

ИГРЫ С ДЕТЬМИ НА УЛИЦЕ*

ПИРОЖОК

Играющие встают друг за другом, держась за пояс. Впереди стоит булочник, он ведущий, последний — пирожок. К булочнику подходит покупатель и спрашивает: «Где мой пирожок?» Булочник отвечает: «За печкой лежит». Последний игрок-пирожок кричит: «Я бегу, бегу!» С этими словами он бежит в сторону ведущего, а покупатель старается его поймать. Если пирожок успеет встать впереди ведущего, он становится булочником, а последний игрок — пирожком, и покупатель вновь идет покупать. Если же пирожок будет пойман, то он выполняет роль покупателя, а покупатель — булочника.

Правило. Покупатель не должен стоять на одном месте, после слов «За печкой лежит» он бежит в конец колонны и ловит пирожок.

КАЗАКИ И РАЗБОЙНИКИ

Играющие делятся на две группы. Одна по жребию изображает казаков, а другая — разбойников. Разбойники разбегаются и прячутся. Казаки имеют свой дом (стан). Они уходят на ловлю разбойников, одного казака оставляют сторожить стан. Пойманных разбойников казаки приносят в стан. Игра кончается, когда все разбойники будут пойманы.

Указания к проведению

Игра особенно интересно проходит на лесной опушке, где есть деревья, кустарник, небольшие ямки. Тогда казакам труднее поймать разбойников. Иногда условливаются, чтобы пойманные разбойники становились казаками. Чтобы отличить разбойников от казаков, можно повязать косынки на шею или приколоть отличительный знак на рукав. Если игра проходит на опушке леса, то нужно ограничивать место, где должны прятаться разбойники.

ЩУКА И КАРАСИ

На противоположных сторонах площадки отмечают место норы, где от щуки прячутся караси. Щука живет в камышах.

Перед началом игры все караси собираются в одной норе. По сигналу они выплывают из укрытия и стараются

перебраться на противоположную сторону реки. Щука выходит на охоту. Пойманные караси из игры не выходят, они берут друг друга за руки и встают на середину игровой площадки, образуют сеть. Оставшиеся караси, переплывая с одной стороны площадки на другую, проходят через сеть. Пойманных становится все больше, сеть — все длиннее. Тогда из сети делают корзинку, играющие встают в круг. Участники игры при перебежке обязательно забегают в корзину. Игра заканчивается, когда щука переловит всех карасей.

Правило. Щука не должна заплывать в сеть и в корзину за карасями.

Указания к проведению

Чем больше играющих, тем интереснее проходит игра. Норы для карасей можно выделить простой чертой, но лучше натянуть шнур, под который караси подплывают. Места, где прячется щука (их может быть 3–4), нужно сделать по краям площадки.

Осаленные игроки могут сделать сеть, когда их не менее 3–4. Если щука в начале игры осалила, например, только одного игрока, то он стоит в стороне и ждет, когда их будет больше. Игроков, изображающих сеть, можно поставить в два ряда.

ПОЖМУРКИ

На игровой площадке отмечают дом для водящего — жмурильщика. Он встает в дом, отворачивается, закрывает глаза, все играющие разбегаются и прячутся. Водящий выходит на поиски, найденного называет по имени и быстро бежит к своему дому. Игрок, которого нашли, старается догнать водящего и осалить до того, как он забежит в дом. Если это ему удастся, то он кричит: «На кашу!» Все играющие выходят из укрытий, встают вокруг водящего и говорят слова:

Ем, ем кашку,
Ем солomашку.
Ешь с нами, Апонас,
Догоняй нас!

После этих слов дети разбегаются, а водящий их догоняет. Кого он запятнал, тот становится водящим. Если водящий добежал до дома и его не запятнали, то он идет прятаться, а найденный встает на его место.

Правило. Водящий должен искать играющих по всей площадке.

* Начало в № 3, 4 2020.

