

# ОСЕНЬ

**Дни становятся прохладнее, темнеет раньше, но все так же весело играть на природе. Ну а если зарядят дожди, можно укрыться от них в доме.**

## «Овес»

Эта хороводная игра помогала нашим предкам запомнить последовательность работ при севе и уборке овса. Игроки вставали в круг и пели, одновременно показывая то, о чем поют:

*«Кто хочет узнать, как сеют овес?*

*Мой батюшка сеивал так*

*(изображают, что сеют).*

*Потом отдыхал вот так*

*(руки складывают крест-накрест и кружатся вокруг себя, потом берутся за руки).*

*Овес, овес, овес!*

*Давай Бог, чтоб ты рос!*

*Кто хочет узнать, как жнут овес?*

*Отец мой жинál его так*

*(изображают).*

*Потом отдыхал он вот так*

*(изображают)».*

Затем показывали, как овес вяжут и молотят. При молотье колотили своего соседа по хороводу.

## «Каравай»

Старинная детская потешка. В наше время она стала игрой для малышей, которые еще только осмысливают понятия вышины и ширины, но когда-то это была часть праздничного обряда по случаю именин. Участники игры водили хоровод вокруг виновника торжества, распевая: «Как на [имя] именины испекли мы каравай... Вот такой вышины... Вот такой нижины... Вот такой ширины... Вот такой ужины...» Слова песни подтверждались движениями: игроки поднимали руки, а потом низко присаживались, широко расходились и подступали вплотную к имениннику. В конце хором произносили: «Каравай, каравай, кого хочешь, выбирай!» Именинник выбирал одного из игроков и выводил его в центр хоровода вместо себя. После этого игра повторялась.



Каравай – круглый хлеб, который, согласно древним традициям, выпекался обычно по какому-то торжественному случаю. Каравай украшали узорами из теста, меняя их в зависимости от повода. На свадебном каравае – а свадьбы в старину часто праздновали осенью, после сбора урожая – изображали символы плодородия: цветы и листья, спелые колосья, орехи, а также лебедей, уток, соколов. В честь именинника могли сделать узоры в виде солнца и месяца, цветов и домашних животных.

## Игра в пальцы

Очень древняя игра, популярная у многих народов на протяжении веков. Похожа на «Камень, ножницы, бумага». Два игрока вставали один против другого, выставив перед собой сжатые кулаки. Затем оба одновременно разгибали несколько пальцев, и каждый произносил число, которое было больше выставленных им пальцев. Задача – угадать, сколько всего пальцев окажется разогнуто вместе двумя игроками. К примеру, первый игрок разогнул два пальца, а сказал: «Четыре»; второй разжал три пальца, а сказал: «Шесть». Оба проиграли. Выиграл бы тот, кто сказал бы: «Пять».





Ученые предполагают, что в древности существовал обряд, когда девушку отдавали языческому божеству Ящеру. Шли века, наши предки перестали поклоняться Ящеру, и постепенно обряд превратился в игру – выбор жениха или невесты. Парень садился на землю, вокруг него девушки водили хоровод и пели:

*«Сиди, сиди, Яша, во ракивовом кусту,  
Грызи, грызи, Яша, ореховы зерна.  
Лови себе, Яша, каво тебе надо.  
Лови деву за русую косу,  
Лови красную за алую ленту».*

Тут девушки разбегались в разные стороны, а «Яша» должен был догнать ту, которая понравилась ему больше всего, и поцеловать ее. Другие девушки шутили над его выбором, напевая:

*«Выбрал себе Яша рябую кукушку!  
Выбрал себе Яша черную кошку!»*

Прошла еще пара сотен лет, и обряд окончательно стал популярной детской игрой.

### **«Сиди, сиди, Яша»**

Хорошо известная хороводная игра. Дети ходят вокруг водящего, у которого завязаны глаза, и поют:

*«Сиди-сиди, Яша,  
Под ореховым кустом,  
Грызи-грызи, Яша,  
Орешки каленые, милою дареные.  
Чок-чок, пяточок, вставай, Яша-дурачок,  
Где твоя невеста, в чем она одета?  
Как ее зовут? И откуда привезут?»*

После этого «Яша» встает и идет вперед с вытянутыми руками. Поймав одного из игроков, он должен угадать, кто перед ним. Если узнал, то «Яша» и игрок меняются ролями, а если нет – «Яша» возвращается в круг, и игра повторяется.



## «Краски»

Для этой игры сначала из участников выбрали монаха и продавца – водящего. Остальные игроки становились красками. Монах отступал в сторону. Краски садились в ряд, а продавец подходил к каждой и шепотом сообщал, какой у нее цвет: красный, синий, зеленый и так далее. После этого монах приближался к продавцу и объявлял: «Я монах в синих штанах, пришел за краской». Продавец спрашивал: «За какой?» Монах называл цвет. Если такого цвета не было, продавец отвечал: «Нет такой. Скачи по дорожке на одной ножке, найдешь сапожки. Поноси да назад принеси». Монах скакал на одной ножке вокруг ряда красок, потом возвращался к продавцу и называл другой цвет. Если названный цвет имелся, то продавец говорил: «Есть такая». Монах спрашивал: «Сколько стоит?» Продавец: «Пять рублей». Монах хлопал по ладони продавца пять раз, и, как только звучал последний хлопок, названная краска вскакивала и кидалась бежать вокруг ряда. Если монаху удавалось ее поймать, он и краска менялись ролями.



## Закидушка

Деревянный стаканчик на ножке, к которой привязана веревочка, а на конце веревочки – шарик. Надо было взять стаканчик за ножку и взмахнуть рукой так, чтобы шарик залетел в стаканчик.



Почитать описание и заказать  
в МИФе

Смотреть книгу

Лучшие цитаты из книг, бесплатные главы и новинки:

Детские книги:

