**Русская народная игра " краски"**

Русская народная детская игра «Краски» подходит для ребят от 5 до 9 лет. Играть в нее лучше всего на улице, но можно и в просторном помещении.

Первым делом надо выбрать двух водящих: «Продавца» и «Монаха».

После этого «Монах» отходит в сторону, все ребята загадывают, какими «красками» они будут. Цвета «красок» должны быть разные!

Есть несколько вариантов этой русской народной детской игры, но они очень похожи. Различаются только названия одного из водящих «Монах в цветных штанах», «Сенька-поп, толоконный лоб». Если вас смущает упоминание духовных лиц в этой игровой ситуации, то можно выбрать нейтральный вариант «Покупатель, ваш добрый приятель». Суть игры при этом остается неизменной.

«Краски» встают за спиной «Продавца». К ним подходит «Монах», делает вид, что стучит, говорит: «Тук-тук-тук!».

«Продавец» и «Монах» ведут между собой диалог:

«Продавец»: «Кто пришел?

«Монах»: «Монах в цветных штанах!»

«Продавец»: «Зачем пришел?»

«Монах»: «За краской!»

«Продавец»: «За какой?»

«Монах»: «За голубой (красной, оранжевой…. любой цвет)!»

Если «Монах» не угадал, и такой краски нет в «магазине», то «Продавец» выпроваживает его такими словами:

«Скачи по голубой (красной, оранжевой…) дорожке на одной ножке! Там и будет тебе краска!» «Монах» должен совершить «круг почета», проскакав на одной ноге, и вернуться обратно к «магазину». Игра повторяется сначала.

Если «Монах» угадал и такая «краска» есть, то игрок-краска пытается убежать от «Монаха» по дуге, огибая площадку. Задача «краски» — добежать до «магазина», где «Монах» уже не может его ловить.

Если «Монах» сумел догнать «краску», то они должны поменяться ролями. При этом все игроки вновь выбирают себе цвет «краски». Если «краска» осталась непойманной, то «Монах» остается прежний и опять идет за краской.

Оптимальное количество игроков в этой русской народной детской игре – 7-12 человек. При большем числе участников «краскам» становиться скучно, их редко выбирают.

**Русская народная игра " Гори, гори ясно"**

Для игры в горелки выбирали ведущего- »горящего». Конечно же, без помощи считалок здесь не обходилось.

«Горящий» вставал и, устремив взор на небо, пел:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Раз, два, смело,

Глянь на небо-

Звёзды горят,

Журавли кричат:

«Гу-гу-гУ, убегу!

Гу-гу-гу, убегу!»

В это время все остальные игроки убегали и прятались.

«Горящий», пропев песню, должен был искать остальных игроков

**Русская народная 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?»

«Клецки».

«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.

**Башкирская народная игра "Юрта"**

Дети разбиваются на несколько команд по 4 человека. Необходимый инвентарь – на каждую команду нужен один стул и один платок, повешенный на стул. Дети встают в круг каждая четверка вокруг своего стула и, взявшись за руки, ведут хоровод и поют:

Мы весёлые ребята,

Соберемся все в кружок,

Поиграем и попляшем,

И помчимся на лужок.

Затем дети встают в общий круг, и пока будет звучать музыка, водят один общий хоровод.

Когда музыка замолкает, каждая команда детей бежит к своему стулу. Дети берут платок за четыре угла и натягивают его над головой в виде шатра. Выигрывает та команда, которая быстрее всех построит юрту.

**Башкирская народная игра "Медный пень"**

Играющие парами располагаются по кругу. Дети, изображающие медные пни, сидят на стульях. Дети-хозяева становятся за стульями. На башкирскую народную мелодию водящий-покупатель двигается по кругу переменным шагом, смотрит внимательно на детей, сидящих на стульях, как бы выбирая себе пень. С окончанием музыки останавливается около пары и спрашивает у хозяина:

Я хочу у вас спросить,

Можно ль мне ваш пень купить?

Хозяин отвечает:

Коль джигит ты удалой,

Медный пень тот будет твой!

После этих слов хозяин и покупатель выходят за круг, встают за выбранным пнем друг к другу спиной и на слова: «Раз, два, три — беги» — разбегаются в разные стороны. Добежавший, первым встает за медным пнем.

