



Министерство культуры
Донецкой Народной Республики
Республиканский дом народного творчества и кино

Подарим детям игру!

Выпуск 2

Особенности национальных игровых традиций разных народов



Методические рекомендации для организаторов и ведущих игровых программ
учреждений культуры

Подарим детям игру! Вып. 2. Особенности национальных игровых традиций разных народов: Методические рекомендации для организаторов и ведущих игровых программ учреждений культуры / Сост. О. Р. Сидоренко, под ред. Д. И. Борозенец. – Донецк: РДНТК, 2020. – 48 с.

Составитель – О. Р. Сидоренко, главный специалист отдела традиционной народной культуры ГУК «РДНТК».

Редактор – Д. И. Борозенец, главный специалист отдела медиа-коммуникационного обеспечения ГУК «РДНТК».

Ответственные за выпуск:

М. А. Романовский, генеральный директор ГУК «РДНТК».

О. С. Хамитова, начальник отдела традиционной народной культуры ГУК «РДНТК».

Материалы сборника – попытка показать разнообразие народных игр. Можно сказать, что это только начало на пути знакомства с ними. Народная игра, как и народный праздник, выходит далеко за рамки просто мероприятия в учреждении культуры – это сама жизнь в игре. Здесь нет разделения на зрителей и артистов, здесь через игровое общение участвует каждый.

В выпуск вошли игры разных народов.

© Сидоренко О. Р., 2020

© ГУК «РДНТК», 2020

Предложения и замечания присылать по адресу:

283050, г. Донецк, бул. Шевченко, 2, ДНР

E-mail: rdntk@bk.ru

Оглавление

Вступление.....	4
Русские народные игры	6
«Филин и пташки»	6
«Сиди, Яша»	6
«Краски»	6
Пятнашки	7
Перетяжки	8
Кубари	8
Грузинская народная игра	8
«Сахребоба».....	8
Латышские народные игры	9
«Балтени»	9
«Решето»	9
Литовские народные игры.....	9
«Квинта»	9
«Король зверей»	10
Казахская народная игра	10
«Белая кость».....	10
Осетинская народная игра.....	11
«Чепена».....	11
Туркменская народная игра	11
«Чуйрук тутды» («Держи за хвост»).....	11
Узбекская народная игра	12
«Чай-чай!».....	12
Хакасская народная игра	12
«Ала хуча» («Пестрый баран»).....	12
Таджикская народная игра	12
«Сафед-чубак».....	12
Татарские народные игры	13
«Чулмак цены» («Продам горшки»)	13
«Кутчем-куч» («Скок-перескок»).....	13
«Абакле» («Хлопушки»)	13
«Тотыш уены» («Ловитки»).....	14
Туркменская народная игра	14
«Аксак-таук» («Хромая курица»).....	14
Белорусские народные игры	14
«Шпень».....	14
«Радзька» («Редька»)	14
«Ленок»	15
«Михасик»	16
«Прэла-гарэла» («Прела-горела»)	16
«Зайка-маладэик» («Заяц-месяц»).....	16
Молдавские народные игры.....	17
«Оиле ши лувул» («Овцы и волк»)	17
«Де жос кушма» («Сбей кушму»)	17

«Мелуц» («Барашек»).....	17
«Де-а мэрул» («Яблоко»)	18
Турецкие народные игры.....	18
«Агсей дурна» («Хромой журавель»)	18
«Дорвазчи» («Канатоходец»).....	18
«Япдан бок» («Прыжки через ров»).....	19
Греческие народные игры	19
«Поймай того, у кого камешек»	19
Игра в мяч на лошадях	19
Пасхальные игры.....	20
Украинская народная игра	20
«Аисты».....	20
Народные игры для молодежи.....	21
«Палица удалая».....	21
«Потяг» (Белорусская игра)	21
Чехарда.....	21
«Прялица»	22
Вспомним старославянские игры. . .	23
«Костромушка-кострома»	23
Горелки.....	23
Салочки	24
Салки-тройки	24
Круговые салки	24
Салки в лесу	25
«Путаница» (Пасхальная игра)	25
Догонялки	25
«Месим, месим тесто»	26
Из старинных весенних игр Новоросии.....	26
«Король»	26
«Перепёлка».....	26
Использованные источники	28

...от того, как прошло детство, кто вёл ребенка за руку в детские годы, что вошло в его разум и сердце из окружающего мира, – от этого в решающей степени зависит, каким человеком станет сегодняшний малыш.

В. А. Сухомлинский

Вступление

Национальная культура каждого народа в процессе своего становления создала целый комплекс форм и методов воспитания в детях трудовых навыков, находчивости, ловкости... Элементы эстетики, общечеловеческих ценностей наиболее ярко проявляются именно в играх.

Игра, находясь в тесной связи с социально-экономическим уровнем развития общества и культурными традициями народа, эволюционирует вместе с ним. Серьезный отпечаток на нее накладывают и особенности исторических эпох, и господствующие в них педагогические взгляды на цели, содержание и методы воспитания подрастающего поколения.

Различия в жизненных укладах, традициях и культуре народов неизбежно приносят определенный и достаточно выраженный оттенок в игры их детей. Современный исследователь игры С. А. Шмаков (1994) отмечает: «Игры помогали народам хранить и развивать свои наиболее привлекательные свойства, а также устанавливать посредством игр связь между поколениями».

Любая игра, попадая в одни условия, развивается, в других трансформируется, а в третьих – просто перестает существовать. Вместе с тем в играх детей разных стран обнаруживается чрезвычайно много сходства как по стилю, так и по сюжетам.

У детей разных стран и эпох, несмотря на расхождения в окружающих условиях, на определенных возрастных ступенях пробуждаются одинаковые «инстинкты игры». Есть игры, которые характерны практически для народов всех национальностей. Например, игры, основанные на перебрасывании разных предметов, игры в куклы, в войну и т.п., безусловно, выходят за рамки как временных, так и географических пространств, социального слоя, национальной дифференцировки, уровней культуры. «Общие формы игры остаются неизменными», – писал в связи с этим В. Штерн (немецкий психолог, основатель детской и прикладной психологии, 1915). Существовая не одно столетие, такие межнациональные и межвременные игры, становятся своеобразными игровыми универсалиями.

Игра не возникает спонтанно, сама собой, а передается ребенку, как и другие виды человеческой деятельности, людьми, которые уже умеют играть. Ребенок овладевает игрой, втягиваясь в уже существующий мир играющих людей.

