

# Игры на масленицу



Масленичные забавы и гуляния - развеселое время. Игры на масленицу одни из самых ярких и веселых детских забав. Вы можете разрезать карточки по линиям для удобства и у вас получится картотека масленичных народных игр.

## «ДУДАРЬ»

Считалкой или по желанию выбирают ведущего – Дударя. Он садится или встает в центр круга. Остальные встают вокруг него в хоровод. Идут по кругу и произносят слова:

Дударь, дударь, дудариче,  
Старый, старый старичище,  
Дударь, дударь – что болит?

Водящий отвечает, называя любую часть тела: голова, нога, рука, колено...

После этого, все игроки берутся руками за названную часть тела своего соседа. Дети опять начинают движение по кругу, стараясь не разорвать хоровод. Произносятся те же слова. Водящий называет другую часть тела.

Игра продолжается до тех пор, пока не водящему не надоест быть Дударем. Тогда на вопрос «Что болит?» отвечает: «Ничего не болит!». Тогда все хором отвечают «Вылечили!». После чего игра прекращается или выбирают нового водящего.

## «ПИРОГ»

Дети стоят друг напротив друга (можно играть разделив детей на 2 команды). Между ними садится «Пирог» (на него надета шапочка).

Все дружно начинают расхваливать «Пирог»:

Вот он, какой высоконький.  
Вот он, какой мякошенький.  
Вот он, какой широконький.  
Режь его да ешь!

По окончании последней строчки игроки подбегают к «Пирог». Кто быстрее добежит до цели и дотронется до «Пирог», тот и уводит его с собой. Если играют команды, то на место «Пирог» садится ребенок из проигравшей команды. Так происходит до тех пор, пока не проиграют все в одной команде

## «ПИРОЖОК»

Играющие выделяют из своей среды «покупателя», а остальные становятся в полукруг, держась за руки.

Первый называется «Булочником», последний – «Пирожком», все остальные – «Печь». «Покупатель» подходит к «булочнику» и спрашивает :

- Где мой пирожок?

«Булочник» отвечает:

- За печкой лежит!

«Покупатель» бежит в сторону «пирожка».

«Пирожок» убегая от «Покупателя» сзади полукруга проговаривает:

- И бежит, бежит, бежит...

«Пирожок» должен добежать до

«Булочника» и встать впереди него.

«Пирожок» в этом случае становится

«Булочником». Если же «Покупатель»

догнал «Пирожок», то новым «Булочником»

становится «Покупатель», а «Пирожок»

становится «Покупателем».

«Пирожок» – всегда новый ребенок.

## «ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА»

Двое игроков встают друг напротив друга и, взявшись за руки, поднимают руки вверх.

Получаются «воротики». Остальные дети

встают друг за другом и кладут руки на плечи

идущему впереди либо просто берутся за

руки. Получившаяся цепочка должна пройти

под воротами. «Воротики» произносят:

Золотые ворота  
Пропускают не всегда!  
Первый раз прощается,  
Второй запрещается,  
А на третий раз  
Не пропустим вас!

После этих слов «воротики» резко опускают руки, и те дети, которые оказались пойманными, тоже становятся «воротиками». Постепенно количество «ворот» увеличивается, а цепочка уменьшается. Игра заканчивается, когда все дети становятся «воротами».

### «МАСЛЕНИЧНЫЕ ГОРЕЛКИ»

Забаву можно начать с ручейка. Сначала взрослый расставляет детей парами друг за другом. Дети в паре держатся за руки. Руки подняты вверх - образуется ворота. Последняя пара пробегает под воротами из рук и становится первой. Так льется ручеек, пока каждая пара детей не пробежит под воротами. После того, как ручеек закончен, дети начинают петь песенку «Гори гори ясно». В это время водящий ребенок стоит впереди ручейка.

Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло!  
Глянь на небо,  
Птички летят,  
Колокольчики звенят:  
- Дин-дон, Дин-дон,  
Выбегай скорее вон!

Как только песенка допета, первая пара разбегается - один ребенок из пары бежит вдоль своей стороны ворот (детей стоящих в парах друг за другом), другой ребенок - соответственно вдоль своей. Водящий должен поймать кого-либо из пары, пока им не удалось вновь взяться за руки.

Игра тем интереснее, если ребятшек много. Тогда у водящего есть время схватить кого-нибудь из убегающих.

### «МАША-РАСТЕРЯША»

Дети, принимающие участие в этой игре, становятся в один ряд, берутся за руки, образуя тем самым цепочку.

