

Картотека подвижных игр народов Карелии



Подготовила: И.В. Леоненко,
воспитатель
МКДОУ Сортавальского МО РК ДС №23,
первая квалификационная категория

«Кукот» (Петухи)

Петухи - известные драчуны. Двое мальчиков сходятся, прыгая на правой ноге. Сблизившись, пытаются оттолкнуть один другого. Проигравшим считается тот, кто не выдержал натиска соперника, потерял равновесие и встал на обе ноги. Незамедлительно следует наказание, проигравший должен кукарекать во все горло.

К выигравшему подходит следующий «петух» - и игра продолжается.

«Оленпа!» (« Я есть!»)

Эту забаву обычно организуют весной и летом карельские мальчишки-подростки, но бывает, что и девчонки не отстают от сильного пола. Для игры требуется от 12 до 20 участников. Проводиться эта игра на ровной площадке, которой может служить как деревенская улица, так и лужайка стадиона. Вся суть игры сводиться к следующему:

В центре игровой площадки (ширина 8-10 м., длина 80-100 м.) становятся на расстоянии (около 3-4 метров) друг против друга две равных по численности шеренги противоборствующих команд. По жребию выбирается команда водящих и команда убегающих.

Задача убегающей команды – хлопать в ладоши и повернувшись спиной к догоняющим, бежать изо всех сил к своему краю поля, за отведенную черту. Команда догоняющих же старается не только нагнать соперников, но и «осалить» их прикосновением. «Осаленный» игрок тут же должен остановиться и крикнуть «Оленпа!» В этот момент команды меняются ролями. Такая перестановка будет происходить до тех пор, пока одна из команд не сможет убежать на край своего поля в полном составе.

«Хиппа» («Лунки»)

Эту забаву организуют от пяти до десяти девочек и мальчиков на квадратной (со сторонами 40-60 метров) площадке. Участок, на котором будет вестись игра должен быть ровным, без рытвин и горок. Вся суть игры сводится к следующему: В центре площадки чертят круг (диаметр около 5 м.). В кругу, исходя из числа участников, в произвольном порядке роятся «хиппа» — лунки. Игроки становятся на линии окружности игрового круга. Затем любой игрок по желанию должен отойти от своего места на расстояние пять метров, и катнуть свой мяч к центру круга. Игрок, в чью лунку попадет катящийся мяч, сразу же должен добежать и поднять мяч, метнуть его в любого игрока на выбор. Если метатель мяча попадет в своего соперника, то получит одно очко. Соответственно игра начнется заново. Побеждает то игрок, который наберет наибольшее число очков к концу игры.

«Регигиппазил» («Пятнашки»)

Эта игра интересна тем, что проводится исключительно в холодное время года, когда лед уже хорошо скован морозом и может выдержать вес взрослого человека. Для забавы расчищается площадка на реке или озере от снега, чтобы лед стал скользким и гладким. Играющие разбиваются на пары, в каждой из которых есть игрок на коньках и ездок на санках. Задача конькобежцев везти сани с сидящим на них игроком, стараясь догнать и «осалить» другую пару. Эта игра требует поистине виртуозного владения коньками, что еще раз подтверждает сильный и отважный нрав народа Карелии.

«Шавишотку» («Месить глину»)

Участники игры рассаживаются по скамьям на равном расстоянии друг от друга. Кисти рук держат соединенными перед собой — «лодочкой». У ведущего в руках небольшой гладкий камешек, зажатый между ладонями. Водящий стоит рядом с ним. Ведущий произносит: «Келлякуллакултапуйкко?» — «Отгадай, у кого золотая спица?» Фраза эта делится как бы на две части. Подойдя к первому играющему, ведущий опускает свои ладони в его, соединенные «лодочкой», и несколько раз проводит ими вперед-назад, как бы «месит глину». В это время он произносит: «Отгадай, у кого...» Прodelав то же с другими играющими, ведущий заканчивает фразу: «...золотая спица?». Ведущий и водящий обходят всех участников игры. Незаметно, в любом месте присказки, ведущий опускает камешек в чьи-нибудь ладони. Вся хитрость в том, чтобы водящий не сумел распознать, у кого спрятан камешек. Хранить «секрет» должен не только ведущий, но и тот, кому достался этот камешек, — можно ведь и рассмеяться, и покраснеть, выдать себя поведением. Водящий внимательно следит за происходящим, пытаясь отгадать, в чьи ладони опущен камешек. Пока «месят глину», он должен успеть многое заметить, быть хорошим психологом. Если он угадал, они с играющим меняются местами, если нет — получай щелчок по лбу.

