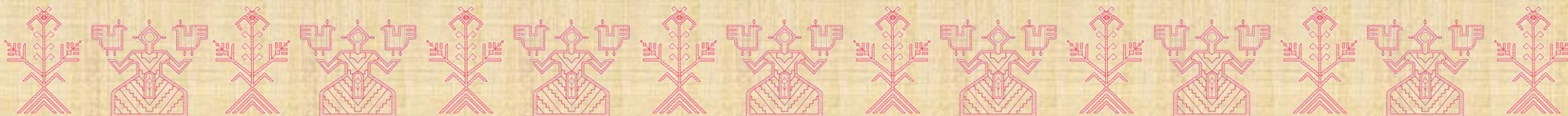


Карельские народные игры



Составитель: Ванюкова С.Л.



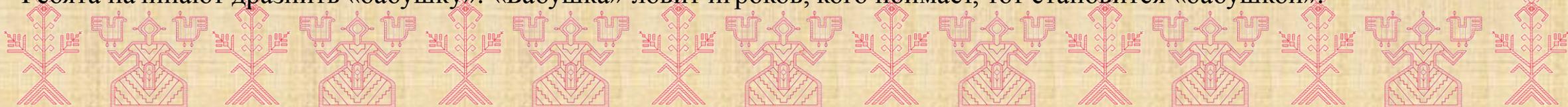


Карельская подвижная игра «Часовенка»

Ребята определяют, кто будет «бабушкой», и становятся в круг. «Бабушка» садится в центр круга и роет в земле ямку палочкой. Дети ходят вокруг «бабушки» приговаривая:

- *Бабушка, бабушка, что ты делаешь?*
 - *Ямочку рою*
 - *Куда тебе с ямочкой?*
 - *Иголочку ищу.*
 - *Куда тебе с иголочкой?*
 - *Мешочек шить.*
 - *Куда тебе с мешочком?*
 - *Денежки копить.*
 - *Куда тебе денежку?*
 - *Часовенку строить.*
 - *Куда тебе с часовенкой?*
 - *Богу молиться.*
- *Пусти-ка нас, бабушка, в часовенку.*
- *Идите, идите, да не безобразьте!*

Ребята начинают дразнить «бабушку». «Бабушка» ловит игроков, кого поймает, тот становится «бабушкой».



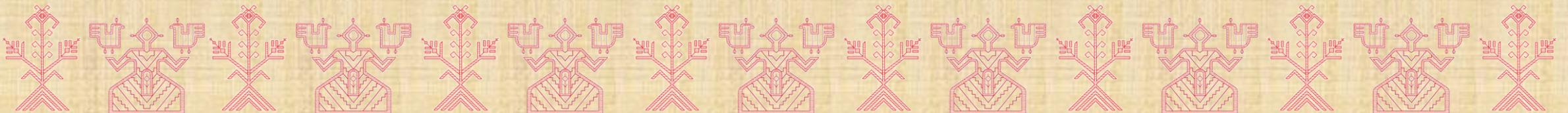


Карельская подвижная игра «Кот Васька»

Один из играющих изображает кота Ваську, остальные - мышей. Васька ходит по кругу, мыши приговаривают:

*Ходит Васька серенький,
Хвост у Васьки беленький,
А бежит- стрела,
Глазки закрываются,
Когти расправляются,
Зубы - как игла.
Поступь еле слышная,
Хвост у Васьки пышный,
Не поймает- Вон!*

Все разбегаются Васька ловит мышей. Пойманный становится котом. Игра продолжается.





Карельская подвижная игра «Мостик»

Среди играющих выбирают «большуху». Два человека садятся на табуретки друг против друга, вытягивают ноги, соединив их пятками, - получается мостик, говоря слова:

По мосту, мосту калиновому,

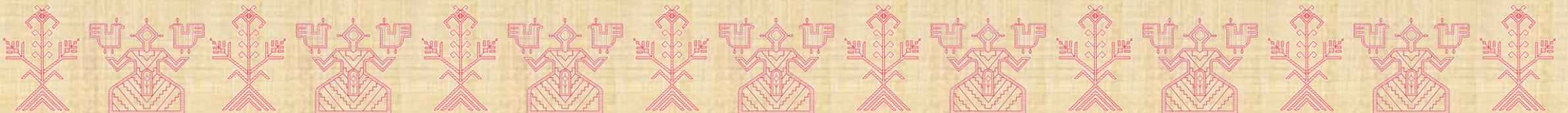
По-другому – малиновому

Шли, шли подружки

Во поле гулять,

У березоньки веточки ломать.