По правую сторону цепочки назначается вожак, который по команде начинает бег со сменой направления, и вся цепочка начинает движение за ним. Однако никто кроме вожака не знает направления движения, поэтому достаточно сложно удержать равновесие и не рассоединить цепочку.

Чем дальше игрок находится от вожака, тем ему сложнее удержать равновесие, не упасть или не разорвать цепь.

Тот, кто падает - выходит из игры. Главное в этой игре продержаться до конца.

### «МАЛАНЬЯ»

Дети становятся в круг и берутся за руки, в центре круга водящий – Маланья. Все идут по кругу вправо или влево и поют или приговаривают:

У Маланьи, у старушки  
Жили в маленькой избушке  
Семь сыновей,  
Семь сыновей.

Маланья отвечает:

Вот с такими вот руками.

Показывает, с какими руками. Все должны точно повторять её движения. Дети опять поют.

В конце куплета Маланья говорит:

Вот с такими вот носами.

Показывает каждый раз, и каждый раз все повторяют.

Вот с такими вот усами.  
Вот с такими вот глазами.  
Вот с такими вот ногами.  
Вот с такими вот рогами.  
Вот с такими вот ушами.  
Вот с такими волосами.  
Вот с такими вот зубами.  
Вот с такими вот ногтями.  
Вот с такою бородою.  
Вот с такими башмаками.  
Вот с такими сапогами  
и т.д.

Чем больше водящий придумает названий, тем лучше. Когда Маланья закончит перечисления, то выбирает из хоровода того, кто, по её мнению, неправильно показывал движения или просто нового водящего.

### «МАСЛЕНИЧНЫЕ КУЛАЧНЫЕ БОИ»

На Масленицу было принято меж парнями драться "стенка на стенку" или кулачный бой, но с детьми таких игр лучше не проводить. Можно вместо кулачных боев устроить бои с воздушными шарами. Для этого детям каждой команды надувается длинный шарик и формируется в виде шпаги с ручкой.

Таковыми палками шпагами могут драться детки.

### «ЗАРЯ-ЗАРНИЦА»

В эту веселую подвижную игру можно играть с большой компанией детей. Для игры нужна будет яркая атласная лента.

Дети становятся в широкий круг, руки у каждого за спиной. Водящий – «Заря» ходит с лентой в руках вокруг хоровода и поет:

Заря - зарница,  
Красная девица,  
По полю ходила,  
Ключи обронила,  
Ключи золотые,  
Ленты голубые,  
Кольца обвитые  
За водой пошла!

Как только пропеты последние слова песенки, водящий кладет ленту на плечо одному из детей в хороводе и убегает. Ребенок должен взять ленту и бежать с ней в другую сторону. Каждый из них стремиться занять освободившееся место в кругу. Тот, кто успел стать на место, остается в кругу, а оставшийся становится «Зарей».

### «ДЯДЮШК ТРИФОН»

Это старая русская игра, которую любят дети. Ее можно проводить под музыку.

Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий, а играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:

А у дядюшки Трифона  
Было семеро детей,  
Семеро сыновей  
Они не пили, не ели,  
Друг на друга смотрели.  
Разом делали, как я!

При последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится новым ведущим, а старый ведущий превращается в обычного игрока.

### «КУХНЯ»

Каждый из играющих выбирает себе имя по названию, каких - либо кухонных принадлежностей: вилка, кочерга, чашка, нож и т.д.

Водящий обращается с вопросами ко всем по очереди, те должны отвечать на любой вопрос только своим именем.

Например:

- Что у тебя на лице?
- Кочерга!
- А на чём ты сидишь?
- На кочерге!

Если отвечающий засмеётся или скажет невпопад, то он платит фант.

В начале игры договариваются о количестве собранных фантов водящим, которые затем разыгрываются.

### «ГУСИ И ГУСЫНИ»

Это старая народная игра. Почти в каждой стране мира она известна под разными названиями.

Правила игры очень просты: все игроки становятся в круг лицом в центр. Со стороны спины за ними ходит ведущий и каждому, дотрагиваясь до спины, дает имя "Гусь " или "Гусыня". Если он дотрагивается до игрока и называет его гусыней, то игрок стоит на месте, но если называет игрока "Гусем", то тогда игрок покидает свое место и старается обежать весь круг собравшихся и занять свое место.

Сложность в том, что ведущий тоже обегает круг, но бежит в противоположную сторону, и в итоге свободное место занимает или игрок, или ведущий. Тот, кто остался без места, становится ведущим, и игра повторяется.