

Картотека

русских народных игр

для дошкольников

Узнай и назови

Описание игры. С помощью считалки выбирается водящий. Он встает в круг игроков, закрывает глаза и идет по кругу. Игроки стоят в кругу и проговаривают:

Ваня шел, дружка нашел
Стой, не зевай, имя называй.

После этих слов водящий останавливается. Он должен на ощупь, по одежде определить и назвать имя того, кто стоит перед ним.

Указания к проведению. Главное правило, чтобы никто не подсказывал и не хихикал. Можно меняться деталями одежды: галстуки, банты, заколки и т. д.

Немой театр

Описание игры. Играть можно сидя. Выбираются два игрока. Один игрок загадывает слово и говорит его на ухо другому игроку. Тот, в свою очередь, не говоря ни слова, пытается объяснить зрителям смысл услышанного. Если кто-то из зрителей угадал слово, то он становится новым «придумщиком». А «старый придумщик» пытается показать зрителям смысл нового слова.

Указания к проведению. Если зрители не могут угадать слово, то его говорят вслух. А затем придумывают новое. За подсказку и смех игроки платят фанты. За эти следит «придумщик».

Мышеловка

Описание игры. Двое играющих поочередно кладут друг другу руку на руку, считая до пяти. Наиболее «ловкая рука» схватывает «замешкавшуюся», говоря: «Попалась».

Указания к проведению. Количество игроков всегда постоянно - два человека. Необходимо соблюдать следующие правила: нельзя задерживать руку партнера; одному игроку нельзя класть две руки подряд.

У дядюшки Трифона

Описание игры. Играющие берутся за руки, образуя круг, один человек остается в середине круга. Все говорят:

У дядюшки Трифона семеро детей,
Семеро детей, семеро сыновей.

Они не пьют, не едят,
Друг на дружку глядят.
И все делают вот так.

При этом стоящий в середине круга водящий выполняет какое-либо движение, а все играющие должны его повторить. Тот, кто не успеет или не точно выполнит движение, платит фант.

Указание к проведению: Движения, которые придумывает водящий, должны быть забавными и веселыми, но не очень сложными.

Холодно - горячо

Описание игры. Считалкой выбирается водящий. Он выходит из комнаты, остальные игроки прячут какой-либо предмет. Затем водящего приглашают войти в комнату и предлагают ему найти спрятанную вещь. Если водящий приближается к предмету, то играющие говорят: «Тепло», «Горячо», если удаляется: «Холодно». Вместо слов можно предупреждать о близости предмета,

хлопая в ладоши: если водящий близко подошел к спрятанному предмету, то всегромко хлопают в ладоши. Если же он удаляется от него, то звук от хлопков становится тише. После того, как предмет найден, выбирается новый водящий.

Указание к проведению: Если играющих двое, то они прячут и ищут вещь по очереди.

«Пустое место»

В «Пустое место» играют дети всех возрастов (*самостоятельно*), от 6 до 40 человек.

Описание. Играющие, кроме водящего, становятся в круг, водящий - за кругом. Все кладут руки за спину или просто опускают их вниз. Водящий ходит за кругом и дотрагивается до кого-либо, касаясь спины или рук. Это означает, что он вызывает данного игрока на соревнование. Дотронувшись, водящий бежит в любую сторону за кругом, а вызванный - в обратную сторону по кругу.

Встретившись, они или просто обходят яруг друга или здороваются (*приседая, кланяясь и т. п.*) и продолжают быстрее бежать по кругу, чтобы занять освободившееся место. Кто займет, тот там и остается, а оставшийся без места становится водящим.

Правила: Водящий не имеет права ударять вызываемого. Он может только коснуться его.

Водящий может сразу броситься бежать в ту или другую сторону. Вызванный следит за ним и, как только увидит, в каком управлении он бежит, устремляется в обратную сторону по кругу.

При встрече выполняют разные задания (*по договоренности*). Кто не выполнит, тот становится водящим.

«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 убежать от второго водящего. Если догоняющий поймают (*коснется, осалит*) убегающего, то они меняются ролями. Таким образом, водящие все время меняются.

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

Разновидности игры:

- играющие становятся в парах лицом друг к другу и берутся за руки. Убегающий, спасаясь, становится под руки к кому-нибудь спиной. К кому станет спиной, тот «третий лишний», который должен убежать;

- игра проводится под музыку. Играющие прогуливаются парами, держась под руку, а свободные руки кладут на пояс. Убегающий, спасаясь от преследования, может в любой момент взять кого-нибудь из гуляющих под руку. Тогда стоящий с другой стороны пары становится убегающим.

Правило: Убегающему от преследования нельзя мешать.

«Золотые ворота»

В бесчисленных разновидностях и вариантах эта игра существует едва ли не у всех народов. У русских наиболее распространены приведенные ниже разновидности.

Играют 6-20 человек, чаще дошкольники, младшие школьники, а иногда и подростки, юноши, молодежь.

