

МИНИСТЕРСТВО ИСКУССТВА
И КУЛЬТУРНОЙ ПОЛИТИКИ
УЛЬЯНОВСКОЙ ОБЛАСТИ



ЦЕНТР НАРОДНОЙ КУЛЬТУРЫ
УЛЬЯНОВСКОЙ ОБЛАСТИ

Центр развития и сохранения фольклора

Народные игры Ульяновской области



Ульяновск, 2018



**Пасхальные игры
с крашеными яйцами
проводит
фольклорный театр «Веретено»**

**Учащиеся лицея
п. Октябрьский
Чердаклинского района**



**Игра «Дударь».
Специалисты Центра развития
и сохранения фольклора
с учащимися лицея**

Игра «Горелки»





Министерство
искусства и культурной политики
Ульяновской области

ЦНК

Областное государственное бюджетное
учреждение культуры

Центр народной культуры Ульяновской области

Центр развития и сохранения фольклора

НАРОДНЫЕ ИГРЫ УЛЬЯНОВСКОЙ ОБЛАСТИ

**Методический сборник
в помощь работникам
культурно-досуговых учреждений**

**Ульяновск
2018**

Яркие и самобытные черты культуры любого народа как нельзя лучше проявляются в созданных им играх. На протяжении долгого времени русские народные игры были частью как повседневной жизни, так и обязательным «гвоздем программы» любого праздника для детей и взрослых круглый год. В зимний период были свои игры, в тёплое время года – свои.

Народные игры актуальны и интересны и в настоящее время, несмотря на то, что существует достаточно большое количество соблазнов в наш технологический век. Игра всегда имела огромное воспитательное значение, требовала от участников не только физических усилий, но ещё и ума, ловкости, хитрости и настойчивости. Обычно все игры проводились на свежем воздухе, что, несомненно, содействовало физическому развитию подрастающего поколения, его закалке и подготовке к непростой взрослой жизни.

Время вносит изменения в сюжеты некоторых игр, наполняет их новым содержанием, отражающим современную жизнь. Игры обогащаются, совершенствуются, создаётся множество усложнённых вариантов, но их двигательная основа остаётся неизменной. Важнейшее достоинство подвижных игр состоит в том, что в своей совокупности они, по существу, исчерпывают все виды свойственных человеку естественных движений: ходьбу, бег, прыжки, борьбу, лазание, метание, бросание и ловлю, упражнения с предметами – потому являются самым универсальным и незаменимым средством физического воспитания детей.

Во многих играх участвующим приходится выбирать ведущего или «водящего», который должен начинать игру или вести её с начала до конца, или просто следить за происходящим. Такого играющего чаще всего выбирали с помощью различного рода считалок (небольшие рифмованные стишки).

В данном сборнике сотрудники Центра развития и сохранения фольклора постарались привести примеры различного рода игр, которые очень актуальны и сегодня, во многие из них до сих пор дети играют с большим удовольствием. Мы также приводим и несколько вариантов считалок, благодаря которым выбирается «водящий».

Игры, приведённые здесь, с большим удовольствием и пользой можно использовать как для организации культурно-досуговой деятельности детей и молодёжи в клубной работе, так и в учебном процессе в школе, в детском оздоровительном лагере, и в свободное время в кругу семьи.

При составлении сборника «Народные игры Ульяновской области» использовались записи народных игр из архива Научно-образовательного центра «Традиционная культура и фольклор Ульяновского Поволжья» Ульяновского государственного педагогического университета им. И.Н. Ульянова, записи архива Центра развития и сохранения фольклора, а также несколько примеров из издания Е.А. Покровского «Детские игры преимущественно русские».

*Т.Ю. Владимирова, заведующая отделом
традиционной народной культуры ЦРСФ*

I. Игры из архива Центра развития и сохранения фольклора

Ремень

Парни и девушки садятся парами, ведущий ходит с ремнём, подходит к 1-й паре и спрашивает либо у девушки, либо у парня: «Хорошо ли тебе живётся?» Если отвечают: «Хорошо», то ведущий даёт по ладошкам кого-либо – «5 холодных» (бьёт не сильно). Если же, к примеру, парень отвечает: «Плохо живётся, хочу вон ту...» (показывая на девушку другого парня), то ведущий идёт к тому парню и спрашивает: «Отдаёшь?», если тот говорит: «Нет», то ведущий спрашивает, сколько горячих, например, «20 горячих». Если парень отдал свою девушку тому, то он садится к той, от которой ушёл парень.

Номера

Бралась колода карт с номерами, её разбирали, потом ставили стулья спинками, один человек без номера садился на первый стул и наобум называл цифру. Чья цифра была названа, тот садился на второй стул и на счёт «1, 2, 3» участники должны повернуть головы, если повернули в одинаковые стороны – то целуются, если в разные – то нет. Целоваться должны все, независимо от того – парень с парнем или девушка с девушкой.

Записано от Ерёминой Надежды Николаевны, 1948 г.р., р.п. Измайлово, Барышский район, Ульяновская область.

Запись: Ольховик О.Г., Владимирова Т.Ю., Михайлов А.В., Руднева Т.Ю.

Яйца катать

На Троицу красили яйца, выходили на открытую местность, ставили яйца друг от друга на расстоянии 1-1,5 м и тканым круглым мячом сбивали их. Если кто-то задел одно и несколько, забирает себе, если не сбил, то уходит в конец очереди.

Записано от Золина Александра Васильевича, 1936 г.р., с. Барышская Дурасовка, Барышский район, Ульяновская область.

Запись: Ольховик О.Г., Владимирова Т.Ю., Михайлов А.В., Руднева Т.Ю.



Фольклорный ансамбль «Ладанка»
показывает вариант
пасхальной игры с яйцами и мячом

Клёк

Выходили на дорогу, брали палку, доску, кирпич и клёк (маленький удлиненный пенёчек). Край доски клали на кирпич, на возвышенную часть доски ставили клёк, выбирали, кто будет первым (кидали палки через себя, кто дальше кинет – тот и первый будет сбивать клёк). Договаривались, с какого расстояния будут сбивать, и по очереди кидают палку. Кто сбил, то сбивает ещё раз, если нет, то следующий.



Лапта (беговая)

С места деревянной лопаткой сбивали мяч, бил один, а остальные участники бежали за мячом. Кто первый поймает мяч, тот бьёт следующим.

Лапта (круговая)

Рисовали круг, отходили на расстояние, и деревянной лопаткой нужно было попасть мячом в этот круг. Попал – бьёшь ещё раз, нет – бьёт следующий.

Записано от Васиной Клавдии Ивановны, 1936 г.р., с. Папузы, Базарносызганский район, Ульяновская область.

Запись: Москаленко О.А., Москаленко Н.М.

**II. Покровский Е.А. Детские игры преимущественно русские
//Издание второе, исправленное и дополненное. –
М.: Типо-литография В. Рихтер, 1895. – 368 с.**

Черта

Играющие по равной части располагаются друг против друга на двух равных чертах, в расстоянии 15-20 сажень (1 сажень=2,13 метра), и попеременно бегают то с одной стороны, то с другой до противоположной черты, причём игроки противной партии ловят их и если поймают, то оставляют в своей партии; если же не поймают, то они отправляются обратно к своей партии.

Дедушка рожок

Сначала выбирается по жребию, с помощью какой-нибудь прибаутки, вожатый. Ему отводится дом, в котором он сидит до поры до времени. Затем остальные игроки делятся на две равные партии и расходятся на две противоположные стороны, по бокам дома вожатого, большею частью в расстоянии на 5-10 сажень. При этом каждая партия проводит для себя черту, обозначая свой дом. Свободное пространство между этими чертами или домами называется полем. Когда всё таким образом устроилось, вожатый из своего дома спрашивает: «Кто меня боится?» – «Никто!» – отвечают игроки и вместе с тем перебегают из одного дома в другой через поле, не преминув (не упустив возможности), конечно, подразнить при этом водильщика, например, таким образом: «Дедушка рожок на печи дыру прожёт!» В это время водильщик ловит бегущих, и если кого словит, то отводит его в свой дом, из которого пойманный убежать не должен. Но бегущим иногда удаётся выручить пойманных. Это делается таким образом: пока вожак занят ловлею кого-либо из бегущих, один из товарищей подбегает к дому колдуна, дотрагивается рукой до пойманных, и тогда каждый из них считается вырученным, после чего может беспрепятственно выйти из дома водильщика и присоединиться к своей прежней группе. Иногда же пойманные, по условиям игры, обязаны помогать водильщику ловить остальных игроков, причём игра продолжается до тех пор, пока они всех не переловят. Для следующей игры вожак опять выбирается по жребию.

