

*Правила:*

Нельзя бежать раньше слова «три», иначе старт будет повторен. Нельзя сокращать круг, срезая его наискосок.

**«Поляна — жердь» (удмуртская  народная  игра)**

Эту народную игру лучше всего проводить на по­лянке с мягкой почвой. Если земля сильно утоптана, то следует попросить детей до начала игры специально вскопать или разрыхлить место, куда будет втыкаться жердь (толстая палка длиной 2 м).

Вокруг жерди очерчивается граница круга радиу­сом 10—15 м (в зависимости от возраста детей это расстояние может быть и уменьшено). Водящий стано­вится возле жерди, остальные игроки становятся за границей круга.

По условному сигналу водящего игроки по очереди вбегают в круг и, не останавливаясь, на бегу ударяют по жерди рукой или ногой (это должно быть уточнено до начала игры). Если жердь при ударе падает, то водя­щий должен броситься вдогонку за этим игроком, пытаясь «осалить» его до того, как игрок пересечет гра­ницы круга. Если водящий догнал игрока, то неудач­ливый игрок становится водящим. Если нет, то он воз­вращается на центр круга, заново втыкает жердь так, чтобы она стояла строго вертикально к поверхности пло­щадки, и игра продолжается.

*Правила:*

В круг может забегать только один игрок, осталь­ные дети ждут своей очереди.

Водящий не должен мешать игроку ударять по жерди.

Если жердь не упала, а только наклонилась, то во­дящий не будет догонять игрока.

Если в ходе игры кто-нибудь из детей специаль­но не хочет сильно толкать жердь, чтобы водящий за ним не гнался, то такой игрок назначается водящим.

**«Стой, олень» (игра, народа коми)**

Эта игра очень популярна у народов Крайнего Севе­ра, в ней игроки могут испытать свои качества в роли оленей. Игра проводится на улице или в большом спортзале, где до начала игры специально отгоражива­ются границы «пастбища». Водящий («пастух», «охот­ник»), который определяется по жребию или считалке, должен поймать за игру нескольких «оленей».

Игра начинается, когда водящий закричит: «Беги, олень!» Все игроки кидаются по площадке врассыпную, а «пастух» пытается догнать любого «оленя», коснув­шись его небольшой палочкой и произнеся: «Стой, олень!» Игра продолжается до тех пор, пока «пастух» не поймает пять оленей.

*Правила:*

Надо лишь касаться игрока палочкой, а не уда­рять его.

Игроки, выбежавшие за пределы площадки, счи­таются пойманными.

Водящие (игроки команды, которая догоняла) быстро по­ворачиваются и бегут назад, в свою сторону игрового поля. Они стремятся добежать до конца игрового поля со своей стороны. Однако осаленный игрок должен громко крик­нуть: «Оленма!» («Я есть!»), и по этой команде все игро­ки поворачиваются и пытаются догнать убегающих про­тивников за тем, чтобы в свою очередь «осалить» любого из них. Роли убегающих и догоняющих могут меняться несколько раз, пока одной из команд не удастся добежать до своего конца игрового поля в полном составе.

*Правила:*

Нельзя выбегать за боковую линию, такой игрок считается «осаленным». Надо обязательно крикнуть «Оленма!», чтобы все иг­роки твоей команды услышали, что их игрока «осалили».

**«Ястреб и утки» (бурятская  народная  игра)**

Игра проводится на улице. Необходимо разделить участок на несколько зон: «камыши», «озеро». «Озе­ро» — это очерченная зона произвольной формы на од­ном из противоположных концов поля. На другом конце поля располагается «ястреб» — это ведущий, который будет ловить «уток». «Утки» должны по команде убе­гать от «ястреба», по дороге к «озеру» прячась в «ка­мышах». «Камыши» — это несколько игроков, кото­рые располагаются в произвольном порядке на рассто­янии 1—1,5 м друг от друга на пути «уток» к «озе­ру». «Утки» спасаются сначала среди «камышей», а потом — в «озере», где «ястреб» уже не может их ло­вить. Если «ястреб» сумел «осалить» нескольких уток, то они считаются пойманными и выходят за пределы игрового поля. «Ястреб» продолжает ловить уже мень­шее количество «уток». «Ястреб» побеждает, если су­мел поймать всех «уток». *Правила:*

«Камыши» не должны сходить с места или ло­вить кого-нибудь из игроков руками.

«Камыши» могут раскачиваться, стоя на месте, и таким образом мешать «ястребу» ловить «уток».

Каждая «утка» обязана поплутать в «камышах», а не сразу бежать к «озеру», где она будет в полной безо­пасности.

