

## *Картоотека*

### *народных календарных игр для детей 6-7 лет.*

#### Цель:

- Знакомство дошкольников с историческим прошлым своего народа с его традициями, обрядами, народными играми;
  - Воспитание детей в лучших традициях уважения и любви к предкам и родному краю;
  - Развитие духовности, нравственности, патриотических чувств.
- 
- 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. В играх – залог полноценной душевной жизни ребёнка в будущем. 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 картоотеке 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».

### Чьё яйцо дольше покрутится?

Играющие раскручивают яйца. Победитель тот, у кого дольше всех 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,  
Становися во кружок.  
И скорей кого-нибудь  
Своей палочкой каснись.  
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-а угла (раньше было-из воды). Остальные играющие стараются от них убежать. Играющие должны, как только увидев русалок, быстро нарисовать крест и встать на него. Кто не успеет, того «русалки забирают к себе, и они помогают «русалкам» ловить остальных играющих.

### «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 в круг. 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, кокорица 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 – в рассыпную: 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 в начале 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, открываем 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 этой игры 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. Потом выбирают новых «кошку» и «мышку».

### **«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. Затем «медведь» бежит уже стремительнее и ловит кого-то из убегающих от него игроков. 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 нижины!

- 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 несу 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!**

**Отвечивший неправильно выбывает из игры.**