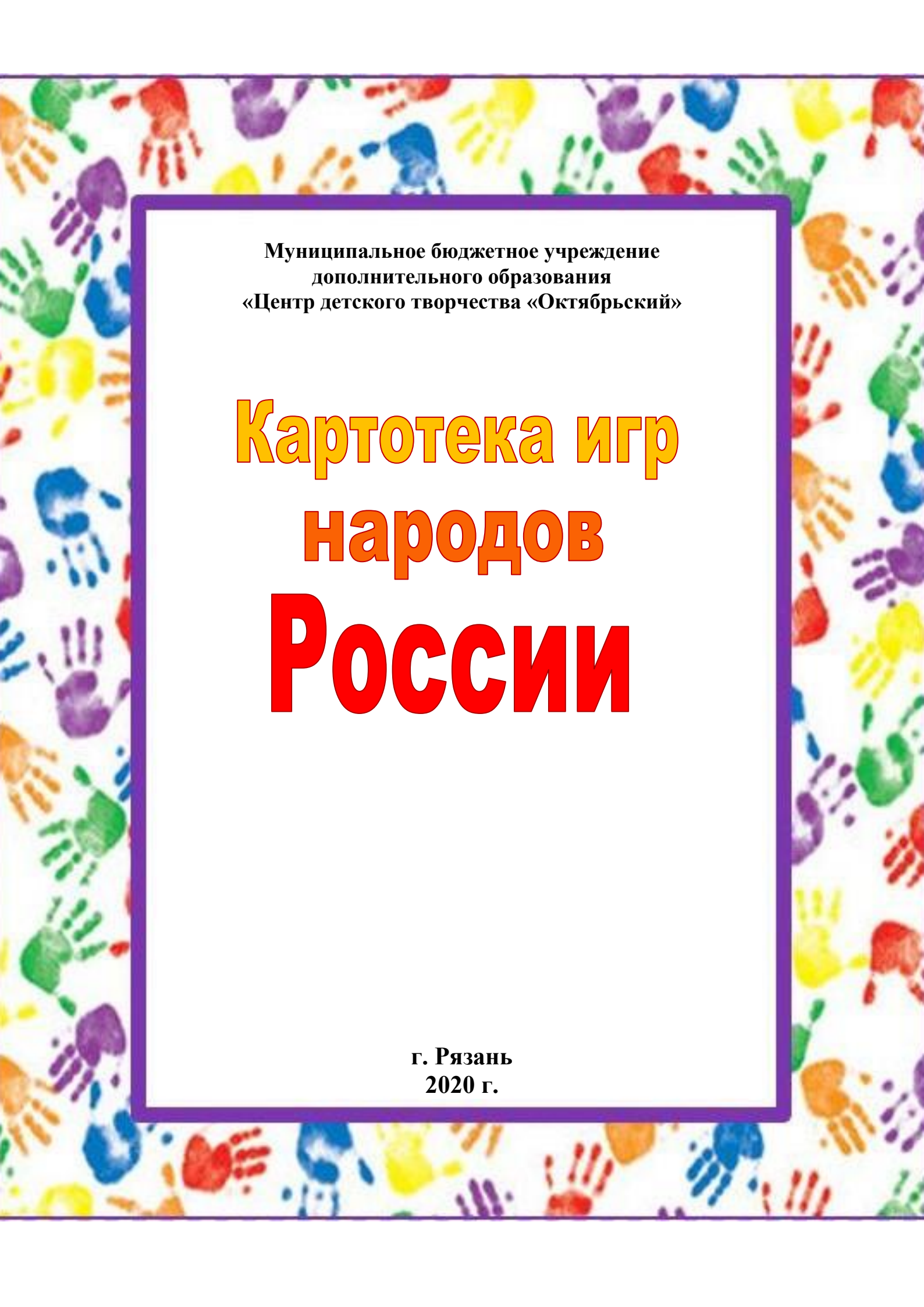




Муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования  
«Центр детского творчества «Октябрьский»

# Картотека игр народов России

г. Рязань  
2020 г.