Способы игрового поведения до недавнего времени транслировались детям через взрослых – родителей, ближайших родственников или педагогов, которые выступали передатчиками норм игры.

На характер и направленность детских игр яркий отпечаток накладывают сезонно-климатические условия. Игры народов, проживающих в южных и северных странах, различаются весьма значительно. Кроме того, летние игры имеют подвижный характер, зимние, как правило, происходят в помещении и являют собой драматические или умственные действия, что отмечает В. Н. Всеволодский-Гернгросс (1933).

Естественное «втягивание» в игру происходило и в тех случаях, когда ребенок включался в разновозрастную (так называемую дворовую) среду, состоящую из нескольких возрастных поколений. Старшие дети, умеющие «хорошо играть», учили этому младших, а те, в свою очередь, накапливая игровой опыт, становились «носителями» игры, игровых традиций.

Ученые отмечают, что определенное различие имеют также игры мальчиков и девочек. Еще Ф. Фребель замечал эту особенность: «На игре в куклы и через посредство этой игры обнаруживается духовная разница между мальчиком и девочкой... Мальчик рано предвидит и чувствует свое назначение – властвовать над внешней природой и проникать в ее тайны, а девочка – свое – уход за природой и жизнью».

До настоящего времени сохраняет свою значимость чрезвычайно интересное исследование Е. А. Покровским роли игры в жизни детей, принадлежавших к разным историческим эпохам и разным народам.

«... Мы должны допустить что: а) игры во все времена и у всех народов, во всяком случае, были непременно; б) многие из игр представляли собою большую оригинальность, по свойствам и образу жизни народа; в) множество игр разных народов, наоборот, представляли между собою и большое сходство...»

Дети играют повсюду: на юге, и на крайнем севере, играют на западе и на востоке. Некоторые из игр известны повсеместно и не имеют четкой территориальной принадлежности (прятки, жмурки, игры с мячом).

Но есть игры, о которых не подозревают даже дети соседней области. У каждой народности есть свои, исконно национальные игры.

Познакомимся с некоторыми из них, попробуем найти в них сходство и различия и, возможно, узнать больше о жизни и традициях разных народов.

Русские народные игры

*Записаны в Белозерском р-не Херсонской обл.
от жителей с. Станислава*

«Филин и пташки»

Играющие выбирают ведущего – «филина». Он уходит в свое «гнездо». Остальные, чтобы не слышал «филин», придумывают, какими птицами они будут в игре. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, какую он выбрал.

Птицы-игроки летают, кричат, останавливаются и приседают. На сигнал «Филин!» все стараются быстрее занять место в своем «доме». Если «филин» успеет кого-то поймать, он должен угадать, что это за птица. Только после верного названия игрок становится «филином».

«Дома» «птиц» и «филина» нужно располагать на возвышении. «Птицы» улетают в «гнезда» по сигналу, или как только «филин» поймает одну из них.

«Сиди, Яша»

Перед игрой водящего выбирают считалкой:

Раз, два, три, четыре, пять –
Мы собрались поиграть,
К нам сорока прилетела
И тебе водить велела.

Водящий выходит в круг, ему завязывают глаза и 3 раза вращают.

Игроки идут по кругу и поют:

Сиди, сиди, Яша,
Под ореховым кустом,
Грызи, грызи, Яша.
Орешки каленые,
Ядра золоченые.
Чок, чок, пяточок,
Вставай, Яша-дурачок.
Где твоя невеста, в чем она одета?
Как ее зовут и откуда привезут?

Игроки идут в круг и из круга, хлопая в ладоши. «Яша» идет наугад, выбирает «невесту» и выводит ее на середину. «Яше» нужно угадать имя «невесты». Если он угадал, игрок занимает место «Яши» и игра повторяется.

«Краски»

Участники игры выбирают «хозяина» и двух «покупателей». Остальные игроки – «краски». Каждая «краска» придумывает себе цвет и тихо называет его «хозяину». Тот приглашает одного из «покупателей», который стучит:

- Тук, тук!
- Кто там?
- Покупатель!
- За чем пришел?
- За краской!
- За какой
- За голубой!

Если голубой краски нет, «хозяин» говорит:

– Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!

Если «покупатель» угадал цвет, то забирает его себе.

Идет второй «покупатель», разговор с «хозяином» повторяется. Так они по очереди разбирают «краски». Выигрывает тот, кто набрал больше «красок». Если «покупатель» не отгадал цвет краски, «хозяин» может дать более сложное задание. Например: «Скачи на одной ножке по голубой дорожке...»

«Хозяином» становится «покупатель», который угадал больше «красок».

Пятнашки

Играющие выбирают ведущего – «пятнашку». Все разбегаются по площадке, а «пятнашка» их ловит. Тот, кого «пятнашка» коснется рукой, становится «пятнашкой».

«Пятнашки, ноги от земли». Играющий может спастись от «пятнашки», если встанет на какой-то предмет.

«Пятнашки-зайки». «Пятнашка» может запятнать только бегущего игрока, но стоит последнему запрыгнуть на двух ногах – он в безопасности.

«Пятнашка с именем». Все играющие, кроме «пятнашки», выбирают себе название цветов, птиц, зверей. «Пятнашка» не пятнает того, кто вовремя себя назвал (например, «лиса»).

«Пятнашка с домом». По краям площадки рисуют два круга – это «дом». Один из играющих – «пятнашка», он догоняет участников игры. Преследуемый может спастись от «пятнашки» в «доме», т.к. в границах круга пятнать нельзя. Если же «пятнашка» коснулся кого-то из игроков рукой, тот становится «пятнашкой».

«Пятнашки с мячом». До начала игры чертят верхнюю и нижнюю границу игрового поля, заготавливают мяч и палку. Участники игры располагаются вдоль верхней линии, лицом к полю, на равном расстоянии друг от друга. Водящий с мячом и палкой становится последним справа, лицом к играющим, ставит мяч на линию и легко бьет по нему палкой, направляя его вдоль стоящих. Если мяч останавливается между играющими, водящий делает другую попытку, если напротив кого-нибудь из участников игры – оба (водящий и играющий) тотчас начинают бег. При этом играющий бежит к нижней границе игрового поля, а водящий за мячом, хватая мяч и, догнав убегающего, пятнает его. Если мяч достиг

цели. Убегающий становится водящим, если нет – водящий бежит за мячом, хватая его и снова пытается «запятнать» бегущего.

Водящий «пятнает», только пока убегающий не успел встать на свое место у верхней линии. В случае промаха игра начинается сначала.