Описание. Выбирают двух игроков посильнее. Те отходят немного в сторону и договариваются, кто из них будет «солнцем», а кто «луной» (*«месяцем»*).

Выбравшие себе роли луны и солнца 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». Часто при этом поют любимые участниками песни. Когда через «ворота» проходит последний из идущих, они «закрываются»: опускаются поднятые руки, и Последний оказывается между ними. Задержанного спрашивают тихонько, на Чью сторону он хотел бы стать: позади «луны» или «солнца». Он выбирает и встает позади соответствующего игрока. Остальные снова идут через «ворота», и снова последний попадает в группу «луны» или «солнца». Когда все распределены, группы устраивают перетягивание, взявшись за руки или с помощью веревки, палки и т. д.

Разновидность этой игры (*ставшая в последние десятилетия более распространенной, чем описанная выше*) заключается в том, что идущие через «ворота» не поют, зато игроки, изображающие «ворота», говорят речитативом: Золотые ворота пропускают не всегда: первый раз прощается, второй - запрещается, а на третий раз - не пропустим вас!

«Ворота» закрываются при последнем слове и «ловят» того, кто оказался в них. Чтобы не быть пойманными, идущие невольно ускоряют шаг, иногда переходят на бег, а ловящие, в свою очередь, меняют скорость речитатива. Игра становится более подвижной и веселой. Заканчивается также перетягиванием.

Другая разновидность состоит в том, что «ворот» - двое. Игроки, изображающие их, произносят стишок одновременно (*в лад*). Пойманные не выбирают, куда встать, а сразу включаются в команду поймавших их «ворот». Изображающие ворота соревнуются в том, кто больше поймает игроков. Соревнование завершается перетягиванием.

Правила.

Игроку, который должен пройти через «ворота», нельзя останавливаться перед ними (*из-за боязни, что они закроются*). Остановившегося считают пойманным. Идущим или бегущим нельзя расцеплять руки, надо держаться за руку хотя бы с одним игроком. Кто бежит, ни с кем не держась за руки, считается пойманным. Опускать руки («закрывать ворота») можно только на последнее слово речитатива.

Игра «Ехал Грека».

По считалочке (например: Стакан, лимон, Выйди вон) выбираем водящего он вместе со всеми становится вокруг стула или небольшого стола и начинает говорить скороговорку: " Ехал Грека через реку видит Грека в реке рак сунул Грека руку в реку рак за руку Греку цап". В ритме скороговорки все бьют одной рукой по столу в конце водящий должен ударить кого-нибудь по руке. В эту игру можно играть и в двоим. В процессе игры дети развивают двигательную активность, ловкость, внимание и речь.

Игра "Краски".

Выбираются "хозяин" и два "покупателя". Все остальные-"краски".

Каждая"краска" придумывает себе цвет и тихонько называет его "хозяину". Когда все цветы названы, он приглашает одного из "покупателей". Тот стучит:

-Тук, тук.

-Кто там?

-Покупатель.

-Зачем пришел?

-За краской.

-За какой?

-За голубой.

Если голубой краски нет (хозяин говорит: Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки. Поноси, поноси да назад принеси)

Если покупатель угадал цвет, то забирает краску себе.

Идет второй покупатель разговор с хозяином повторяется так покупатели подходят по очереди, разбирая краски. Выигрывает тот, кто набрал больше красок.

Эта игра так же развивает речь ребенка, внимание, память и закрепляет знание цветов. Вот пример русских словесных народных игр для развития ребенка.

Русская игра «Кегли».

Ставят на одной черте в один ряд несколько кеглей, только на ровном месте и даже на лугу; средний кегль, самый высокий, носит название короля, прочие —

хлапов (слуг). С двух противоположных сторон становятся игроки на условленном расстоянии, называемом чертой игроков. Начинаящий сбивать берет в руку шар, метит им в кегли и старается бросить так, чтобы не катанием по земле, но ударом попасть и сбить кегли. Если короля выбьют за черту, противоположную игроку, то считают, что игрок получил сто очков, а за прочие сбитые кегли — по десять очков.

У бабушки Маланьи.

Дети идут хороводом, приговаривая:

«У Маланьи, у старушки,
Жили в маленькой избушке
Семь сыновей,
Семь дочерей,
Все без бровей,
С вот такими вот носами,
(показывают жестами)
С вот такими бородами,
Все они сидели,
Ничего не ели,
Делали вот так...»

(воспроизводят действия, показанные Ведущим)

Шатёр.

Участники игры делятся на 3-4 подгруппы. Каждая подгруппа образует круг по углам площадки. В центре каждого круга ставится стул, на котором вешают платок с узорами. Дети берутся за руки, идут по кругу шагом вокруг стульев, поют и приговаривают:

Мы весёлые ребята.
Соберемся все в кружок,
Поиграем и попляшем,
И помчимся на лужок.

