

Картотека народных календарных игр

Русские народные календарные игры.

Игры - своеобразная школа ребёнка. В них удовлетворяется жажда действия; предоставляется обильная пища для работы ума и воображения; воспитывается умение преодолевать неудачи, переживать неуспех, постоять за себя и за справедливость. Неоценимым национальным богатством являются календарные народные игры. Они вызывают интерес не только как жанр устного народного творчества. В них заключена информация, дающая представление о повседневной жизни наших предков - их быте, труде, мировоззрении. Игры были непременным элементом народных обрядовых праздников. Наши предки с удовольствием участвовали в забавах, которые сопровождались песнями плясками, хороводами. В картотеке представлены музыкально-обрядовые игры для детей старшего дошкольного возраста, поскольку они сложнее и развивают не только музыкальные, но и творческие способности, а так же хорошо подходят для проведения детских фольклорных праздников.

ПАСХА

«Игра с яйцами»

- Играющие раскручивают яйца. Победитель тот, у кого дольше крутится яйцо.
- Катание яиц с горки. Чьё яйцо дальше укатится, тот и победитель.
- Играющие произносят: раз, два, три! Бьются яйцами: яйцо об яйцо. Чьё яйцо разобьётся или даст трещину, тот выбывает из игры.

КРАСНАЯ ГОРКА.

«В круги»

Выбирается водящий. Играющие образуют круг. В центре с закрытыми глазами стоит водящий. Играющие ходят вокруг него и поют:

Отгадай, чей голосок, Становисяво кружок.	И скорей кого-нибудь Своей палочкой коснись.	Отвечай поскорей. Отгадать поторопись.
--	---	---

Затем останавливаются, а водящий ощупывает у всех головы. Тот, кого он верно назовёт по имени, идёт в круг.

ТРОИЦА

«В крест»

Выбираются девушки-русалки. Они выбегают из-за угла (раньше было-из воды). Остальные играющие стараются от них убежать. Играющие должны, как только завидев русалок, быстро нарисовать крест и встать на него. Кто не успеет, того «русалки забирают к себе, и они помогают «русалкам» ловить остальных.

«Салки с мячом»

Водящий может догонять только того играющего, у которого в руках мяч. Мяч можно передавать от одного играющего к другому.

Вербная неделя

«Верба-вербочка»

Дети выбирают девочку и мальчика. Те встают в два круга, образованные играющими. Дети водят хоровод, напевая:

Верба, верба, вербочка, вербочка кудрявая,
Не расти, верба, во ржи, расти, верба, на меже.
Как во городе царевна посреди круга стоит,
Её ветер не берёт, канарейка гнездо вьёт.

На слово «вьёт девочка и мальчик разрывают свои круги и делают «воротики».

Дети проходят в них, продолжая припевать:
Люди спросят: «Кто такой?», Катя скажет: «Милый мой»
В конце девочка и мальчик танцуют.

ПОКРОВ

«Заря – заряница»

Выбираются двое водящих. И водящие, и играющие ходят по кругу с каруселью.
Затем идут хороводом и поют:

Заря-заряница, красная девица, По полю ходила, ключи обронила. Ключи золотые, ленты расписные.	Один, два, три - не воронь, А беги, как огонь.
--	---

На последние слова водящие бегут в разные стороны. Кто первый возьмёт освободившуюся ленточку, тот и победит. Оставшийся выбирает себе следующего напарника.

УСПЕНИЕ (ДОЖДИНКИ)

«Кто с нами?»

Играющие встают вокруг. Выбирается водящий, который показывает движения, а остальные их повторяют. Поют:

- Кто с нами, кто с нами пашенку пахати?
- Мы с вами, мы с вами пашенку пахати.
- Кто с нами, кто с нами жито рассевати?
- Мы с вами, мы с вами жито рассевати.
- Кто с нами, кто с нами жито косити?
- Мы с вами, мы с вами жито косити.
- Кто с нами, кто с нами жито молотити?
- Мы с вами, мы с вами жито молотити.
- Кто с нами, кто с нами муку молоти? (И так далее).

РОЖДЕСТВЕНСКИЙ СОЧЕЛЬНИК.

«Два мороза»

На противоположных сторонах площадки отмечают два «дома». Играющие располагаются в одном «доме». Выбирают два «мороза»: Синий нос и Красный нос.

Морозы говорят: Два мороза удалые, Я - Мороз Красный Нос,	Я - Моро Синий нос. Кто из вас решится В путь – дороженьку пуститься?
---	---

Дети отвечают: « Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз». После слова «мороз» все играющие перебегают в «дом» на противоположную сторону площадки, а «морозы» стараются их «заморозить», коснувшись кого-нибудь рукой.

«Масло»

Один из играющих – «масло» - садится на салазки, а другой – возит его. Остальные стремятся «отведать масла» и с этой целью стараются дотронуться до него. Возница защищает «масло», причём если он до кого дотронется, то последний становится «маслом». А бывший «маслом» - возит.

