



**Муниципальное дошкольное образовательное
учреждение детский сад «Радуга»**

Картотека:

РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Составила: Приходько А.С.

Инструктор по ФК

2025 год

Веселые подвижные игры — это наше детство. Кто не помнит неизменных прятков, ловишек, салочек! Когда они возникли? Кто придумал эти игры? На этот вопрос только один ответ: они созданы народом, так же как сказки и песни.

Русские народные игры имеют многовековую историю, они сохранились и дошли до наших дней из глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции. Собирались мальчишки и девчонки вечером на деревенской улице или за околицей, водили хороводы, пели песни, без устали бегали, играя в горелки, салочки, состязались в ловкости, играя в лапту. Зимой развлечения носили иной характер: устраивались катания с гор, игры в снежки; на лошадях катались по деревням с песнями и плясками. Для всех народных игр характерна любовь русского человека к веселью, удалству

Особенно популярными и любимыми были такие игры, как горелки, русская лапта, жмурки, городки, игры с мячом. Игра в жмурки была распространена во многих областях России и имела разные названия: «Слепая сковорода», «Жмачки», «Куриная слепота», «Кривой петух» и т. д. Прежде чем начинать игру, дети хором вели разговор с водящим: «Кот, кот, на чем стоишь?» — «Ни квашне»,—«Что в квашне?» — «Квас!» — «Лови мышей, а не нас!» Поговорят так с водящим, да еще заставят его несколько раз повернуться на одном месте, и только после этого он начинает искать играющих, как правило, с закрытыми, зажмуренными глазами.

Немало было и таких игр, где успех играющих зависел, прежде всего, от умения точно бросить биту, сбить городки, поймать мяч или попасть мячом в цель (городки, лапта и т. д.) Как названия игр, так и правила были различны в разных областях России, но общим для них являлось стремление выиграть, одержать победу.

Русские народные игры для детей ценны в педагогическом отношении, оказывают большое влияние на воспитание ума, характера, воли, развивают нравственные чувства, физически укрепляют ребенка, создают определенный духовный настрой, интерес к народному творчеству.

Подвижные игры собраны из разных источников. Они достаточно разнообразны по своему содержанию, тематике и организации. Одни игры имеют сюжет, правила их тесно связаны с сюжетом (например, «Коршун», «Курочка», «Гуси-лебеди», «Стадо»). В играх типа «Ляпка», «Много троих, хватит двоих», «Горячее место» сюжет и роли отсутствуют, все внимание детей направлено на движение и правила.

Есть игры, в которых сюжет и действия играющих обусловлены текстом. В игре «Краски» покупатель переговаривается с водящим:

«Тук-тук!» — «Кто там?» — «Покупатель». — «Зачем пришел?» — «За краской». — «За какой?» — «За голубой».

Привлекательны для детей в русских играх различные попевки. В игре «Уголки» каждая перебежка сопровождается попевкой. При последнем слове играющие меняются местами, а покупающий — водящий стремится занять освободившийся во время перебежки уголок.

В играх типа «Горелки» текст отвлекает внимание ловящего, во время пения он должен смотреть вверх.

В любой русской игре есть обязательно водящий или ведущий. На эту роль обычно бывает много желающих, а выбрать нужно одного, иногда двоих, для чего и служат считалки и сговорки.

Водящего можно также выбрать жеребьевкой. Проводится она иначе, чем считалка, и применяется в тех играх, где нужно разбиться на две партии.

Русские народные игры и их варианты доступны детям дошкольного возраста. Их можно с успехом использовать в работе с детьми во время прогулок и занятий физической культурой.

РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ.

Дорожки

На земле проводят разные по форме линии — это дорожки. Играющие бегают по ним друг за другом, делают сложные повороты, сохраняя при этом равновесие. Бегать по дорожке нужно, точно наступая на линию, не мешать друг другу и не наталкиваться на впереди бегущего.

Указания к проведению. Игру можно проводить с любым количеством детей. Длина дорожки может быть произвольной, но не менее 3 м. Эту игру можно провести на соревнование. Нарисовать несколько одинаковых по форме линий, в конце каждой положить цветные флажки. Тот, кто первый из играющих добежит до флажка, быстро должен поднять его над головой.

Змейка

Дети берут друг друга за руки, образуя цепь. Одного из крайних в цепи играющих выбирают ведущим. Он бежит, увлекая за собой всех участников игры, на бегу описывает разнообразные фигуры: по кругу, вокруг деревьев, делая резкие повороты, перепрыгивая через препятствия; водит цепь змейкой, закручивая ее вокруг крайнего игрока, затем ее развивает. Змейка останавливается, закручивается вокруг ведущего.