Перетяжки

Для игры нужны кубики (кегли, булавы или городки), толстая веревка длиной 5-6 метров. Концы ее связывают или сшивают. Полученный гибкий «обруч» кладут на середину площадки.

Играющие (подбирают примерно одинаковых по росту и весу) составляют четверки, тройки или пары (в зависимости от общего числа участников). В двух шагах от каждого участника сзади устанавливаются кубики (кегли, булавы или городки).

Взяв в руки «обруч», участники игры по сигналу тянут его (каждый) в свою сторону к кубику (городку, кегле, булавке). Кто первый сумеет взять в руку кубик (городок, кеглю или булавку), тот выигрывает.

Если соревнуются четверки, то оставшаяся тройка продолжает игру, перетягивая друг друга, словно лебедь, рак и щука. Их задача – достать предметы, расставленные по треугольнику. Победитель занимает второе место, а оставшаяся пара продолжает поединок, борясь за третье место.

Основное правило игры – не отпускать веревку, участник выпустивший «обруч» выбывает из игры.

Кубари

Это одна из русских народных забав. Для ее проведения нужен кубарь – деревянный шар или куб размером 20-30 см. в диаметре на остроконечной ножке (своего рода юла, на этой ножке он вертится, подобно волчку) и кегли.

Кегли устанавливаются на площадке. Кубари можно запускать руками или шнурком. Задача играющих – сбить как можно больше установленных на площадке кеглей.

Грузинская народная игра

«Сахребоба»

У каждого игрока в руках «сахре» (тонкие палочки диаметром 1 см, длиной 70-80см). Играющие раскладывают их на земле с интервалом 50 см. Чем больше участников, тем длиннее ряд палок, тем сложнее и интереснее игра. В начале и в конце ряда кладут плоские камни. Они являются своеобразным местом для отдыха, на который отводится не более 1 мин.

Варианты заданий.

Участники игры должны по очереди, прыгая на одной ноге, обойти змейкой все палки. (Задание может выполняться трижды.)

Игроки должны перепрыгнуть через все палки, ставя стопы перпендикулярно им. Возвращаясь обратно, следует ставить стопы параллельно палкам.

По ходу игры могут придумываться новые задания с новым расположением палок. При этом новые правила обязательны для всех. Выигрывает тот, кто выполнит все упражнения без ошибок. Оступившийся выбывает из игры.

Латышские народные игры

«Балтени»

В эту игру лучше всего играть летом на лесной полянке или в парке.

Все участники ложатся на траву вниз лицом и закрывают глаза. Водящий как можно дальше забрасывает битую (балтени) в кусты или заросли травы, чтобы ее сложно было найти.

По сигналу водящего игроки встают и бегут искать балтени. Нашедший ее становится водящим.

«Решето»

Играющие становятся в ряд. Один из участников игры остается вне ряда – он «решето». «Решето» подходит к стоящему первым в ряду игроку и говорит:

– Сей, сей, решето!

Тот спрашивает:

– Что ты хочешь, решето?

«Решето» отвечает:

– Мелкую муку.

Играющий, к которому обратилось «решето», произносит:

– Беги за ней!

После этого «решето» бежит за участником игры, стоящим в ряду последним, и старается его поймать. Тот убегает и стремится встать первым в ряду. Если ему это удастся, то он спасен. Если же «решето» поймает убегающего, то они меняются ролями, бывшее «решето» становится в ряд первым.

Из ряда нельзя выбегать прежде, чем будут произнесены слова «Беги за ней!».

Литовские народные игры

«Квинта»

В игре участвуют пять человек. На земле или асфальте вычерчивают прямоугольный квадрат со стороной 10 м. Четверо участников становятся в углы квадрата. В центре квадрата чертят круг диаметром 1,5 м, в него становится пятый игрок – квинта.

Угловые игроки бросают в него мячом, а квинта старается увернуться от мяча, не выходя за пределы круга. Попавший в квинту игрок занимает его место.

«Король зверей»

Все играющие – «звери», один из них – «король зверей». Каждый «зверь» должен сказать «королю» свое название, но так, чтобы другие не слышали (тигр, волк, заяц и т.д.). «Звери» выстраиваются в один ряд напротив короля в нескольких шагах от него. «Король» располагается за очерченной линией. У ног «короля» лежит мяч. «Король» называет какого-нибудь зверя, тот должен бежать, а «король» старается попасть в него мячом. Если мяч попадет в «зверя», тот идет к «королю» и помогает ему (приносит мяч и др.). После того как «король» назовет двух-трех «зверей», он говорит: «Ловлю всех зверей!» Все бегут, а он старается мячом попасть в кого-нибудь.

«Король» должен бросать мяч, не выходя за очерченную линию; новый «король» выбирается после того, когда пойманы 3-4 «зверя».

Казахская народная игра

«Белая кость»

Участники игры становятся в шеренгу, берут «белую кость» (можно использовать резиновый мяч, деревянный ключ, резные палочки и т. д.) и напевают:

Белая кость – знак счастья, ключ,
Лети до луны,
До белых снежных вершин!
Находчив и счастлив тот,
Кто тебя вмиг найдет!

После этого водящий бросает «кость» за шеренгу играющих. В этот момент никто не должен оглядываться назад, чтобы не видеть, в какую сторону летит «кость». Когда «кость» упадет, водящий объявляет:

Ищите кость,
Найдете счастье скорей!
А найдет его тот,
Кто быстрее и ловчей!

Цель действий – быстро найти «кость» и незаметно для остальных принести ее водящему. Если остальные участники заметят ее, они преследуют игрока и, слегка ударив по плечу, отбирают «кость», затем тоже бегут к водящему.

Для того чтобы быть незамеченным и без препятствий донести «кость» до водящего, необходимо проявить ловкость, смекалку и находчивость. Например, один игрок под предлогом того, что он не может найти «кость», идет к водящему шагом, отвлекая тем самым, внимание соперников различными способами (например, громко говорит, указывая

на другого, и утверждает, что «кость» якобы у него и т. д.). Если игрок нашел «кость», т. е. оказался счастливым, то вся группа или один из группы исполняют его желание: поют песни, читают стихи, подражают голосам животных.

Замеченный с «белой костью» игрок обязан сразу же передать её; оглядываться во время передачи кости нельзя; искать ее разрешается только после сигнала водящего; тот, кто нарушает правила игры, несет наказание.

Осетинская народная игра

«Чепена»

Выбирают ведущего (чепена). Он начинает игру словами: «Левой ногой, чепена!» – и подпрыгивает на указанной ноге влево.