Правила игры: - бежать только по сигналу; - победитель становится хозяином.

**Бурятская народная игра " Ищем палочку"**

Участники игры становятся по обе стороны бревна (скамейки, доски), закрывают глаза. Ведущий берет короткую палочку (10 см) и бросает подальше в сторону. Все внимательно слушают, стараются отгадать, где упала палочка. По команде «Ищите!» игроки разбегаются в разные стороны, ищут палочку. Выигрывает тот, кто найдет ее, незаметно подбежит к бревну и постучит палочкой. Если же другие игроки догадались, у кого находится палочка, то стараются догнать его и запятнать. Тогда палочка переходит к тому игроку, который догнал. Теперь уже он убегает от остальных.

Правила игры: осаленный должен быстро передать палочку.

**Дагестанские народная игра "Выбей из круга"**

На игровой площадке чертится круг диаметром 30 см. На расстоянии 3—4 м от него проводят линию. У каждого игрока (играют 5—6 детей) имеется плоский камень диаметром 5 см и двадцать маленьких камешков или косточек.

Каждый игрок кладет в круг определенное количество камешков (от двух до пяти — по договоренности). С помощью считалки определяют, кому начинать игру. Тот, кого выбрали, бросает свой плоский камень в круг, стараясь попасть в кучу маленьких камешков. В случае промаха камень остается лежать на месте. Если никто не попадет в круг, то тот игрок, чей камень находится ближе к кругу, должен разбить кучу камешков, бросив в круг свой плоский камень с того места, где он лежит. За ним бросает следующий, у кого камень лежит ближе к кругу.

Итак, каждый бросает свой камешек в круг до тех пор, пока не будут выбиты все камешки.

Правила игры:

выигрывает тот, кто выбьет из крута наибольшее количество камешков;

бросать камень нужно только от линии или от того места, куда он упал;

если у игроков камень упадет на одинаковом расстоянии от круга, игру начинают заново.

**Дагестанская народная игра "Подними платок"**

Игроки становятся в круг, в центре его кладут головной платок. Звучит национальная мелодия, все танцуют дагестанскую лезгинку. С окончанием музыки каждый участник игры старается первым поднять платок.

Правила игры. Нельзя тянуться за платком и выходить из круга раньше, чем прекратится музыка.

**Кабардино-балкарская народная игра "Под буркой"**

Играющие делятся на две команды по 5—8 человек. По жребию определяют, в какой команде будет бурка (национальный вид одежды). Старший (тамада) садится на землю, укрывшись буркой, а игроки этой команды располагаются вокруг, охраняя его. Другая команда, водящая, отходит от них на 20—30 м.

По указанию тамады от водящих к соперникам идут два игрока. Увидев их, охрана спрашивает: «Кто идет?» Если идущие не отвечают, то вопрос задается повторно с целью заставить их говорить. Не доходя 2—3 м до бурки, ходоки останавливаются и по очереди отвечают: «Гости». «Если гости — проходите. Добро пожаловать!» — говорит тамада под буркой. Продвигаясь ближе к бурке, пришедшие говорят: «Мы не гости, мы медведь и волк». После этого тамада, не снимая бурки, пытается угадать, кто подошел, и говорит с возмущением: «Так вы не гости, вы обманщики! Медведь — это … (называет имя игрока), а волк … (имя игрока)».

Если пришедших узнали, они сразу убегают, а охрана их догоняет. Кого охрана «осалит», тот становится пленником тамады.

Далее водящая команда может посылать еще двух игроков к бурке. Когда тамада под буркой ошибается, то двое пришедших спокойно забирают двух игроков из его охраны и возвращаются к своим. Если угадывается имя только одного пришедшего, охрана устремляется за ним с целью его пленить, а другой (неузнанный) забирает с собой одного из охранников. Отгаданного охранник преследует до тех пор, пока он не добежит до своей команды, которая, став в круг, имитирует крепость с одними воротами, образованными с помощью поднятых рук. Когда преследуемый уже в кругу, все опускают руки. Если охранники по инерции заскакивают в крут, они становятся пленными. Пленные обеих команд принимают участие в игре своей новой команды. Игра заканчивается, когда одна из групп пленила всех рядовых игроков.