«Варойпелдолла» («Ворона на поле»)

В этой и подобных играх дети как бы рассказывали о том, что они видели в поле, на скотном дворе, в конюшне. Выбирают водящего. Это — «хозяин», а все остальные — «вороны». На игровом поле чертят большой квадрат. «Хозяин» садится в центре его на корточки. «Вороны», как это бывает на настоящем поле, слетаются, начинают каркать: «Кар-кар, пелдоаполлеммё, ювясюёммё» — «Поле топчем, зёрна клюём». Так повторяют несколько раз. Наконец «хозяин» просыпается и начинает гонять «ворон». Хитрые и проворные птицы улетают за линию квадрата. Там их трогать нельзя! Но вот какая-то из «ворон» немного зазевалась — и «хозяин» успевает поймать ее. Игра продолжается до тех пор, пока «хозяин» не отстоит «засеянное» поле — не переловит надоедливых «ворон».

«Яной да хука» («Заяц и волк»)

Все играющие на время становятся «зайцами». И лишь один из них превращается в «волка». Каждый «заяц» делает себе домик, защиту от «серого» — чертит вокруг себя окружность. Если играют на улице зимой, то круг чертят палкой на снегу, а если в просторной избе — угольком из печи. Один «заяц» обязательно остается без домика. И вот «волк-охотник» хлопает в ладоши. Перепуганный «зайчишка» старается удрать от него, но если «волк» его все же нагоняет, то быстро заскакивает в чей-нибудь домик. Вдвоем там оставаться никак нельзя. Хозяин обязан выскочить «на улицу». «Волк» продолжает погоню уже за ним. И так, пока кто-нибудь не попадет «волку» в лапы. Тогда «заяц» и «волк» меняются ролями — и веселая шумная игра продолжается.

«Веркко да калат» («Сеть и рыба»)

Участники игры делятся на две команды. Жребий определяет, кому быть «рыбой», а кому «сетью». Первым делом «сплетают сеть» — берутся за руки, поднимают их вверх и образуют круг. Ребятам известно, что настоящие сети рыбаки нередко тянут за собой. Двигается и ребячья «сеть» — круг колыхнется то вправо, то влево. «Рыбы», как им и положено, заходят в «сеть» — внутрь круга. Побыв там немного, возвращаются обратно. В тот момент, когда «рыбы» в «сети» больше всего, кто-нибудь из команды «ловцов» громко кричит: «Веркко!» («Сеть!») Поднятые вверх руки сразу же опускаются, и «ловцы» стремительно сужают круг, стремясь удержать внутри него всех заплывших «рыб». Но те не хотят стать легкой добычей, изо всех сил пытаются вырваться, разъединить звенья «сети» и выскользнуть из нее. Кому-то это удастся. Пойманные «рыбы» из игры выбывают. «Сеть» снова приходит в движение. Иногда кто-нибудь из команды «рыб», предчувствуя, что «сеть» вот-вот замкнется, кричит: «Калат!» («Рыбы!»). «Рыбы» стремглав бросаются из «сети». Команды меняются местами, когда «сеть» переловит всех «рыб».

Игра «Киннас» («Рукавица»)

(играют зимой на улице)

Участники выстраиваются парами и образуют круг. Одна из пар начинает игру. Один из них заходит в круг, другой выходит за него с рукавицей в руках. Круг движется то по часовой стрелке, то против неё. Игрок бежит, по внешнему кругу, чтобы выбрать удобный момент и бросить рукавицу — запятнать игрока, который в кругу.

