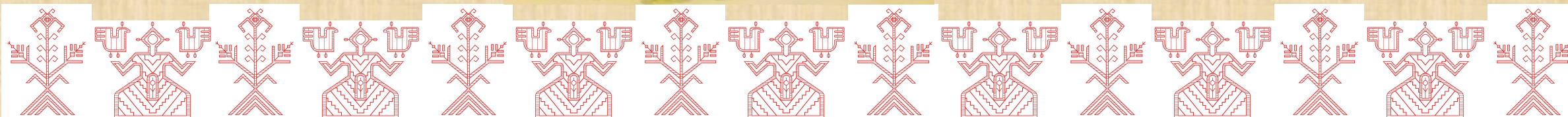


# Карельские народные игры



Составитель: Ванюкова С.Л.



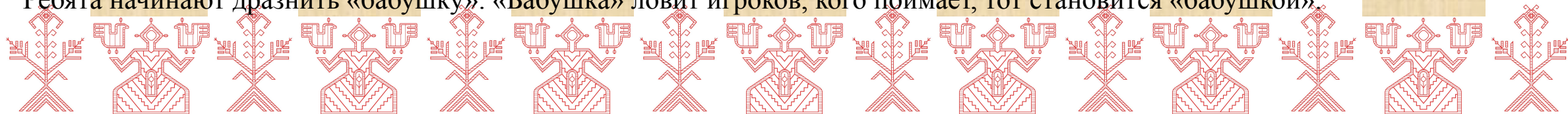


# Карельская подвижная игра «Часовенка»

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».



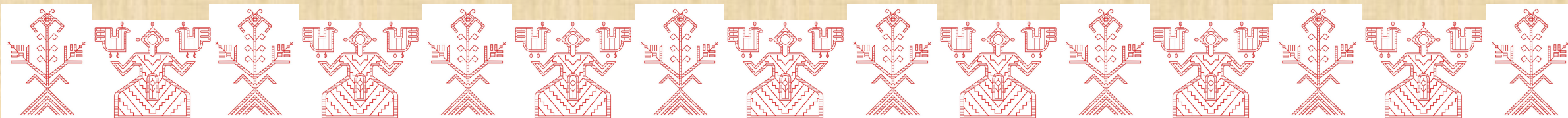


# Карельская подвижная игра «Кот Васька»

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,*

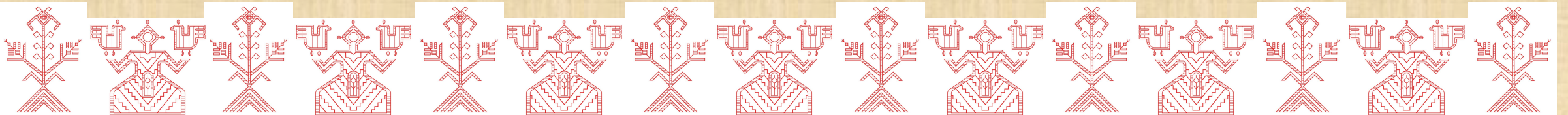
*По-другому – малиновому*

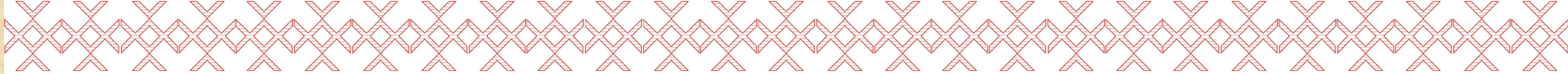
*Шли, шли подружки*

*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.



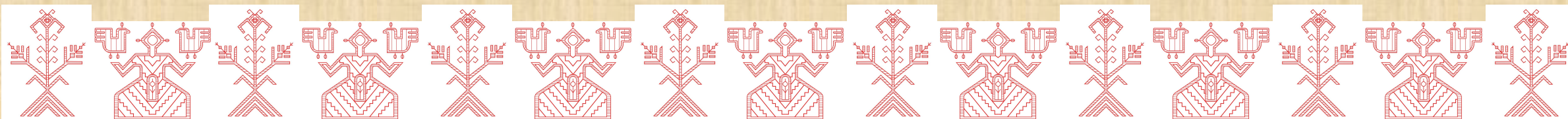


# Карельская подвижная игра «Водяной»

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.