Кто заденет «мостик» – выходит из игры. Потом «мостик» делают выше (т.е. игроки приподнимают ноги повыше), и игра начинается снова, кто заденет «мост» выходит из игры.



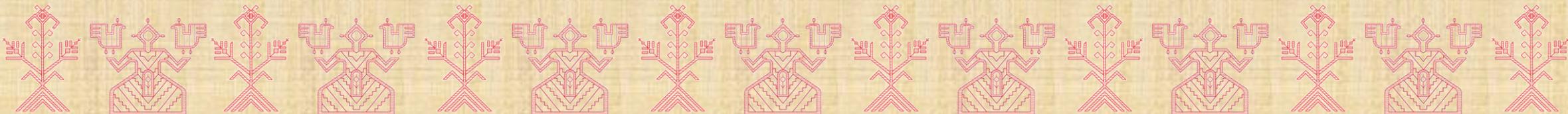


Карельская подвижная игра «Водяной»

Кого-либо выбирают «водяным». Дети чертят небольшой круг - это озерцо. В нем находится «водяной». Ему нельзя выходить за этот круг. Ребята бегают вокруг «озерца» и дразнят «водяного»:

*Водяной, водяной
Потягайся со мной.
Водяной, догони,
В озерцо затяни.*

«Водяной», не выходя из круга, ловит игроков. Пойманные дети остаются с «водяным» в «озерце» и помогают ему ловить остальных ребят. «Водяным» становится тот, кого поймали первым.



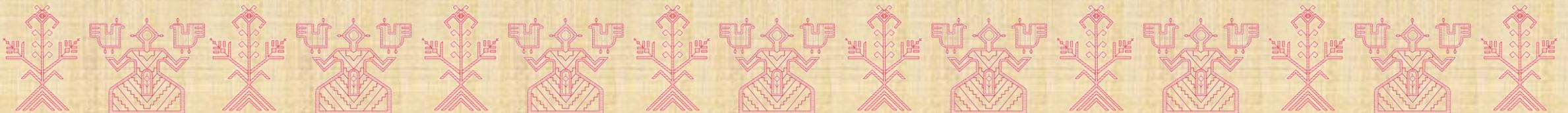


Карельская подвижная игра «Олень»

Участники игры, взявшись за руки, образуют круг. Один из играющих, по жребию, становится в середину круга. Он олень. Круг движется взад и вперед под песню, в которой оленю обращаются со словами:

*Уж ты батюшка, олень
Отпусти меня на день
С утра до вечера,
До сего вечера.
Вот тебе хомут,
Вот тебе дуга,
Больше я тебе не слуга.*

Составляющие круг разбегаются в разные стороны, а «олень» бросается за ними. Кого он поймает, тот становится «оленем». Игра продолжается.



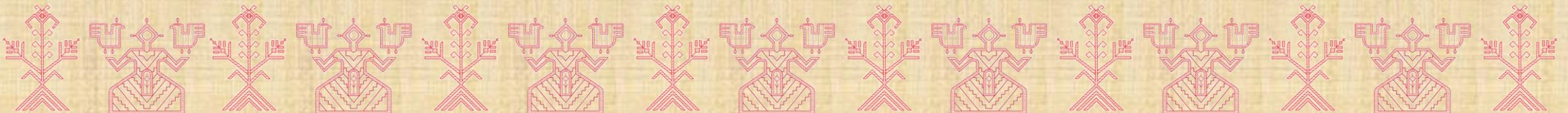


Карельская подвижная игра «Сиди, сиди, Яша!»

Кто-нибудь добровольно становится «Яшей». Ему завязывают глаза, сажают в центр круга. Остальные берутся за руки и идут против часовой стрелки под песню:

*Сиди, сиди, Яша,
Ты - забава наша.
Погрызи орешки
Для своей потешки.
Руки на темь положи
И словечко нам скажи:
Раз, два, три - ищи!*

После этих слов «Яша» вскакивает - и все разбегается. «Яша» старается кого-нибудь поймать. Пойманный становится «Яшей». Игра продолжается.





Карельская подвижная игра «Колахуш» («Стук»)

Участники игры становятся в тесный кружок. До этого по более широкому кругу, на равном расстоянии друг от друга, располагают чурки, обязательно на одну меньше числа играющих. Ведущий стоит отдельно, спиной ко всем. В руках у него палка. Он ударяет ею о землю, и все бросаются врассыпную, стараясь занять свободную чурку. На нее надо не только быстро сесть, но и удержаться, «защитить» ее, потому что оставшийся без чурки будет пытаться столкнуть сидящего, завладеть его местом.