Зимние Святки

«Бабка»

Играющие загадывают друг другу загадки, причём загадки произносятся вслух, но отгадать её должен только рядом стоящий, который в свою очередь загадывает загадку своему соседу. Не отгадавшего трёх – пяти загадок штрафуют. Ему назначают выполнить какое-либо задание (петь, станцевать, подмести пол и т.д.)

«Прялица»

Играющие, взявшись за руки, образуют круг. В середине круга стоит «жених». Играющие ходят по кругу, приговаривая:

Прялица, кокорича моя. С горя выброшу на улицу тебя;	Стану прясть да попрядывать, На беседушку поглядывать.
---	---

После этих слов «жених» выбирает себе «невесту». Игра продолжается. Другой «жених» выбирает себе «невесту».

МАСЛЕНИЦА

«Горелки»

Играющие поют:

Гори, гори ясно, Чтобы не погасло!	Глянь на небо: Птички летят,	Колокольчики звенят!
---------------------------------------	---------------------------------	----------------------

Затем все встают в круг. Считалкой выбирают, кому водить. Выбранный закрывает глаза, приговаривает: -Где стоите?

Дети отвечают: -У ворот!

Что продаёте?- Квас! - Лови же нас!

Как только произнесены последние слова ,последняя пара – врассыпную: один – направо, другой – налево. «горящий» бежит за ними и старается поймать. Кого ловит – тому «гореть».

«Дрёма»

Дети образуют круг, в центре круга садится «Дрёма». Все водят хоровод и поют:

Сиди, Дрёма, сиди , Дрёма,

Выбирай-ка, Дрёма, выбирай-ка. Дрёма.

Бери, Дрёма, бери, Дрёма.

«Дрёма» встает со стула и выбирает кого-нибудь из круга. Этот человек становится «Дрёмой, а кто им был встаёт в круг.

«Ручеёк»

Число играющих должно быть нечётным. Игроки делятся на пары, встают друг против друга, берутся за руки и поднимают их высоко над головой, образуя своеобразный тоннель. Один игрок, которому нет пары, встаёт вначале этого тоннеля и проходит через него. Остальные игроки поют:

Ручеёк, ручеёк! Лейся, лейся, ручеёк!

Из реки бери водицу, чтобы мы могли напиться.

Игрок, который проходит сквозь тоннель, может выдернуть из него любого игрока и образовать с ним пару в самом конце тоннеля. Тогда тот, кто остался в одиночестве, должен поменяться с ним ролями. Победителей и побеждённых нет, а о времени, в течение которого она будет продолжаться, игроки договариваются между собой сами.

«Баба – Яга»

Водящий – Баба-Яга – находится с завязанными глазами в центре круга. Играющие ходят по кругу, не заходя в него. Один из играющих произносит:

В темном лесу избушка стоит задом наперёд,

В той избушке есть старушка, бабушка, Бабушка Яга живёт.

У неё глаза большие, дыбом волосы стоят.

Ух и страшная какая, наша бабушка Яга!

На последнем слове играющие входят в круг и прикасаются к Бабе Яге. Она старается кого-либо поймать. Пойманный становится бабой Ягой.

«Бабка Ёжка»

В середину круга встаёт водящий – Бабка Ёжка. В руках у неё «помело». Вокруг бегают играющие и дразнят её:

Бабка Ёжка – костяная ножка.

С печки упала, ногу сломала,

А потом и говорит: « У меня нога болит».

Пошла она на улицу – раздавила курицу.

Пошла на базар – раздавила самовар.

Бабка Ёжка скачет на одной ноге и старается кого -нибудь коснуться «помелом». К кому прикоснётся – тот замирает.

«Жмурки»

Выбирается «жмурка». Ему завязывают глаза, заставляют повернуться несколько раз вокруг себя. Между играющими и «жмуркой» происходит диалог:

- Кот, Кот, на чём стоишь? На квашне.

- Что в квашне? -Квас.- Лови мышей, а не нас.

После этих слов участники игры разбегаются, а «жмурка» их ловит. Кого он поймал – становится «жмуркой».

«Барашек серенький»

Играющие выбирают «барашка», образуют вокруг него круг, ведут хоровод и поют: Ты барашек серенький, с хвостиком беленьким.

Мы тебя поили, мы тебя кормили.

Ты нас не бодай , лучше с нами поиграй.

Ну, давай - же, догоняй!

Когда игроки допоят, они разбегаются по игровой площадке. «Барашек бежит за кем-то и старается поймать. Если ему это удаётся, он меняется ролями с пойманным игроком.

«Совушка, сова»

Сначала выбирают «сову». Игрок встаёт в середину игровой площадки, а остальные поют: Уж ты совушка-сова, большая голова.

День наступает, сова засыпает и всё сразу оживает!

Игроки разбегаются по игровой площадке. Они могут бегать друг за другом, прыгать или танцевать, а «сова» в это время стоит неподвижно, но вскоре ей это надоедает – и она поёт: Ночь наступает, всё замирает!

Все игроки замирают и стоят неподвижно. Если кто-то пошевелится, сова его забирает. Игра начинается сначала.

«Мышки – норушки»

Участники делятся на две команды. Одна из них образует круг, взявшись за руки. Это - «мышеловка». Оставшиеся игроки выполняют роль мышей. Игроки «мышеловки» водят хоровод и поют:

Ох уж мыши надоели, развелось их аж не счесть.