С окончанием пения дети перестраиваются в один общий круг. Взявшись за руки, подскоками двигаются по кругу. С окончанием музыки (или по сигналу «Строим шатер») дети быстро бегут к своим стульям, берут платки и натягивают их над головами в виде шатра (крыши). Выигрывает группа, которая первой построит «Шатер».

Огородник.

В центре большого круга ставят «пенёк» (стульчик), в круге складывают колышки (либо игрушки, обозначающие овощи). Все играющие стоят за кругом. «Огородник» сидит на пенечке и «тешет колышки», при этом приговаривает:

На пенечке я сижу,
Мелки колышки тешу,
Огород горожу.

С окончанием слов играющие стараются быстро вбежать в огород и унести колышки («овоци»). Ребенок, до которого дотронулся «огородник», выбывает из игры. Побеждает тот, кто больше всех наберет колышков.

Катай каравай.

Одному из детей завязывают глаза, потом поворачивают его несколько раз вокруг оси и, продолжая поворачивать поют:

Катай каравай,
Поворачивай, давай,
К лесу – куролесу,
В огород залезу,
Плетень изломаю,
Гряды ископаю.
Говори, слепой,-
Куда головой?

«Слепой» должен отгадать и назвать место, куда он повернут головой.

Например, к стене, к окну и т.д. Если он отгадывает правильно, тот его место занимает другой участник.

Аисты и лягушки.

Дети делятся на две группы: «аисты» и «лягушки» - и располагаются на противоположных сторонах площадки. Аисты стоят на одной ноге, а Лягушки прыгают к ним со словами:

На одной ноге стоишь,
На болото ты глядишь,
А мы весело, прыг – скок,
Догони – ка нас, дружок!

Аисты догоняют Лягушек. На следующий раз дети меняются ролями. Селезень.

Играющие строятся в круг, выбирают «селезня» и «уточку». Дети идут по кругу, держась за руки, и поют:

Селезень утку догонял
Молодой утку загонял:
«Ходи, утица, домой,
Ходи, серая, домой!»

Селезень идет внутри круга по часовой стрелке, а Уточка за кругом против часовой стрелки. С окончанием пения селезень ловит уточку по типу игры «кошки- мышки». Поймав «Уточку», Селезень приводит ее в круг и целует в щеку.

Гори ясно.

Дети стоят в кругу и держатся за руки. В середине – ребенок с платочком в руке (водящий). Сначала дети идут по кругу вправо, а водящий машет платочком. Затем дети останавливаются и хлопают в ладоши. Водящий двигается поскоками внутри круга. С окончанием музыки останавливаются и

поворачиваются лицом к двум стоящим в кругу детям. Затем играющие хором поют считалку:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Раз, два, три!

На слова «Раз, два, три» дети три раза хлопают в ладоши, а водящий три раза взмахивает платочком. После этого двое ребят, напротив которых остановился водящий, поворачиваются спиной друг к другу и оббегают круг. Каждый стремится прибежать первым, чтобы взять у водящего платок и поднять его вверх.

Игра повторяется.

Гори, гори ясно. (2)

Дети выстраиваются пара за парой. Водящий становится впереди. Ему не разрешается оглядываться. Все поют:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Глянь на небо –
Птички летят, колокольчики звенят!

Когда песня заканчивается, дети, стоявшие в последней паре, разъединяются и оббегают стоящих в парах (один слева, другой справа). Они стараются впереди схватиться за руки. Водящий, в свою очередь, старается поймать кого –нибудь из бегущих. Пойманный становится с водящим в первой паре, а оставшийся без пары становится новым водящим. Если же пара бегущих успевает соединиться раньше, чем водящий успеет кого –либо поймать, то эта пара становится впереди, игра продолжается с прежним водящим.

Ворон.

Дети стоят по кругу. Выбирается заранее один ребенок - ворон. (он стоит в кругу вместе со всеми).

Ой, ребята, та-ра-ра!

На горе стоит гора,

(дети идут к центру круга дробным шагом)

А на той горе дубок,

А на дубе воронок.

(тем же шагом дети идут назад, расширяя круг, и оставляют в центре «ворона»)

Ворон в красных сапогах,

В позолоченных серьгах.

(ворон пляшет, дети повторяют его движения)

Черный ворон на дубу,

Он играет во трубу.

Труба точеная,

Позолоченная,

Труба ладная,

Песня складная.

С окончанием песни «ворон» выбегает из круга, все закрывают глаза. Ворон обегает круг, дотрагивается до чьей – нибудь спины, а сам становится в круг. С началом песни ребенок, до которого дотронулись, становится вороном.

Краски.

Играющие выбирают хозяина и покупателя – черта. Все остальные – краски. Каждая краска придумывает себе цвет и так, чтобы не услышали покупатели, называет его хозяину. Потом хозяин приглашает покупателя. Подходит черт, стучит палочкой о землю и говорит с хозяином:

- Тук, тук!
- Кто пришел?
- Я черт с рогами, с горячими порогами,
С неба свалился, в горшок провалился!
- Зачем пришел?
- За краской.
- За какой?
- За красной.