Голыши

Дети более взрослые сажают в кружок маленьких детей, которые называются «горшками», «крыночками» и т.д. Около каждого горшка становятся мать, кум, кума, хозяин или сторож. К кому-нибудь из этих стоящих подходит водырь, находящийся вне круга, обыкновенно избираемый по жребию, и спрашивает стоящего, иногда положивши руки на голову ребёнка, оберегаемого им: «Нет ли продажных горшков?» – или: «Кума, продай дитя!» Хозяин отвечает: «Нет продажных!» – или: «Кочерга со двора!», что означает ответ

отрицательный. После того идёт дальше к соседу с тем же вопросом; если последний желает дать ответ утвердительный, то он говорит водырю: «Купи! Что даёшь?» Тот отвечает: «Шильце, мыльце, белое белильце, белое полотенце!» или: «Шильце, мыльце, золотое зеркальце!» «Ладно, по рукам!» Оба ударяют по рукам в знак того, что покупка совершена, и затем бегут в разные стороны вокруг круга. Кто первый прибежал к стоящему, тот и становится водящим, а опоздавший делается водырем. Случается, иногда так, что оба игрока прибегут до места в одно время, тогда спор решается в пользу того, кто первый прикоснулся к горшку. Иногда для решения спора заставляют обоих игроков бежать снова. В иных местностях эта игра разнообразна тем, что если со стороны хозяев долго не следует согласия насчёт продажи, то водырь прямо объявляет кому-нибудь из хозяев: «Хочу отнять у тебя кола столба!» После этого хозяин и водырь бегут в разные стороны вокруг сидящих, и кто первый прибежит, тот и делается хозяином, а опоздавший идёт водить.

Стоячие столбики

Играющие становятся попарно, на расстоянии 1 аршина (70 см) одна пара от другой и притом так, что в каждой паре один становится впереди, смотря в круг, изображая собою неподвижный столб, а другой, стоя позади него, изображает собою хозяина этого столбика. К одной из пар, а именно к одному из сторожей, встаёт ещё один человек, так что здесь вместо пары образуется тройка. Позади круга, а иногда в его центре, становится ещё один игрок, вожак. Когда игроки установились обозначенным образом, третий, приставший к тройке, отделяется от последней и бежит к соседней паре, где таким образом становится трое; сторож этой пары отделяется и бежит к следующей паре и т.д. Цель вожака та, чтобы словить бегущего и таким образом получить право на его место, а ему передать своё. Поэтому он зорко следит за малейшим поползновением третьего лица, намеревающегося бежать; а при беге старается поймать его или даже просто задеть рукою, чего совершенно достаточно для успеха дела. На каждом из сторожей, наоборот, лежит обязанность всячески содействовать побегу и успешной роли третьего лица, для чего он немедленно уступает ему своё место по приближении его, а сам бежит к другой паре.

Зоря (скралка, чёрная палочка)

Игра проводится где-нибудь на дворе или у забора, а где-нибудь у выхода или лазейки назначается место (дом) для краденной палочки. Затем кто-нибудь из играющих, по жребию, состоящему большею частью из прибауток, обязывается водить. Потом кто-нибудь из играющих посильнее бросает палку через забор на улицу как можно подальше, после чего все остальные прячутся где-нибудь в потаённых местах. Если дети выбирают место для игры довольно открытое, мало обеспеченное от скорых розысков, то они стараются вводить в заблуждение вожака таким образом: закинув палочку, они быстро,

иногда даже на бегу, переменяются друг с другом одеждой. В свою очередь, вожак поспешно бежит за палочкой и по возвращении к условленному месту стучит ею, давая знать, что начинает искать, «зорить», а при стуке громко кричит: «Палочка пришла, никого не нашла, кого первого найдёт, тот за краденой пойдёт!» или «Я за чёрную палочку, а чёрная палочка за всех!». После того, положивши палочку на место, ищет спрятавшихся, стараясь, по возможности не далеко уйти от неё, чтобы в противном случае кто-нибудь из играющих не украд палочку. Отыскав, или просто заметив кого-нибудь, вожак тотчас же громко кричит: «вижу» такого-то, называя при этом его имя, затем спешит к палочке, стучит ею и приговаривает: «стук, стук, палочка на месте!» Так он отыскивает и прочих, и если благополучно всех сыщёт, то первый сысканный в следующей игре начинает водить, а остальные прячутся. Но при искании с вожаким могут быть такие случаи: если вожак и сысканный окажутся близко один от другого, то чтобы первому зачурать другого, а сысканному отчураться от вожака, они оба бегут к палочке и каждый старается прежде другого застукать ею. Если добежит первым вожак, то, стучая, он кричит: «палочка не украдена!» или «чур, у палочки» и т.д. Если, наоборот, первым добежит найденный, то, постукивая, кричит «палочка украдена!» – Запоздавший к палочке обязывается водить, после чего овладевший ею снова забрасывает её, а сам прячется, и игра продолжается. Кроме того, в этой игре на обязанности каждого из участвующих лежит забота выручать товарищей, т.е. отысканных и «застуканных» палочкой, а потому они стараются пользоваться «оплошностью». Весть эта обыкновенно приятно поражает играющих, после того палочку снова закидывают, отысканные снова прячутся, а вожак снова бежит за палочкой. Вот он снова нашёл кого-нибудь и, уже застукав его, пошёл отыскивать другого, а в это время, несмотря на полнейшую осторожность и зоркость его, откуда ни возмись, точно коварный вор, выбежавши из засады, игрок выручил товарища. Опять вожаку забрасывается палка, а не спрятавшиеся прячутся. Вожак снова нашёл одного из товарищей, спешит к палочке, а найденный, по дальности расстояния, даже и не пытается гнаться с ним до палочки, но вот откуда ни возмись на выручку найденного третий игрок, находившийся к палочке ближе игрока, он выбегает из засады, скорее вожака достигает палочки и таким образом выручает найденного. Иногда в этой игре применяются также некоторые из таких способов, которые употребляются и при простых прятках, а именно: если вожак найдёт кого-нибудь и зачурает, то зачуранный обязан идти к дому или саду и стоять там до окончания игры, т.е. пока вожак не отыщёт всех, или пока кто-нибудь не выручит, укравши палочку. После того в следующей игре водит или найденный раньше других, или новый игрок по жребию. Игра эта обыкновенно очень нравится детям в возрасте 6-10 лет. Движений, хохота, острот в ней без конца, в следствие чего дети обыкновенно играют в неё с большим увлечением.

Четыре прясла

Играющих 8 человек. Сначала они встают попарно друг за другом, потом делятся на две равные партии так, что стоящие в парах с правой стороны составляют одну партию, а с левой – другую. После того обе партии бросают жребий: которой партии бегать и которой ловить (быть «пеньками»). Затем «пни» встают посередине двора, улицы или вообще другой какой-либо площади и уговариваются поймать кого-нибудь одного из другой партии, встающей по два человека с противоположных сторон в 10-12 шагов от них. Как только эта последняя партия заметит, что они уговорились насчёт того, кого следует ловить, тут же бегут от них, стараясь сбежаться вместе вчетвером, приговаривая: «Пень да колода». Если, наоборот, «пни» поймают того, кого желали, то вся партия с пойманным превращается в «пни» и т.д.

Дай, дедушка, ручку!

Сначала играющие разделяются на две равные партии, которые потом бросают между собой жребий, кому прятаться, кому искать. Те, кому выпадает жребий искать, выбирают из своей среды дедушку и уходят с ним в сторону. Прячущиеся же выбирают мать, которая прячет своих детей по разным укромным местам, при возможности в одной стороне, недалеко друг от друга. Спрятавши детей, мать идёт к дедушке и говорит ему: «Дедушка! Дай ручку!» Дедушка подаёт руку, а мать ведёт его с внучатами в другую сторону от детей. По пути дедушка и внучата смотрят по сторонам, выглядывая место, в котором спрятаны дети. Как только они заметят это место, то тут же все бегут к спрятавшимся, чтобы словить хоть одного из них. В свою очередь, спрятавшиеся, заметя это, тут же выбегают из своих засад навстречу матери, которая также бежит к ним навстречу и старается перегнать дедушку с внучатами. Если она успевает это сделать и раньше своих соперников добежит до своих детей, то уже из последних не может быть пойман никто. Если же противная партия успеет поймать хоть одного из них, в таком случае игроки меняются ролями, и игра снова продолжается в таком же порядке.



Масло

Игра происходит обычно зимой. Сажают на санки одного из играющих («масло»), а другой возит его. Остальные стараются «отведать» масла и с этой целью стараются ударить его, а возница защищает от удара, причём если он кого тронет или ударит, то последний становится маслом, а бывший «масло» возит.

Посигушки

Двое из играющих садятся на землю, опираясь друг другу подошвами ног, остальные по очереди прыгают через эти ноги. Когда все благополучно перепрыгнули, то для следующего прыжка сидящие на земле на носок левой ноги ставят пяткой правую ногу, через что высота прыжка очевидно должна увеличиться. Для следующего прыжка сидящие на носок правой ноги кладут по левой руке, опираясь мизинцем в самый носок сапог с приподнятым кверху большим пальцем. Прыганье на этот раз ещё более затрудняется. Для следующего прыжка на левую руку кладётся правая, опираясь мизинцем в большой палец левой руки, а большой палец поднимая кверху.

Прыганье в кольцо

Игрок берёт деревянный обруч, держит его над головой и при слове «раз» опускает его вниз и, не бросая его, прыгает, причём кольцо очутилось уже позади; при слове «два» прыгает в кольцо назад и т.д., повторяя свои прыжки много раз.