«Лишнего» ждет наказание - ведущий дает ему щелчок или заставляет выполнить какое-нибудь задание.



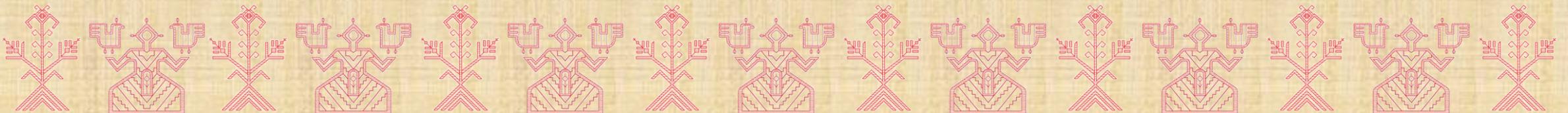


Карельская подвижная игра «Уголок»

В игре участвуют пять человек. Определяют водящего, который тут же становится в центр избы. Остальные четверо располагаются по углам. Водящий говорит:

*Бабушка-старушка,
Продай уголок –
Там кисель варят,
Тебя напоят.*

Как только произнесено последнее слово, играющие быстро меняются местами. Кто остаётся без угла, тому и водить.



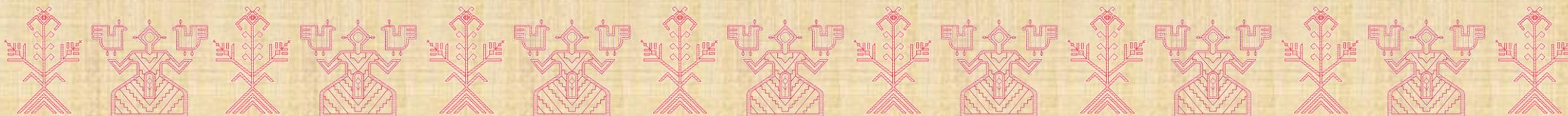


Карельская подвижная игра «Давай, коза, попрыгаем»

Все встают в круг и берутся за руки. Выбирается «козел». Он встает в центр. Все ходят по кругу, «козел» – в противоположную сторону. Все играющие поют:

*Шел козел по лесу, по лесу, лесу,
Нашел себе принцессу, принцессу, принцессу
(здесь «козел» выбирает себе «принцессу»).*
*Давай, коза, попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем,
И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем,
И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем,
И ножками потопаем, потопаем, потопаем.*

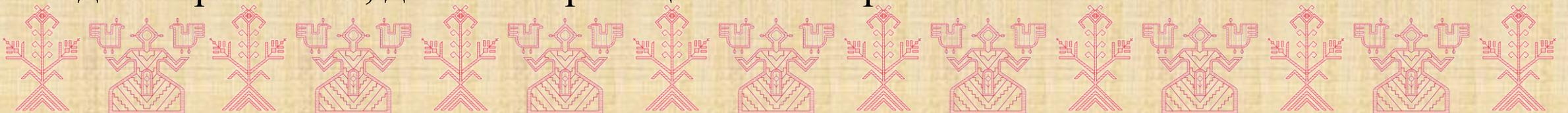
Пока играющие поют, «козел» и «коза» выполняют действия. Дальше «козлом» становится «коза».





Карельская подвижная игра «12 палочек»

Перед игрой выбирается водящий, он будет искать игроков. На возвышение кладут доску так, чтобы один ее конец был на земле, а другой – наверху, в воздухе. На край, который лежит на земле кладут 12 палочек, желательно равной величины. Кто-нибудь «разбивает» палочки, и все бегут прятаться. Прячутся до тех пор, пока водящий собирает палочки. Когда палочки собраны, можно идти искать. Пока водящий ищет, можно прибежать и разбить палочки со словами «12 палочек», водящий опять бежит и собирает палочки. Если водящий стоит долго на одном месте, ему могут сказать: «Кто на месте кашу варит, Тот четыре кона вадит». Кого первым нашел и «застукал» водящий меняется с ним ролью. До начала игры, заранее, договариваются, до какой границы можно прятаться.