Правила игры:

идущая пара игроков заранее договаривается, кто из них волк, а кто — медведь. Первым на вопросы должен отвечать медведь, а вторым волк;

сидящий под буркой тамада соответственно называет сначала имя медведя, затем волка; охрана должна стоять на линии рядом с буркой и бросаться в погоню за гостями только тогда, когда те начинают убегать.

**Калмыцкая народная игра "Прятки"**

Играющие оговаривают, где можно прятаться: за кустами, бугорком, деревьями и т.п. Образуются две группы, одна из которых разбегается врассыпную и прячется, а другая пускается на поиск спрятавшихся. В дальнейшем игроки меняются местами.

Правила 1: Нельзя подсматривать, пока одна группа играющих прячется.

Правила 2: Можно оговорить время, в течение которого следует найти всех игроков ( например, досчитав до 10).

**Калмыцкая народная игра " Альчик"**

Каждый из участников игры ставит на землю условленное количество альчиков в стоячем положении в один ряд так, чтобы образовалась линия длиной до 1 м. Игроки отходят от этого места на значительное расстояние (до 10—15 м) и оттуда бросают биты с таким расчетом, чтобы выбить альчик из образованного ряда на расстояние шага (не менее 50 см).

Игральными костями (альчиками) служат овечьи, редко козьи астраганы. Коровьи астраганы выступают в роли биты.

Правила игры:

Бросать биту следует поочередно;

выигравшим считается тот, кто выбил три аль-чика подряд. Он забирает либо все кости, поставленные на кон, либо те из них, которые он сумел выбить

**Карельская народная игра "Мяч"**

Играющие делятся на две команды. Игроки одной команды рисуют для себя на площадке крепость - квадрат, каждая сторона которого равна пяти шагам. Игроки другой команды находятся в поле. Они подходят к крепости не ближе чем на пять шагов. У одного из нападающих в руках мяч. Он бросает его в защитников крепости. Тот, в кого попали, поднимает мячик и бросает его в наступающих, а те, в свою очередь, снова бросают мячик в защитников крепости. Промахнувшийся выбывает из игры.

**Правила игры.** Наступающие бросают мяч с определенного расстояния, не ближе. Они могут увертываться от мяча защитников только в пределах поля, а защитники - в пределах крепости.

**Карельская народная игра "Я есть!"**

Для игры выбирают площадку длиной 50 - 60 м и шириной не более 10 м. Играет четное количество детей. Они распределяются на две равные команды, договариваются или решают по жребию, какая будет водить

Седине площадки на расстоянии 2 - 3 м качаются две линии, за которыми строятся две друг против друга шеренги. Игроки убегающей команды дружно все вместе хлопают в ладоши, поворачиваются и быстро бегут к своему краю площадки. Водящая команда бежит за ними, стараясь осалить хоть одного из убегающих прежде, чем они пересекут линию, очерчивающую площадку. Тот игрок, кого осалили, должен громко крикнуть: «Оленпа!» («Я есть!»). После этого он и вся его команда поворачиваются и ловят игроков водящей команды, которые стремятся убежать за черту на конце своей площадки.

Игра продолжается до тех пор, пока одной из команд не удастся в полном составе убежать за черту неосаленной.

Ее считают победительницей. Затем водит другая команда.

Правила игры. Ловить можно любого игрока. Осаленный обязательно должен крикнуть: «Я есть!» Не разрешается убегать за боковую линию площадки.

**Игра народа Коми "Невод"**

Играющие выбирают рыбу. На голову ей надевают платок или венок из цветов и помещают в центр хоровода, изображающего невод. На расстоянии 2-3 м от хоровода устанавливаются четыре украшенных лентами шеста. Рыба, пробравшись сквозь невод (под руками играющих), бежит к одному из шестов. Игроки догоняют ее. Если рыбу не догнали и она спряталась за шестом, она остается рыбой, если поймают, то она возвращается в хоровод. Рыбой становится тот, кто ее догнал.

Правила 1: Игроку, выбегающему из-под невода, надо проявлять ловкость, а не силу.

Правила 2: Разрывать круг нельзя.