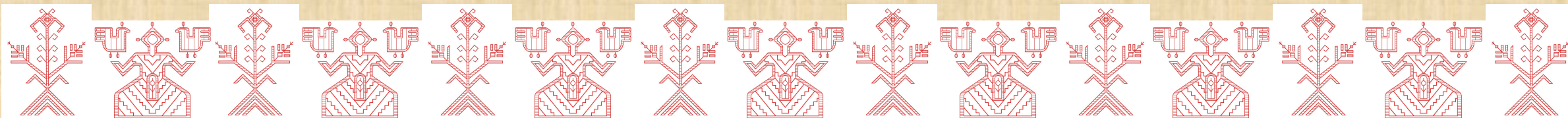


# Карельская подвижная игра «Олень»

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.



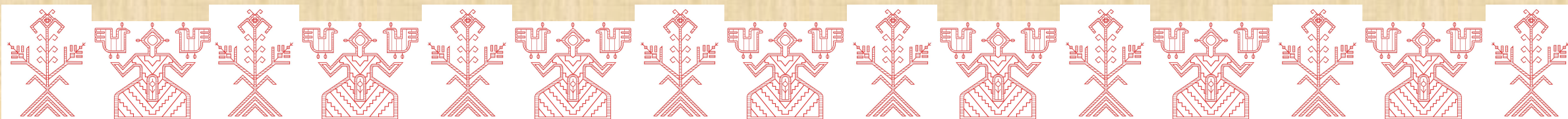


# Карельская подвижная игра «Сиди, сиди, Яша!»

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.

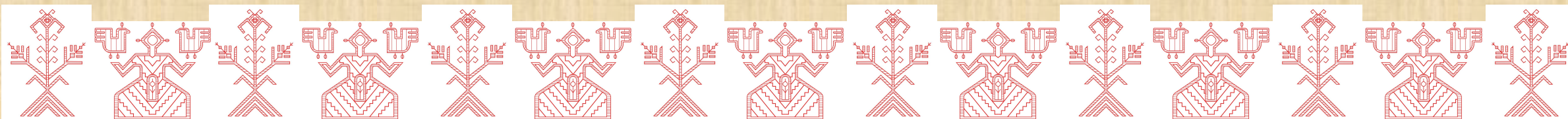




## Карельская подвижная игра «Колахуш» («Стук»)

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.





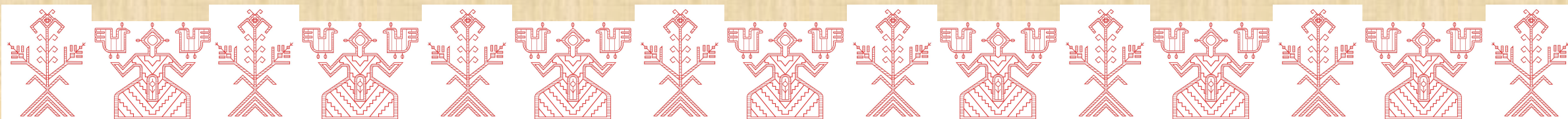


# Карельская подвижная игра «Уголок»

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.



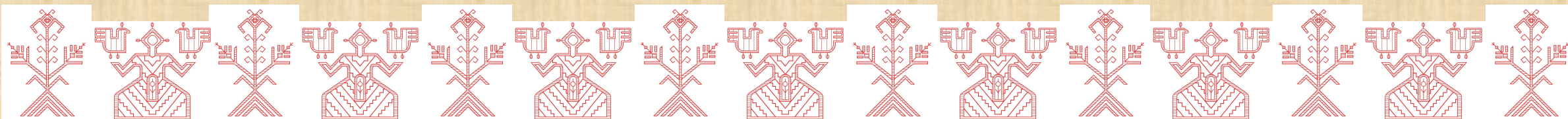


# Карельская подвижная игра «Давай, коза, попрыгаем»

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.*

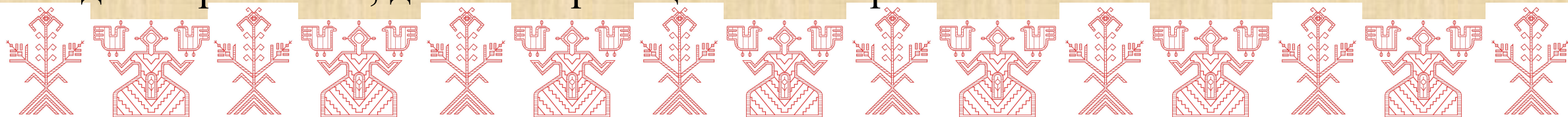
Пока играющие поют, «козел» и «коза» выполняют действия. Дальше «козлом» становится «коза».