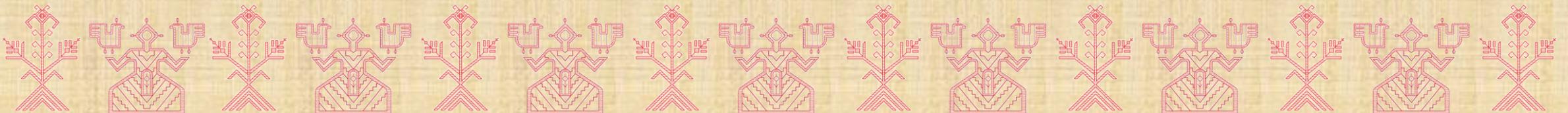




Карельская подвижная игра «Кислый круг»

На земле рисуется большой круг. Выбираются два водящих, которые встают за пределами круга, друг напротив друга. Все остальные игроки в кругу. У водящих мяч, которым они должны «выбить» игроков, бросая в них мяч.

Если кто-нибудь в кругу поймал мяч прямо в руки, то у него «свеча», т.е. если его «выбьют» из круга, он не уходит из игры, а может вернуть за «свечу» в круг кого-нибудь из играющих. Тем, кто за кругом, нельзя входить в круг, а играющим в кругу - за круг. На черту никому нельзя наступать. Если все же игрока выбили или он наступил на черту, то такие игроки считаются «скисшими» и выходят из игры.





Карельская подвижная игра «Колпачок»

В центре круга сидит на корточках водящий. Дети идут по кругу шагом, произнося слова:

Колпачок, колпачок, маленькие ножки,

Красные сапожки.

Мы тебя поили

Мы тебя кормили

На ноги поставили

Танцевать заставили.

Танцуй, сколько хочешь

Выбирай, кого захочешь,

Поклониться не забудь

Выбирай кого-нибудь.

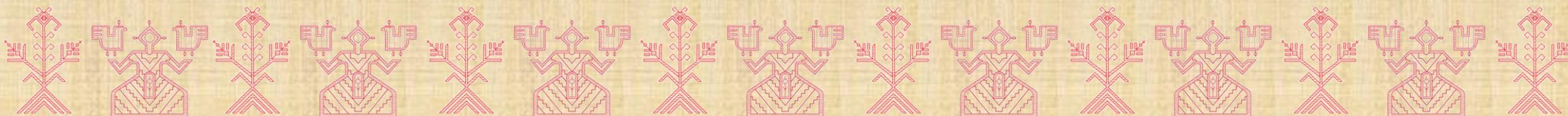
Водящий подходит к выбранному ребенку, кланяется ему и выводит в центр круга. Игра повторяется.





Карельская подвижная игра «Бегуча» («Бег»)

Выбирается водящий. Все дети становятся парами друг за другом. Водящий хлопает в ладоши. Первая пара подбегает к водящему и разбегается около него в разные стороны, бегут до установленной заранее метки. Водящий старается кого-нибудь поймать. Тот кого ляпнул водящий, становится на его место, а он с оставшейся парой становится последней парой.



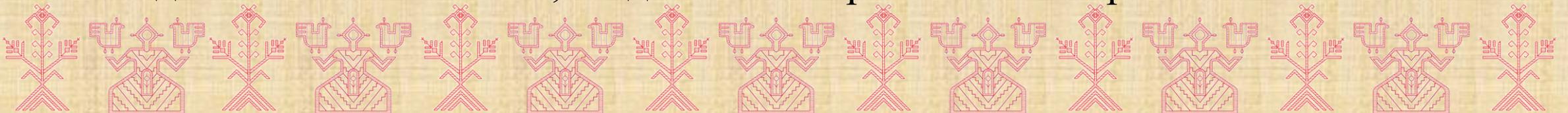


Карельская подвижная игра

«Сеть да рыба»

(«Веркко да калат»)

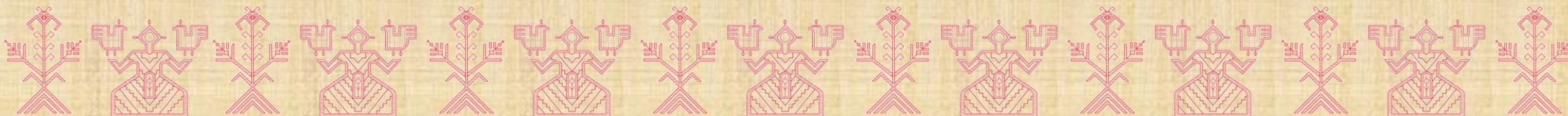
Участники игры делятся на две команды. Первая команда - это «рыбы», вторая команда - «сети». Игроки сплетают «сеть» – берутся за руки, поднимают их вверх, образуя круг. «Сеть» двигается вправо-влево. «Рыбы» «заплывают» в «сеть» - внутрь круга. Побыв там немного, возвращаются обратно. В тот момент, когда «рыбы» в «сети» больше всего, кто-нибудь из команды «сети» громко кричит: «Веркко!» («Сеть!»). Поднятые вверх руки сразу же опускаются, и «сети» сужают круг, стремясь удержать внутри него всех за-плывших «рыб». «Рыбы» пытаются выбраться из «сетей». Пойманные «рыбы» выбывают из игры. Игра продолжается, «сеть» снова приходит в движение. Команды меняются местами, когда «сеть» переловит всех «рыб».