**«Бег с палкой в руке» (ингушская  народная  игра)**

Известно много традиционных приемов этой игры, популярной у народов Северного Кавказа: держать пал­ку на ладони, на пальце, на кулаке, локте и т.п.

Рассмотрим, как можно устроить целое соревнова­ние в беге, держа палку на ладони. Для этого надо зара­нее определить расстояние от старта до финиша и от­метить его. Оно может быть 50—100 м, но маленькие дети могут бежать и на меньшую дистанцию. Также надо подготовить деревянные палки, с которыми участ­ники будут соревноваться в беге. Они должны быть при­мерно одинакового веса и размера, чтобы все участни­ки испытывали одинаковые трудности в удержании своих палок в равновесии. Если соревнуются школьни­ки, то палки могут быть длиной до 1 м, если игра про­водится со старшими дошкольниками, то длина палки не должна быть больше 50 см. Участники одного забе­га также не должны очень сильно отличаться между собой по росту.

Дети должны пробежать от старта до финиша, дер­жа перед собой палку на ладони вытянутой вперед руки. Если ребенок во время бега уронил палку, то он выбы­вает из игры.

Побеждает тот, кто сумел первым добежать до фи­ниша и не уронить палку.

*Правила:*

Если во время бега участник поддержал покач­нувшуюся палку другой рукой, то он считается проиг­равшим и должен выбыть из игры. При «фальстарте» игроку его результат не засчитывается.

**«Слепой медведь» (осетинская народная  игра)**

Традиционно в этой игре внимание «слепого медве­дя» игроки привлекали с помощью трещоток: две де­ревянные палочки длиной с карандаш. Концы одной из палочек имели «зазубринки», при проведении по которым гладкой стороной другой палочки можно было получить своеобразный треск. Однако можно ис­пользовать и другие звуковые сигналы, например звон колокольчика.

По жребию выбирают водящего «слепого медведя». Этому ребенку плотно завязывают глаза.

Остальные дети приближаются к медведю и начи­нают трещать деревянными палочками. «Слепой мед­ведь» идет на звук и пытается поймать или «осалить» любого игрока. Спасаясь от медведя, игроки убегают врассыпную. Но при этом они не должны покидать пределов игрового поля.

Пойманный игрок сам становится «слепым медве­дем».

*Правила:*

Если игрок покинет пределы игровой площадки, то он считается проигравшим. Игрок, приблизившийся к медведю, должен обя­зательно трещать трещотками.

**«Маляр и краски» (татарская  народная  игра)**

Перед началом игры выбирают водящего («маляра») и «хозяйку красок». Остальные дети становятся «крас­ками», каждый ребенок выбирает себе собственный цвет, но так, чтобы «маляр» не услышал его названия.

Водящий («маляр») обращается к «хозяйке красок»: «Бабушка, бабушка, я пришел за краской. Разрешите взять?» — «У меня красок много, — отвечает «хозяйка красок», — какую тебе?»

Все «краски» сидят рядышком на лавке и ждут, ка­кой цвет назовет «маляр». Названная «краска» долж­на вскочить с лавки и успеть добежать до противопо­ложного конца комнаты или площадки, где можно бу­дет укрыться за специально начерченной линией.

«Маляр», называя «краску», не знает, есть ли она у «хозяйки» и какой это игрок. Он должен постараться угадать нужный цвет, а затем или успеть поймать убе­гающую «краску», или хотя бы «осалить» ее. Обычно «маляр» по условиям игры должен собрать не менее пяти красок. Тогда можно выбирать другого «маляра», «хозяйку красок», присвоить «краскам» новые имена и начинать игру снова.

*Правила:*

Маляр не должен ловить «краску», когда она еще только поднимается со стула. Нельзя двум игрокам выбирать название одной «краски».

**«Чур, все!» (прятки со скороговорками)**

 **(игра народов коми)**

Перед началом игры дети делятся на две команды и выбирают двух судей, которые будут строго следить за соблюдением правил в течение всей игры.

Жребием определяется, какая команда будет пря­таться первой. Все игроки другой команды становятся в круг и условленное число раз произносят хором ско­роговорку, например «Все бобры добры для своих боб­рят». (Правильное произношение скороговорки долж­но быть доступно всем. Если в команде есть дети с нарушениями произношения отдельных звуков, то скоро­говорка может быть заменена на более простую: «Под топотом копыт пыль по полю летит».) Судьи следят за правильностью произношения скороговорки и счита­ют, сколько раз ее произносят. За это время все дети из другой команды должны успеть спрятаться.