Скамья (лавка)

Игроки по жребию разделяются на две партии, играющих и водящих, прыгающих и гнущихся, верха и низы. Те, которые водят (низы), подходят к стене или забору; передний из них упирается головой в забор, «гнётся до пояса» т.е. почти под прямым углом и для большей устойчивости упирается руками о землю; следующий за ним тоже «гнётся», просовывая свою голову подмышку впереди стоящего, одной рукой обхватывая его поясицу, а другой опирается о землю. Следующий поступает так же, и таким образом составляется нечто вроде скамьи, на которую прыгают с разбега по очереди. Прыгнувший должен сидеть смирно в таком положении до тех пор, пока все не усядутся. Последним для прыганья обычно выбирается самый искусный, потому что, с одной стороны, когда прыгают менее искусные то для него на лавке остаётся очень мало места, которое тем не менее следует занять с большою ловкостью, с другой стороны, он в таком положении должен высидеть некоторое время, пока просчитает сам, ударяя в ладоши, «раз, два, три и т.д.», по условию, большею частью до 10. Если после всего этого он останется сидящим, то вся его партия опять остаётся играющей. Если же свалится он, или во время сиденья упадёт или коснётся ногами земли кто-нибудь другой из его партии, то роли партий переменяются: низы делаются верхами, а верхи низами. В эту игру может играть не более 6-8 пар с обеих сторон. Да и

немыслимо, чтобы первый мог прыгнуть так далеко, чтобы ещё после него могло усесться 10-12 человек.

Кандалы

Участники этой игры становятся в два ряда, каждый лицом к противоположному, на расстоянии нескольких саженей один от другого. «Кандалы!» – кричит кто-нибудь из одного ряда. – «Скован!» – отвечает кто-нибудь из другого. «Раскуй!» – «На кого?» – «На друга твоего!» – «На какого?» – «На Серёгу» (например). Серёга тут же бежит из своего ряда в противоположный, преследуемый пинками от своих бывших товарищей и становится среди новых. После того из другого ряда кричат так же.

Перерыв (тары-бары)

Дети разделяются на две равные партии, выстраиваются двумя шеренгами (стенками) друг против друга, приблизительно на расстоянии 5-10 саженей, причём крепко берутся за руки, образуя таким образом каждая партия крепкую цепь. Потом из каждой партии по очереди начинают звать: «Тары-бары! Дайте нам такого-то». Названный отделяется от своей партии, бежит к зовущим, а подбежавши, старается прорвать образуемую цепь. Если ему удалось, тогда он уводит с собою в свою партию одного из оторванных по выбору; если же нет, то сам остаётся во враждебной цепи. Беганье происходит попеременно до тех пор, пока в одной из стенок останется только один человек.

Кривое колесо

Несколько человек образуют круг, в который встают спиной, а смотрят наружу, берутся за руки и начинают двигаться друг за другом в какую-либо сторону и вместе с тем всей артелью подвигаясь вперёд к какому-либо намеченному месту, изображая таким образом всем этим общим движением кривое колесо. Вращение это происходит до тех пор, пока кто-либо из них не устанет и не оторвётся от общего круга. Отрывающийся при этом, в силу направления данного движения нередко летит далеко в сторону. Когда остальные игроки несколько оправятся, круг снова замыкается, из которого на этот раз исключается тот, кто упал. Игра продолжается до тех пор, пока не устанут все играющие.

Коршун

Играющие выбирают из своей среды двух товарищей посильнее. Одного из них назначают коршуном, другого маткой, остальных играющих называют цыплятами. Коршуна сажают где-нибудь на земле, в которой он палочкой роет яму. К нему подходит матка, за которую крепко держатся детки и хором поют: *«Вокруг коршуна хожу, я на коршуна гляжу!»*.

После этого матка, останавливаясь перед коршуном, ведёт с ним разговор:

- «Что ты делаешь?»
- «Ямочку рою!»
- «Зачем тебе ямочка?»
- «Иголочку ищу»
- «Зачем тебе иголочка?»
- «Мешочек шить»
- «Зачем тебе мешочек?»
- «Камешки класть»
- «Зачем тебе камешки?»
- «В твоих детей бросать»
- «Что тебе дети мешали?»
- «Они горох порвали»

При этом коршун бросает палочку вверх и говорит: *«Вот у меня какой плетень был, а они его перелетели и горох съели»*. Затем коршун, выражая неудовольствие на детей матки, бросается и ловит их. Переловивши всех, коршун назначает каждому отдельную работу, смотря по силам, возрасту и полу. Например, одному назначает баню топить, другому за водой сходить, если девочка, то рубаху сшить, гребешок принести и т.д. Когда все работы исполнены, дети приходят звать коршуна с коршунихой в баню. Теперь оба спрашивают: *«Какая баня? Хорошо ли там?»* – Дети отвечают: *«Баня хорошая, посуда золотая и т.д.»* Коршун с коршунихой отправляются в баню, где дети начинают потихоньку бить их прутьями, потом посильнее и, наконец, так сильно, что коршун с коршунихой начинают догадываться, что они попали в засаду, откуда спасаются бегством, а дети с прутьями преследуют их. Так игра и кончается.

Улей

Один по взаимному согласию изображает собой «Улей». Другие, взявшись за руки, образуют вокруг него хоровод и поют: *«Стоит улей под кустом, под орешничком. Тепло тебе, улей, холодно тебе, улей?»* В ответ им Улей поёт: *«Мне не так тепло, мне не так холодно, приоденьте меня, прикутайте меня, с красной девицы платок, са молодца кушачок, са малого ребёнка рубашку долой!»* После этого один из играющих, остановившись против Улья, даёт ему какую-нибудь вещь, например, платок, поясок и т.д. Начинается опять пение хоровода и передача Улью какой-либо вещи. После того он старается убежать от играющих, держа вещи в руках, а они его ловят. Кто словил, тому отдаётся принадлежащая ему вещь. Беганье продолжается до тех пор, пока все вещи не будут возвращены.

Челноком

Собирается несколько пар и становятся одна после другой. Затем все поднимают руки кверху так, чтобы свободно можно было между ними пройти. Последняя пара бежит посередине между всех пар и кричит: *«Челнок бежит, земля дрожит!»* – пройдя все пары, становятся впереди первой и тоже поднимают кверху руки. Таким же образом

бежит потом вторая, третья и так до последней пары. Затем игра продолжается и в таком виде продолжается по желанию без конца.

Слепая сковорода

В этой игре одному из участвующих, по уговору или жребию, чаще всего выражаемому в форме прибауток, завязывают платком глаза, а иногда надвигают на его лицо шапку, чтобы меньше видел, потом отводят на середину комнаты, заставляют повернуться несколько раз на одной ноге, чтобы он не знал, к кому стоит лицом и спиной, а затем заставляют ловить бегающих вокруг него игроков. Каждый из играющих даёт себе название, соответствующее предметам кухни. Поймав кого-нибудь из них, вожак должен назвать его по имени, иначе поимка не имеет значения. Во избежание столкновения, падения, ушиба играющие предупреждают слепого словами: «Огонь!» Выход за определённую черту или в другую комнату никому не дозволяется.



Пора, бабушка, в пир!

Играющие образуют круг, держа друг друга за руки. В середину круга становятся одного с завязанными глазами – это и есть бабушка. Кто-нибудь из стоящих в кругу говорит: «Бабушка, бабушка! Пора в пир!» – «Не в чем!» – «В рогоже!» – «Не гоже!» – «В лукошко!» – «Покато!» – «На крылышках полетай!». При последних словах бабушка, кружась и махая руками, приближается к окружности круга и натываясь на кого-нибудь старается узнать его. Если узнает, то последний делается бабушкой, если не узнает, то бабушка продолжает ловить.

В пятую голову

Игрок бросает мяч об стенку 4 раза, ловя его потом в руки. На пятый раз он должен ударить мячом об стенку и затем подставить голову так чтобы он при падении ударился об неё.

Мячик кверху

Играющие становятся в круг, как можно ближе один к другому. Один из играющих, по жребию, становится в середину круга и бросает мяч со словами: «Мячик кверху!» и, не сходя с места, бросает им в одного из своих товарищей. Тот, в которого попадает мячик, занимает место первого, и он поступает так же, как и его предшественник. Если же мяч ни в кого не попал, то подавший снова подбрасывает его, пока не попадёт им в одного из товарищей.

Крестики

Играют двое. Они чертят карандашом на бумаге прямоугольник, разделённый сначала вдоль пополам, а потом еще на несколько мелких четырехугольников поперёк. Затем один из играющих, зажав в кулаки обе руки, и зажавши в одном из них мел, предлагает другому отгадать, в какой руке эта вещь спрятана. Если товарищ отгадал, то он ставит на своей стороне крест. Если же не отгадает, то такой же крест ставит в первой клетке у себя спрашивающий. У кого раньше накопится полное количество крестов, тот и выиграл.

+	+
+	+
+	+
	+

III. Из архива Научно-образовательного центра «Традиционная культура и фольклор Ульяновского Поволжья» Ульяновского государственного педагогического университета им. И.Н. Ульянова

Игра «колдунчики»

Один играющий (ведущий) держит ладонь горизонтально, другие игроки кладут на ладонь по одному пальцу, сам он тоже кладёт палец. Далее проговариваются следующие строки:

*Мама, папа, есть хочу.
Булку с маслом не хочу.
А конфетку «ам» –
Никому не дам.*

При последних словах ведущий сживает ладонь в кулак. Чей палец поймал, тот и будет «колдуном», т.е. догонять остальных.