Игроки отзываются: «Гой-гой, чепена!» – и повторяют движения ведущего.

Ведущий говорит: «Правой ногой, чепена!» – и прыгает на правой ноге вправо. Игроки снова говорят свои слова и повторяют движение за ведущим.

Ведущий поочередно говорит следующие фразы, выполняя соответствующие движения, а игроки повторяют за ним.

«Пойдем вперед, чепена!» (С этими словами ведущий идет вперед с поднятыми руками), «Пойдем назад, чепена!» (Ведущий мелкими шагами отступает назад, опустив руки), «Все мы спляшем, чепена!» (На этих словах ведущий начинает танец).

На последнюю реплику игроки отвечают: «Кругом, кругом, чепена!». Игра повторяется несколько раз, постоянно ускоряясь.

Туркменская народная игра

«Чуйрук тутды» («Держи за хвост»)

Игра требует распределения ролей: водящий – «волк», все остальные игроки – «овцы». Водящий находится в центре круга, который образуют «овцы». «Волк» притворяется спящим, «овцы», двигаясь по кругу, напевают какую-нибудь песню. Постепенно «овцы» медленно начинают сходить к центру, стремясь дотронуться до «волка». «Волк» же, неожиданно вскочив, принимается ловить «овец».

Важно помнить, что водящий может начать игру только после того, как одна из «овец» дотронется до него. Пойманная «овца» становится «волком», и игра продолжается тем же образом.

Узбекская народная игра

«Чай-чай!»

Все играющие располагаются на площадке 10 м х 12 м, обведенной чертой. Водящий кричит: «Чай-чай!» – и, подняв руку, бежит по площадке. Остальные игроки должны догнать его и коснуться рукой. Игрок, которого удалось коснуться, становится «заводилой». Он тоже с криками «Чай-чай!», подняв руку, бежит по площадке.

Игра возобновляется. Тот игрок, которому удастся долгое время оставаться не пойманным, считается победителем.

Играющие не должны выходить за пределы площадки; нарушившие правила не принимают участия в игре в течение одного её круга.

Хакасская народная игра

«Ала хуча» («Пестрый баран»)

Игра «Ала хуча» еще известна как «Сахтангчы» («Сторож»).

Все играющие становятся парами, берутся за руки, выстраиваются в колонну. Впереди колонны находится «ала хуча», или «сторож». Он смотрит вперед и держит за руки первую пару. В это время последняя пара разделяется и бежит вперед. «Ала хуча» должен успеть их схватить, пока они его не обогнали. Если он не поймает бегущих, то они становятся впереди его. Если же он кого-нибудь схватил, то оставшийся без пары игрок занимает его место.

Таджикская народная игра

«Сафед-чубак»

Играет четное количество участников, не менее 6 человек. Игроки выстраиваются в шеренгу и рассчитываются по номерам.

Четные номера будут одной командой, нечетные – другой. Расстояние между игроками составляет 1 м.

Игрокам каждой команды выдают небольшие палочки, окрашенные в определенный цвет. На каждой палочке стоит номер игрока.

Играющие запоминают цвет палочек своей команды и меняются ими с соседом. По сигналу все должны забросить палочки как можно дальше, по следующему сигналу – побежать за ними. Каждый должен найти и подобрать свою палочку (которую забросил сосед). Если по дороге попадают чужой команды, их можно забрасывать еще дальше.

Побеждает команда, все игроки которой раньше вернутся на место со своими палочками.

Татарские народные игры

«Чулмак цены» («Продам горшки»)

Дети разделяются на две группы. Дети – «горшки», встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. За каждым «горшком» стоит игрок – хозяин «горшка», руки у него за спиной. Ведущий, стоящий за кругом, подходит к одному из хозяев «горшка» и говорит:

- Эй, дружок, продай горшок!
- Покупай!
- Сколько дать тебе рублей?
- Три отдай!

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

Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его. Бегающие не должны задевать других игроков. Ведущий начинает бег в любом направлении. Если он начал бег влево, хозяин должен бежать вправо.

«Кутчем-куч» («Скок-перескок»)

На земле чертят большой круг диаметром 15-20 м, внутри него – маленькие кружки для каждого участника игры диаметром 30-35 см.

Ведущий стоит в центре большого круга и говорит: «Перескок!» Игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге.

Ведущий старается занять место одного из играющих, прыгая также на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится ведущим.

Нельзя выталкивать друг друга из кружков. Двое игроков не могут находиться в одном кружке. При смене мест кружок считается за тем, кто раньше вступил в него.

«Абакле» («Хлопушки»)

На противоположных сторонах площадки отмечаются двумя параллельными линиями два «города». Расстояние между ними составляет 20-30 м. Выбирается ведущий. Все дети выстраиваются у одного из «городов» в одну шеренгу, держа левую руку на поясе, а правую вытягивая вперед ладонью вверх. Ведущий подходит к игрокам, стоящим у «города», и произносит:

Хлоп да хлоп – сигнал такой.
Я бегу, а ты за мной!

После этих слов ведущий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Оба бегут к противоположному «городу». Кто быстрее добежит, тот останется в новом «городе», а отставший становится ведущим.

Пока ведущий не коснулся чьей-либо ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.

«Тотыш уены» («Ловитки»)

Выбирается ведущий. По сигналу все играющие разбегаются по площадке. Ведущий догоняет. Каждый, кого он поймает, становится его помощником. Взявших за руки, вдвоем, затем втроем и т.д. они ловят участников игры, пока не поймают всех.

Пойманным считается тот, кого ведущий коснулся рукой. Только взявшись за руки, пойманные ловят всех остальных.

Туркменская народная игра

«Аксак-таук» («Хромая курица»)

Играющие делятся на команды по три человека и становятся вдоль линии старта. Стоящие с краю в каждой тройке берутся за руки, а стоящий между ними закидывает левую ногу на их соединенные руки и свои руки кладет им на плечи.

По сигналу каждая тройка на пяти ногах направляется к финишной черте, которая находится на расстоянии 20-30 м от старта.

Побеждает тройка, пришедшая к финишу первой.

Белорусские народные игры

Игры по материалам сб. «Встречи с добрыми друзьями». Управление культуры Приморского Край исполкома, НМЦ НТ и КИР, Владивосток, 1991

«Шпень»

В центре поля устанавливают деревянный брусок-шпень, рядом с ним становится водящий, а вокруг остальные игроки с битами в руках.