Закончив произносить скороговорку, игроки из во­дящей команды начинают искать спрятавшихся про­тивников. Когда удастся найти первого игрока другой команды, надо громко закричать: «Чур!», и назвать най­денного ребенка по имени. Затем все игроки из обеих команд бегут к месту жеребьевки и, взявшись за руки, хором один раз произносят ту же самую скороговорку, что и в начале игры. За правильностью произношения скороговорки каждой командой следит свой судья.

Выигравшей считается команда, которая первой выполнила всю эту последовательность действий. Она получает право прятаться.

*Правила:*

До начала произнесения скороговорки все игроки должны успеть взяться за руки. Произносить скороговорку надо правильно, не пе­реставляя слова, слоги, звуки.

**Игры с прыжками, на удержание равновесия, меткость и силовые игры**

**«Отгадай» (игра народов Дагестана)**

Игра напоминает жмурки. Водящему завязывают глаза и он начинает прыгать на одной ноге по кругу. Другую ногу он держит вытянутой вперед. Любой ре­бенок может осторожно хлопнуть водящего по вытяну­той ноге. Тот останавливается и пытается угадать, кто ударил его по ноге. Если водящий угадал, то проиграв­ший игрок сменяет водящего. Если нет, то игра про­должается и водящий опять начинает прыгать по кру­гу на одной ноге.

*Правила:*

Нельзя сильно ударять водящего по вытянутой ноге, можно только слегка хлопнуть его рукой не более одного раза.

Водящий не должен открывать глаза, пока не уга­дает имя ударившего его игрока.

Если игроки еще слишком малы, им трудно пры­гать на одной ноге, тогда можно разрешить прыгать на двух ногах, держа руку вытянутой вперед. Тогда водя­щего хлопают по руке.

**«Бой петухов» (марийская  народная  игра)**

Все игроки должны разделиться на пары так, чтобы дети одного возраста и примерно равные по силам ока­зались друг напротив друга. Затем команды выстраи­ваются в две шеренги, одна напротив другой, так, чтобы каждый ребенок оказался напротив своего соперника. Дети становятся на одну ногу; другую ногу, согнутую в колене, держат за спиной обеими руками. По команде все дети начинают прыгать на одной ноге по направле­нию к своим соперникам, выставив вперед плечо. Сбли­зившись, противники толкают друг друга плечом, от­скакивают и снова с разбега сталкиваются. Если во вре­мя петушиного боя игрок потеряет равновесие и вста­нет на обе ноги или обопрется на руку, чтобы не упасть, то он считается проигравшим, и пара выходит из игры. Когда все пары закончат состязаться, по дочитывает­ся, сколько игроков из каждой команды стали победи­телями в бою петухов. Так определяется команда-побе­дительница.

*Правила:*

Толкаться можно только плечом в плечо, другие удары запрещены.

Можно толкать только своего соперника по паре.

**«Хромая лиса» (татарская  народная  игра)**

В начале игры надо расчертить площадку, опреде­лить, где будет располагаться «лисья нора», «дом», «ку­рятник», и выбрать, кто из детей будет «хромой лисой» и «хозяином курятника». Все остальные дети ста­новятся «курами». В зависимости от количества кур в курятнике вычерчиваются и его размеры: они должны быть достаточны для того, чтобы куры могли, не мешая друг другу, убегать от лисы, забравшейся в курятник. «Хромая лиса» скачет на одной ноге из своей норы к «курятнику» мимо «дома», а «хозяин дома» спраши­вает у нее, куда она собралась. Шутливый диалог мо­жет выглядеть так (1):

— Лиса, лисонька хромая, куда ночью ковыляешь? —Бикчантай, сынок Мамая, меня бабка ждет родная! —  А зачем к ней торопиться? —  Моя шуба там за печкой. — А если шуба загорится? — Окуну я шубу в речку. —  Вдруг умчит ее теченье? — Я заплачу с огорченья. — Лиса, лисонька хромая, как без шубы ты пойдешь? — Бикчантай, сынок Мамая, как пройду, тогда пой­мешь!

Доверчивый хозяин «ложится спать» (закрывает гла­за), а плутовка-лиса залезает в «курятник» и начинает гоняться за «курами». При этом она должна прыгать на одной ноге, вставать на обе ноги сразу ей запрещено. Иногда *до*начала игры договариваются, что «хромая лиса» может менять ногу, если устанет долго прыгать на одной ноге. «Куры» разбегаются от лисы врассып­ную, но выбегать из курятника им строго запрещено.

Прыгая за «курами», «хромая лиса» стремится «оса­лить» кого-нибудь рукой. Игрок, которого лиса сумела коснуться, сам становится лисой в следующей игре.