Записано от Валерия Долбина, 1965 г.р., Владимира Долбина, 1967 г.р., Евгения Горшкова, 1973 г.р., 12.07.1980 г., с. Большие Озимки, Инзенский район, Ульяновская область.

Запись: Миллер Ольга.

Лягушка

Игроки встают в круг. В середине стоит ведущий. Один игрок проходит сзади других игроков и дотрагивается до кого-то рукой. В это время все стоят с закрытыми глазами. После этого все открывают глаза. Тот, до кого дотронулись рукой, должен показать язык другим игрокам, только чтобы не видел ведущий. Кто увидел язык, должен сесть. Ведущему нужно угадать, кто показывает язык. Если он угадает, то они должны поменяться местами. Если не угадывает, то игра продолжается с тем же ведущим.

Записано от Аксёновой Алсу, 2001 г.р., Хлыновой Ольги, 2001 г.р., Радченко Алёны, 2002 г.р., Заидовой Анастасии, 2002 г.р., Ганюшкиной Юлии, 2002 г.р., Сырова Дмитрия, 2002 г.р., 24.06.2014г. р.п. Вешкайма, Вешкаймский район, Ульяновская область.
Запись: Симонова Юлия.

Бегемотики

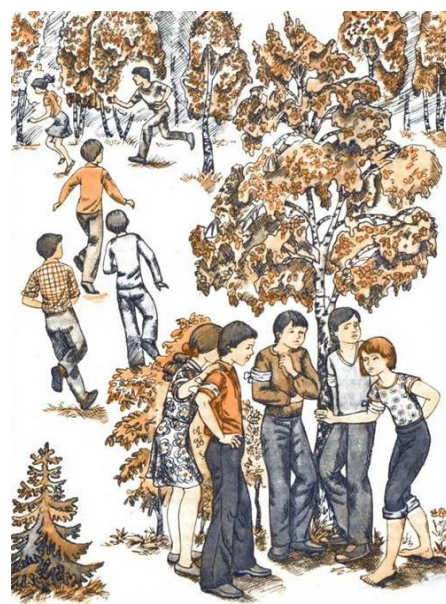
В эту игру должны играть не менее трёх человек. На асфальте рисуется цветок с лепестками. Лепестков может быть сколько угодно. Лепестки нумеруются по порядку, начиная с 1. В середине стоит ведущий, на лепестках стоят игроки. Ведущий говорит: «Бегемотики бежали-бежали и на кнопку нажали». Игроки во время этих слов ходят по лепесткам. Когда ведущий говорит «стоп», игроки должны встать на том лепестке, на котором оказались. Затем ведущий должен назвать любой номер лепестка и угадать, где стоят игроки. К примеру, он говорит: «Кто стоит на цифре 6?». Если на этой цифре стоит игрок, то он должен убежать от ведущего, чтобы тот его не замаял. Игрок выигрывает в том случае, если до него не дотронется ведущий.

Записано от Корчак Анны, 2004 г.р., Кузнецовой Алины, 2004 г.р., Волковой Екатерины, 2003 г.р., 21.06.2014 г., р.п. Вешкайма, Вешкаймский район, Ульяновская область.
Запись: Симонова Юлия.

Казак-разбойники

Нужно поделиться на две команды на равные части. Одна команда отворачивалась, другая убегала, чертя при этом стрелочки. Могли обмануть первую команду и сделать развилку, чтобы было сложнее искать.

Записано от Иглиной Ксении Сергеевны, 1988 г.р., 04.07.2004 г., р.п. Вешкайма, Вешкаймский район, Ульяновская область.
Запись: Масяева Наталья.





Море волнуется

Выбирается с помощью считалки «подводный царь», который должен заставить замереть морские фигуры. Игроки разбегаются в стороны, прыгают, бегают, а ведущий, стоя на месте, говорит слова: *«Море волнуется – раз! Море волнуется – два! Море волнуется – три! Морская фигура, замри!»* – и на последних словах игроки замирают в любой позе. Ведущий обходит свои «владения», останавливается около любой фигуры и спрашивает игрока, какое животное он изображает. Ответить нужно быстро, иначе выйдешь из игры.

Колечко

Выбирается ведущий, у него находится колечко или какой-нибудь маленький предмет. Ведущий и игроки складывают руки лодочкой. Он обходит каждого, вкладывая свои ладони в ладони игроков. Тем временем он может незаметно вложить колечко кому-то из ребят, а может и вообще никому не положить. Никто не сознаётся в том, что у него колечко. В определённый момент ведущий говорит: *«Колечко, колечко, выйди на крылечко»* Тот, у кого находится колечко, должен выбежать из ряда, остальные должны его догнать. Если поймали, то он возвращается на место. Если же он успел убежать, то становится вместо ведущего.



Вышибалы

С помощью считалки выбирают двоих «вышибал»:

*«Шёл баран по крутым горам,
Вырвал травку, положил на лавку,
Кто травку возьмёт, тот вон пойдёт».*

Остальные игроки – «мишени». Чертят две полосы по бокам, за которую игроки, вставшие в линию по центру, не должны заходить. «Вышибалы» тоже чертят две полосы. Расходятся по сторонам и бросают мяч в игроков по очереди, стараясь попасть. В конце игры «мишеней» должно остаться двое, и «вышибалы» должны в них попасть, чтобы поменяться ролями.

Записано от Антонова Дениса, 1994 г.р., Пимоновой Марии, 1994 г.р., Липановой Оксаны, 1995 г.р., Липановой Юлии, 1994 г.р., Гуряевой Екатерины, 1995 г.р., 05.08.2002 г., р.п. Вешкайма, Вешкаймский район, Ульяновская область.

Запись: Зубарева О.А.

Штанга

На асфальте чертится большой круг, и все в него встают. Ведущий берёт мяч и начинает стучать в середине круга: *«Штанга, штанга, штандарёнок, невоспитанный ребёнок»* и подкидывает очень высоко мяч. И когда мяч упадёт на асфальт, все должны разбежаться в разные стороны, а ведущий начинает «маить» этим мячом. И в кого он попадёт, тот выходит из игры.

Записано от Захаровой Ирины Евгеньевны, 1995 г.р., Жидяевой Олеси Олеговны, 1985 г.р., 16.07.2009 г., с. Стемасс, Вешкаймский район, Ульяновская область.

Запись: Абрамова Е.А.

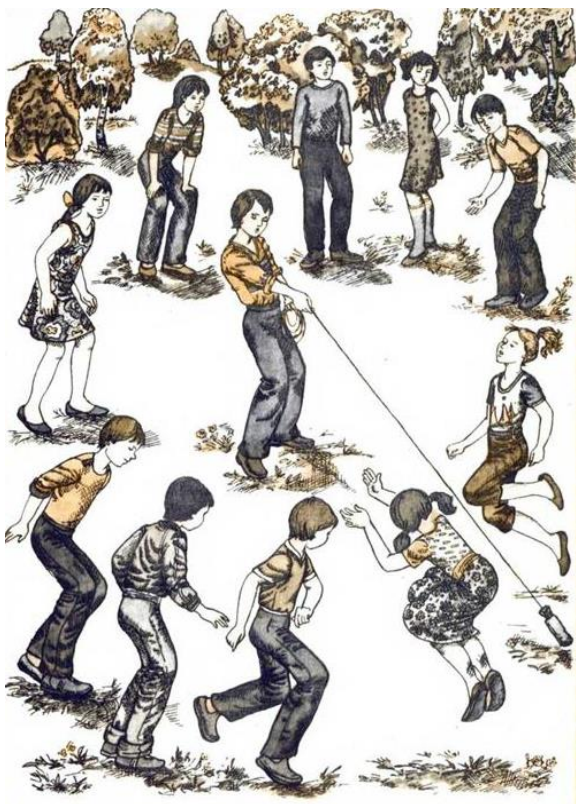
Полицейские и воры

Игроки делятся на две команды. В каждой команде должно быть равное количество игроков. Одна команда – «воры», другая – «полицейские». Полицейские считали, к примеру, до «50», а воры разбегались в разные стороны. Полицейские их ловили, потом команды менялись.

Записано от Маслевой Натальи Александровны, 12.07.2006 г. р.п. Вешкайма, Вешкаймский район, Ульяновская область.

Запись: Гусева Е.В.

Рыбак и рыбка



Игроки встают в круг, посередине стоит ведущий, у которого в руках скакалка. Он начинает крутить скакалку по кругу снизу. Игроки должны в это время успеть перепрыгнуть скакалку, чтобы не наступить на неё. Если кто-то из игроков не успевает, то он становится ведущим.