Их задача – бросить биту и попасть ей в шпень так, чтобы он укатился как можно дальше от центра. Если кому-то из игроков это удалось и шпень откатился далеко, водящий должен подбежать, взять его и снова установить в центре поля. В это время игроки бегут за своими битами и подбирают их.

Водящий, установив шпень, должен попытаться захватить любую из бит, опередив ее хозяина. Если ему это удастся, он становится игроком, а игрок, не успевший вернуть свою битку, – водящим.

Палки, летящие в шпень, могут задеть водящего, поэтому ему нужно быть внимательным, чтобы не попасть под удар биты.

«Радзька» («Редька»)

Для игры выбираются «пан», «хозяин» и «редьки» – 5-6 ребят. «Редьки» садятся один за другим на корточки, обхватив обеими руками впереди сидящего.

«Редьки» поют:

Мы на грядке сидим
Да на солнышко глядим!
Мы сидим, сидим, сидим,
Мы глядим, глядим, глядим!

Ведущий: А хозяин перед «грядками» похаживает. Вдруг слышится:
«Динь, динь, динь».

Хозяин: Это пан на лошади верхом едет.

«Пан» объезжает 2-3 раза «грядку», потом останавливается.

Пан: Дома хозяин?

Хозяин: Дома. А кто спрашивает?

Пан: Сам пан!

Хозяин: Что тебе надо?

Пан: Дай мне редьки.

Хозяин: Редька еще мала: с куриную головку. Приезжай завтра!

Пан уезжает домой, потом опять приезжает и спрашивает:

Пан: Дай мне редьки!

Хозяин: Мала еще редька: с гусиную головку. Приезжай завтра, тогда дам!

Ведущий: Пан приезжает опять.

Пан: Дай мне редьки!

Хозяин: Теперь моя редька выросла с конскую голову.

Пан: А можно вырвать редьку?

Хозяин: Можно! Дергай сам, какую хочешь!

Ведущий: Пан дергает последнюю «редьку», а она крепко сидит, посмеивается:

Редька: Ножки у пана тоненькие, ручки у пана слабенькие!

«Пан» дергает. Выдернутую «редьку» отводит к себе и возвращается к «хозяину».

Пан: А можно еще одну выдернуть?

Хозяин: Можно, выдергивай.

Пан зовет на помощь свою «редьку», они вместе выдергивают все остальные «редьки».

По желанию участников игра повторяется.

«Ленок»

На земле рисуют кружки – «гнезда», которых по количеству на одно меньше, чем игроков. Все становятся в круг, берутся за руки. Ведущий в

кругу делает различные движения, все повторяют их. По команде «Сажай лен!» игроки занимают «гнезда»; тот, кто не успел занять «гнездо», считается «посаженным»: его «сажают» в «гнездо» до конца игры. Затем на земле убирают одно «гнездо» и игра продолжается. Победит тот, кто займет последнее свободное место.

«Михасик»

Для проведения игры шесть пар лаптей ставится по кругу. Семь участников игры располагаются вокруг. Звучит белорусская народная мелодия. Все подскоками или шагом белорусской польки движутся по кругу. Ведущий произносит:

Ты, Михасик, не зевай, не зевай,
Лапоточки обувай, обувай!

После этого каждый старается быстрее обуть лапти. Оставшийся без лаптей выбывает из игры. Убирается одна пара лаптей. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок. Он и считается победителем.

Игроки надевают лапти только после слов ведущего.

Двигаться по кругу, составленному из лаптей, надо с его наружной стороны.

«Прэла-гарэла» («Прела-горела»)

Ведущий (или игрок) в разных местах прячет игрушки, сопровождая действия словами:

Прела-горела
За море летела,
А как прилетела,
Так где-то и села.
Кто первый найдет,
Тот себе возьмет.

После этих слов все разбегаются по площадке, ищут спрятанные предметы. Кто найдет больше, тот и выиграл.

Начинать искать предметы можно только после произнесенных слов. Во время раскладывания игрушек все должны стоять с закрытыми глазами. Прятать игрушки необходимо быстро.

«Зайка-маладэик» («Заяц-месяц»)

Играющие стоят по кругу. Ведущий и дети начинают переключку:

- Заяц-месяц, где был?
- В лесу.
- Что делал?
- Сено косил.
- Куда клал?
- Под колоду.
- Кто украл?

– Чур!

На кого падает слово «чур», тот догоняет детей, а они разбегаются врассыпную. Бежать можно только после слова «чур». Пойманным считается тот, кого коснулся рукой преследуемый.

Молдавские народные игры

*Игры записаны в В.-Александровке Херсонской
обл. от жителей*

«Оиле ши лувул» («Овцы и волк»)

Из числа участников игры выбираются «волк» и «пастух». Играющие («овцы») становятся по одну сторону площадки, ведущий – по другую. Ведущий, обращаясь к «пастуху»:

Мэй, чабан, мэй, молодой,
Мэй, чабан, мэй,
Ты совет послушай мой.
Мэй, чабан, мэй,
К нам гони овец домой,
Мэй, чабан, мэй,
Здесь луга с такой травой!
Все заботы с плеч долой!

После окончания слов «пастух» гонит «овец» домой, а «волк» пытается поймать и увести их в «логово».

«Овцы» начинают перебегать на другое «пастбище», а «волк» ловит их только после окончания слов ведущего. «Овца» считается пойманной, если «волк» дотронулся до нее рукой. «Волк» не имеет права ловить «овец» за чертой «пастбища».

«Де жос кушма» («Сбей кушму»)

Двое игроков, обвязавшись кушаками (широкий пояс), становятся друг против друга. Левой рукой берутся за кушак соперника, делая обманные движения правой рукой, стараясь снять кушму (шапку) с головы противника. Побеждает тот, кто сделает это первым.

Левая рука должна находиться на кушаке соперника в течение всего времени игры. Снимать кушму с головы противника можно только правой рукой. В игре участвуют две-четыре пары.

«Мелуц» («Барашек»)

Участники выбирают ведущего – «барашка». Играющие стоят за кругом, а «барашек» – внутри круга, игроки идут по кругу и говорят:

Ты, барашек, серенький,
С хвостиком беленьким,
Мы тебя поили,
Мы тебя кормили.

Ты нас не бодай,
С нами поиграй,
Скорее догоняй!

После этих слов дети бегут врассыпную, а «барашек» их ловит. Кто пойман, тот становится «барашком».

Разбегаться можно только после окончания слов.