## Русская народная игра «Золотые ворота»

**Оборудование:** канат.

**Описание игры.** Из участников игры выбираются двое. Они будут «солнцем» и «луной». Затем «солнце» и «луна» становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, как бы образуя ворота. Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через «ворота». Дети, изображающие ворота, говорят:

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

«Ворота» закрываются при последнем слове и «ловят» того, кто оказался в них. Попавшегося тихо спрашивают за кого он: за «луну» или за «солнце». «Пойманный» ребёнок делает выбор и встаёт позади соответствующего игрока. Остальные снова идут через «ворота», и игра продолжается до последнего. Чтобы не быть пойменным, идущие невольно ускоряют шаг, иногда переходят на бег, а ловящие, в свою очередь, меняют скорость речитатива. Игра становится более подвижной и весёлой.

Когда все распределены, команды «солнца» и «луны» устраивают перетягивание каната.

## Русская народная игра «Бояре»

**Описание игры.** Игроки двух команд выстраиваются друг против друга на расстоянии 15—20 м. Затем играющие крепко берутся за руки, образуя цепь. После этого одна из команд идет навстречу другой. Начинается торг. Игроки идущей команды произносят следующую фразу:

— Бояре, а мы к вам пришли, молодые, а мы к вам пришли.

Игроки другой команды, идя им навстречу, спрашивают:

— Бояре, а зачем пришли, молодые, а зачем пришли?

Им отвечают:

— Бояре, нам невеста нужна, молодые, нам невеста нужна!

— Бояре, а какая вам мила, молодые, а какая вам мила?

Тогда игроки команды, которые начинали торг, выбирают себе «невесту» и показывают её.

Игроки команды, в которой находится «невеста», говорят:

— Бояре, она дурочка у нас, молодые, она дурочка у нас!

Им на это отвечают:

— Бояре, а мы плеточкой её, молодые, а мы плеточкой её!

Диалог команд продолжается следующим образом:

— Бояре, она плеточки боится, молодые, она плеточки боится!

— Бояре, а мы пряничка дадим, молодые, а мы пряничка дадим.

— Бояре, у ней зубки болят, молодые, у ней зубки болят.

— Бояре, а мы к доктору сведём, молодые, а мы к доктору сведём.

— Бояре, она доктора укусит, молодые, она доктора укусит.

— Бояре, не валяйте дурака, отдавайте нам невесту навсегда!

После этого игрок, выбранный невестой, старается прорвать цепь противоположной команды. Если ему это удастся, он уводит в свою команду любого из группы противника. Если же цепь осталась неразорванной, тогда он сам остается в команде противника и встает в цепь. Игра продолжается. Выигрывает та группа, в которую переходят все играющие из команды противника.

## Русская народная игра «Третий лишний»

**Количество участников** - от 8 до 40 человек.

**Описание.** Играющие становятся по кругу парами, лицом к его центру так, что один из пары находится впереди, а другой - сзади него. Расстояние между парами - 1-2 м. Двое водящих занимают место за кругом. Один из них убегает, а другой его ловит. Спасаясь от погони, убегающий может встать впереди любой пары. Тогда стоящий сзади оказывается «третьим лишним». Он должен убегать от второго водящего. Если догоняющий поймает (коснется, осалит) убегающего, то они меняются ролями. Таким образом, водящие всё время меняются.

Эта общеизвестная и любимая молодежью игра становится еще более интересной, если её дополнить следующим: когда убегающий станет впереди какой-либо пары, то «третий лишний», находящийся позади, не спасается бегством от догоняющего, а сам начинает преследовать его.

**Правило.** Убегающему от преследования нельзя мешать.

## Русская народная игра «Горелки»

Для игры выбирается открытое место – лужайка, поляна, широкая улица перед домом, просторный двор.

**Описание.** Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов спиной к играющим стоит водящий – горельщик (горелка).

Играющие нараспев говорят слова:

Гори, гори ясно, чтобы не погасло!  
Глянь на небо — птички летят,  
Колокольчики звенят,  
Гляди — не воронь, беги, как огонь!

После этих слов стоящие в последней паре бегут с двух сторон вдоль колонны. Горельщик, не оборачиваясь, старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем он запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горельщик вновь водит. Игра повторяется.