## Карельская подвижная игра «12 палочек»

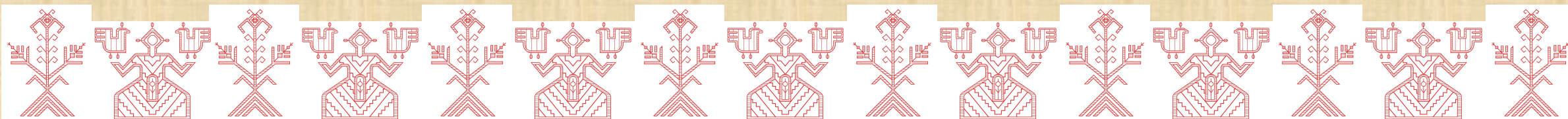
Перед игрой выбирается водящий, он будет искать игроков. На возвышение кладут доску так, чтобы один ее конец был на земле, а другой – наверху, в воздухе. На край, который лежит на земле кладут 12 палочек, желательно равной величины. Кто-нибудь «разбивает» палочки, и все бегут прятаться. Прячутся до тех 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.*

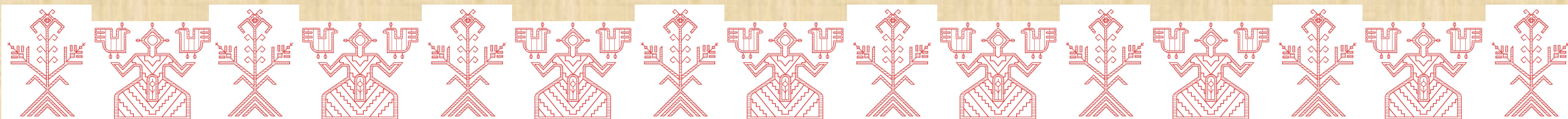
*Танцуй, сколько хочешь*

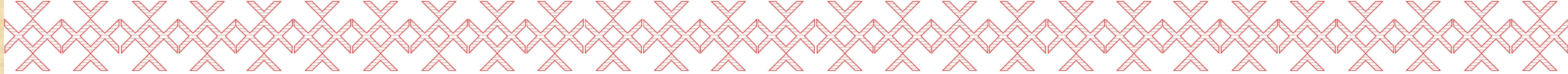
*Выбирай, кого захочешь,*

*Поклониться не забудь*

*Выбирай кого-нибудь.*

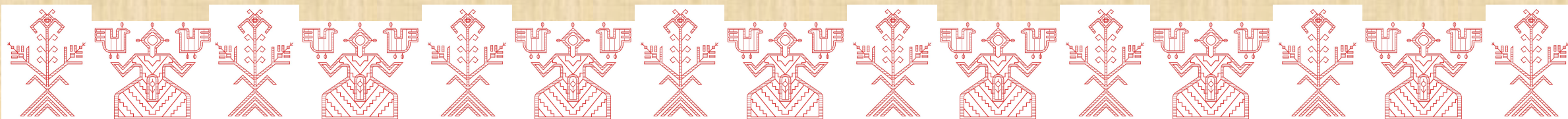
Водящий подходит к выбранному ребенку, кланяется ему и выводит в центр круга. Игра повторяется.





# 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.





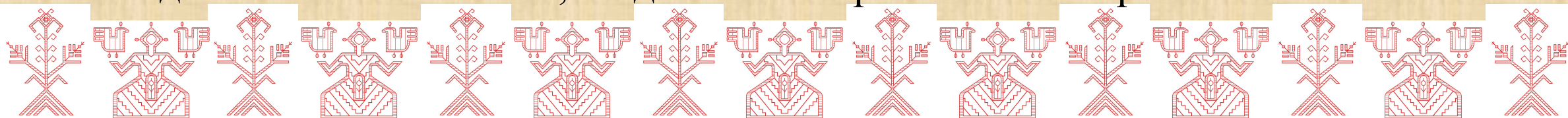
# Карельская подвижная игра

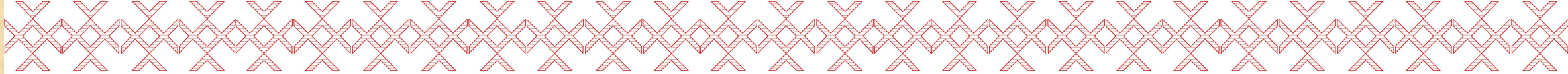
## «Сеть да рыба»

### («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 заплывших «рыб». «Рыбы» пытаются выбраться из «сетей». Пойманные «рыбы» выбывают из игры. Игра продолжается, «сеть» снова приходит в движение.