«Де-а мэрул» («Яблоко»)

Играют одновременно до 15 детей. Взявшись за руки, они образуют круг. Выбирается ведущий. Он стоит в центре круга и говорит:

Яблоко, червивое яблоко,
Ветер дует – оно падает.

Когда ведущий произносит эти слова, игроки бегут по кругу. С окончанием фразы все должны присесть на корточки. Тот, кто шагнет или упадет, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется трое игроков. Они объявляются победителями.

Бегущим по кругу нельзя разъединять руки. Из двух игроков, нарушивших правила, выходит из игры один – тот, у кого окажется свободной правая рука.

Турецкие народные игры

«Агсей дурна» («Хромой журавель»)

Все играющие делятся на две команды. На площадке на расстоянии 3-5 м проводятся две параллельные линии длиной до 5-6 м. Каждая команда становится за своей чертой. Все игроки поднимают одну ногу назад, согнув ее в колене и обхватив рукой (правую ногу захватить правой рукой, левую – левой). По сигналу обе группы скачут навстречу друг другу, стараясь свободной рукой и туловищем толкнуть противника, чтобы он встал на обе ноги. Тот, кто коснулся поля второй ногой, выбывает из игры.

Игроки двигаются навстречу друг другу по сигналу. В случае усталости разрешается быстро сменить ногу, но нельзя стоять на двух ногах. Проигравшей считается команда, у которой окажется больше сбитых игроков.

«Дорвазчи» («Канатоходец»)

На площадке чертят прямую линию длиной 6-10 м, по которой надо передвигаться как по канату. Разрешается сохранять равновесие, расставив руки в стороны.

Игра начинается после слов:

Висит канат натянутый,
Пройди, Дурды, сначала ты,
Потом Мурад,

Потом Рашид,
Потом Илья,
Потом и я!

Проигрывают те ребята, которые сойдут с черты.

«Япдан бок» («Прыжки через ров»)

На площадке рисуют две линии на расстоянии 50 см., одна от другой – это «ров». Игроки разделяются на две команды считалкой:

Если хочешь ловким быть,
Если хочешь сильным быть,
Если хочешь быть здоров, –
Прыгай с нами через ров!

Команды выстраиваются по обе стороны «рва» на расстоянии пяти шагов от него. По очереди с закрытыми глазами дети подходят ко рву и прыгают. Игроки каждой команды помогают своим товарищам возгласами: «Бок, бокме»!

Выигрывает та команда, в которой больше детей сумело перепрыгнуть через «ров», не наступив на черту.

Греческие народные игры

*Игры записаны в г. Скадовске Херсонской обл.
от жителей*

«Поймай того, у кого камешек»

В игре принимают участие не менее пяти человек. Игроки выстраиваются в одну шеренгу, руки них вытянуты вперед, ладони сложены. У ведущего в руках – камешек. Он ходит перед шеренгой и делает вид, будто хочет положить его в ладони игрока. Затем незаметно опускает камешек в чьи-то ладони. Кому достанется камешек, тот бежит до заранее намеченного пункта и обратно, чтобы вернуть камешек ведущему. Остальные игроки преследуют его с целью поймать, пока он в поле. На линии его уже схватить нельзя.

Если игрок вернется обратно и его никто не сможет поймать, в следующем туре он займет место ведущего. Если же его поймают, место ведущего займет игрок, первым коснувшийся того, кто бежал.

Игра в мяч на лошадях

Играют большой группой. Обычно пользуются ручным мячом. Игроки парами встают в круг. Первый садится на спину второго игрока – «лошади». Любой «всадник» может начать игру, бросив мяч другому и т.д. Переброска мяча идет беспрерывно и без всякой системы. Игрок, уронивший мяч, в наказание меняется местом с «лошадью».

Пасхальные игры

С яйцом, символом возрождения связаны разные элементы праздника Пасхи.

В первый день нужно было разбивать яйца, стучаясь острыми концами.

Во второй день – стучаясь тупыми концами.

В третий день – стучаясь боками.

Считалось, что победивший будет жить дольше, он забирал себе разбитое яйцо.

У урумов бытовала игра с яйцами возле качелей, на которых катались во второй и третий день Пасхи. У большинства верующих-христиан, была традиция к празднику Пасхи специально устанавливать качели.

Крашенные яйца (Боялу йымыртб-тур). Для проведения этой игры выбирали место на пригорке, а внизу делали углубление для яиц. Задача игроков – точно попасть катящимся с горки яйцом в яйцо соперника, лежащее в углублении. В игре участвовали мальчики, подростки, юноши и даже взрослые мужчины.

Украинская народная игра

«Аисты»

В игре участвуют 6-8 человек. Они изображают аистов. Все «аисты» становятся в один общий круг. Каждый «аист» очерчивает вокруг себя круг диаметром в один метр – «гнездо». У водящего нет «гнезда», он стоит в центре круга.

По сигналу водящего все «аисты» поднимают правую ногу и стоят на одной левой.

Водящий прыгает по кругу на одной ноге, выбирает себе любое «гнездо» и запрыгивает в него.

Как только в «гнезде» окажется два «аиста», оба они должны выскочить и, прыгая на одной ноге, обогнуть общий круг – один справа, другой слева; ногу разрешается менять.

Остальные «аисты» могут в это время опустить ногу. Тот, кто вернется в «гнездо» первым, занимает его, опоздавший становится водящим.

Народные игры для молодежи

«Палица удалая»

Боевая палица – это древнейшее метательное и ударное оружие. О нем поется и в былинах:

...Во чистом поле
Богатырь потешается:
Высоко он мечет палицу
В поднебесье.

Играть в палицу можно на любой поляне, площадке. Нужно подготовить три деревянные, одинаковые по длине (60-80 см.) и весу палки (палицы).

На площадке рисуются мишени (квадрат или круг), определяется линия, от которой начинают метать палицу. После каждой игры (тренировки) линию можно отодвигать (т.е. увеличивать расстояние).

Можно провести парные состязания (для более опытных игроков). Игроки делятся на пары. Один из игроков бросает палицу вперед и вверх; задача второго – подбить ее на лету.

Кто не попал, тот выбывает из игры, попавший занимает место первого и начинает состязание с игроком, победившим в другой паре.

«Потяг» (Белорусская игра)

Участники делятся на две равные по числу и силе команды, выстраиваются в шеренгу, впереди становится самый высокий и сильный. Это заводила.

Участники сцепляются в локтях руками – образуется единая крепкая цепь. Стоящие впереди цепи заводилы подают друг другу руки.