Всё погрызли, всё поели, норовят везде успеть.

Мыши в это время ходят вокруг круга. Игроки «мышеловки поднимают сцепленные руки вверх, а мыши начинают вбегать и выбегать из мышеловки. Игроки «мышеловки» поют: Берегитесь вы , плутовки, доберёмся мы до вас.

Как поставим мышеловку, переловим всех тотчас.

«Мышеловку» захлопывают, несколько «мышей» оказываются пойманными и встают в круг.

«Золотые ворота»

Участвовать в этой игре может более 15 человек. Они делятся на две команды, а в командах образуются пары. Пары встают лицом друг к другу и берутся за руки, чтобы получились «ворота». Остальные игроки образуют цепочку, они берутся за руки и пытаются все вместе как можно быстрее пройти между «воротами». Ворота поют: Тра-та-та, тра-та-та, отворяем ворота.

Золотые ворота, поспешайте все сюда.

Пропускаем раз, пропускаем два, а на третий раз – не пропустим вас.

Пропев эту фразу, «ворота» опускают руки. Те, кто не успел пройти, становятся «воротами». Если «ворота» поймали всех игроков, то они считаются победителями.

«Музыкальные кошки – мышки»

Участники должны образовать круг и взяться за руки. Следует заранее выбрать «кошку» и «мышку». «Мышка» находится внутри круга, «кошка» - снаружи и пытается поймать её. Но игроки защищают «мышку». «Кошка» должна разорвать круг игроков или как-то по-другому проникнуть в круг и достать «мышку». «Мышке» разрешается убежать от «кошки», выбежать из круга и вбежать в него. Игроки поют:

Уж ты, серенький коток, не ходи ты в погребок.

Не ходи ты в погребок по сметану, по творог.

Котишко – мурлышко, серенький лобишк.

Не тронь сметану, оставь Степану.

Когда «кошка» поймает «мышку», то они встают в круг.

«Боярская игра»

Игроки делятся на две команды – «бояр-хозяев» и «бояр-гостей». Участники обеих команд встают по разные концы игровой площадки и берутся за руки. «Бояре - гости» поют: - Бояре, а мы к вам пришли, молодые, а мы к вам пришли. Участники поющей команды шагают сначала до середины площадки, а потом отходят назад. Затем в игру вступают «бояре-хозяева», которые поют в ответ:

- Бояре, вы зачем пришли? Молодые, вы зачем пришли?...

- Бояре, мы невесту выбирать, молодые, мы невесту выбирать...

- Бояре, а какая вам мила? Молодые, а какая вам мила?...

Бояре, нам вот эта мила, молодые, нам вот эта мила.

Далее один из «гостей-бояр» пытается разбить цепь «бояр-хозяев»

«Селезень и утка»

Игроки образуют круг, в середине которого ставят «утку». «Селезень» остаётся за кругом и старается ворваться в него, чтобы поймать «утку». Игроки поют:

- Селезень ловил утку, молодой ловил серую.

- Поди, утица, домой, поди, серая, домой.

У тебя семеро детей, а восьмой – селезень.

Если «селезню» удаётся ворваться в круг и поймать «утку», то они меняются ролями.

«Медведь в бору»

Из числа игроков выбирают «медведя». Остальные игроки идут в лес за грибами и ягодами и при этом поют: У медведя на бору грибы-ягоды беру!

А медведь сидит, на меня рычит.

Медведь поостыл – на печи застыл!

При этих словах «медведь» до сих пор дремавший, тихо ворочается, потягивается и, словно нехотя, идёт на детей, которые от него убегают. Пойманный становится «медведем».

«Каравай»

Дети водят хоровод, в центре круга именинник. Дети поют:

- Как на Машины именины испекли мы каравай.
- Вот такой вышины, вот такой низины!
- Вот такой ширины, вот такой ужины!
- Каравай, каравай, кого любишь – выбирай (пение сопровождается определёнными действиями).

Именинник говорит:

- Я люблю вас всех, а вот его (указать кого) больше всех! Игра продолжается до тех пор. Пока все игроки не будут названы.

«Летят – не летят»

Выбирают двух водящих. Остальные играющие стоят, образуя круг. Водящие в центре круга. Играющие должны или поднимать руки вверх и говорить «Летят», или махать руками, приговаривая: «Не летят», отвечая тем самым на слова водящего.

1. Грачи летят, на всю Русь кричат:

- Гу-гу-гу! Мы несём весну!

2. Журавли летят, на всю Русь кричат:

- Гу-гу-гу! Не догнать нас никому!

3. Пчёлы летят, бунчат, гудят:

- Жу-жу-жу! Медову несую еду!

4. Поросята летят, поросята визжат:

- Хрю-хрю-хрю! Надоело нам в хлеву!

5. Медведи летят, во всё горло кричат:

- Ры-ры-ры-! Не пустим вас в боры!

6. Комары летят, звенят, пищат:

- Зы-зы-зы! Наточим наши носы!

Ответивший неправильно выбывает из игры.