Если красной краски нет, хозяин говорит:

- Нет такой. Ступай домой. По своей дорожке кривой.

Если краска есть, хозяин говорит:

Скачи на одной ножке по красной дорожке

Найди красные сапожки.

Поноси, поноси

И назад принеси!

В это время красная краска убегает. А черт пытается ее догнать.

Родничок.

Ребята обхватывают друг друга за пояс и становятся гуськом вдоль весеннего ручья. Все поют:

Разлился родничок,

Золотой рожок. У -ух!

Разлился ключевой,

Белый, снеговой. У-ух!

По мхам, по болотам,

По гнилым колодам. У-ух!

Затем боком стараются перепрыгнуть ручей, не коснувшись воды. Но при этом каждый мешает своему соседу. Тот, кто коснется воды, из игры выбывает.

Грачи летят.

Дети становятся в круг. Один выходит на середину и поет:

Грачи летят,

На всю Русь трубят:

-Гу-гу-гу-

Мы несем весну!

Он поднимает руки вверх, показывая, как летят грачи.

Летят! Летят! – кричат дети и поднимают руки
Журавли летят
На всю Русь кричат.
Гу-гу-гу!
Не догнать нас никому!
Летят! Летят! – кричат дети и поднимают руки.
Поросята летят,
Полосаты визжат.
Хрю-хрю-хрю
Надоело нам в хлеву!
Летят, ле... - ошибаются некоторые дети и поднимают руки вверх. Кто ошибается – тот выходит из игры. Далее можно называть и других птиц и животных.

Колечко.

Ведущий берет в руки кольцо. Все остальные участники садятся на лавку, складывают ладошки лодочкой и кладут на колени. Ведущий обходит детей и каждому вкладывает в ладошки свои ладони, при этом он приговаривает: Я по горенке иду, колечко несу! Угадайте – ка, ребята, где золото упало?»
Одному из игроков ведущий незаметно кладет в руки кольцо. Потом отходит на несколько шагов от лавки и произносит нараспев слова:

Колечко, колечко,
Выйди на крылечко!
Кто с крылечка сойдет,
Тот колечко найдет!

Задача игрока, у которого в руках колечко – вскочить с лавки и убежать, а дети, сидящие рядом, должны догадаться, у кого оно спрятано, и постараться придерживая руками, не пустить этого игрока. Если игроку с кольцом не удастся убежать, он возвращает кольцо ведущему. А если сумеет убежать, то становится новым ведущим и продолжает игру

Ворон (2).

Выбираются Ворон и Заяц. Остальные дети – зайчата. Они цепляются за Зайца, растягиваясь в длинную цепочку и приговаривают:

Вокруг Ворона идем,
По три зернышка несем.
Кому два, кому одно,
А Ворону – ничего!

Ворон садится на землю и ковыряет ее палочкой. Заяц подходит к нему и спрашивает:

-Ворон, Ворон, что ты делаешь?
-Ямку копаю – отвечает Ворон.
-На что тебе ямка?
-Денежки ищу.
-На что тебе денежки?

-Ситчику куплю.
-На что тебе ситчик?
-Мешочек шить.
-Зачем тебе мешочек?
-Камушки класть.
-На что тебе камушки?
-В твоих деток кидать!
-Что тебе мои детки сделали?
- В огород мой прибежали
Лучик да мачик потаскали!
А репочку, да мяточку –
Топотали пяточками!
Кар-р-р!- кричит ворон и бросается на зайчат, а заяц защищает. Тот зайчонок, которого вытянет ворон из цепочки и становится новым вороном.

Капуста.

Рисуется круг – огород. На середину круга играющие складывают свои шапки, пояса, платки, обозначающие капусту. Все участники игры стоят за кругом, и один из ребят, выбранный хозяином садится рядом с капустой. Хозяин, показывая движениями воображаемую работу поет:

Я на камушке сижу
Мелки колышки тешу/ 2раза
Огород свой горожу,
Чтоб капусту не украли,
В огород не прибежали
Волк и лисица,
Бобр и куница,
Зайнышка усатый
Медведь толстопятый.

Ребята пытаются быстро забежать в огород, схватить «капусту» и убежать. Кого Козлик коснется рукой в огороде, тот в игре больше не участвует. Игрок, который больше всех унесет из огорода «капусты», объявляется победителем.

Волк и овцы.

Играющие выбирают волка и пастуха, все остальные – овечки. Пастух становится посреди лужка с палкой в руках. Около него пасутся овечки. Волк прячется за деревом. Пастух поет:

Пасу, пасу овечек недалеко от речки
Волк за горою, серый за крутою.
И днем и ночью рыщет, моих овечек ищет.
А я волка не боюсь. батошкой оборонюсь,
Кочережкой отобьюсь.