Правила

1. Играющие должны крепко держать друг друга за руки, чтобы змейка не разорвалась.
2. Точно повторять движения ведущего.
3. Ведущему не разрешается бегать быстро.

Указания к проведению. Играть в «Змейку» можно в любое время года на просторной площадке, лужайке, лесной опушке. Чем больше игроков, тем веселее проходит игра! Чтобы она проходила живо, надо учить детей придумывать интересные ситуации. Например, ведущий называет по имени последнего играющего, названный ребенок и стоящий рядом с ним останавливаются, поднимают руки, и ведущий проводит змейку в ворота.

Или: по сигналу ведущего дети разбегаются, затем восстанавливают змейку.

Челночок

Все участники игры встают парами лицом друг к другу и берутся за руки — это ворота. Дети из последней пары пробегают или проходят под воротами и встают впереди колонны, за ними бежит следующая пара. Игра заканчивается, когда все играющие пройдут под воротами.

Правила

1. Пробежать или пройти нужно так, чтобы не задеть ворота.
2. Пробегая в ворота, дети держат друг друга за руки.

Указания к проведению. Ворота по высоте могут быть разными: дети могут поднимать руки и держать их на уровне плеч или на уровне пояса. Чем ниже ворота, тем труднее пробегать под ними.

Более сложный вариант — когда дети, пробегая в ворота, проносят различные предметы, например шарик в ложке, ведерко, наполненное водой, или проходят, прокатывая рукой впереди себя большой мяч.

Пустое место

Играющие встают в круг, выбирают водящего. Начиная игру, он пробегает мимо игроков, одного из них пятнает и продолжает бежать дальше по кругу. Запятнанный быстро бежит в противоположную сторону от водящего. Кто из них первый добежит до свободного места в круге, тот и занимает его, а опоздавший становится водящим.

Правила

1. Дети бегают только за кругом.
2. Стоящие в кругу не должны задерживать бегущих.
3. Если дети прибегают к свободному месту одновременно, то они оба встают в круг, и выбирается новый водящий.

Указания к проведению. Играют в эту игру в любое время года на большой площадке, где можно бегать без помех.

Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага друг от друга, руки у всех опущены. Если детей много, лучше организовать два круга играющих.

Пятнашки обыкновенные

Начинают игру с выбора водящего, его называют пятнашкой. Все участники игры разбегаются по площадке, пятнашка их догоняет. Кого он коснулся рукой, тот становится пятнашкой.

Правила

1. Детям по ходу игры нужно внимательно следить за сменой водящих.
2. Пятнашка не должен бегать только за одним играющим.

Пятнашки с домом

По краям площадки рисуют два круга — это дома. Дети, убегая QF водящего, могут забегать в дом, где пятнашка салить их не может. Если он рукой касается играющего на игровом поле, то осаленный становится пятнашкой.

Варианты

1. Чтобы не запятнали, нужно присесть или встать на какой-нибудь предмет.
2. Когда пятнашка догоняет играющего, тот может попрыгать на двух ногах, как зайчик, и его уже нельзя пятнать (пятнашки «Зайки»).
3. Играющий, которого запятнали, если он быстрый и ловкий, может сразу же возвратить пятнание водящему и пятнашкой остается прежний игрок («Пятнашки с передачей»).
4. Все играющие, кроме пятнашки, выбирают себе имя из цветов, птиц, зверей. Пятнашка не пятнает того, кто вовремя назвал свое имя, например «лиса» («Пятнашки с именем»).

Ловишки в кругу

На площадке очерчивают большой круг, в середине его кладут палку, делят круг на две части. Все участники игры в ловишки встают на разные стороны круга. Ловишка, обегая палку, перебегает с одной стороны круга на другую и старается поймать кого-то из играющих. Пойманный становится ловишкой.

Правила

1. Ловишка во время игры не должен перебежать через палку и выбежать за круг. Другие играющие перебегают через палку. Длина палки должна быть меньше диаметра круга.
2. Вставать ногами на палку нельзя.

Вариант. Все участники игры, кроме ловишки, стоят за кругом. Они перебегают через круг, а ловишка их ловит. Пойманный игрок становится ловишкой.

Много троих, хватит двоих

Дети встают парами друг за другом, лицом в центр круга. Игру начинают двое, один из них — водящий, он стоит на 3—4 шага сзади того, кто убегает от него.