Карельская подвижная игра «Гули, гули - раз»

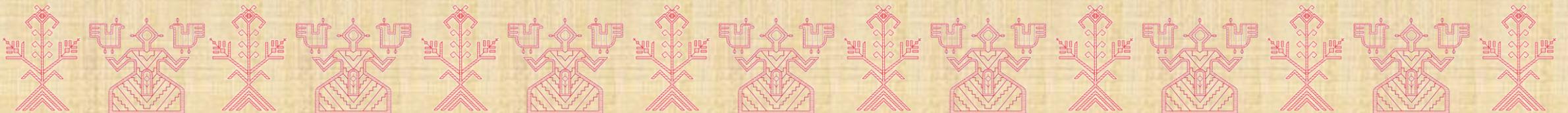
Выбирается водящий. Все дети ходят врассыпную. По хлопку водящего, дети находят себе пару и встают спиной друг к другу. Водящий говорит слова: «Гули, гули – раз». Игроки в парах должны повернуться друг к другу. Если игроки поворачиваются в одну сторону, то обнимаются, если в разные стороны, то расходятся. Игра продолжается.





Карельская подвижная игра «Яной да хука» («Заяц и волк»)

Все играющие становятся «зайцами». Один игрок превращается в волка. Каждый заяц делает себе на земле или на полу «домик». Один «заяц» остается без домика. «Волк» хлопает в ладоши. «Заяц» без домика убегает от волка, если же волк настигает «зайца», то тот может заскочить в «домик» к другому «зайцу». Вдвоем находится в «домике» нельзя. Хозяин выскакивает из «домика» и убегает от волка. Игра продолжается до тех пор, пока «волк» не поймает «зайца». «Заяц» и «волк» меняются местами.

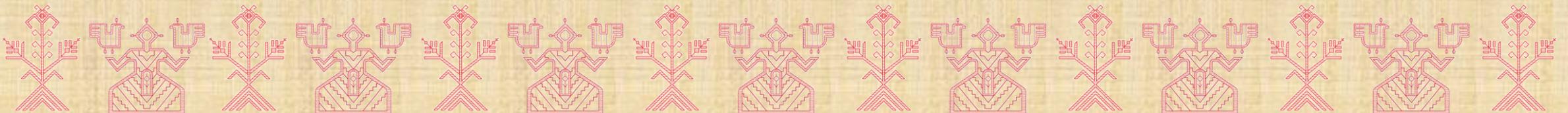




Карельская подвижная игра «Киннас» («Рукавица»)

Играют обычно зимой на улице.

Игроки выстраиваются парами и образуют круг. Одна из пар выбирается водящей парой. Один игрок заходит внутрь круга, а второй выходит из него и берет рукавицу. Пары по кругу начинают движение то вперед, то назад. Игрок, который находится за пределами круга, выбирает момент, чтобы бросить рукавицу в игрока, находящегося внутри круга. Если рукавица попадает в игрока, то тот дотрагивается («заляпывает») до любого человека из любой пары и встает на его место. Игрок, который бросал рукавицу и попал в цель, переходит внутрь круга. А «заляпанный» игрок становится за пределами круга, берет рукавицу, и продолжает игру, метясь в игрока, который находится внутри круга.





Список использованных источников:

1. Где цветок, там и медок / Сост., статья С.М. Лойтер. – Петрозаводск: КГПИ, 1993. – 112 с.: илл.
2. Катилась ягодка по блюду — ты води, а я не буду!: детские игры Олонецкой губернии // [сост.: В. Е. Кантор]. - Музей-заповедник «Кижы». Петрозаводск. 2014.
3. Мальми, В. В. Народные игры Карелии / Лит. Запись В. А. Панкова. – Петрозаводск: «Карелия», 1987
4. http://knk.karelia.ru/site/kyt/kyt2_b.jpg