Начинается борьба. Каждая команда тянет в свою сторону. Стремясь к тому, чтобы команда перетянула соперника или чтобы у них разорвалась цепь, заводилы хитрят: дают команду то натягивать в полную силу, то ослаблять натяжение.

Проводится три схватки. Если цепь разорвалась или команду перетянули, она терпит поражение. Команда, сумевшая минимум дважды победить в трех поединках, выигрывает.

Чехарда

У чехарды простые правила. Существуют разные варианты этой игры.

1-й вариант. Игроки обычно делятся на две группы. В первой играющие становятся один за другим на расстоянии примерно двух-трех метров. Они нагибаются, упираясь руками в колени. Участники другой группы поочередно, разбежавшись прыгают через согнувшихся товарищей. Когда все перепрыгнули, группы меняются местами.

2-й вариант. Игрок, который бежит первым, перепрыгнув через всех стоящих в цепи, должен изловчиться и, не перескакивая, усесться верхом

на спину впереди стоящего. Тоже поочередно делают и остальные. Затем «оседланные» игроки быстро смыкаются, ухватившись друг за друга. (Этот вариант чехарды на Урале называют «Кобыла»). Интервалы между игроками в группе, что стоит согнувшись, сокращаются до одного метра, т.е. одного шага. Итак, все согнувшиеся оседланы – образовалась «кобыла».

Дальнейшая задача «кобылы»: взбрыкивая, изгибаясь, она должна сбросить седоков, можно даже внезапно разомкнуть цепь в любом месте... Если всем всадникам удалось положенное время удержаться на кобыле, состязание начинается заново. Но если хотя бы один всадник не удержался, соскочил, упал, группы меняются местами.

«Прялица»

Игроки становятся в круг (играют парни и девушки, одна пара - в кругу). Идут по кругу и напевают.

Прялица, кормилица моя.
С горя выброшу на улицу тебя.
Стану прясть и попрядывать,
На беседушку поглядывать.
По беседы нет весельица.
Моя милая не сердится.
Моя милая по дорожке шла,
Черноброва барабан нашла,
Она била барабанила,
Из-за лесу парня манила,
Из-за лесу, лесу темненька.

Во время песни в кругу парень и девушка вертятся в одну сторону, потом в другую сторону, по окончании песни целуются и уступают место другой паре. Игра повторяется.

Вспомним старославянские игры...

«Костромушка-кострома»

Игра вязана с проводами весны. Кострома в восточнославянской мифологии – воплощение весны и плодородия

В одной из песен поется:

Костромушку да наряжали,
Девки весну провожали.
Пройдет весна да Троица, –
Все забавы скроются.

Играют 5–6 детей примерно от 6 до 11 лет. Все становятся в круг, берутся за руки. Один из играющих («Кострома») присаживается в центре и изображает дрему. Остальные ходят кругом и речетативом поют:

Костромушка-Кострома
На заваленке спала.
Прилетела к ней сова.
Глаза выклевала,
Кишки выпустила.

После этих слов хоровод останавливается и заводит диалог с «Костромой»:

– Костромушка-Кострома,
Ты жива?
– Жива!
– На чем?
– На веревке!

После этих слов «Кострома» «засыпает».

Играющие вновь ведут хоровод и поют песню. Повторяется диалог, но на последний вопрос «Кострома» дает ответ: «На веревочке!»; после третьего круга – «На бечевочке!»; после четвертого – «На ниточке!»; а после пятого молчит.

Играющие разрывают кольцо хоровода и разбегаются в разные стороны. «Кострома» гонится за ними, чтобы поймать кого-нибудь. Пойманный становится новой «Костромой».

Горелки

Эта игра является обязательной во время празднования Ивана Купалы.

Участники игры выстраиваются парами друг за другом и поют хором:

Гори, гори ясно, чтобы не погасло
Глянь на небо – птички летят,
Колокольчики звенят:
Динь-дон, динь-дон,
Убегай скорее вон!

При последних словах первая пара, не разнимая рук, бежит вперед, а водящий пытается их догнать. Если он кого-то поймал, то встает с пойманным последней парой, а оставшийся без пары становится водящим, если же водящий никого не поймал, то остается «гореть» снова.

Во время игры поются разные припевки, в каждой местности свои, например:

Стой, гори на месте,
Гори, не сгорай,
По бокам глазами
Поменьше стреляй,
А глади на небо,
Там журавли,
А мы ноги унесли!
Гори, гори ясно
Чтобы не погасло,

Погляди на небо:
Звезды горят.
Стой подоле,
Гляди на поле,
Гу-гу, убегу.
Едут там трубачи
Да едят калачи.
Раз-два, не воронь,
А беги как огонь.

Салочки

Перед началом игры обговариваются размеры площадки, за которую нельзя выступать. С помощью считалки нужно выбрать ведущего. Все игроки становятся вокруг него и, как только прозвучит команда ведущего «Я – салка!», игроки разбегаются в разные стороны, салка догоняет их. Первый игрок, до которого дотронулся водящий, становится водящим (салкой), а бывший салка становится убегающим. Игру продолжают, соответственно, об этом нужно известить кличем «Я – салка!».

Салки-тройки

Игра может проводиться независимо от времени года как на воздухе, так и в закрытом помещении. По жребию один из играющих водит. Остальные разбиваются на группы по три человека. В каждой тройке игроки становятся в затылок друг к другу и берутся за плечи впереди стоящего товарища, образуя таким образом короткие цепочки.

Задача водящего – осалить игрока, находящегося в хвосте тройки. Возглавляющим же разрешается, разведя руки в стороны, прикрывать «хвосты» своих цепочек, не давая водящему осалить «хвостового», при этом держать водящего руками нельзя. Когда водящему удастся осалить «хвостового», последний становится водящим, а прежний водящий становится возглавляющим в этой тройке и игра продолжается.

Круговые салки

Играющие становятся по кругу лицом внутрь. Все они держат правые руки вытянутыми вперед ладонями кверху, рука при этом слегка согнута в локте. Водящий, ходя внутри круга, должен осалит одного из игроков, ударив его по ладони правой руки, естественно, играющий при этом может одернуть руку, не давая осалить себя.

Когда водящему удастся кого-либо осалить, тот идет в круг водить, а прежний водящий становится на его место.

Если играющих более двадцати человек, в кругу одновременно ходят два–три и более водящих. В этом случае игра становится еще более оживленной.

Салки в лесу

Вариант 1. Для игры выбирают поляну, назначают водящего. Участники разбегаются в разные стороны от водящего, который старается догнать их и остановить (осалить кого-нибудь). Спасаясь от погони, игрок подбегает к любому дереву и прикасается к нему, в этот момент его осалить нельзя.