«Пойду, буду спать!» - говорит пастух, ложится и делает вид, что овечек нет, и припеваает:

Пасу, пасу до вечера,

А гнать домой нечего!

Пришел серый волк

Моих овечек толк?

А я заснул и духом не чул!

Пастух начинает искать овечек, стучит палкой о землю и приговаривает: «Тут волчий след, тут овечий след..»

Подходит к волку и спрашивает:

-Волк, ты не видел моих овечек?

-А какие они?

- Беленькие.

- Побежали по беленькой дорожке. (овечки, у кого светлые волосы убегают от волка к пастуху) Затем волк говорит «Побежали по черненькой дорожке» и убегают овечки с темными волосами.

Баба Яга.

По считалке выбирается Баба Яга. Затем на земле рисуется круг. Баба Яга берет в руки ветку – помело и становится в центр круга. Ребята бегают по кругу и дразнят:

Бабка Ёжка - костяная ножка,

С печки упала, ножку сломала

А потом и говорит:

-У меня нога болит.

Пошла она на улицу,

Раздавила курицу.

Пошла на базар

Раздавила самовар.

Пошла на лужайку

Испугала зайку.

Баба Яга скачет из круга на одной ноге и старается коснуться ребят своим помелом.

Пчелы.

Выбирается участник – изображающий цветок. Остальные ребята делятся на 2 группы – сторожей и пчел. Сторожа, взявшись за руки ходят вокруг цветка и поют:

Пчелки яровые

Крылья золотые

Что вы сидите?

В поле не летите?

Аль вас дождиком сечет,

Аль вас солнышком печет?

Летите за горы высокие,

За леса зеленые.

На кругленький лужок,

На лазоревый цветок.

Пчелы стараются забежать в круг, а сторожа, то поднимая, то опуская руки мешают им. Как только одной из пчел удастся проникнуть в круг и коснуться цветка, сторожа не сумевшие уберечь цветка разбегаются. Пчелы бегут за ними стараясь ужалить и пожуужжать в уши.

Дятел.

Играющие выбирают участника, изображающего дятла. Остальные игроки подходят с дятлом к дереву и поют:

Ходит дятел по пашнице,
Ищет зернышко пшеницы,
Не нашел и долбит сук,
Раздается в лесу стук.
Тук-тук-тук!

После этого дятел берет палку и считая про себя, стучит по дереву задуманное количество раз. Кто из игроков первым правильно назовет число и столько раз обежит вокруг дерева, становится новым дятлом и игра повторяется.

Заря – Заряница.

Один из ребят держит шест с прикрепленными на колесе лентами. Каждый играющий берется за ленту. Один из играющих – водящий. Он стоит вне круга. Дети идут по кругу и запевают песню:

Заря -Заряница, красная девица,
По полю ходила, ключи обронила.
Ключи золотые, ленты голубые.
Раз, два – не воронь
А беги, как огонь!

С последними словами игрового припева водящий дотрагивается до кого –нибудь из игроков, тот бросает ленту, они вдвоем бегут в разные стороны и обегают круг. Кто первым схватит оставленную ленту, тот победит, а неудачник становится водящим. Игра повторяется.

Ерыкалище.

Очерчивается круг. По считалке выбирается Ерыкалище. На него надевают маску страшного чудовища. Он становится в круг. Остальные бегают вокруг и припевают:

Эко диво, чудо – юдо,
Морская губа – Ерыкалище!
Эко диво, чудо – юдо,
С горынова дуба – хромое поганище!

Неожиданно игрок, изображающий Ерыкалище, выскакивает из круга, и прыгая, на одной ноге, ловит бегающих вокруг детей. Кого он поймает, того уводит в плен в круг и отдыхает. Затем его снова дразнят, и Ерыкалище уже вместе с пленным игроком прыгают на одной ноге, ловят оставшихся. Игра продолжается, пока Ерыкалище с помощниками не переловят всех детей.

Дедушка Мазай.

Играющие выбирают дедушку Мазая. Остальные участники договариваются, какие движения, обозначающие работу, будут ему показывать (молотьбу, жатву и т.д.) они подходят к дедушке Мазая и поют:

Здравствуй, дедушка Мазай,

Из коробки вылезай!

Где мы были – мы не скажем,

А что делали – покажем!

После этих слов все изображают движениями работу, о которой договорились. Если дедушка Мазай отгадывает, дети разбегаются и он их ловит. Кого первого поймает, тот становится новым дедушкой Мазаем и игра повторяется. Если не отгадывает, ему показывают другую работу.

Вор – воробей.

Выбирается огородник и воробей. Остальные играющие образуют круг и берутся за руки. Огородник выходит на середину хоровода, воробей остается за кругом.

Дети водят хоровод и огородник поет:

Эй, вор – воробей,

Не клюй мою конопель,

Ни мою, ни свою, ни соседову.

Я за ту коноплю

Тебе ножку перебью.

Огородник бежит ловить воробья. Дети впускают в круг воробья и выпускают, а огородник может ловить его только за кругом. При этом все поют:

Наш воробьишка

В сером армячишке

В чисто поле не идет,

Коноплю не клюет,

По двору шныряет,

Крохи собирает.

Поймав воробья, огородник меняется с ним местами, или выбирают новые огородник и воробей, и игра повторяется.

Сова.

Один из играющих изображает сову, остальные – мышей. Сова выкрикивает: «Утро!» и тут же мыши начинают бегать, скакать. Сова кричит: «День», мыши продолжают двигаться. Затем сова говорит: «Вечер!», тогда мыши начинают ходить вокруг нее и петь:

Ах, ты, совушка-сова,

Золотая голова,

Что ты ночью не спишь,

Всё на нас глядишь?

Сова говорит «Ночь». При этом слове мыши мгновенно замирают. Сова подходит к каждому из играющих и различными движениями и веселыми

гримасами старается рассмешить. Тот, кто засмеется или сделает какое – либо движение, из игры выбывает. Тот, кто не рассмеется остается в игре.

Молчанка.

Играющие выбирают ведущего, садятся вокруг него и поют:

Кони, кони, мои кони,
Мы сидели на балконе,
Чаю пили, чашки мыли,
По – турецки говорили:
-Чаб – чаляби, чаб – чаляби.
Прилетели журавли
И сказали нам: «Замри!»
А кто первый отомрет,
Тот получит шишку в лоб.
Не смеяться, не болтать,
А солдатиком стоять!

Как только споют последнее слово, все замолкают. Водящий старается рассмешить каждого из детей – движениями, смешными гримасами. Если кто – то из игроков засмеется или скажет слово, то отдает водящему фант. В конце игры каждый из участников свой фант выкупает: по желанию водящего выполняют различные действия (поют, читают стих...)

Жмурки.

Играющие выбирают участника, изображающего кота, завязывают ему глаза платком, - он и есть жмурка, - подводят к двери и поют:

Иди, кот, на порог,
Где сметана и творог!
Повернись пять раз,
Лови мышек, а не нас!

После этих слов все разбегаются, а кот их ищет. Дети увертываются, приседают, ходят на четвереньках (однако, прятаться или убежать очень далеко нельзя!). Если кот подойдет близко к какому – либо предмету, о который можно удариться, его предупреждают, говоря: «ОГОНЬ!» . Когда кот – жмурка поймает кого – либо из детей, тот занимает его место, и игра повторяется.

Мельница.

Играющие встают в круг, каждый участник, не сходя с места, кружится.

При этом все поют:

Мели, мели мельница,
Жерновочки вертятся!
Мели, мели засыпай
И в мешочки набивай!

На последнем слове песни все должны остановиться и стоять не шевелясь. Кто упадет или не сумеет вовремя остановиться, тот из игры выходит,

остальные повторяют песню, и опять кружатся. Остается в круге самый выносливый . он и выигрывает.

Льдинка.

Играют зимой. Дети встают в круг. На середину выходит водящий. Он прыгает на одной ноге, а другой толкает перед собой льдинку. Ему напевают:

Капитан, капитан,
Не бей льдинкой по ногам,
По кривым сапогам!
У тебя нос сучком,
Голова лучком,
Спина ящичком!

На это водящий отвечает:

Скачу по дорожке на одной ножке,
В старом лапоточке,
По пенькам, по кочкам,
По холмам, по горкам.
Бух! По норкам!

С последними словами водящий старается попасть льдинкой в ноги игроков. Дети подпрыгивают, пропуская льдинку. Кого льдинка коснется, тот становится новым водящим и продолжает игру.

Подкиды.

Один из играющих берет в руки мяч и напевает:

Оля, Коля, дуб зеленый
Ландыш белый, заяка серый
Брось!

Со словом «Брось!» сильно подбрасывает мяч вверх. Кто из игроков первым на лету его подхватит, тот поет тот же игровой припев и подбрасывает мяч.

Чурилки.

Играющие выбирают двоих. Одному завязывают глаза платком, другому дают бубенцы. Затем ведут вокруг них хоровод:

Трынцы – брынцы бубенцы,
Позолочены концы.
Кто на бубенцах играет –
Того жмурка не поймает!

После этих слов игрок с бубенцами начинает в них звонить и ходить в круге, а жмурка стараться его поймать. Как только жмурка его поймает, их заменяют другие игроки, и игра продолжается.

Перстень.

Дети садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий вкладывает свои ладони в ладони каждого участника игры. Одному из них он должен незаметно

оставить «паерстень» - колечко, камушек, орех, который зажат у него между ладонями. При этом напевают:

Я по лавочке иду,
Золот перстень хороню –
В матушкин теремок,
Под батюшкин замок.
Вам не отгадать, не отгадать!
Мне вам не сказать, не сказать!

Сидящие отвечают:

Мы давно уже гадали,
Мы давно перстень искали-
Все за крепкими замками,
За дубовыми дверями.