Если горельщику удаётся запятнать одного из бегущих в паре, то он встаёт с ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, «горит».

### **Правила.**

- Горельщик догоняет убегающих игроков, только когда они пробегут мимо него. Он не имеет права оглядываться.
- Никто не должен начинать бег прежде, чем прозвучит последнее слово.
- Горельщик может салить бегущих только до того момента, как они возьмутся за руки.
- Метрах в пятнадцати-двадцати впереди горельщика заранее отмечается место, до которого бегущая пара не должна снова соединять руки.

## Русские народные игры

### «Ручеёк»

**Описание.** Число участников нечётное.

Разбившись на пары, играющие встают друг за другом, берутся за руки и поднимают их над головой, образуя своеобразный коридор. Пары игроков, стоящие друг за другом, постепенно продвигаются вперёд. Формируется что-то вроде «ручейка», который постоянно течёт. Игрок, оставшийся без пары, направляется к началу ручейка и затем, пробираясь под сцепленными руками, выбирает из основной массы одного из игроков, уводя его за руку в конец ручейка, вставая последним его звеном.

На освободившееся место встает следующая пара игроков, а освободившийся игрок идет в начало ручейка и проделывает то же самое – идёт под руками игроков, выхватывая из ручейка понравившегося человека за руку и уводя его в самый конец ручейка.

### «У медведя во бору»

**Описание.** Выбирается водящий - «медведь». Он находится на некотором расстоянии от остальных участников игры. Играющие произносят текст, приближаясь к «медведю»:

«У медведя во бору

Грибы-ягоды беру,

А медведь не спит

И на нас рычит».

С окончанием текста дети разбегаются, «медведь» их ловит.

## Русские народные игры

### «Змейка»

**Описание.** Все дети берут друг друга за руки, образуя живую цепь. Ребенок, стоящий первым, становится ведущим. Он начинает бежать, увлекая за собой всех остальных. На бегу ведущий несколько раз должен резко изменить направление движения всей группы: побежать в противоположную сторону, сделать резкий поворот (под углом 90°), закрутить цепочку «змейкой», описать круг и т.д.

#### **Правила**

Все дети должны крепко держаться за руки, чтобы «цепочка» не порвалась.

Игроки должны точно повторять все движения ведущего и стараться бежать «след в след».

Хорошо использовать в игре естественные препятствия: обегать вокруг деревьев, наклоняться, пробегая под их ветками, сбегать по склонам неглубоких оврагов. При игре в помещении можно создать «полосу препятствий». Игру можно остановить, если «цепочка» порвалась, и выбрать нового ведущего.

### «Салки»

**Описание.** Перед началом игры надо выбрать водящего («салку»). По команде все дети кидаются врассыпную, а водящий начинает гоняться за одним из детей. Догнав убегающего ребенка и коснувшись его рукой, водящий произносит: «Я тебя осалил!» Теперь этот ребенок становится водящим и должен «осалить» другого.

#### **Правила.**

Водящий гоняется только за одним ребенком из группы. Остальные дети, бегая по площадке, следят за сменой водящих и должны убежать врассыпную от нового водящего.

## Русские народные игры «Ворота»

**Описание.** Игроки разбиваются на пары и становятся лицом друг к другу. Они берутся за руки, поднимают их высоко над головой, образуя «ворота». Дети из последней пары быстро пробегают под воротами и встают впереди всех, затем бежит следующая пара. Игра заканчивается, когда все игроки пробегут под воротами.

### **Правила.**

Игроки, пробегая под «воротами» держат друг друга за руки. Нельзя задевать «ворота». Во время игры можно изменять высоту «ворот», постепенно «опуская руки»: это значительно усложнит выполнение задания.

## «Капканы»

**Описание.** Для этой игры выбирается несколько игроков, которые встают парами, лицом друг к другу. Они берутся за руки и поднимают их вверх, как и при игре «ворота»: теперь — это «капканы». «Капканы» должны быть расставлены по игровому полю равномерно. Остальные дети бегают, свободно пробегая через «капканы», пока они открыты.

