

**Игры,  
молодецкие  
забавы**

# КОНЬ И ВСАДНИК



С каждой стороны по двое участников — "Конь и Всадник".  
Цель — свалить противников на землю — хотя бы верхнего.

# Молодецкая забава «Шапки»



Играют в эту традиционную игру двое парней. На голове у каждого из них по шапке. По обоюдной готовности игроки начинают, иногда, обозначая начало каким-либо действием, например «сгрудкой». Задача состоит в том, чтобы, используя свою ловкость и находчивость, применяя различные уловки и финты, сбить с головы противника шапку. Есть варианты игры, когда шапку можно не только сбивать ударом на подобии оплеухи, но и срывать. Упавшая на землю шапка – признак победы.

# БОЙ МЕШКАМИ



Двое добрых молодцев встают или садятся на бревно, в руки берут по мешку и по команде начинают бить соперника мешком, стараясь сбросить его с бревна на землю. Для сложности можно одну руку держать плотно прижатой к пояснице, а действовать другой рукой. Здесь большее значение приобретает умение двигаться, чувствовать движение противника, использовать его инерцию.

# Перетягивание каната



Две команды перетягивают канат, стоя либо лицом, либо спиной друг к другу.

# Скакалки



Двое детей крутят скакалку, а желающие должны подбегать и прыгать через скакалку. Все остальные считают сколько раз перепрыгнул игрок. Темп может ускоряться, скакалку не поднимать высоко, чтобы ребенок смог

# Петушки



Мальчишки любят задираться, толкаться, даже драться, - словом, петушиться. Но настоящие мальчишеские бои проводились не как-нибудь, а по правилам. Для игры очерчивали небольшой круг, и двое игроков становились в его центр. Правила были строгие - руки у парней отведены за спину, на двух ногах стоять нельзя, только на одной ноге прыгай. Парням можно было толкаться плечами, грудью, спиной, но не головой и не руками. Если тебе удалось толкнуть соперника так, что он ступил на землю второй ногой или выпрыгнул за границу круга, ты победил.

# ЛЮЛЬКА

Для этой забавы нужна веревка длиной 2-3 метра. Веревку держат двое, а можно один из концов привязать к дереву. Веревку не крутят, а лишь раскачивают над землей на разной высоте - от 10 сантиметров и выше. Парни и девушки по одному (или парами) разбегаются и перепрыгивают через раскачиваемую веревку или же начинают прыгать разными способами: с сомкнутыми ногами, на одной ноге, со скрещенными ногами, с поворотом при прыжке и т. д. Прыгают, пока не совершат ошибки. Допустивший ошибку сменяет одного из качающих веревку. Ошибкой считается не только неудачный прыжок, но и любое задевание веревки.

# Сорви шапку



Правила одной из любимых народных забав просты: ведущий размахивает привязанным к веревке валенком, а участник должен умудриться сорвать с ведущего шапку.

# Игра 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 стремится занять освободившееся место в кругу. Тот, кто успел стать на место, остается в кругу, а оставшийся становится "Зарей".

# Малечена-калечина



Сначала выбирают водящего.

Остальные участники игры вооружаются небольшими палочками (не более 30 см в длину) и произносят следующее:

Малечена — калечина,

Сколько часов

Осталось до вечера,

До зимнего?

Когда последние слова: «До зимнего?» произнесены, игроки устанавливают палочку на любой палец руки или ладонь. После того, как палочки установили все игроки, ведущий начинает отсчет: «Раз, два, ...десять». Победитель тот, кто сумел дольше удержать палочку. Причем, игроки не просто стоят с палочками, а по указанию водящего, ходят, приседают, поворачиваются в разные стороны и т.п.

# Ручеек



Эта игра иного рода — эмоциональная, она создает настроение, веселое и жизнерадостное.

Правила просты. Играющие встают друг за другом парами, обычно мальчик и девочка, юноша и девушка, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор. Игрок, кому пара не досталась, идет к «истоку» ручейка и, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару.

Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало «ручейка». И проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему симпатичен. Так «ручеек» движется

# Бояре

В начале игры необходимо условиться о времени, когда игра будет окончена и будет определен победитель.

Команды встают друг напротив друга в линию на некотором расстоянии и берутся за руки.

Одна линия приближается к первой, все игроки хором приговаривают:

**- Бояре, мы к вам пришли,**

отходит назад со словами:

**«Молодые, мы к вам пришли»**

и останавливается.

Другая линия начинает приближаться к первой со словами:

**- Бояре, а зачем пришли,**

**Дорогие, а зачем пришли?**

Далее по аналогии:

Бояре, а мы к вам пришли,

Молодые, а мы к вам пришли.

Бояре, вы зачем пришли,

Молодые, вы зачем пришли.

Бояре, мы невест выбирать,

Молодые, мы невест выбирать.

Бояре, вам какая мила,

Молодые, вам какая мила.

Бояре, нам вот эта мила,

Молодые, нам вот эта мила.

**Бояре, отворяйте ворота,**

**Отдавайте нам невесту навсегда**

При этих словах выбранный игрок **разбегается** и пытается порвать сцепленные руки соперников, найдя в нем «слабое звено».

Если ему это не удастся, он остается в этой команде и занимает место между теми игроками, которых пытался расцепить. Игра начинается сначала.

В нашем полку убыло

В нашем полку прибыло