*Записано от Аксёновой Алсу, 2001 г.р., Хлыновой Ольги, 2001 г.р., Радченко Алёны, 2002 г.р., Заидовой Анастасии, 2002 г.р., Ганюшкиной Юлии, 2000 г.р., 24.06.2014 г., р.п. Вешкайма, Вешкаймский район, Ульяновская область.
Запись: Симонова Юлия.*

В столбы

Выбирают двух игроков, которые будут «столбами». Они встают по разные стороны. Остальные играющие выстраиваются парами и по очереди подходят сначала к одному «столбу», затем к другому и спрашивают: «Принимаешь?» Если один из «столбов» принимает одного игрока из пары, то он уходит в команду первого «столба», а если не принимает никого, то оба уходят в команду ко второму «столбу».

Коланьцы

Берутся маленькие кругленькие камешки (речные), например, пять штук. Первый игрок берёт один камушек и подкидывает его, при этом успев взять второй камушек. Если он поймал летящий камушек, то продолжает игру, подкидывая уже два камушка и беря третий и т.д., если же не поймал, то ход игры переходит к другому игроку.

Записано от Тюрина Ивана Никитовича, 1930 г.р., Тюриной Александры Павловны, 1929 г.р., Косыревой Валентины Ефимовны, 1936 г.р., 26.07.2001 г., с. Аксаур, Инзенский район, Ульяновская область.

Запись: Матлин М.Г., Белоусова Л., Шевченко Н.

Птичка на дереве, собачка на земле

Водящий – «собачка». «Собачка» говорит: «Раз, два, три, птичка, с дерева слети». И бежит, догоняет играющих, т.е. «птичек». На земле

разложены доски, они являются «спасательными лодками». Если играющий не успеет встать на доску и его замаяла «собачка», то они меняются ролями.

Записано от Кончевой Ольги, 1968 г.р., 12.07.1979г. д. Коржевка, Инзенский район., Ульяновская область.

Запись: Гуменюк Н.В.

Два трети

Выбираются два игрока. Остальные игроки встают в пары по кругу. Когда игра начинается, один из игроков должен догнать другого. Если первый игрок устал бегать от второго или он видит, что его не могут поймать и второй игрок устал, то он вправе дотронуться до любого человека, который стоит в паре, тогда тот, до кого дотронулись, должен убежать, а первый становится на его место. Если первого игрока всё же поймали, то он меняется местами со вторым, теперь первый становится «бегуном», а второй от него убегает.

Записано от Фроловой Елизаветы Ивановны, 1920 г.р., Зарёвой Елены Александровны, 1937 г.р., 31.07.2001 г., с. Городище, Инзенский район, Ульяновская область.

Запись: Попова Татьяна, Павлов Павел.

Баяры, баяры

Играющие делятся на две команды, затем встают друг против друга в линии, и начинают по очереди ходить под слова, сначала идёт одна сторона на фразу, потом другая. На слова «нам вот эта нужна», выбирается девушка, которая в конце переходит в противоположную сторону. Игра начинается сначала, но уже начинает другая сторона.

- «Баяры, баяры, мы к вам пришли. Мыладья, мыладья, мы к вам пришли»

- «Баяры, баяры, вы зачем к нам пришли? Мыладья, мыладья, вы зачем к нам пришли?»

- «Баяры, баяры, мы невесту выбирать. Мыладья, мыладья, мы невесту выбирать»

- «Баяры, баяры, вам какая нужна? Мыладья, мыладья, вам какая нужна?»

- «Баяры, баяры, нам вот эта нужна. Мыладья, мыладья, нам вот эта нужна»

- «Баяры, баяры, ана дурычка у нас. Мыладья, мыладья, ана дурычка у нас»

- «Баяры, баяры, мы ё выучим. Мыладья, мыладья, мы ё выучим»

- «Баяры, баяры, чем вы станете учить? Мыладья, мыладья, чем вы станете учить?»

- «Баяры, баяры, мы ё плётычкой. Мыладья, мыладья, мы ё плётычкой»

- «Баяры, баяры, ана будит плакать. Мыладья, мыладья, ана будит плакать»

- «Баяры, баяры, мы ей пряничкаф дадим. Мыладья, мыладья, мы ей пряничкаф дадим».

- «Баяры, баяры, где вы купити? Мыладья, мыладья, где вы купити?»

- «Баяры, баяры, на базаре купим. Мыладья, мыладья, на базаре купим».

- «Баяры, баяры, ну берити иё. Мыладья, мыладья, ну берите иё».

Записано от Пекарёвой Анны Тимофеевны, 1928 г.р., Марковой Натальи Михайловны, 1922 г.р., 30.07.2001 г., с. Аргаш, Инзенский район, Ульяновская область.

Запись: Попова Татьяна, Павлов Павел.

Кошки-мышки

Все играющие встают в круг. Выбирают «кошку» и «мышку». «Кошка» встаёт в центр круга, «мышка» – за круг. «Кошка» должна поймать «мышку», ныряя в воротики, а играющие не должны её выпускать, чтобы она не поймала «мышку».

Записано от Шабаетовой Татьяны Михайловны, 1924 г.р., 26.07.2001г. с. Палатово, Инзенский район, Ульяновская область.

Запись: Зевакина А.Ю., Хазиева М.Н., Русанов Д.В.



Чекмар

Играющие делятся на две равные команды. Берут изогнутую палку и небольшой берёзовый или дубовый шар (обожжённый, чтобы его было видно на снегу). Посередине поля делали ямку (мозгла). Игроки какой-либо из команд должны попасть шаром в мозглу, чья команда попала – тому гол.

Записано от Заварыниной Татьяны Акимовны, 1917 г.р., 27.07.2001г. с. Тяпино, Инзенский район, Ульяновская область.

Запись: Антонова Е., Павлов И., Матлин М.Г.

КазакИ-разбойники

Выбирают двух атаманов, которые возглавляют две противоборствующие партии. В партии казаков выделяются (в зависимости от числа играющих) – один-два сыщика и палач; в партии разбойников – один-два сторожа. Назначается место или граница, в пределах которой казаки неприкосновенны. Такое же место есть и у разбойников. Атаманы разрабатывают каждый для своей партии действия игры. Их приказы для всех строго обязательны. За нарушение слова полагается наказание. Казаки бегут, не оглядываясь, до заранее намеченного пункта и назад. За это время разбойники прячутся. Сыщики выполняют роль разведчиков, а обнаружив кого-либо из разбойников, бегут к атаману. Если сыщика поймают разбойники, он выбывает из игры, а после наказывается своей же партией за «позорный» проигрыш. Атаман наряжает одного-двух казаков на захват обнаруженного разбойника и группу прикрытия, если захваченного разбойника отобьют товарищи – казаки проигрывают. Казаки, чтобы выиграть, должны переловить всех разбойников, не потеряв своих. Разбойники должны «запятнать» (шлёпнуть рукой) сыщика или отбить захваченного казаками товарища. Проигравшие на своих спинах везут выигравших от одного места (например, дома разбойников) к другому (границе казаков). Игра возобновляется со сменой ролей: разбойники становятся казаками, казаки – разбойниками.

Горелки

Дети, взявшись за руки парами, становились одна пара за другой. Впереди становился водящий. Бежала последняя пара, водящий должен был поймать себе пару. Оставшийся без пары становится водящим. Сигналом «Бегите!» было окончание игрового припева:

*«Гори-гори, пень,
Дай конопель,
С лучком, с мачком,
С козьим бочочком
Глянь на небо –
Галки летят»*



В барыню

Играют двое, садятся друг против друга, и ведущий начинает:

- «К нам барыня пришла,
Голик принесла
Голик да веник,
Сто рублей денег.
Она наказала,
Строго приказала:
Не смеяться, не улыбаться,
Губки бантиком не делать,
Чёрно с белым не носить
«Да» и «Нет» не говорить!»

- Вы поедете на бал?
- Поеду, конечно
- А какое платье наденете? Белое, чёрное?
- Голубое!
- Что вы, что вы, сейчас это не модно! Засмеют!
- Пусть засмеют!
- Что с вами? Вы больны?
- **Нет**, здорова!

Ведомый попался в «западню». Играющие меняются ролями, и игра продолжается.

*Записано от Павлова Анатолия, 1985 г.р., 6.02.1995 г., с. Усть-Урень,
Карсунский район, Ульяновская область.
Запись: Спиченкова М.В.*

«Джо» или «Ус»

Садятся на стулья несколько человек, выбирают ведущего. Первое задание: нужно выбрать себе имя, которое участнику подходит. Сначала выбирают женское имя. Ведущий кидает мячик и говорит определённое имя, которое, по его мнению, подходит участнику, например, «Света, Оля, Свёкла, Фёкла, Морковка и т.д.».

Участники же ловят мяч на то имя, которое им понравится, а если он не успеет поймать мяч на имя, которое ему понравилось, или же ведущему надоест говорить имена, или он больше не знает никаких имён, то ведущий говорит: «Джо» или «Ус». Если участник поймает слово «Джо» или «Ус», то он сам выбирает себе имя, а если не поймает, то носит имя, которое было последним перед словом «Джо» или «Ус». Потом так же выбирают, как зовут мужа, какая фамилия у вас и мужа, какая национальность у вас и у мужа, потом – кто у вас дети (мальчики, девочки, поросята, утята), кем работаете, сколько получаете и т.д.