Если бросок не достигает цели, игрок бросает рукавицу обратно, и так до тех пор, пока тому не удастся сделать меткий бросок. После этого он заходит в круг, а напарник выходит из круга и «пятнает» кого-нибудь из играющих и тот выходит из круга и старается запятнать игрока в центре. Игра повторяется. В центре круга не стоят на месте. Правилами разрешается увертываться от броска.

Игра «Уголок»

Популярная пудожская игра.

(игра имела разные названия: «Ключи», «Соседи», «Уголки».)

Углы в Карелии имели большое значение, в каждой карельской избе **был** «большой угол», каждого почетного гостя сажали в «большой угол». В углу, как правило, размещали иконы, всегда стоял большой стол, а на столе стоял самовар. Игру хорошо проводить на большой площадке. Вначале уголки следует располагать близко один от другого, тогда и водящему легче занять уголок. Затем расстояние можно увеличить. Если на участке есть деревья, расположенные недалеко друг от друга, то играющие встают около деревьев.

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 пиво варят, Тебя напоят.

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

Игра «Ко мне с кольцом»

Все садятся на лавки. Ведущий с кольцом в руке, зажатым между ладонями, ходит перед сидящими и поводит свои руки между сложенными ладонями играющих. Все внимательно следят за его действиями. Незаметно он опускает кому-нибудь в ладони кольцо. Затем выходит на середину избы и кричит: «Ко мне с кольцом!». Все одновременно вскакивают. Тот, у кого кольцо, бросается к ведущему. Если играющие угадали, у кого кольцо, они прилагают все силы, чтобы помешать обладателю кольца передать его обратно ведущему. Тот, кому удалось отобрать кольцо (поймать передающего) становятся ведущим.

Игра «Догонялка»

Выбирают водящего и окружают его кольцом. Водящий весело припевает:

Стерегу, стерегу овечку

По золотому колечку.

Не тронь моей овечки

Ни зверь, ни медведь, Ни лихой человек.

Кыш, овечка, в поле.

Все разбегаются, а водящий бросается вдогонку. Тот, кого он поймает становится водящим.

Игра «Кислый» круг»

Играющие делятся на две группы. В каждой из них выделяют капитана.

Капитаны подходят к арбитру, в руках у которого зажаты две спички- короткая, подлиннее. Если капитану достается короткая спичка- его команде водить.

В центре поля рисуют большой круг. Играющие заходят внутрь, а водящие остаются снаружи. Задача водящих запятнать мячом стоящих в круге. Кого коснется мяч, тот выходит из игры. Играющие стараются поймать мяч, тогда на их счету прибавится «свеча, которая даёт право следующий меткий удар по мячу не засчитывать. Поэтому играющие стараются попасть по ногам или по спине играющим - так поймать мяч сложнее».

Как только начинается игра все приходит в непрерывное движение. Мяч перелетает высоко над кругом от одного игрока к другому. Иногда может случиться так, что на счету играющих скапливается столько свечей, что отыграть их уже невозможно. Тогда оставляют круг «киснуть».

Игра прекращается. Потом заводят новую игру, оставляя тех же водящих.

«Мяч»

Играющие делятся на две команды. Игроки одной команды рисуют для себя на площадке крепость — квадрат, каждая сторона которого равна пяти шагам. Игроки другой команды находятся в поле. Они подходят к крепости не ближе чем на пять шагов. У одного из нападающих в руках мяч. Он бросает его в защитников крепости. Тот, в кого попали, поднимает мячик и бросает его в наступающих, а те, в свою очередь, снова бросают мячик в защитников крепости. Промажнувшийся выбывает из игры.

Правила игры:

Наступающие бросают мяч с определенного расстояния, не ближе. Они могут увертываться от мяча защитников только в пределах поля, а защитники — в пределах крепости.