Убегающий хлопает три раза в ладоши, после третьего хлопка бежит от водящего. Чтобы не быть осаленным, он встает впереди какой-нибудь пары. Прежде чем встать, на бегу кричит: «Много троих, хватит двоих». Тот, кто в этой игре стоит последним, убегает от водящего.

Если водящему удалось осалить убегающего, то они меняются ролями.

Правила

1. Во время игры нельзя пробегать через круг.

2. Убегающему нельзя пробегать более двух кругов.

3. Как только он вбегает в круг, он должен сразу встать впереди какой-нибудь пары. Нарушивший это правило становится водящим.

Указания к проведению. Если водящему удалось ослепить убегающего, и они поменялись ролями, то убегающий может встать впереди одной из пар после кратковременного бега.

Иногда водящему долго не удается догнать убегающих от него игроков, так как они сильнее его и быстрее бегают. В этом случае нужно заменить его, но не упрекать, а положительно оценить его усилия.

Филин и пташки

Играющие выбирают филина, он уходит в свое гнездо. Подражая крику той птицы, которую выбрали, играющие летают по площадке.

На сигнал «Филин!» все птицы стараются улететь в свои гнезда. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, какая это птица, и только тогда пойманный становится филином.

Указания к проведению. Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать (например, голубь, ворона, галка, воробей, синица, журавль и т. д.). Гнезда птиц и филина лучше выбирать на высоких предметах (на пнях, скамейках и т. д.). Птицы от филина прячутся каждая в своем гнезде.

Вариант. Дети делятся на 3—4 подгруппы и договариваются, каких птиц они будут изображать. Затем подходят к филину и говорят: «Мы сороки, где наш дом?»; «Мы чайки, где наш дом?»; «Мы утки, где наш дом?» Филин называет место, где птицы должны жить. Птицы летают по площадке, на слово «Филин» прячутся в свои гнезда. Пойманную птицу филин должен узнать.

Платок

Все участники игры встают в круг. Водящий с платочком идет за кругом, кладет его на плечо одному из играющих и быстро бежит по кругу, а тот, кому положили платок, берет 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 займет свободное место в круге, тот вновь становится водящим, а игрок, отдавший платок, занимает свободное место. Если же убегающий первым встанет в круг, то водящим остается игрок с платком. Он идет по кругу, кому-то кладет платочек на плечо, игра продолжается.

Правила

1. Дети не должны перебегать через круг.
2. Во время бега не разрешается задевать руками стоящих в круге.

3. Стоящие игроки не должны задерживать бегущих.

4. Играющие не должны поворачиваться в то время, когда водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

Указания к проведению. Чем больше детей примут участие в этой игре, тем шире будет круг, а это значит, что нужно больше приложить усилий, чтобы занять свободное место. Дети в круге стоят друг от друга на расстоянии одного шага.

Курочки

Играющие выбирают хозяйку и петушка, все остальные — курочки. Петушок ведет курочек гулять, зернышки поклевывать. Выходит хозяйка и спрашивает петушка: «Петушок, петушок, не видал ли мою курочку?» «А какая она у тебя?» — спрашивает петушок. «Рябенькая, а хвостик черненький». — «Нет, не видел».

Хозяйка хлопает в ладоши и кричит: «Кшш! Кшш!» Курочки бегут в дом, а хозяйка ловит их, петушок курочек защищает.

Всех пойманных курочек хозяйка уводит в дом.

Правила

1. Курочки бегут в дом только на слова: «Кшш, кшш!»
2. Петушок, защищая курочек, не должен отталкивать хозяйку. Он, широко раскрыв крылья, встает на ее пути.

Указания к проведению. Дома хозяйки и петушка с курочками нужно сделать как можно дальше друг от друга (10—20 м). Для усложнения игры курочки по пути к дому преодолевают препятствия, перелетают через забор (перепрыгивают через натянутый шнур) или пробегают по мостику через ручеек. В своем доме они взлетают на насест (на скамейку).

У медведя во бору

Играющие выбирают медведя, определяют место его берлоги. Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают песенку:

У медведя во бору	Медведь постыл,
Грибы, ягоды беру!	На печи застыл!

Медведь просыпается, выходит из берлоги, медленно идет по поляне. Неожиданно он быстро бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем.

Правила

1. Медведь выходит из берлоги только после того, как дети споют песенку.
2. Дети в зависимости от поведения медведя могут не сразу бежать в свой дом, а повторить песенку, раззадорить его.

Указания к проведению. Берлогу медведя лучше разместить на другом конце площадки. Медведь из берлоги должен выбираться (перелезть через бревно, вылезать из ящика, корзины).