Если же водящий хочет продолжить преследование этого играющего, ему надо громко считать до пяти, отступая с каждым шагом от дерева. Прежде чем счет закончится, стоящий у дерева отбегает и погоня продолжается.

Вариант 2. Можно провести игру несколько изменив ее правила. Нельзя осалить играющего, когда его ноги не касаются земли, т.е. он стоит на пне, подтягивается, ухватившись за сук, обхватывает ствол дерева руками и ногами и т.д.

Вариант 3. Можно устроить на поляне и «салки-пересекалки». В этом случае любой из игроков, желая выручить товарища, пересекает (перебегает) дорогу водящему. Тогда он начинает преследовать того, кто пересек ему дорогу.

«Путаница» (Пасхальная игра)

Для начала выбирают ведущего. Он должен выйти (или отойти и отвернуться). Игроки становятся в круг, берутся за руки. Далее им нужно «запутаться», пролезая через руки соседа. В этой игре рассоединять руки нельзя. Ведущий по возвращении расставляет игроков по местам, затем все участники получают пасхальные яйца.

Догонялки

Играющие встают спинами друг к другу двумя равными параллельными шеренгами на расстоянии двух метров одна от другой. Перед каждой шеренгой на расстоянии 8–10 м., параллельно шеренгам, чертится линия «города». Игроки одной шеренги называются «Волы», а другой – «Волки». По команде ведущего («Волы!» или «Волки!») одна из шеренг бежит в свой «город», а игроки второй команды догоняют убегающих и сают их, пока те не добежали до «города», Салить в «городе» не разрешается. Осаленные участники выходят из игры до следующего кона, а остальные вновь встают на свои места, и игра продолжается. Кончается игра, когда одна из команд полностью выбыла из игры – она и считается проигравшей.

Во время игры ведущий называет шеренги в любом произвольном порядке, но команду подает отдельно по слогам: «Во-лы», (при этом бежит в свой «город» шеренга «волово»); «Во-лки» (в «город» убегают «волки»). Первый слог команды ведущий растягивает, а второй произносит коротко, отрывисто.

Вариант игры. Осаленные игроки не удаляются, а переходят в шеренгу противника и продолжают игру в его шеренге. Так в течение всей игры участники могут несколько раз переходить из шеренги в шеренгу. Игра кончается, когда все игроки окажутся в одной шеренге.

«Месим, месим тесто»

Участники игры становятся в круг, взявшись за руки. Дружно повторяя слова «Месим, месим тесто. Месим, месим тесто», все сходятся в круге как можно плотнее; затем со словами «Раздувайся, пузырь, да не лопайся! Раздувайся, пузырь, да не лопайся!» расходятся как можно шире, стремясь разорвать круг. Два человека, чей узел разорвался, становятся в круг, и теперь уже их «месят». Игроки, находящиеся в кругу, имеют право помогать своими спинами разрывать «пузырь». Побеждают самые сильные и ловкие. По желанию игра повторяется.

Из старинных весенних игр Новоросии

*По материалам репринтного издания.
Сохранены и русский текст и украинский без изменений.*

«Король»

Девушки, взявшись за руки, становятся в круг, в середину входит «король», хоровод ходит кругом и поет следующую веснянку:

Королю, край города ходиш,
Королю, девчат оглядаеш,
Королю приступи близенько,
Королю, поклонись низенько,
Королю, поцілуйсь гарненько.

В эту минуту «король» целует одну из хоровода, та становится «королем».

«Перепёлка»

«Перепёлка» стоит в кругу, а игроки водят вокруг хороводов и поют:

Тут була, тут була перепілочка.
Тут була, тут була невеличечка!

Эти два первые стиха повторяются после каждого из следующих:

А в перепілки да головка болить;
А в перепілки да животик болить;
А в перепілки да плечиці болять;

А в перепілки да коліна болять.

И так далее: ушки, глазки и пр. При слове «болят» перепёлка хватается за часть тела, которую называют, но когда дойдут до следующих стихов:

А в перепілки да старый мужичок,
Як іде мужичок, то нагайку несе,
Він нагайку несе, бороною трясє.

После первой строчки «перепёлка» морщится, после второй готовится плакать, а после третьей плачет. Игроки запевают:

А в перепілки молодой мужичок,
Молодий, як іде, черевички несе.

Тогда «перепёлка» начинает прыгать, плескать руками, и на ее место становится друга.

Использованные источники

1. 12 сценариев для массовиков. (Без сцены и занавеса). Репертуар художественной самодеятельности, № 14. – М. : Искусство, 1974.
2. Бедарев, Г. К. Организаторам веселого досуга / Г. К. Бедарев. – М. : Сов. Россия, 1979.
3. Блинова, Г. П. Истоки русских праздников и обрядов. – М. : Вузовская книга, 2008.
4. Веселая, З. А. Игра принимает всех. – Минск : Полымя, 1985.
5. Времена года. Православный народный календарь / Сост. В. Соколовский. – Пермь : Урал-пресс, 1991.
6. Встречи с добрыми друзьями : Сборник сценариев игровых программ краевого конкурса культорганизаторов. – Владивосток : Управление культуры Приморского крайисполкома, НМЦ НТ и КПР, 1991.
7. Детство и народная культура Слобожанщины : материалы фольклорно-этнографических экспедиций 1992–2000 годов. – Х., 2000.
8. Культура и дети / Сост. Т. В. Зорина. – М. : Государственный российский дом народного творчества, 2004.
9. Люблю тебя, мой милый край! : Материалы науч.-метод. семинара «Культурное наследие. Опыт, традиции, сохранение русского мира» / Под ред. Е. Н. Харина, И. П. Зайцевой, В. М. Ярового, Ю. А. Белан. – Луганск : Шико, 2009.
10. Маркевич, Н. А. Обычаи, поверья, кухня и напитки малороссиян : извлечено из нынешнего народного быта / сост. Н. А. Маркевич. – Киев : Тип. И. и А. Давиденко, 1860. (Репринтное издание.)
11. Народная культура как действенное средство патриотического воспитания и формирования межнациональных отношений : Материалы Всероссийской научно-практической конференции. – Москва–Белгород : Управление культуры Белгородской области, 2000.
12. Национальные игры Херсонщины : Сборник народных игр. – Херсон : Центр возрождения национальной культуры, 1994.
13. Семик и Троица. Народные праздники. – Пермь : Пермский областной творческий центр, 1992.