*Записано от Макаровой Веры, 1983 г.р., Мироновой Маши, 1984 г.р.,
Коноваловой Татьяны, 1984 г.р., Коноваловой Кати, 1986 г.р.,
29.06.1994 г., р.п. Языково, Карсунский район, Ульяновская область.*

Примечание: по словам участниц, в эту игру обязательно должны играть и девочки, и мальчики.

Сеяли девки лён

*Сеяли девки лён,
Королевские семена.
Князь гулял, дворянин
По чистому полю
Он сронил-обронил
С кудрей шляпу чёрную
Он манил, он манил
Душу красну девицу
- «Подь сюда, подойди,
Душа красна девица
Подойди, подыми, да
Мою шляпу пухову,
Подыми, наложи
Наложь на головушку»
- «Я, сударь, не твоя,
Не твоя служаночка,
Служечка-душечка
Родимого батюшки»*

(Каждая строчка повторяется по 2 раза)

Девушки водят хоровод и поют, появляется «дворянин», кланяется, с него падает шляпа, он подходит к девушкам и выбирает себе понравившуюся. Она должна от него убежать, подняв шляпу, и не попасться «дворянину», а девушки в хороводе должны его задерживать не пропускать через воротики (девушка бежит вне круга, «дворянин» внутри). Если девушка устаёт, она передаёт шляпу другой, а сама встаёт в хоровод. Которую «дворянин» поймаёт, та становится его суженой.

*Записано от Карпуниной Людмилы Алексеевны, 1947 г.р., 2.07.1996 г.,
с. Прислониха, Карсунский район, Ульяновская область.
Запись: Матлин М.Г.*

Коза

Все дети становятся в хоровод. Выбирают «козу», которая ищет «принцессу» в хороводе, повторяя за словами движения. Остальные делают то же.

*«Пошла коза по лесу, по лесу, по лесу,
Искать себе принцессу, принцессу, принцессу.
Давай, коза, попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем
И ножками подрываем, подрываем, подрываем.
И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем,
И ножками потопаем, потопаем, потопаем»*

«Коза» выбирает «принцессу» из хоровода и становится на её место. «Принцесса» становится «козой», встаёт в круг, и всё повторяется сначала.

Лапта

Для игры нужны небольшой резиновый мяч и лапта – круглая палка (длиной 60 см, ручка толщиной 3 см, ширина основания 5-10 см). На площадке проводят две линии, на расстоянии 20 м. С одной стороны площадки находится город, а с другой – кон. Участники игры делятся на две равные команды. По жребию игроки одной команды идут в город, а другая команда водит. Команда города начинает игру. Метальщик лаптой забивает мяч, бежит через площадку за линию кона и снова возвращается в город. Остальные участники ловят отбитый мяч и стараются «запятнать» бегущего. Они могут перебрасывать мяч друг другу, чтобы попасть в бегущего на более близком расстоянии. Если игрокам поля удастся запятнать бегущего, они переходят в город. В ином случае игроки остаются на местах. Игра продолжается, мяч забивает второй игрок.

По очереди все играющие бьющей команды выступают в роли метальщиков. Но не всегда игрокам удаётся сразу вернуться в город. В этом случае они ждут, что их выручат. Выручить может только тот, кто далеко отобьёт мяч. Нередко случается и так, что тот, кто ударил по мячу, не смог сразу перебежать за линию кона. Он ждёт, когда мяч забьёт следующий игрок, тогда за линию кона бегут два игрока. Может создаться более трудное положение, когда все игроки бьющей команды, кроме одного, находятся за линией кона – тогда игроку, который ещё не бил, разрешают ударить трижды. Если он промахнётся, то игроки города уступают своё место водящим.

Подавальщики не должны переступать черту города. Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросать в поле рукой. Команда города переходит в поле, если все игроки пробили мяч.

*Записано от Карпуниной Людмилы Алексеевны, 1947 г.р., 02.07.1996г., с. Прислониха, Карсунский район, Ульяновская область.
Запись: Карпунина Н.А.*

Краски

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки – «краски». Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей и возникает диалог:

- Тук, тук!
- Кто там?
- Покупатель.
- Зачем пришёл?
- За краской.
- За какой?
- За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: *«Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси, да назад принеси!»* Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе. Идёт второй покупатель,

разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок. Если покупатель не отгадал цвет краски, хозяин может дать и более сложное задание, например, «Скачи на одной ножке по голубой дорожке». Хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.

Филин и пташки

Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они могут подражать. Играющие выбирают ведущего – «филина». Он уходит в своё гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал «филин», придумывают, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, останавливаются и приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, которую он выбрал. На сигнал – «Филин!» все птицы стараются быстрее занять место в своём доме. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.

*Записано от Лобановой Ирины, 1983 г.р., 2.07.1996 г., с. Прислониха, Карсунский район, Ульяновская область.
Запись: Карпунина Н.А.*

Штандар

Игра проводилась на спортивной площадке перед школой. В игре участвовали семь человек. Выбирается водящий, рисуется круг, остальные игроки становятся по окружности круга, а водящий становится в центр с мячом. Далее водящий произносит слова: «Штандар, штандар, гуманэ, выходи на букву «Л»!» и, одновременно подбрасывая мяч, называет имя того, кто должен поймать мяч, выбирая тем самым следующего ведущего. Которого игрока выбрал ведущий, тот ловит мяч, а остальные игроки разбегаются в разные стороны. Поймав мяч, игрок кричит: «Штандар стоп!». И все участники замирают на том месте где их застали слова. Игрок выбирает ближайшего человека, отмеряет шаги (1 большой, 3 зонтика, 3 мышинных) и бросает в него мяч. Если ведущий попал в игрока, то он бежит назад в круг, а если игрок смог увернуться от мяча, то ведущий бежит за ним, а игрок старается прибежать в круг. Если ведущий поймал участника, то он становится ведущим вместо него, а если нет, то игра начинается сначала, и он водит снова.

Записано от Кузнецова Никиты – 7 лет; Жуковой Елены – 12 лет; Екимовой Оксаны – 9 лет; Бизяевой Ирины – 13 лет; Додонова Станислава – 8 лет; Огнева Сергея – 8 лет; Масленниковой Натальи – 12 лет, 10.07.2003 г., с. Вальдивайское, Карсунский район, Ульяновская область.

Фанты

Выбирают ведущего. Он обходит играющих и каждому говорит:

*«Вам прислали сто рублей.
Что хотите, то купите,
Чёрный, белый не берите,
«Да» и «нет» не говорите!»*

После этого он ведёт с участниками игры беседу, задаёт разные провокационные вопросы, с тем чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещённых слов: чёрный, белый, да, нет. Тот, кто сбился, отдаёт водящему фант. После игры каждый проштрафившийся выкупает свой фант. Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по несколько фантов. Ведущий ведёт примерно такой разговор:

- *Что продаётся в булочной?*
- *Хлеб.*
- *Какой?*
- *Мягкий.*
- *А какой хлеб ты больше любишь: черный или белый?*
- *Всякий*
- *Из какой муки пекут булки?*
- *Из пшеничной.*

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют песни, читают стихи, прыгают на одной ноге.

На вопрос играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя.

Угадай песню

Играющие выбирают водящего. Он должен выйти в другую комнату. В это время игроки шёпотом, чтобы не было слышно водящему, советуются. Они выбирают песню, которую должен отгадать водящий, и раздают по слову каждому. Например, песня «Пусть бегут неуклюже...». Одному игроку дают слово «пусть», другому «бегут» и т.д. Водящий возвращается и, спросив, у кого первое слово, задаёт ему самые неожиданные вопросы: «Сколько пуговиц на моём пальто?», «Какого цвета ваше пальто?». Тот, к кому обращён вопрос, должен ответить так, чтобы в его ответе прозвучало заданное слово.

Записано от Маяксиной Ольги, 1985 г.р., 02.07.1996 г., с. Прислониха, Карсунский район, Ульяновская область.

Запись: Карпунина Н.А.

Ручеёк

Пары стоят на кругу, держатся за руки, образуя коридор. Водящий, проходя по коридору, выбирает любого игрока из пар и становится в ручеёк. Оставшийся без пары – водящий – ищет себе партнёра или партнёршу.



У медведя во бору

«Медведь», выбранный жеребьёвкой, живёт в лесу. Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают песенку:

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

Когда играющие произнесли последние слова, «медведь», до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходит из берлоги. Но вот медведь неожиданно бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем. Медведь выходит из берлоги только после произнесения последних слов.

*Записано от Ланковой Ирины, 1987 г.р., 2.07.1996г., с. Прислониха,
Карсунский район, Ульяновская область.
Запись: Карпунина Н.А.*

Шлёпанки

Играющие встают в круг лицом к центру на расстоянии одного шага один от другого. Начинается игра с выбора водящего. Дети считают по порядку до пяти, пятый – водящий. Можно использовать считалку:

*«Петушок, петушок,
Покажи свой кожушок.
Кожушок горит огнём,
Сколько пёрышек на нём?
Раз, два, три, четыре, пять...
Невозможно сосчитать!»*

Водящий выходит в центр круга. Называет по имени одного из детей, бросает мяч о землю так, чтобы он отскочил в нужном направлении. Играющий, чьё имя назвал водящий, ловит мяч и отбивает его (ладонью). Число отбиваний мяча устанавливается по договорённости, но не более пяти. После отбиваний мяч перебрасывается водящему, и игра продолжается, пока кто-то из играющих не уронит мяч. В этом случае игра начинается сначала. Тот, кто уронил мяч, встаёт на место водящего. Отбивать мяч нужно, стоя на одном месте. Играющий встаёт на место водящего только в том случае, если он поднял мяч с земли.