Затем один из играющих пытается отгадать, у кого спрятано кольцо. Ему приговаривают: «Покатилось колечко с красного крылечка – по овинам, по клетям, по амбарам, по сеням. Найди золотое колечко!» Если он найдет, с тем у кого было колечко обегают лавку. Бегут в разные стороны. Кто первый прибежит, тот и становится водящим.

Жаворонок.

В небе жаворонок пел,
Колокольчиком звенел.
Порезвился в тишине,
Спрятал песенку в траве.

Дети стоят в кругу, поют. Жаворонок – водящий ребенок с колокольчиком двигается поскоками внутри круга. С концом песни останавливается и кладет колокольчик на пол между двумя детьми. Эти дети поворачиваются спинами друг к другу. Все говорят: «Тот, кто песенку найдет, будет счастлив целый год». Эти двое обегают круг, двигаясь в противоположные стороны. Кто первым схватит колокольчик, становится Жаворонком. Игра повторяется.

Мяч с топотом

Участники игры делятся на две группы и встают друг против друга на расстоянии 4-6 м. На середину поля кладут любой предмет. Игру начинают по жребию первый игрок одной из команд. Он называет по имени игрока из второй команды, бросает ему мяч и быстро бежит на середину поля, останавливается у предмета, топает ногами и возвращается на своё место. В это время игрок, поймавший мяч, старается его осалить. Если он промахнется, то переходит сам в первую группу, если же попадет мячом, то осаленный переходит во вторую группу. Побеждает группа, в которой окажется больше детей.

Летучий мяч

Играющие встают в круг, водящий находится в середине круга. По сигналу дети начинают перебрасывать мяч друг другу через центр круга. Водящий при ловле мяча.

то он встаёт в круг, а тот, кому был брошен мяч, становится водящим.

Правила. 1. Играющим разрешается при ловле мяча сходить с места.

2. Играющие не должны задерживать мяч.

3. Водящий не может коснуться мяча, когда он находится в руках игрока.

Охотник

Одного из детей по жребию выбирают охотником, все остальные игроки – дичь. Игра начинается так: охотник играет в мяч, остальные в это время ходят по площадке. После 3-4 упражнений он кричит: «Дичь!» Все останавливается, и он со своего места пятнает кого-то из детей. Запятнанный становится помощником охотника, остаётся на площадке и встаёт не далеко от охотника. Если близко от охотника нет дичи, он может передать мяч своему помощнику и тот пятнает игроков.

Правила. 1. Игрокам не разрешается двигаться после слова «Дичь!»

2. Играющие могут перейти на новое место, если при передаче от охотника к помощнику мяч не был пойман, упал на землю.

3. Игрокам не разрешается прятаться от охотника за предметы.

4. охотник должен выполнять разные упражнения с мячом.

Указания к проведению. Эту игру нужно проводить на большой площадке, иначе охотник и его помощник быстро переловят дичь. Для усложнения можно разрешить детям увёртываться от мяча – отклоняться, приседать, подпрыгивать, но нельзя сходить с места.

Стойки

Дети встают у стены на расстоянии 4-5 шагов, у одного из них мяч. По сигналу он бросает мяч о стену и называет по имени одного из игроков. Тот, кого назвали, ловит мяч и бросает его о стену, называя нового игрока, и т.д. если игрок не поймал мяч, то он становится салкой. Ему нужно быстро поднять мяч и крикнуть: «Стой!» Так как дети в это время все разбегаются в разные стороны, на сигнал «Стой!» они останавливаются. Салка пятнает ближайшего игрока, запятнанный выходит из игры. Играющие идут к стене, салка начинает игру. Если же салка промахнулась, то, пока он бежит за мячом, играющие стараются убежать как можно дальше. Салка берёт мяч, кричит: «Стой!» - и вновь пятнает играющих. Игра продолжается, пока не будет осалена половина играющих.

Правила. 1. Играющим разрешается ловить мяч с отскоком от земли.

2. Салка не должен сходить с места, когда он пятнает игрока.

Защищай город

Участники игры встают в круг, на расстоянии одного шага, у всех есть маленькие мячи. В середине круга построен городок, т.е. поставлено несколько кеглей на таком расстоянии, чтобы между ними мог свободно пройти мяч.

Город охраняют три сторожа.

Играющие, стоя на одном месте, ногой посылают мяч в городок. Тот, кто, прокатывая мяч, собьёт кеглю, встаёт на место сторожа.

Правила. 1. Мяч игроки должны только прокатывать.

2. Нельзя пропускать отбитый сторожем мяч за круг; кто пропустил мяч, выходит из игры.
3. Сторожем разрешается, защищая город, переходить с одной стороны круга на другую.
4. Сторож задерживает и отбивает мяч только ногой.

Перебежки

Дети делятся на две равные группы, встают друг против друга на расстоянии 3-4м и начинают перебрасывать мяч друг другу. Если ребёнок не поймал мяч, он переходит в другую команду и встаёт за игроком, который бросил ему мяч. Выигрывает та команда, в которую больше перешло игроков.