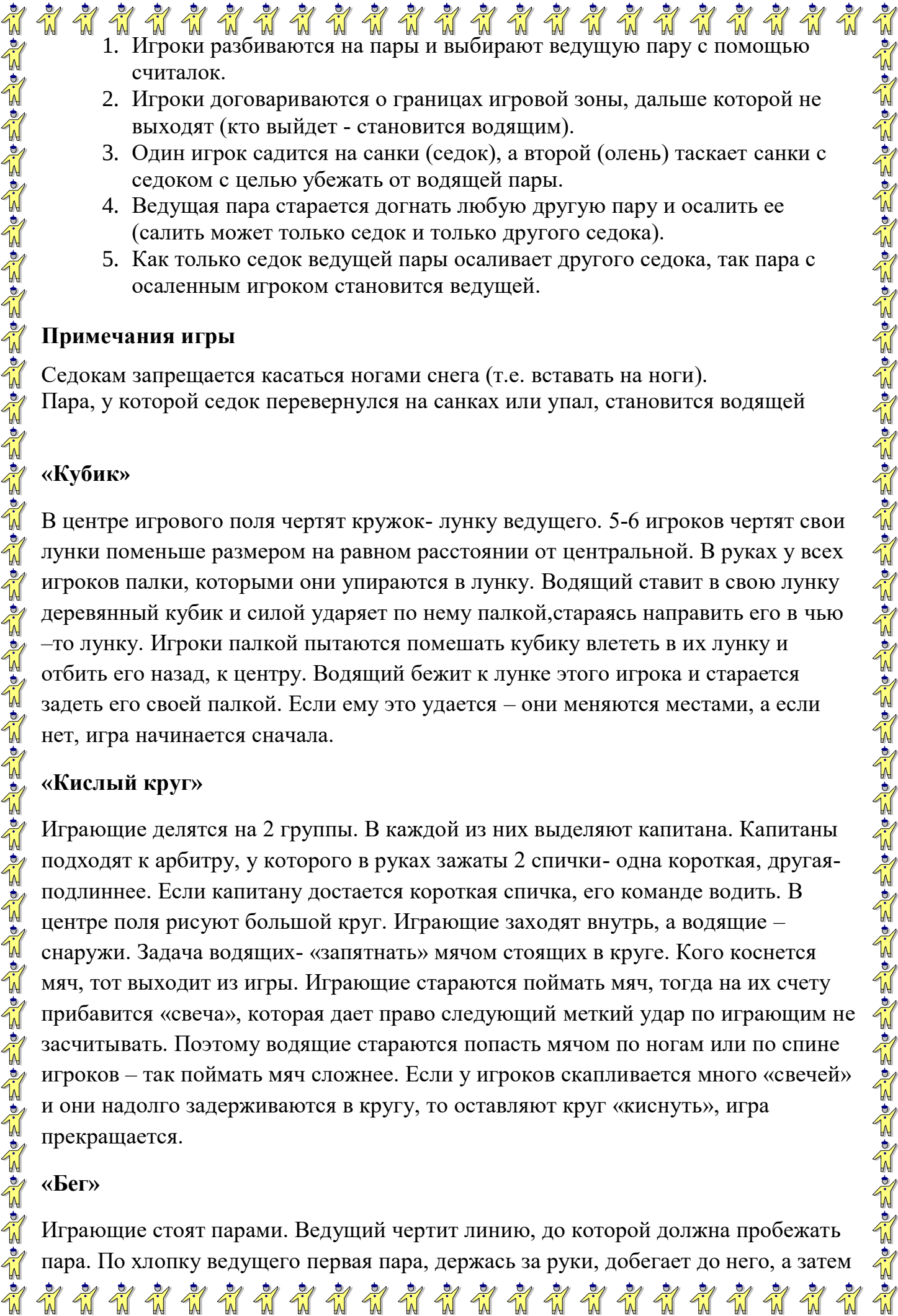
«Пятнашки на санках»

Играют несколько пар. В каждой из них один играющий везет другого, сидящего на санках. По желанию играющих или по считалке выбирается пара водящих. Водящие стремятся догнать любую другую пару играющих и запятнать одного из них. Салит игрок, сидящий на санках, он делает это только прикосновением руки. Если в паре игрок осален, пара становится водящей. Игра продолжается. Правила игры. Играть надо в пределах очерченной площадки. Пара, заехавшая за границы площадки, становится водящей, игра продолжается. Нельзя салить игроков той пары, которая только что была ведущей.