ЛАПТИ

На середине площадки вбивают кол, к нему привязывают веревку длиной от 3 до 5 м. Вокруг кола на длину веревки проводят круг. Водящий берет свободный конец ее и встает у кола. Участники игры встают за кругом, поворачиваются спиной к центру и через голову перебрасывают каждый какой-либо предмет (например, мешочек с песком). Повернувшись к водящему, спрашивают его: «Сплели лапти?» Водящий отвечает: «Нет». Играющие спрашивают еще раз: «Сплели лапти?» — и слышат тот же ответ. Спрашивают в третий раз: «Сплели лапти?» — «Сплели!» — отвечает водящий. Тогда, дети бегут в круг и стараются взять свой предмет, а водящий караулит лапти: он бежит по кругу и пытается запятнать играющих. Тот, кого водящий запятнал, встает на его место. Играющие берут свои предметы, и игра начинается сначала.

Иногда водящему, сколько ни бежит по кругу, запятнать играющих не удается, и он вновь водит.

Правила

1. Водящий бежит по кругу только на длину вытянутой веревки, за круг забегать ему не разрешается.
 2. Если играющему не удалось взять свой предмет, то он выходит из игры.
 3. Играющим за кругом разрешается переходить с одного места на другое.
 4. Салить играющих водящий может только в круге.
- Указания к проведению. Лучше игру проводить на большой площадке, в этом случае увеличивается расстояние для бега как играющих, так и водящих.

Игра проходит веселее, если в центре круга брошенные предметы охраняют двое водящих. Это создает определенные трудности для играющих.

КОРЗИНКИ

Играющие делятся на пары и расходятся по площадке. Берут друг друга за руки и образуют кружки-корзинки.

Двое водящих стоят на некотором расстоянии друг от друга, один из них пятнашка, он догоняет второго игрока.



Убегающий бежит между парами и, чтобы его не осалили, быстро называет по имени одного игрока из любой пары. Играющий, чье имя назвали, убежит, на его место встает игрок водящей пары. Если пятнашка осалил убегающего, то они берут друг друга за руки и образуют корзинку.

Правило. Дети водящей пары не должны убежать далеко от остальных играющих.

ЛОВЛЮ ПТИЦ НА ЛЕТУ

Один из играющих — птицелов, он стоит лицом к стене. Играющие делятся на группы по несколько человек и договариваются, каких птиц они будут изображать. Затем подходят к птицелову и спрашивают: «Мы сороки, где наш дом?»; «Мы галки, где наш дом?». Птицелов называет место, где должны жить птицы, и дети занимают свои дома.

На слова птицелова: «Ловлю птиц на лету!» — птицы летают в разных направлениях по площадке, весело кричат. Птицелов их ловит. Пойманный игрок становится птицеловом, птицы разлетаются по своим домам. Игра повторяется.

Правила

1. Птицы должны вылетать из своего дома только после слов птицелова и летать по всей площадке.
2. Каждая группа занимает только свой дом.
3. Тот, кто ошибется, выходит из игры.

Указания к проведению

Играющие могут подражать крику тех птиц, кого они изображают. Игру можно усложнить, если каждый новый птицелов поменяет место домов для птиц.

ГОРОДОК

На земле чертят квадрат — городок, каждая сторона которого 6—10 шагов.

Играющие делятся на две равные группы, игроки одной группы идут в городок. Другая группа остается в поле, встает вокруг городка. Игроки поля, перебрасывая друг другу мяч, стараются в удобный момент осалить кого-либо внутри города. Тот, кого осалили, выходит из игры. Если игрок поля промахнулся, он также выходит из игры.

Игра заканчивается, когда одна из групп потеряет всех игроков. Затем они меняются местами, игра продолжается.

Правила

1. Игрокам городка не разрешается выходить за его границы.
2. Игрокам поля не разрешается долго задерживать мяч и переходить с места на место.