По сигналу «капканы» закрываются: водящие опускают руки (сигналом может служить свисток судьи или прекращение музыки). Игроки, которые в этот момент пробегали через капканы, оказываются в ловушке.

Пойманные игроки и дети, изображавшие в игре «капканы», берутся за руки и становятся в круг, поднимая сомкнутые руки вверх. Остальные игроки образуют «цепочку», которая змейкой вьется по кругу, забегая в круг и выбегая из него. По сигналу стоящие в кругу опускают руки, поймав тех, кто оказался внутри круга.

### **Правила.**

Игра продолжается до тех пор, пока не останется не пойманными всего несколько детей.

В конце игры надо отметить самых ловких игроков и самый удачливый «капкан».

## Татарские народные игры

### «Скок-перескок» (Кучтем-куч)

**Описание.** На игровой площадке по кругу на расстоянии 50-100 см чертятся круги по количеству участников. В них находятся дети. Водящий стоит в середине большого круга. По команде водящего: «Скок-перескок!» дети на одной ноге, двигаясь по часовой стрелке, должны, освобождая свой, перескочить в следующий круг. Водящий при этом тоже скачет на одной ноге, стараясь занять свободный круг. Если ему это удаётся, то ребёнок, не успевший занять «домик», становится водящим.

### «Хлопушки» (Абакле)

**Описание.** На противоположных сторонах площадки рисуются две параллельные черты. За одной чертой стоят в шеренге дети. Одна рука у них на поясе, другая вытянута вперёд ладонью вверх. Это старый город. В новом городе (за другой чертой) пока никто не живёт. Выбирается ведущий, который со словами: «Хлоп да хлоп – сигнал такой. Я бегу, а ты за мной!» подходит к одному из игроков и тихонечко хлопает его по ладошке. После окончания слов они бегут в «новый город». Кто первый пересёк черту, тот остаётся там жить. Кто проиграл, тот ведущий. Так до тех пор, пока все дети не переберутся жить в новый город.

## Татарская народная игра

### «Продаём горшки» (Чулмак уены)

**Описание.** Играющие разделяются на две группы: дети-горшки и игроки—хозяева горшков. Дети-горшки образуют круг, встав на колени или усевшись на траву. За каждым горшком стоит игрок—хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом.



Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

- *«Эй, дружок, продай горшок!»*
- *Покупай!*
- *Сколько дать тебе рублей?*
- *Три отдай.*

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг обегает три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

#### **Правила.**

Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его.

Бегущие не имеют права задевать других игроков.

Водящий может начинать бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.

## Татарские народные игры

### «Займи место» (Буш урын)

**Описание.** Одного из участников игры выбирают водящим, а остальные играющие, образуя круг, ходят взявшись за руки. Водящий идет за кругом в противоположную сторону и говорит:

**Как сорока стрекочу,  
Никого в дом не пущу.  
Как гусыня гогочу,  
Тебя хлопну по плечу -  
Беги!**

Сказав «беги», водящий слегка ударяет по спине одного из игроков, круг останавливается, а тот, кого ударили, устремляется со своего места по кругу навстречу водящему. Обежавший круг раньше занимает свободное место, а отставший становится водящим.

#### **Правила.**

Круг должен сразу остановиться при слове беги. Бежать разрешается только по кругу, не пересекая его. Во время бега нельзя касаться стоящих в кругу.

### «Кто дальше бросит?» (Ыргыту уены?)

**Оборудование:** Мешочки с песком или мячи, флажок.

**Описание игры.** Играющие выстраиваются в две шеренги по обе стороны площадки. В центре площадки находится флажок на расстоянии не менее 8—10 м от каждой команды. По сигналу игроки первой шеренги бросают мешочки вдаль, стараясь добросить до флажка, то же делают игроки второй шеренги. Из каждой шеренги выявляется лучший метатель, а также шеренга-победительница, в чьей команде большее число участников добросит мешочки до флажка.

#### **Правила.**

Бросать все должны по сигналу. Счёт ведут ведущие команд.