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, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома далеко. Через некоторое время хозяин зовет 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.

Правила

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

Лошадки

Все участники игры делятся на тройки, в каждой тройке кучер и две лошадки. Водящий по ходу игры подает различные команды, лошадки их выполняют, а кучер управляет и внимательно смотрит, точно ли выполняют лошадки все движения. Лошадки идут шагом, бегут галопом по кругу, поворачивают направо, налево и т. д.

На слова ведущего: «Лошадки, в разные стороны!» — кучер отпускает вожжи, и лошадки быстро разбегаются по площадке. На слова: «Найдите своего кучера!» — они как можно быстрее находят своего кучера. При повторении игры в каждой тройке кучер меняется.

Правила

1. Лошадки должны точно выполнять все команды.
2. Кучер, чьи лошадки ошибаются, получает штраф — к его вожжам привязывают синюю ленточку.

Указания к проведению. Самой трудной в этой игре является роль водящего, который придумывает для лошадок различные движения. Поэтому, когда игра проводится впервые, роль водящего выполняет взрослый. В конце игры, чтобы тройки собрались вместе, можно дать новое задание: «Кучер, найди своих лошадок!»

Игра заканчивается, как только в тройке играющих все выполняют роль кучера. В конце игры отмечается лучшая тройка.

Палочка-выручалочка (Черная палочка)

Дети по считалке выбирают водящего. Он отбегает от них и встает лицом к стене. У стены лежит палочка-выручалочка. Водящий берет палочку, стучит по стене и говорит: «Палочка пришла, никого не нашла. Кого первого найдет, тот за палочкой пойдет». После этих слов он ставит палочку у стены и идет искать. Заметив одного из играющих, громко называет его по имени, быстро подбегает к стене, берет палочку, стучит ею по стене и кричит: «Палочка-выручалочка нашла...» (называет по имени играющего). Так водящий находит всех детей. При повторении игры должен водить тот, кто был найден первым.

Если игрок, которого нашли, добежит до палочки-выручалочки раньше водящего, он быстро берет палочку и со словами: «Палочка, выручи меня!» — стучит ею по стене, затем бросает ее как можно дальше и, пока ее ищет водящий, прячется. Водящий находит палочку, возвращается к условленному месту, стучит ею и громко говорит: «Палочка пришла, никого не нашла, КОИ первого найдет, тот за палочкой пойдет!»

Правила

1. Водящий не должен подсматривать, когда дети прячутся.
2. Водящий говорит слова медленно, чтобы все дети могли спрятаться.
3. Он должен искать по всей площадке, не стоять возле палочки-выручалочки.
4. Дети могут перебежать с одного места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит ее на месте

Указания к проведению. Эту игру хорошо проводить на лесной опушке. Обязательно нужно ограничить игровую площадку и показать детям несколько мест, где они смогут спрятаться (за кусты, деревья, пеньки, в канавку, в высокую траву)

Для проведения игры нужно сделать палочку-выручалочку из дерева длиной 50—60 см, покрасить в яркий цвет, чтобы ее хорошо было видно в зеленой траве

Усложнение к игре. Можно выручить игрока, которого нашел водящий. Если кто-то из играющих незаметно выйдет из укрытия, быстро подбежит к палочке-выручалочке, постучит ею по стене со словами: «Палочка-выручалочка, выручи» — и назовет по имени выручаемого. Палочку бросает как можно дальше, и, пока водящий ищет ее, дети вновь прячутся.

Стадо

Играющие выбирают пастуха и волка, все остальные — овцы. Дом волка в середине площадки, а у овец два дома на противоположных концах площадки.

Овцы громко зовут пастуха:

Пастушок, пастушок.

Заиграй во рожок

Травка мягкая,

Роса сладкая.

Гони стадо в поле.

Погулять на воле!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают, щип лют травку. По сигналу пастуха «Волк!» овцы бегут в дом — на противоположную сторону площадки. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

Правила

1. Во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли.
2. Волк овец не ловит, а салит рукой.
3. Пастух только заслоняет овец от волка, но не должен задерживать его рукой.

Горячее место

На площадке проводят линию, за которой находится горячее место. В 3—4 шагах от него встает водящий. Дети расходятся по игровому полю.

Играющим нужно перебежать с игрового поля в горячее место и вернуться обратно, но водящий их не пускает. Тот, кого он осалил, остается за чертой в горячем месте. Как только водящий осалит шестого игрока, игра заканчивается. Все идут в поле, а шестой игрок становится водящим.

Побеждают те игроки, кому удалось несколько раз пробежать в горячее место.