Указания к проведению

В игре принимает участие не более 16 человек. Количество игроков можно увеличить, если игра будет проходить на большой площадке. Дети могут передавать мяч друг другу или перебрасывать. По договоренности можно играть в 2—3 мяча.

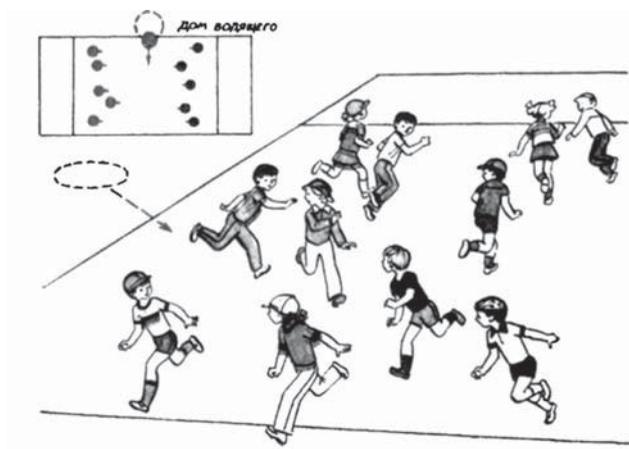


ДЕДУШКА-РОЖОК

Играющие делятся на две равные группы и занимают места на противоположных сторонах площадки, где линией отмечены их дома. Для игры выбирают водящего и называют его «дедушка-рожок». Дом его находится в стороне.

Водящий громко говорит: «Кто меня боится?» Игроки ему отвечают: «Никто!» — и тотчас же перебегают из одного дома в другой через все поле. Бегут и поддразнивают водящего:

Дедушка-рожок,
Съешь с горошком пирожок!
Дедушка-рожок,
Съешь с горошком пирожок!



Водящий выбегает из своего дома и старается осалить игроков. Кого он осалил, вместе с ним ловит играющих. Как только играющие перебегут из дома в дом и водящий вместе с помощником займут свое место, игра возобновляется.

КОРШУН

Перед началом игры дети выбирают коршуна и наседку, остальные играющие — цыплята. Они встают друг за другом и держатся за пояс, впереди наседка. Коршун роет ямку, наседка с цыплятами подходит к нему и спрашивает:

- Коршун, коршун, что ты делаешь?
- Ямку рою.
- На что тебе ямка?
- Копеечку ищу.
- На что тебе копейка?
- Иголочку куплю.
- На что тебе иголочка?
- Мешочек сшить.
- На что тебе мешочек?

- Камешки класть.
 - На что тебе камешки?
 - В твоих деток кидать.
 - За что?
 - Они потоптали капусту у меня в огороде.
 - А высока ли была у тебя изгородь?
- Коршун встает, поднимает руки вверх, показывая высоту изгороди:
- Вот какая!
 - Нет, мои цыплята через такую не перелетят.
 - А я их все-таки поймаю.
 - Не дам тебе своих деток ловить.

Коршун старается поймать цыплят, наседка защищает их, гонит коршуна: «Ши, ши, ши, злодей!» Пойманный цыпленок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего. Игра кончается, когда поймана половина цыплят.

Правила

1. Цыплята должны крепко держаться за пояс друг друга.
2. Тот, кто не удержался в цепи, быстро встает на свое место.
3. Курица, защищая цыплят, не должна отталкивать руками коршуна.

Указания к проведению

Всем играющим нужно дать шнурок или ленточку, они завяжут их вокруг пояса. За такой пояс удобно держаться во время игры. Наседке легче защищать цыплят, если в игре принимает участие не более 10 детей. Если позволяет игровая площадка, то играть могут одновременно две группы, в каждой своя наседка и коршун.

Иногда перед началом разговора с коршуном (он в это время роет ямку) наседка и цыплята ходят вокруг и поют:

Вокруг коршуна хожу
Ожерелье нижу,
По три ниточки,
Бисериночки.
Я снизала вороток,
Вокруг шеи короток.



По материалам сборника М. Литвиновой
«Русские народные подвижные игры»