## Татарская народная игра

### «Тимербай»

**Описание.** Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего - Тимербая. Он становится в центре круга. Водящий говорит:

**Пять детей у Тимербая,  
Дружно, весело играют.  
В речке быстрой искупались,  
Нашаились, наплескались,  
Хорошенечко отмылись  
И красиво нарядились.  
И ни есть, ни пить не стали,  
В лес под вечер прибежали  
Друг на друга поглядели,  
Сделали вот так!**

С последними словами вот так водящий делает какое-нибудь движение. Все должны повторить его. Затем водящий выбирает кого-нибудь вместо себя.

#### **Правила.**

Движения, которые уже показывали, повторять нельзя. Показанные движения надо выполнять точно. Можно использовать в игре различные предметы (мячи, косички, ленточки и т. д.).

## Бурятские народные игры

### «Иголka, нитка, узелок» (Зун, утах, зангилаа)

*Описание.* Все игроки делятся на тройки. Первый в тройке – иголка, второй – нитка, третий – узелок. Все в тройке держатся за руки. Чертится большой круг. Что иголка будет делать, тоже должны выполнять нитка и узелок. Например: иголка прыгает в круг, за ней нитка и узелок. Если игроки одной тройки засмотрелись и сделали неправильное движение, то вся тройка выбывает из игры.

### «Табун» (Хурэг адуун)

*Описание.* Участники игры становятся в круг и держатся за руки – это табун лошадей. Они стерегут своих жеребят, которые находятся в центре круга. Вокруг табуна ходит жеребец, который охраняет его от волков. За кругом бегают стая волков (3-4), которые убегая от жеребца, пытаются разорвать круг и осалить жеребят. Пойманные волки и осаленные жеребята выбывают из игры. Игра заканчивается, когда последний волк будет пойман.

## Дагестанская народная игра

### «Достань шапку»

**Оборудование:** шапки (количество – вдвое меньше, чем игроков).

**Описание.** Игроки делятся на две команды.

За чертой, которая находится от них на расстоянии 10 м, лежат шапки. Каждой паре (игрокам из разных команд) даётся своё задание, выполняя которое, дети двигаются к черте. Взять шапку может только тот игрок, который первый добрался до черты. Игроки бегом возвращаются к своим командам, встают в конец колонны. Затем даётся задание для второй пары и т.д. Выигрывает та команда, у которой больше шапок.

Примерные задания для пар: допрыгать до черты на левой (правой) ноге, на 2х ногах; дойти на пятках (носках) (можно добавить различные положения рук: руки на пояс, вверх и т.д.); дойти на полусогнутых ногах, поползти на четвереньках (на ладонях и ступнях); доскакать боковым галопом; допрыгать ноги вместе – ноги врозь и т.д.

## **Башкирские народные игры.**

### **«Голуби» (Кугарсен)**

**Оборудование:** Обручи.

**Описание.** Параллельно друг другу (5м) чертятся круги или кладутся обручи. Это гнёзда голубей. В одном гнезде «живёт» один голубь.

Водящий ходит вдоль между «гнёздами» со словами:

- «Гур-гур-гур! Для всех нас одно гнездо».

С окончанием слов дети меняются местами («гнёздами») – бегут в противоположные «гнёзда». Водящий старается занять пустое «гнездо». Кому не хватило «гнезда», тот становится водящим.

### **«Иголka и нитка» (Эна менян еп)**

**Описание.** Игра проводится в виде соревнования. Дети делятся на две команды. Первые игроки – иголki. Остальные – нитка. Иголki бегут до ориентира, который находится на расстоянии 4-5м, оббегают его и возвращаются к своим командам. За иголку цепляется коротенькая нитка (один игрок). Они так же бегут до ориентира и возвращаются назад. С каждым разом нитка становится длиннее, пока не прицепится последний игрок. Выигрывает та команда, которая быстрее вернётся к своей черте и у которой «нитка не порвётся».

## Игры народов Сибири и Дальнего Востока.

### «Солнце» (Хейро)

**Описание.** Игроки, взявшись за руки, идут по кругу, раскачивают руки вперёд и назад и повторяют одно и то же слово – «хейро». В центре круга на корточках сидит ведущий. Он медленно поднимается и поднимает руки вверх – это встаёт солнце. Как только солнце встанет и поднимет руки, игроки разбегаются в стороны. Солнце их догоняет и салит. На сигнал: раз, два, три – в круг беги, пойманные дети остаются стоять там, где их осалили, остальные встают в круг и игра начинается сначала.