«Карельские салки»

Зимняя игра на свежем воздухе - чистое здоровье. Игра проходит на ровной заснеженной площадке. Одни санки на двоих и начинается игра. Тот, кто сядет на санки будет - "седок", а тот, кто будет возить на санках седока будет "Олень". Выберите водящую пару, которая, как в обычных "САЛКАХ" будет догонять любую другую пару. Салить может только "седок", и дотрагиваться он должен только до такого же "седока". А "ОЛЕНИ" только олени - тащат санки.

Правила игры

- 
1. Игроки разбиваются на пары и выбирают ведущую пару с помощью считалок.
 2. Игроки договариваются о границах игровой зоны, дальше которой не выходят (кто выйдет - становится водящим).
 3. Один игрок садится на санки (седок), а второй (олень) таскает санки с седоком с целью убежать от водящей пары.
 4. Ведущая пара старается догнать любую другую пару и осалить ее (саливать может только седок и только другого седока).
 5. Как только седок ведущей пары осаливает другого седока, так пара с осаленным игроком становится ведущей.

Примечания игры

Седокам запрещается касаться ногами снега (т.е. вставать на ноги).

Пара, у которой седок перевернулся на санках или упал, становится водящей

«Кубик»

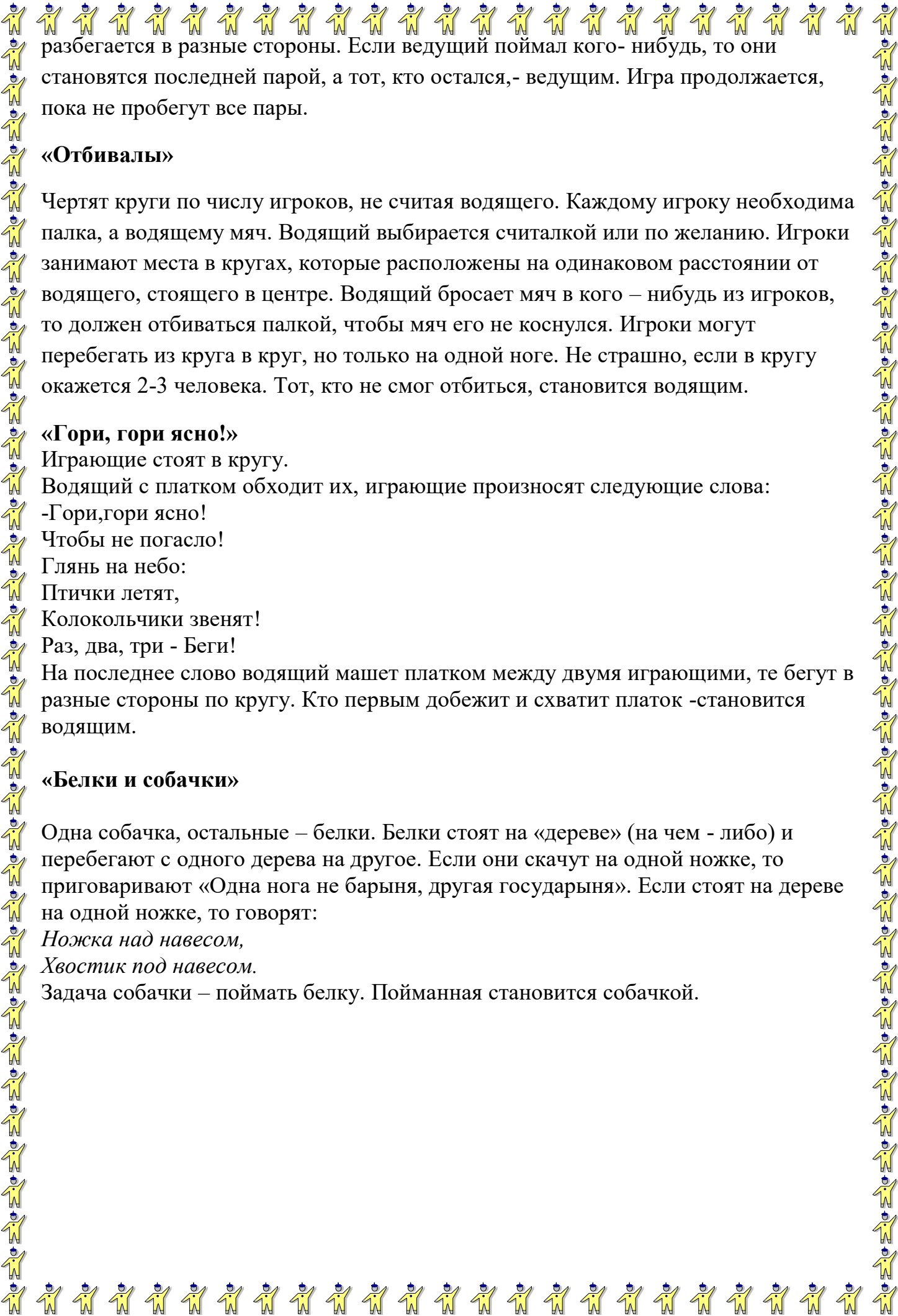
В центре игрового поля чертят кружок- лунку ведущего. 5-6 игроков чертят свои лунки поменьше размером на равном расстоянии от центральной. В руках у всех игроков палки, которыми они упираются в лунку. Водящий ставит в свою лунку деревянный кубик и силой ударяет по нему палкой, стараясь направить его в чью –то лунку. Игроки палкой пытаются помешать кубику влететь в их лунку и отбить его назад, к центру. Водящий бежит к лунке этого игрока и старается задеть его своей палкой. Если ему это удастся – они меняются местами, а если нет, игра начинается сначала.