*Записано от Маяксиной Ольги, 1985 г.р., 02.07.1996 г., с. Прислониха, Карсунский район, Ульяновская область.
Запись: Карпунина Н.А.*

Колечко

Играющие стоят по кругу, держат руки впереди лодочкой. Выбирается один ведущий. В руках у ведущего лежит небольшой предмет. Ведущий идёт по кругу и каждому как будто кладёт колечко в руки. При этом он говорит:

*«Вот по кругу я иду,
Всем колечко вам кладу,
Руки крепче зажимайте
Да следите, не зевайте!»*

Одному он незаметно кладёт колечко, а потом выходит из круга и говорит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» Тот, у которого в ладошках окажется колечко, выбегает, а дети должны постараться задержать его, не выпустить из круга.

Молчанка

Перед началом игры все играющие произносят певалку:

*«Лервенчики, червенчики,
Летали голубенчики
По свежей росе,
По чужой полосе,
Там чашки, орешки,
Медок, сахарок –
Молчок!»*

Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками. Если кто-то засмеётся или скажет одно слово, он отдаёт ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песенки, читают стихи. Ведущему не разрешается дотрагиваться руками до играющих.

*Записано от Ланковой Ирины, 1987 г.р., 2.07.1996 г., с. Прислониха, Карсунский район Ульяновской области.
Запись: Карпунина Н.А.*

Один лишний

Играющие становятся по кругу парами. Каждая пара в кругу располагается по возможности подальше от соседей. Выделяется один ведущий, который становится в середине круга. Начиная игру, ведущий подходит к какой-нибудь паре и просит: *«Пустите меня к себе»*. Ему отвечают: *«Нет, не пустим, иди туда»* (указывают на более дальнюю пару). В то время, когда ведущий бежит к указанной паре, все стоящие в паре вторыми меняются местами, перебегая к другой паре, и становятся впереди. Передние уже становятся задними. Ведущий старается занять какое-нибудь из освободившихся мест. Оставшийся без места становится ведущим. Меняться парами можно только тогда, когда ведущий бежит в указанном направлении.

*Записано от Маяксиной Ольги, 1985 г.р., 02.07.1996 г., с. Прислониха, Карсунский район, Ульяновская область.
Запись: Карпунина Н.А.*

Баба Яга

Рисуется круг, в середину которого становится один из играющих – «Баба Яга». В руках у неё ветка – «помело». Вокруг бегают ребята и дразнят:

*«Баба Ежка,
Костяная ножка,
С печки упала,
Ножку сломала.
А потом и говорит:
- «У меня нога болит!».
Пошла она на улицу.
Раздавила курицу,
Пошла на базар,
Раздавила самовар.
Пошла на лужайку,
Испугала зайку».*

«Баба Яга» скачет из круга на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться «помелом». Кого она «запятнает», тот замирает на месте. Если кто-нибудь из играющих приподнимет запятнанного и вернёт в круг, то становится «Бабой Ягой».

*Записано от Шибанова Дмитрия, 1988 г.р., р.п. Карсун, Карсунский район, Ульяновская область.
Запись: Дагаева Е.В.*

Обыкновенные жмурки

Одному из играющих – «жмурке» – завязывают глаза, отводят его на середину круга и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:

- 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, тот становится жмуркой. Если жмурка подойдёт близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнув: «Огонь!». Нельзя кричать это слово с целью отвлечь жмурку от игрока, который не может убежать от него. Играющим не разрешается прятаться за какие-либо предметы или убегать очень далеко. Пойманного игрока жмурка должен узнать и назвать по имени, не снимая повязки.



Игра в жмурки.
Фольклорный ансамбль «Ладанка»
и слушатели Школы сельского
работника культуры

Фанты

Для этой игры необходимо заготовить столько листков бумаги, сколько человек будет играть. Затем на них пишутся задания: «рассказать анекдот», «сплясать сидя на стуле», «изобразить тающую от солнца снежную бабу», «угадать загадку», «спеть песенку», «показать смешную походку», «нарисовать животного» и т.д.

*Записано от Маяксиной Ольги, 1985 г.р., 02.07.1996 г., с. Прислониха, Карсунский район, Ульяновская область.
Запись: Карпунина Н.А.*

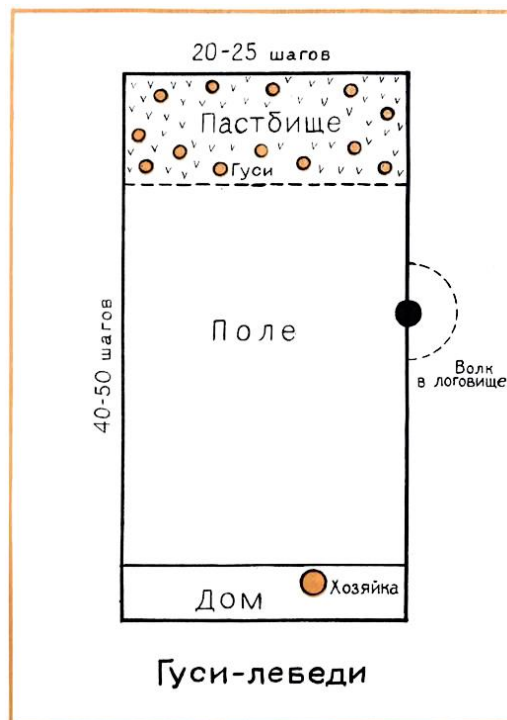
Блуждающий мяч

Все играющие, кроме водящего, встают в круг на расстоянии вытянутой руки. Они передают друг другу большой мяч. Водящий бежит вне круга, старается дотронуться до мяча рукой. Если это ему удалось, то он идёт на место того игрока, в руках которого находится мяч, а играющий выходит за круг. Передавая мяч, играющие не должны сходить с места. Нельзя мяч передавать через одного, можно только рядом стоящему игроку. Водящему запрещается заходить в круг.

Гуси-лебеди

Участники игры выбирают волка и хозяйина, остальные – гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой – живёт волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зелёной травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовёт гусей. Идёт переключка между хозяином и гусями:

- Гуси – гуси!
- Га – га – га!
- Есть хотите?
- Да, да, да.
- Гуси-лебеди! Домой!
- Серый волк под горой!
- Что он там делает?
- Рябчиков щиплет.
- Ну, бегите же домой!



Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком. Гуси должны «летать» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!».

Записано от Ланковой Ирины, 1987 г.р., 2.07.1996 г., с. Прислониха, Карсунский район, Ульяновская область.
Запись: Карпунина Н.А.



Светофор

В игре участвует ведущий – «светофор» и группа ребят, которые стоят на одной линейке. Ведущий стоит к ним спиной и называет любой цвет. Если ребята находят на своей одежде и на предметах этот цвет, то они свободно переходят на другую сторону. Если не находят, то перебегают. Если «светофор» кого-то из игроков поймает, то он становится на его место.

Изломанный телефон

Ведущий – «изломанный телефон» и группа ребят. Ведущий говорит первому на ухо слово, стараясь произнести его непонятней. Первый передает по цепочке слово второму, второй – третьему и т.д. Потом ведущий подходит, и каждый из ребят говорит ему, что он понял. Если слово понято правильно, то он становится ведущим.

*Записано от Смирновой Татьяны, 1977 г.р., 18.07.1987 г., р.п. Карсун, Карсунский район, Ульяновская область.
Запись: Агафонова М.Н.*

Кот на крыше

На стуле сидит с закрытыми глазами ведущий – «кот». Дети, изображая мышей, тихонечко подходят к коту и, грозя друг другу пальчиком, говорят вполголоса:

*«Тише, мыши,
Кот сидит на нашей крыше
Мышка, мышка, берегись
И коту не попадись»*

Затем «кот» просыпается, вскакивает и гонится за мышками. Мышки убегают. Отмечают чертой дом, куда кот не может забежать. Играют до тех пор, пока все мышки не будут пойманы.

*Записано от Колесовой Надежды Алексеевны, 1984 г.р., 17.07.1991 г., с. Таволжанка, Карсунский район, Ульяновская область.
Запись: Витушкина Светлана.*

Считалки

Тёмная ночь. Комарики кусают,
Царь с царицей по садику гуляют.
Царь уехал за границу,
А царица – в Ленинград.
Царь посеял пшеницу,
А царица – виноград.
Винограду было много,
А пшеницы ни шиша.
Царь заплакал от обиды,
А царица: «Ха-ха-ха!»
Царь женился на другой,
А царица: «Бог с тобой».

*Записано от Соломатиной Светланы, 1968 г.р., 18.07.1980 г., с. Папузы,
Инзенский район, Ульяновская область.
Запись: Миллер Ольга.*

Робот-хобот – самоход,
Робот-хобот и винты.
Робот-хобот прячься ты!