Указания к проведению. Там, где горячее место, лежат ленточки. Играющие, кому удалось пробежать в горячее место, берут по ленточке. В конце игры по количеству ленточек можно узнать, кто из игроков самый смелый и ловкий. Если игрока с ленточками все-таки осалят, он одну ленточку кладет на место и остается за чертой.

Перебежки

На противоположных сторонах площадки отмечают линиями два дома, расстояние между ними 10—20 м. Участники игры делятся на две равные группы и занимают дома. В середине площадки стоит водящий. Игрокам нужно из одного дома перейти в другой. Водящий их не пропускает, он старается осалить перебегающих. Осаленный выходит из игры. Побеждает та группа, в которой оказывается большее число игроков в конце игры.

Перебежки с выручалкой

Игра проходит как простые перебежки, только на площадке недалеко от линий домов очерчивают два круга. Игроки, осаленные водящими, не выходят из игры, а встают в один из кругов. Их могут выручить игроки той же команды. Пробегая мимо, игрок берет осаленного, который стоит в круге, за руку и вместе с ним бежит в дом своей команды.

Горелки — очень веселая игра, играют в нее в теплое время года. Играющих может быть много, чем больше, тем веселее.

Горелки с платочком

Все участники игры встают парами друг за другом, водящий стоит впереди колонны и держит в руке над головой платочек.

Играющие говорят хором:

Гори, гори, масло,
Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Глянь на небо,
Птички летят!

После слов «Птички летят!» игроки последней пары стремительно бегут вперед, и кто из них первый возьмет платочек, тот встает с водящим впереди колонны, а опоздавший «горит».

Двойные горелки

Играющие встают парами в две колонны на некотором расстоянии одна от другой. Впереди каждой колонны стоят водящие. С последними словами «Птички летят!» дети, стоящие в последних парах, бегут вдоль колонн (один слева, другой справа), стараясь соединиться впереди колонны в пары. Водящие не допускают их друг к другу, стараются одного из них запятнать.

Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем запятнали одного из них, они встают в колоннах первыми, а водящие вновь «горят». Если водящему удастся запятнать бегущего ребенка, он встает с ним впереди колонны, а игроки, оставшиеся без пары, становятся «горящими».

Вариант. Играющие встают в две колонны парами одна напротив другой на расстоянии 10—15 м. Первыми в колоннах стоят водящие. После слов «Колокольчики звенят!» дети последних пар из каждой колонны отпускают руки и бегут вперед, стараясь соединиться в пары с игроками противоположной колонны. Взявшись за руки, они встают впереди одной из колонн.

Водящие стараются осалить одного из игроков, пока они не соединились. Водящий и игрок, которого он осалил, встают впереди колонны. Тот из играющих, кто остался без пары, «горит».

КАК ВЫБИРАЮТ ВОДЯЩЕГО

Во многих подвижных играх есть водящий: в одной игре это медведь, в другой — коршун, в третьей — челночок. Чтобы начать игру, нужно водящего выбрать. Его назначают или выбирают по считалке.

Дети очень любят шуточные, веселые стихи-считалки, быстро их запоминают. Все участники игры встают в круг, в ряд или садятся на скамейки, лужайку, и один из них выходит на середину, громко, четко выговаривая слова, произносит нараспев считалку, например:

Я пойду куплю дуду,
Я на улицу пойду.
Громче, дудочка, дуди.
Мы играем, ты води!

Или:

Шел баран
По крутым горам.
Вырвал травку,
Положил на лавку.
Кто травку возьмет,
Тот вон пойдет!

Тот, кто произносит считалку, при каждом слове, а иногда и слоге прикасается поочередно рукой к играющим, не исключая и самого себя. На кого выпадает последнее слово, тот становится водящим.

Если участников игры немного, то считаются по-другому: произносят считалку, и на кого падает последнее слово, тот выходит из круга, а считалку повторяют до тех пор, пока не останется один играющий. Он должен водить — ловить мяч, догонять и салить убегающих, быть коршуном или насадкой.

Некоторые считалки содержат вопрос, ответ на который предполагает продолжение расчета, например:

Ехал мужик по дороге
Сломал колесо на пороге.
Сколько гвоздей, говори поскорей,
Не задумывайся!

На кого пали слова: «Не задумывайся!», тот должен ответить, сколько нужно гвоздей, но большие числа лучше не называть, иначе придется долго считаться.

Если в игре выбираются двое водящих, например в «Мышке и кошке», то сначала по считалке выбирают мышку, затем считаются еще раз и выбирают кошку.