«Кислый круг»

Играющие делятся на 2 группы. В каждой из них выделяют капитана. Капитаны подходят к арбитру, у которого в руках зажаты 2 спички- одна короткая, другая- подлиннее. Если капитану достается короткая спичка, его команде водить. В центре поля рисуют большой круг. Играющие заходят внутрь, а водящие – снаружи. Задача водящих- «запятнать» мячом стоящих в круге. Кого коснется мяч, тот выходит из игры. Играющие стараются поймать мяч, тогда на их счету прибавится «свеча», которая дает право следующий меткий удар по играющим не засчитывать. Поэтому водящие стараются попасть мячом по ногам или по спине игроков – так поймать мяч сложнее. Если у игроков скапливается много «свечей» и они надолго задерживаются в кругу, то оставляют круг «киснуть», игра прекращается.

«Бег»

Играющие стоят парами. Ведущий чертит линию, до которой должна пробежать пара. По хлопку ведущего первая пара, держась за руки, добегают до него, а затем



разбегается в разные стороны. Если ведущий поймал кого-нибудь, то они становятся последней парой, а тот, кто остался, - ведущим. Игра продолжается, пока не пробегут все пары.

«Отбивалы»

Чертят круги по числу игроков, не считая водящего. Каждому игроку необходима палка, а водящему мяч. Водящий выбирается считалкой или по желанию. Игроки занимают места в кругах, которые расположены на одинаковом расстоянии от водящего, стоящего в центре. Водящий бросает мяч в кого –нибудь из игроков, то должен отбиваться палкой, чтобы мяч его не коснулся. Игроки могут перебегать из круга в круг, но только на одной ноге. Не страшно, если в кругу окажется 2-3 человека. Тот, кто не смог отбиться, становится водящим.

«Гори, гори ясно!»

Играющие стоят в кругу.

Водящий с платком обходит их, играющие произносят следующие слова:

-Гори, гори ясно!

Чтобы не погасло!

Глянь на небо:

Птички летят,

Колокольчики звенят!

Раз, два, три - Беги!

На последнее слово водящий машет платком между двумя играющими, те бегут в разные стороны по кругу. Кто первым добежит и схватит платок - становится водящим.

«Белки и собачки»

Одна собачка, остальные – белки. Белки стоят на «дереве» (на чем - либо) и перебегают с одного дерева на другое. Если они скачут на одной ножке, то приговаривают «Одна нога не барыня, другая государыня». Если стоят на дереве на одной ножке, то говорят:

Ножка над навесом,

Хвостик под навесом.

Задача собачки – поймать белку. Пойманная становится собачкой.