*Записано от Филатовой Ольги, 1968 г.р., 17.07.1980 г., с. Вороновка,
Инзенский район, Ульяновская область.
Запись: Семендяева Галина.*

За стеклянными дверями
Стоит мишка с пирогами
– Мишка, Мишенька, дружок,
Сколько стоит пирожок?
– Четыре! (возможны другие варианты цифр)
– Раз, два, три, четыре!

Раз, два, три, четыре, пять,
Хочем в прятки мы играть.
Поле, луг, цветы,
Иди-ка поводи-ка ты!

Барба-барба, барбарис,
Две цыганки подрались.
Одна тянет за косу:
– Отдавай мне колбасу!
– Ах ты, хитрая мадам,
Колбасу тебе не дам!

Лучше на тебе лимон,
Выходи из круга вон!

*Записано от Спириной Ларисы, 1969 г.р., 12.07.1980 г., с. Юрловка,
Инзенский район, Ульяновская область.
Запись: Миллер Ольга.*

Кокол-мокол, яичко слопал,
А «спасибо» не сказал.
Сел на лошадь и удрал.
Приезжает он домой:
– Мама, где мои штаны?
– Твои штаны на улице
обосрали курицы.

Со второго этажа
Полетело три ножа:
Синий, красный, голубой –
Выбирай себе любой!

Катилось яблочко по огороду
И упало прямо в воду,
Буль!

*Записано от Котынских Натальи, 1973 г.р., 14.07.1980г., с. Юрловка,
Инзенский район, Ульяновская область.
Запись: Миллер Ольга.*

Ехала машина лесом
За каким-то интересом.
Инти, инти, интерес,
Выходи на букву «эс».
Буква «эс» не подошла,
Вышла бабушка-яга.
Вышел месяц золотой,
А за месяцем луна.
Чёрт повесил колдуна,
А колдун висел, висел
И в помойку улетел,
А в помойке жил Борис,
Предводитель дохлых крыс.
А жена его Лариса –
Замечательная крыса.
Он жену не полюбил,
Взял топор и зарубил.

Записано от Кузановой Светы, 1968 г.р., 11.07.1980 г., с. Большие Озимки, Инзенский район, Ульяновская область.
Запись: Миллер Ольга.

Шли бараны по дороге,
Измочили в луже ноги.
Раз, два, три, четыре, пять –
Стали ноги вытирать.
Кто платком, кто тряпицей,
Дырявой рукавицей.

Записано от Митряевой Людмилы, 1970 г.р., 11.07.1980 г., с. Большие Озимки, Инзенский район, Ульяновская область.
Запись: Миллер Ольга.

Жили две катушки – чёрная и белая,
Ничего не делая.
Но пришла иголка и сказала колко:
«Хватит вам бездельничать,
Будем рукодельничать!
Мы сошьём штанишки
Рыжему Мишке,
А ещё пелёнки маленькой Алёнке»

Записано от Александра Свиридова, 1973 г.р., 12.07.1980 г., с. Большие Озимки, Инзенский район, Ульяновская область.
Запись: Миллер Ольга

Ехал Гитлер на машине
В партизанские леса,
Подзорвался он на mine,
Полетел как колбаса.
С неба звёздочка упала
Прямо Гитлеру на нос,
Вся Германия узнала,
Что у Гитлера понос.
Ему дали порошок,
Он уселся на горшок,
Ему дали ещё раз,
Он пустил вонючий газ.

Эни, бени, лики, паки,
буль-буль-буль, калеки, шмаки,
энус, бэнус, краснадеус – БАЦ!

Ехала карета по старому мосту,
мост обвалился, карета внизу,
не жалко кареты, не жалко моста,
а жалко невесту, она мо-ло-да!

На златом крыльце сидели
Микки Маус, Том и Джерри,
Скрудж Макдак и три утёнка,
Выходи, ты будешь Понка!

Шла кукушка мимо леса,
А за нею два балбеса,
Кук-мак, кук-мак,
Убирай один кулак!

Раз, два, три, четыре, пять,
Вышел зайчик погулять.
Вдруг охотник выбегает,
Прямо в зайчика стреляет.
Пиф-паф, ой-ёй-ёй,
Умирает зайчик мой.
Повезли его в больницу
Он стащил там рукавицу,
Повезли его домой,
Оказался он живой.

Записано от Аюпова Фёдора Мансуровича, 1992 г.р., Долговой Натальи Сергеевны, 1993 г.р., Маркелова Александра Сергеевича, 1993 г.р., 15.07.2000 г., р.п. Карсун, Карсунский район, Ульяновская область.

Царь – царица,
Вор – мокрица
Куколка – балетница
Изображала сплетницу.

Поливали канарейки
Жёлтый луг из жёлтой лейки.
Ты не веришь? И не верь!
Побеги и сам проверь.

Записано от Антонова Дениса, 1994 г.р., Пимоновой Марии, 1994 г.р., Липаловой Оксаны, 1995 г.р., Липаловой Юлии, 1994 г.р., Гуряевой Екатерины, 1995 г.р., 05.08.2002 г., р.п. Вешкайма, Вешкаймский район, Ульяновская область.

Запись: Зубарева Ольга Леонидовна.

- Ваня, где ты?
- У крылечка.
- Ваня, где ты?
- У дверей.
- Ваня, где ты?
- Я на печке.
- Ну, иди же к нам скорей!

Плыл по морю чемодан,
В чемодане был диван,
А в диване спрятан слон.
Кто не верит – выйди вон!

Черепаша хвост поджала
И за зайцем побежала,
Оказалась впереди.
Кто не верит – выходи!

Записано от Парамоновой Олеси –11 лет, Ковалёвой Марии –11 лет, Афанасьевой Надежды – 9 лет, 13.08.2000 г., с. Белозерье, Карсунский район, Ульяновская область.

Запись: Ванюшина Ирина Геннадьевна.

Барба, барба – барбарис,
Две цыганки подрались.
Одна тянет за косу,
Отдавай мне колбасу.
Ах ты, хитрая мадам
Ничего тебе не дам!
Только дам тебе лимон,
Выходи из круга вон!

Шла торговка мимо рынка,
Спотыкнулась об корзинку.
И упала в яму – «бух»,
Раздавила 40 мух.

Аты-баты, шли солдаты,
Аты-баты на базар.
Аты-баты, что купили?
Аты-баты, самовар.
Аты-баты, сколько стоит?
Аты-баты, три рубля.
Аты-баты, кто выходит?
Аты-баты, ты и я.

*Записано от Маслёвой Натальи Александровны, 12.06.2006 г., р.п.
Вешкайма, Вешкаймский район, Ульяновская область.
Запись: Гусева Елена Владимировна.*

Стоит мишка за стеклянными дверями и торгует пирогами.
- Мишка, Мишенька, дружок! Сколько стоит пирожок?
Пирожок-то стоит три, а журиться будешь ты!

Кот лохматый, кот сибирский
Учит деточек считать.
- Ну-ка, детки, по порядку:
Раз, два, три, четыре, пять.

Сидел старик на лавочке,
Считал свои булабочки.
Кому десять, кому пять,
Кто не вáдил, тот повадь.

*Записано от Шевяковой Елены –10 лет, 11.07.1978 г., с. Ермоловка,
Вешкаймский район, Ульяновская область.
Запись: Дергунова Т., Кузьмина Т.*

Ты иди, иди, иди
По широкой тропке.
Не найти тебе цветы,
Потому что водишь ты.

*Записано от Дмитриева Сергея – 11 лет, 09.07.1978 г., с. Земненки,
Вешкаймский район, Ульяновская область.
Запись: Прохорова Вера.*

Петро, Петро,
Подай ведро.
Корове пить,
Тебе водить!

Записано от Пронина Владимира –12 лет, 11.07.1978 г., с. Мордовское, Вешкаймский район, Ульяновская область.

Запись: Прохорова Вера.

Черепаша хвост поджала,
И за зайцем побежала,
Оказалась впереди.
Кто не верит, выходи!

Заяц бегал по болотам
И искал себе работу.
До работы не дошёл,
Повернулся и ушел.

Приговорки

- 1) Колечко, колечко, выйди на крылечко.
- 2) Утки, утки, я на три минутки.
- 3) Топор, топор, сиди как вор.
- 4) Пила, пила, лети как стрела.
- 5) Камаз, камаз, я на целый час.
- 6) Семь, семь, я выхожу насовсем.
- 7) Раз, два, три, четыре, пять, я иду искать.
- 8) Раз, два, три, четыре, пять, выхожу играть опять.

Записано от Болтаевского Евгения, 1986 г.р., 02.06.1999 г., р.п. Вешкайма, Вешкаймский район, Ульяновская область.

Запись: Болтаевская Юлия Анатольевна.

**Областное государственное бюджетное учреждение культуры
«Центр народной культуры Ульяновской области»
432071 г. Ульяновск, ул. Карла Маркса, 2/13
Тел./факс (8422) 44 12 06
E-mail: art-cnk@yandex.ru, www.cultura-cnk.ru**

Филиал «Центр развития и сохранения фольклора»

**Составители: Т.Ю. Владимирова, О.Г. Ольховик
Редактор И.М. Ходакова**