### «Здравствуй, догони!»

**Описание.** Две команды детей стоят каждая за своей чертой в разных сторонах зала. Трое – четверо детей из одной команды идут в гости к команде соперников, выбирают себе пару, протягивают правую руку и говорят: «Здравствуй!» Соперники тоже правой рукойжимают гостям руку, отвечая: «Здравствуй!» После рукопожатия, гости говорят: «А теперь догони!» и убегают за свою черту. А соперники, которые им жали руки, их догоняют. Пойманные игроки выбывают из игры. Затем команды меняются ролями.

## Мордовские народные игры.

### В ключи

(«Панжомнесэ» - эрз., «Пантемаса» - мокш.)

**Описание.** Играющих пять человек. На земле чертится квадрат, по углам дома садятся четыре играющих, а пятый стоит на середине. Он подходит к одному из сидящих игроков и спрашивает:

**Дядя (тётя), у тебя ключи?**

**Тот отвечает, указывая на соседа:**

**Вон у дяди (тёти) спроси.**

Так водящий обходит всех четверых. Последний ему советует: **Посередине поищи!**

Водящий отходит в середину, а в это время остальные вскакивают и меняются местами. Водящий старается быстро занять чьё-либо место, пятый играющий опять остаётся без места. И игра повторяется сначала.

**Правила.** Меняться местами можно лишь тогда, когда ведущий отходит в середину. Уголок занимает тот, кто первым туда попал. Если кто-нибудь не поменяет место, то он становится водящим.

### В курочек

(«Сараскесэ» - эрз., «Сараскакс» - мокш.)

**Описание.** Играющие делятся на две группы. Дети – курочки, усевшись на траву, образуют круг. За каждой курочкой стоит игрок – хозяин курочки. Водящий ходит по кругу и решает, у кого взять курочку. Подходит к одной из них и трогает её за голову. Сразу же водящий и хозяин курочки пускаются бежать наперегонки по кругу. Кто из них прибежит первым, тот и становится хозяином, а оставшийся становится водящим. Игра продолжается.

**Правила.** Нельзя мешать бегущим вокруг играющих. Хозяином будет тот, кто первым займёт место. Бежать наперегонки можно только после того, как водящий дотронется рукой до курочки.

## Кабардино-балкарская народная игра.

### Журавли- журавли.

**Описание.** В игре вожак журавлиной стаи, которого выбирают считалкой, говорит следующие слова: «Журавли-журавли, выгнитесь дугой». Все играющие в процессе размеренной ходьбы выстраиваются дугой. Затем вожак, убыстряя темп, продолжает «Журавли-журавли, сделайте веревочкой». Участники игры быстро, не опуская рук, перестраиваются в одну колонну за вожаком, который все учащает шаги по темпу песни. «Журавли-журавли, извивайтесь, как змея». «Журавлиная» вереница начинает делать плавные зигзаги. Вожак дальше поет: «Змея сворачивается в кольцо», «Змея выпрямляется» и т.д.

### **Правила.**

Упражнения выполняются в возрастающем темпе, переходящим в бег, до тех пор, пока вереница не разрушится. Когда играющие запутаются, игру начинают снова.

## Осетинские народные игры

### Метание сплеча.

**Оборудование:** мешочек с песком 200-300г.

**Описание.** Мешочек поднимают на уровень правого плеча и кладут на ладонь. Играющий несколько отклонившись всем корпусом и приседая, с силой выбрасывает мешочек вперёд.

**Правила.**

Место удара мешочка о землю отмечается. Выигрывает тот, кто бросит дальше всех.

