

Картотека 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.

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 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.

Игра «Красная горка».

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

Отгадай, чей голосок,
Становись ты 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.

Игра «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.

Игра «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 в начале этого тоннеля и проходит через него. Остальные игроки поют:

Ручеёк,ручeёк! 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 вкруг 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 допоют, 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 убегать от «кошки», выбегать из круга и вбегать 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 – «бояре-хозяев» и «бояре-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 «бояре-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.