Если лиса встала на две ноги и хозяин курятника заметил это, то он с криком бросается к лисе, и она убегает в нору. Если хозяин догонит лисицу и она не успеет спрятаться в норе, то этой лисе придется во­дить еще раз.

*Правила:*

Выбежавшая из круга курочка считается пой­манной.

Если хозяин курятника был невнимателен и не заметил, что лиса встала на две ноги (даже на очень короткое время), то игра продолжается.

Заметив нарушение правил, хозяин должен сна­чала окрикнуть лису, а только потом пускаться за ней вдогонку.

**«Хищник в море» (чувашская  народная  игра)**

Для этой игры надо закрепить в центре поля или площадки колышек (столбик). На этот колышек наде­вается сверху веревка, которая закрепляется на высоте 20—30 см от поверхности земли с помощью незатягивающейся петли. За другой конец веревки берется во­дящий. Он прижимает этот конец веревки к своему бедру и бежит по кругу.

Образованный с помощью веревки круг — это «море», а веревка — это «хищник». Остальные дети — «рыбки», которые стремятся убежать от «хищника» — веревки, перепрыгнув ее.

«Водящий» может закручивать веревку то по часо­вой стрелке, то против, то убыстрять, то замедлять свой бег, а «рыбки», задевшие «хищника» (веревку), выбы­вают из игры. Игру следует продолжать, пока в море не останется всего 2—3 «рыбки». Затем можно выби­рать нового водящего и продолжать игру.

*Правила:*

Нельзя поднимать веревку выше уровня бедра, потому что это сделает игру опасной.

«Рыбки», выскочившие за пределы «моря», счи­таются проигравшими.

**«Шапка канатоходца» (игра народов Дагестана)**

История этой игры восходит к древним обычаям горских народов, для которых одним из основных уме­ний было умение удержать равновесие на крутых гор­ных тропах. Первоначально в игру играли так: распо­лагали два крупных камня высотой до 50 см на рас­стоянии 3—5 шагов друг от друга и сверху на них клали шест. Игрок должен был перенести шапки всех участников по очереди от одного камня к другому, ни разу не оступившись и не уронив ни одну шапку. Для игры можно использовать гимнастическую скамейку, по которой должны будут ходить дети в ходе игры. В этой игре дети могут просто потренироваться пере­носить в одной руке предметы (например, свои панам­ки), переходя из одного конца скамейки в другой и возвращаясь обратно.

*Правила:*

Игрок обязан быстро перенести все шапки, сло­женные у основания скамейки, с одной стороны на дру­гую.

Нельзя за один раз переносить больше одной шапки.

Свою шапку игрок переносит последней.

Если игрок устал, он может передохнуть, остано­вившись на одном краю скамейки, но он не должен спускаться на землю и даже касаться земли ногой.

**«Биляша» (марийская народная игра)**

Игроки делятся на две команды, которые выстраи­ваются одна напротив другой вдоль параллельных ли­ний, нарисованных на расстоянии нескольких метров друг от друга. Если игра проводится в зале, то для обозначения границ двух линий можно использовать противоположные стороны ковра или широкой ковро­вой дорожки. По жребию решается, какая команда начинает игру. Один из игроков этой команды с кри­ком: «Биляша!», направляется к шеренге противни­ков. Дети из другой команды ждут его приближения, каждый ребенок вытягивает вперед свою правую руку. Водящий хватает за руку любого игрока и пытается перетянуть его на сторону своей команды, а тот упи­рается изо всех сил.

Если водящему удалось перетянуть игрока из дру­гой команды за линию своей команды, то он берет его в плен и ставит позади себя.

Теперь игрок из другой команды может попробо­вать свои силы. Если он сумеет перетянуть на свою сторону игрока, за чьей спиной стоит пленник, то это будет двойная победа: он освободит члена своей ко­манды и захватит противника. Игра продолжается, пока одна из команд не захватит определенное коли­чество пленников или всю команду противников.

*Правила:*

Нельзя прятать руки за спину, таким образом, сопротивляясь захвату.

Тянуть к себе игрока можно любой рукой, но только\_ не двумя руками сразу.

Игроки могут поддерживать сопротивляющего­ся члена своей команды только возгласами или скан­дированием.

Пленником считается игрок, переступивший за черту другой команды обеими руками.

**Литература**

Григорьев В.М. Народные игры и традиции в России. М.,1991.

Литвинова М.Ф. Русские народные подвижные игры. М., 1986.

Кабанова О. А. Игра в коррекции психического разви­тия ребенка. М., 1997.

Покровский Е. Л. Детские игры, преимущественно рус­ские. М., 1887.

Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978.