От водящего, его активности, изобретательности зависит успех игры, поэтому не всегда целесообразно выбирать водящего с помощью считалки. В таких играх, где роль водящего особенно трудна, как, например, «Коршун и наседка», его лучше назначать или предложить выбрать участникам игры, заранее подсказав, какими качествами он должен обладать (хорошо бегать, быстро ориентироваться в обстановке, быть наблюдательным, метким). Часто в играх все участники делятся на две группы, и нужно решить, какой из них начинать игру. В таком случае два игрока, одному из каждой группы, меряются на палке («конаются»). Для этого подбирают палку длиной 40—50 см, один из играющих берет ее за конец, другой, плотно прижимая свою руку к руке товарища, захватывает ее выше, затем первый переносит свою руку выше руки второго и т. д. Какой игрок захватит конец палки, тот выигрывает для своей группы право начать игру.

Есть и более простой способ выбора очередности — угадывание.

В какой руке лежит предмет?

Какой из двух концов платка с узелком?

Которая из двух палочек (или соломинок), выставленных одним концом, длиннее, которая короче? Так можно выбрать водящих или решить, какой группе первой начать игру.

СЧИТАЛКИ СТАРИННЫЕ

<p>Раз, два, три, четыре, Пять, шесть, семь, Восемь, девять, десять. Выплывает Белый месяц! Кто до месяца дойдет, Тот и прятаться пойдет!</p> <p>Катилось яблочко Мимо сада, Мимо огорода, Мимо частокола; Кто его поднимет, Тот вон выйдет!</p> <p>— Заяц белый, Куда бегал? — В лес дубовый! — Что там делал? — Лыки драл! — Куда клал? — Под колоду! — Кто украл? — Родион. — Выйди вон!</p> <p>Катился горох по блюду. Ты води, а я не буду.</p>	<p>Лиса по лесу шла, Лиса лычки драла, Лиса лапки плела — Мужу двое, Себе трое И детишкам По лаптишкам!</p> <p>Шла кукушка Мимо сети, А за нею Малы дети Кукушата Просят пить, Выходи — Тебе водить!</p> <p>Под мельницей, Под вертельницей Подрались два ерша. Вот и сказка вся!</p> <p>Кукушечка-Горюшечка Плетень плела, Детей вела, Дети шли, До конца дошли, До конца дошли,</p>
--	---

Таря-Маря в лес ходила,
Шишки ела — нам велела.
А мы шишки не едим,
Таре-Маре отдадим!

Ходит свинка
По бору,
Рвет траву-мураву.
Она рвет,
И берет,
И в корзиночку кладет.
Этот выйдет,
Вон пойдет.

Шла кукушка
Мимо сети,
А за нею
Малы дети
И кричали:
«Кук! Мак!»
Убирай
Один кулак!

Катилася торба
С высокого горба.
В этой торбе
Хлеб, соль, пшеница.
С кем хочешь поделиться?

Прыг да скок,
Прыг да скок,
Скачет зайка —
Серый бок.
По лесочку
Прыг-прыг-прыг,
По снежочку
Тык-тык-тык.
Под кусточек присел,
Схорониться захотел.
Кто его поймает, тот и водит.

АХ ты, совушка-сова,
Ты, большая голова!
Ты на дереве сидела,
Головою ты вертела —
Во траву свалилася,
В яму покатилася!

По дорожке Дарья шла,
Клубок ниточек нашла.
Клубок маленький,

Обратно пошли. Кук!

Аты-баты,
Шли солдаты,
Аты-баты,
На базар,
Аты-баты,
Что купили?
Аты-баты,
Самовар!

Первинчики,
Другинчики,
Летели голубенчики
По утренней росе,
По зеленой полосе.
Здесь яблоки, орешки,
Медок, сахарок,
Поди вон
В уголок!

Ахи, ахи, ахи, ох,
Маша сеяла горох.
Уродился он густой,
Мы помчимся, ты постой.

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло,
Стой подоле,
Гляди на поле.
Едут там трубачи
Да едят калачи.
Еду-еду
К бабке, к деду
На лошадке
В красной шапке.
По ровной дорожке
На одной ножке,
В старом лапоточке,
По рытвинам, по кочкам,
Все прямо и прямо,
А потом вдруг... в яму!
Бух!

Раз, два, три, четыре, пять!
Вышел зайчик погулять.
Вдруг охотник выбегает,
Прямо в зайчика
Стреляет.
Пиф! Паф!
Не попал,
Серый зайчик

Нитки аленьки,
Клубок катится, нитка тянется.
Клубок дале, дале, дале,
Нитка доле, доле, доле.
|Я за ниточку взяла,
Потянула, порвала.