**Игра народа Коми " Стой, олень"**

Среди играющих выбирают двух пастухов, остальные участники- олени. Они становятся внутри очерченного круга. Пастухи находятся за кругом, друг против друга. По сигналу ведущего «Раз, два, три- лови!» пастухи по очереди бросают мяч в оленей, а те убегают от мяча. Олень, в которого попал мяч, считается пойманным. После четырех-пяти повторений подсчитывается количество пойманных оленей.

Правила 1: Игра начинается по сигналу ведущего.

Правила 2: Бросать мяч можно только в ноги играющих.

Правила 3: Засчитывается прямое попадание, а не после отскока.

**Марийская народная игра "Катание мяча"**

Играющие договариваются, в каком порядке они будут катить свалянный из шерсти мяч. На ровной площадке на расстоянии 3 - 5 м от черты, за которой располагаются играющие, вырывается небольшая ямка (диаметр и глубина ее чуть больше мяча). Первый игрок катит мяч, стараясь попасть в ямку. Если попадет, он получает одно очко и катит мяч еще раз. Если же игрок промахнется и не попадет в ямку, катит следующий по очереди.

Победит тот, кто первым наберет условное количество очков.

Правила игры. Мяч надо катить, а не бросать в ямку. Нельзя заступать за черту, от которой катят мяч.

**Якутская народная игра "Сокол и лиса"**

Среди игроков выбираются ведущий, сокол и лиса, остальные играющие — соколята. Сокол учит своих соколят летать. Он бегает в разных направлениях и одновременно производит руками разные летательные движения (вверх, в стороны, вперед) и еще придумывает какое-нибудь сложное движение руками. Стайка соколят бежит за соколом и следит за его движениями. Они должны точно повторять движения сокола. В это время вдруг вскакивает из норы лиса. Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их не заметила.

Правила игры:

- время появления лисы определяется сигналом ведущего.

- лиса ловит тех, кто не присел.

**Татарская народная игра "Серый волк"**

Одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, серый волк прячется за чертой в одном конце площадки (в кустах или в густой траве). Остальные играющие находятся на противоположной стороне. Расстояние между проведенными линиями 20–30 м. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает (дети хором отвечают):

Вы, друзья, куда спешите?

В лес дремучий мы идем.

Что вы делать там хотите?

Там малины наберем.

Вам зачем малина, дети?

Мы варенье приготовим.

Если волк в лесу вас встретит?

Серый волк нас не догонит!

После этой переклички все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:

Соберу я ягоды и сварю варенье,

Милой моей бабушке будет угощенье.

Здесь малины много, всю и не собрать,

А волков, медведей вовсе не видать!

После слов не видать серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать. Пленников он уводит в логово – туда, где прятался сам. Правила игры. Изображающему серого волка нельзя выскакивать, а всем игрокам убегать раньше, чем будут произнесены слова не видать. Ловить убегающих можно только до черты дома.

**Якутская народная игра "Пятнашки"**

Двое играющих кладут руки друг другу на плечи и, подпрыгивая, попеременно ударяют правой ногой о правую, а левой о левую ногу напарника.

Игра ведется ритмично в виде танца.

Правила игры. Ритмичность движений, их мягкость соблюдать обязательно.

**Удмуртская народная игра "Водяной"**

Очерчивают круг – это пруд или озеро, река. Выбирается ведущий – водяной. Играющие бегают вокруг озера и повторяют слова: «Водяного нет, а людей-то много».

Водяной бегает по кругу (озеру) и ловит играющих, которые подходят близко к берегу (линии круга). Пойманные остаются в кругу. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков.

Правила игры. Водяной ловит, не выходя за линию круга. Ловишками становятся и те, кого поймали. Они помогают водяному.

**Удмуртская народная игра "Серый зайка"**

На площадке чертится квадрат (6х6 метров) – это забор. У одной из сторон забора сидит зайка. Собаки (10 игроков) располагаются полукругом в 3-5 му противоположной стороны забора. Участвующие в игре дети говорят: «Зайчонок, зайчонок, почему в огород заходил? Почему мою капусту ел?» На последние слова зайка делает прыжок от забора и старается убежать. Собаки ловят его, окружая сцепленными руками.

Правила игры:

- заяц считается пойманным при полном смыкании круга.

- зайцу нельзя выбегать из-под рук при сомкнутом круге.