### Перетягивание.

**Оборудование:** верёвка для изготовления кольца диаметром 2 метра.

**Описание.** Через середину круга диаметром 4-6м проводится прямая, делящая его на две равные части. По обе стороны линии спинами друг к другу становятся два участника игры. На них надевается кольцо из веревки диаметром 2м, так чтобы оно проходило под руками (каждый участник перетягивая как бы впрягается, пропуская веревку под мышками). Приседая, участники подают корпус вперед, чтобы веревка слегка натянулась. По сигналу два игрока начинают тянуть друг друга. Кто кого вытянул из круга, тот и выиграл. Одновременно могут состязаться несколько пар.

**Правила.**

Начинать тянуть веревку следует одновременно по команде «Марш!»

Тянуть надо только вперед за счет корпуса и ног. Запрещается опираться руками о землю.

## Удмурдские народные игры.

### Водяной (Ву мурт)

**Описание.** Очерчивают круг – это пруд или озеро, река. Выбирается ведущий – водяной. Играющие бегают вокруг озера и повторяют слова: «Водяного нет, а людей-то много». Водяной бегают по кругу (озеру) и ловит играющих детей, которые подходят близко к берегу (линии круга). Пойманные дети остаются в кругу. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков.

#### **Правила.**

Водяной ловит, не выходя за линию круга. Ловишками становятся и те, кого поймали. Они помогают водяному.

### Серый заяц (Пурись кечпи)

**Описание.** На площадке чертится квадрат (6х6м) – это забор. У одной из сторон забора сидит заяц. «Собаки» (10 игроков) располагаются полукругом в 3-5 м у противоположной стороны забора. Игроки говорят: «Зайчонок, зайчонок, почему в огород заходил? Почему мою капусту ел?» На последние слова заяц делает прыжок от забора и старается убежать. «Собаки» ловят его, окружая сцепленными руками.

#### **Правила.**

Заяц считается пойманным при полном смыкании круга. Выбегать из-под рук при сомкнутом круге заяц не имеет права.

## Якутские народные игры.

### «Рыбаки и рыбки»

**Оборудование:** верёвочный шнур.

**Описание.** На полу лежит шнур в форме круга — это сеть.

В центре круга стоят трое детей — рыбаков, остальные игроки рыбки. Дети-рыбки бегают по всей площадке и забегают в круг. Дети-рыбаки ловят их.

**Правила.**

Ловить детей-рыбок можно только в кругу. Рыбки должны забегать в круг (сеть) и выбегать из него, чтобы рыбаки их не поймали. Кто поймает больше рыбок, тот лучший рыбак.

### «Ручейки и озёра»

**Описание.** Игроки стоят в пяти – семи колоннах с одинаковым количеством играющих в разных частях зала – это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне). На сигнал «Озера!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги - озера. Выигрывают те, дети которые быстрее построят круг – озеро.

**Правила.**

Бегать надо друг за другом, не выходя из своей колонны. Строиться в круг можно только по сигналу.