За морями, за горами,
За железными столбами
На пригорке теремок,
На двери висит замок.
Ты за ключиком иди
И замочек отопри.

Трух-тух,
Трух-тух-тух,
Ходит по двору петух.
Сам со шпорами,
Хвост с узорами.
Под окном стоит
На весь двор кричит.
Кто услышит, Тот бежит.

Летела кукушечка мимо сада.
Поклевала всю рассаду
И кричала: «Ку-ку-мак,
Раскрывай один кулак».

Погляди на небо,
Звезды горят,
Журавли кричат:
— Гу-гу! Убегу!
Раз, два, не воронь,
А беги, как огонь.

Покатилось колесо,
Укатилось далеко,
И не в рожь,
И не в пшеницу,
А до самой
До столицы.
Колесо кто найдет,
Тот ведет.

Убежал!

Обруч круж,
Обруч круж.
Кто играет,
Будет уж.
Кто не хочет
Быть ужом,
Выходи
Из круга вон!

Конь ретивый
С длинной гривой
Скачет, скачет
По полям.
Тут и там!
Тут и там!
Где проскачет он.
Выходи
Из круга вон!

Петушок, петушок,
Покажи свой кожушок.
Кожушок горит огнем,
Сколько перышек на нем?
Раз, два, три, четыре, пять..
Невозможно сосчитать!

По тропинке кувырком
Скачет зайка босиком
Заинька, не беги —
Вот тебе сапоги,
Вот тебе поясок,
Не спеши в лесок.
Иди к нам в хоровод
Веселить народ.
— Тили-тели,—
Птички пели,
Взвились, к лесу полетели.
Стали птички гнезда вить!
Кто не вьет, тому водить!

СГОВОРКИ

Есть подвижные игры, где все играющие делятся на группы, команды. В таких играх вначале выбирают или назначают ведущих, затем определяется состав команд. Разделить всех игроков поровну, чтобы никому не было обидно, помогают сговорки.

Играющие делятся на пары, отходят в сторону и сговариваются между собой, придумывают названия: один, например, называет себя «сорокой», а другой — «змеем Горынычем». Можно придумать смешные клички, например «Степан-великан», «усатый таракан». Сговариваться надо тихо, чтобы не слышали ведущие. Затем дети идут к ведущим и спрашивают, кого те выберут, чаще в форме рифмовки, например:

Из ведра ерша или из корзины ежа?

Чтобы ведущие одновременно не назвали одного и того же игрока, они договариваются, кто первым будет выбирать и в какой паре: один выбирает в первой паре, другой — во второй. Сговорки бывают разные.

Приведем примеры.

Кого выбираешь:

Конь вороной
или хомут золотой?

Шары катить
или воду лить?

Сено косить
или дрова рубить?

Коня ковать
или двор подметать?

Что возьмешь:

Медведя лохматого
или козла рогатого?

Из речки ерша
или из лесу ежа?

Серую утку
или деревянную дудку?

Чего тебе нужно:

Гороху мешок
или масла горшок?

Кого в гости пригласишь:

Хитрую лису
или Марью-красу?

Таракана усатого
или тигренка полосатого?
Чего тебе дать:
Сахару кусочек
или красненький платочек?

Выбирай:
Ландыш душистый
или одуванчик пушистый?
Колокольчик голубой
или желтый зверобой?
Белую березу
или красную розу?

Сговорки складываются нетрудно, их можно придумать самим.

СЧИТАЛКИ СОВРЕМЕННЫЕ

<p>В круг широкий, вижу я, Встали все мои друзья. Я для вас, мои дружки, Затеваю пирожки: Быстро нужно их испечь, Ты пойдешь, затопишь печь!</p> <p>Жили-были Я ли, ты ли. Между нами вышел спор. Кто затеял, позабыли И не дружим до сих пор. Вдруг игра на этот раз Помирить сумеет нас?</p> <p>Косой, косой, Не ходи босой, А ходи обутый, Лапочки закутай. Если будешь ты обут, Волки зайца не найдут, Не найдет тебя медведь... Выходи — тебе гореть!</p> <p>Волнуются волнушки: — Как быть нам без кадушки! Все грибы в кадушках, Забыли о волнушках! Поищи волнушки ты, Очень вкусные грибы! У линейного моста Я поймал в Неве кита, Спрятал за окошко,</p>	<p>Белки зайцев угощали, Им морковку подавали, Все орешки сами съели, И тебе водить велели.</p> <p>Раз, два, три, четыре, Кто не спит у нас в квартире? Всем на свете нужен сон, Кто не спит, тот выйдет вон!</p> <p>Раз у нашего Степана Караулил кот сметану. А когда настал обед, Кот сидит — сметаны нет. Помогите-ка Степану, Поищите с ним сметану.</p> <p>Как у нас на сеновале Две лягушки ночевали. Утром встали, шей поели, А тебе водить велели!</p> <p>На лужок пришли бельчата Медвежата, барсучата. На зеленый на лужок Приходи и ты, дружок.</p> <p>Взял Егор в углу топор, С топором пошел во двор, Стал чинить Егор забор, Потерял Егор топор. Вот и ищет до сих пор... Поищи и ты топор!</p>
--	--