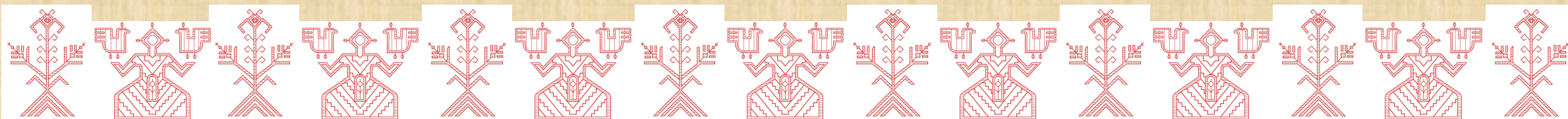
Команды меняются местами, когда «сеть» переловит всех «рыб».



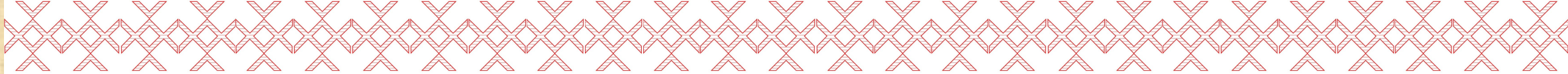


# Карельская подвижная игра «Гули, гули - раз»

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.

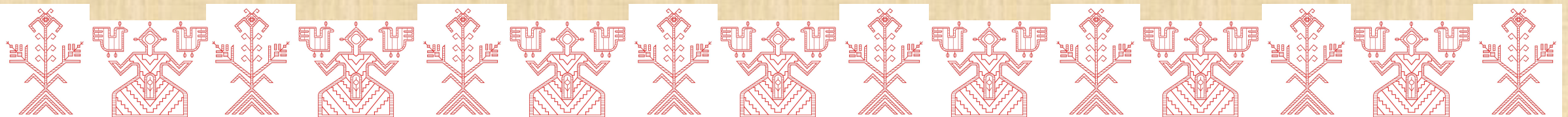


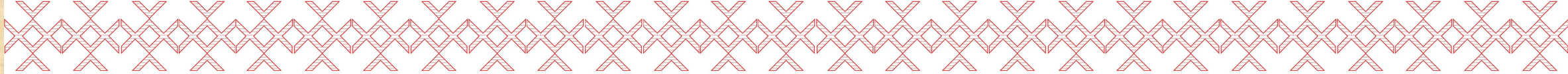




## Карельская подвижная игра «Яной да хука» («Заяц и волк»)

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.

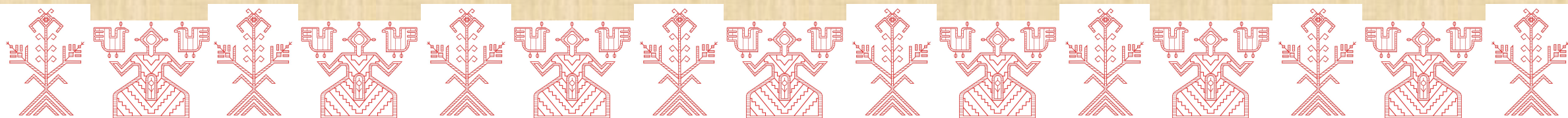


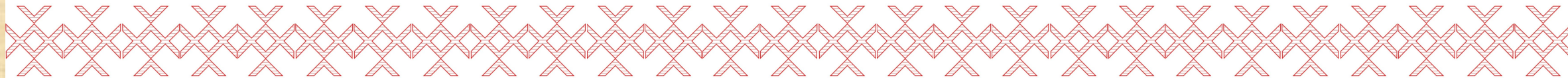


## Карельская подвижная игра «Киннас» («Рукавица»)

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](http://knk.karelia.ru/site/kyt/kyt2_b.jpg)