## **Якутская народная игра.**

### **«Льдинки, ветер и мороз»**

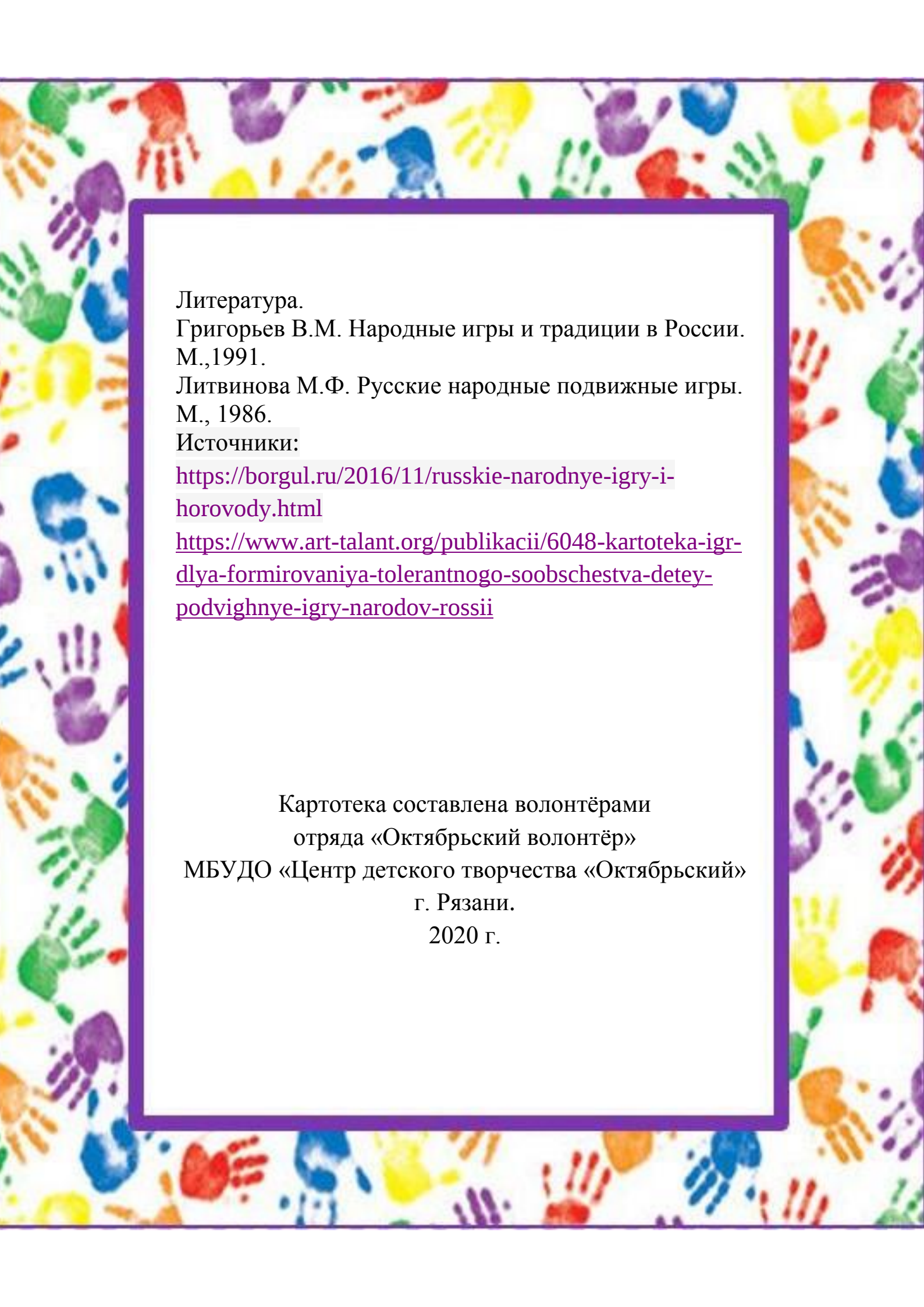
**Описание.** Играющие встают парами лицом друг к другу и хлопают в ладоши, приговаривая:

Холодные льдинки,  
Прозрачные льдинки,  
Сверкают, звенят  
Дзинь, дзинь...

Делают хлопок на каждое слово: сначала в свои ладоши, затем в ладоши с товарищем. Хлопают в ладоши и говорят дзинь, дзинь до тех пор, пока не услышат сигнал «Ветер!». Дети-льдинки разбегаются в разные стороны и договариваются, кто с кем будет строить круг — большую льдинку. На сигнал «Мороз!» все выстраиваются в круг и берутся за руки.

### **Правила.**

Выигрывают те дети, у которых в кругу оказалось большее число игроков. Договариваться надо тихо о том, кто с кем будет строить большую льдинку. Договорившиеся берутся за руки. Менять движения можно только по сигналу «Ветер!» или «Мороз!».



Литература.

Григорьев В.М. Народные игры и традиции в России. М., 1991.

Литвинова М.Ф. Русские народные подвижные игры. М., 1986.

Источники:

<https://borgul.ru/2016/11/russkie-narodnye-igry-i-horovody.html>

<https://www.art-talant.org/publikacii/6048-kartoteka-igr-dlya-formirovaniya-tolerantnogo-soobshchestva-detey-podvighnye-igry-narodov-rossii>

Картотека составлена волонтерами  
отряда «Октябрьский волонтер»  
МБУДО «Центр детского творчества «Октябрьский»  
г. Рязани.  
2020 г.