Съела его кошка.
Помогали два кота,
Вот и нет теперь кита!
Ты не веришь другу?
Выходи из круга!

Мимо леса, мимо дач
Плыл по речке красный мяч.
Увидала щука.
Что это за штука?
Хвать, хвать!
Не поймать
Мячик вынырнул опять.
Он пустился
Дальше плыть,
Выходи, тебе водить.

Тили-тили, тили-бом,
Сбил сосну зайчишка лбом.
Жалко мне зайчишку,
Носит зайка шишку.
Поскорее сбегай в лес,
Сделай зайнице компресс!

Тик-трак, тик-трак,
Под мостом жил старый рак,
Рыжий кот пришел на мост,
Рак схватил кота на хвост.
Мяу-мяу, помогите!
С хвоста рака отцепите!
Все бегут, и ты беги,
Коту Ваське помоги.

Петушок рубил дрова,
Пироги пекла сова.
С кочерыжкой для зайчишек,
Кренделек с медком для мишек.
А ты, дружок,
С чем хочешь пирожок?

Скок-поскок, скок-поскок!
Зайка прыгнул на пенек.
В барабан он громко бьет,
В чехарду играть зовет.

Среди белых голубей
Скачет шустрый воробей.
Воробушек-пташка,
Серая рубашка,
Откликайся, воробей,
Вылетай-ка, не робей!

Раз пошли ребята к речке,
Два весла несли в руках.
Им навстречу — три овечки
И четыре индюка.
Все ребята испугались,
Весла бросили в кусты.
Испугались, разбежались,
А найти их должен ты!

Жил в реке один налим,
Два ерша дружили с ним
Прилетали к ним три утки,
По четыре раза в сутки
И учили их считать:
Раз-два-три-четыре-пять!

Рано, рано мы встаем.
Громко сторожа зовем
Сторож, сторож, поскорей
Выходи кормить зверей.

Шла коза по мостику
И виляла хвостиком,
Зацепила за перила,
Прямо в речку угодила.
Кто не верит — это он,
Выходи из круга вон!

Раз, два, три, четыре!
Жили мыши на квартире,
Чай пили,
Чашки били,
По три денежки платили!
Кто не хочет платить,
Тому и водить!

Пчелы в поле полетели,
Зажужжали, загудели.
Сели пчелы на цветы.
Мы играем — водишь ты!

КАК БРОСАЮТ ЖРЕБИЙ

Чтобы участники игры не спорили, кому водить или кому начинать игру, какой группе где стоять, бросают жребий.

Жребий — это условный знак, какой-нибудь предмет, например дощечка, картонка или одного размера палочки.

Если нужно выбрать вожака в игре, берут столько одинаковых палочек, сколько участников игры. На одной ставят заметку. Все палочки кладут в коробку или ящик, перемешивают, и затем играющие по очереди берут по одной. Кто вытянет жребий с условной заметкой, тому и быть ведущим, начинать игру. Бывают и другие жеребьевки. Их называют угады. Один из играющих берет жребий и за спиной прячет его в руке. В какой руке жребий, никто не должен знать. Затем жеребьевщик, держа руки за спиной, говорит: «Кто вынет жребий, тому водить!» К нему подходят двое из играющих, жеребьевщик спрашивает: «Кто в правой, кто в левой руке берет?» Один берет в правой, другой в левой руке. Жеребьевщик разжимает пальцы и показывает, в какой руке жребий. Угадавший выигрывает спор.

Иногда по количеству играющих берут соломки, палочки, бумажки; одна из них должна быть короче или длиннее других. Верхние их концы нужно сравнивать, а нижние спрятать в руке. Каждый из играющих тянет один жребий. Кто вытянет длинную или короткую палочку, соломинку или бумажку, тот и начинает игру.