Правила. 1. Мяч игроки перебрасывают друг другу по порядку.

2. Тот, кто начинает игру, может придумать любое упражнение, а другие должны точно его повторять.

Указания к проведению. Если в игре принимает участие большое количество детей, то нужно дать 2-3 мяча. Взрослый может взять руководство игрой на себя, подсказать детям, какое упражнение они должны выполнить.

Выбей шар

На земле чертят клетки, на расстоянии 2м по ту и другую сторону от них проводят линии кона. В каждой клетке лежит по 3-4 шара. Участники игры делятся на две команды и встают за линиями напротив клеток своего противника. Игру начинают одновременно все игроки одной из команд. Они по сигналу прокатывают шары, забирают выбитые. Затем прокатывают шары игроки другой команды. Выигрывает та команда, игроки которой выбили больше шаров.

Правила. 1. Прокатывая шары, играющие стоят за линией кона.

2. Участники игры выбивают шары поочерёдно.

Указания к проведению. У каждой команды шары своего цвета. Они могут быть деревянными, полиэтиленовыми. Можно игру проводить с мячами. В клетках шары нужно располагать одинаково. Размеры клеток 50 на 50 см, располагают их на одной линии в шахматном порядке на расстоянии 30 см друг от друга.

Встреча

На площадке проводят две линии на расстоянии 4-6 м. Играющие делятся на равные группы и встают друг против друга за линиями.

По сигналу все одновременно прокатывают друг другу шары или мячи, но так, чтобы они встретились. Детям, чьи шары встретились, ведущий даёт по одной фишке. Выигрывает пара, у которой в конце игры окажется больше фишек.

Количество повторений игры по договорённости.

Указания к проведению. Площадка, где проводится игра, должна быть ровная. Увеличивать расстояние между играющими нужно постепенно. Эта игра требует от детей большого внимания и умения целесообразно распределять усилия при отталкивании шара в зависимости от расстояния. Детям нужно подсказать, что, чем больше расстояние прокатывания, тем энергичнее должен быть толчок по шару.

Мяч в стену

На расстоянии 1-2 м от стены проводят черту. Играющие встают в поле за чертой свободно, кому как удобно. Водящий встаёт у черты лицом к стене и бьёт мячом в стену, так, чтобы он перелетел за черту. В поле его ловит тот игрок, которому это удобнее. Поймавший мяч перебрасывает его водящему. Если водящий поймает его, то уходит играть в поле, а на его место идёт тот, кто перебрасывал мяч. Если же брошенный мяч водящий не поймает, то остаётся у стены водить.

Игру можно усложнить, если играющим дать 2-3 мяча и выбрать 2-3 водящих.

Мячик кверху

Дети встают в круг, водящий идёт в середину и бросает мяч со словами: «Мячик кверху!» Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стой!» Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает в того, кто стоит ближе всех к нему. Запятнанный становится водящим. Если же водящий промахнулся, то остаётся им вновь и игра продолжается.

Правила. 1. Водящий бросает мяч как можно выше и только после слов: «Мяч кверху!»

2. Водящему разрешается ловить мяч и с одного отскока от земли.

3. Если кто-то из играющих после слов «Стой!» продолжает двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего.

4. Убегая от водящего, дети не должны прятаться за постройки или деревья.

Указания к проведению. Дети встают в круг близко друг к другу. Место водящего в центре круга лучше очертить небольшим кружком. Если водящий не поймал мяч, который далеко укатился, прежде чем кричать «Стой!», ему нужно догнать мяч и вернуться на своё место. Дети в игре должны быть очень внимательны, быстро реагировать на сигнал.

Вариант. Водящий стоит в центре круга и выполняет упражнения с мячом, дети считают до пяти. На счёт «пять» они быстро разбегаются. Водящий кричит: «Стой!» - и бросает мяч в того из играющих, кто стоит к нему ближе.

Запятнанный становится водящим. Если он промахнулся, то должен догнать мяч, а дети в это время стараются убежать как можно дальше. На сигнал «Стой!» все останавливаются, водящий вновь старается осалить кого-нибудь.

Игра «Ведьмина метелка»

Вызываются команды, становятся в круг и передают веник, украшенный бантом, пока играет музыка. У кого после окончания музыки веник остался в руках, тому загадку про зиму загадывать.

Летом спят, а зимой бегут.

В гору деревяшка, под гору – коняшка. (Сани)

Упрятались голышки во мохнатые мешки,

Четверо вместе, один на шесте. (Рука в рукавике)

Идет Егорка – бела шубенка (Снег)

Глянули в оконце,

Лежит белое суконце (Снег)
Трескучий ядрен
Намостил мостен;
По дворам пробежал,
Все окна расписал (Мороз)
Текло, текло и легло под стекло. (Лед)
Я вода да по воде же и плаваю. (Лед)
Гуляет в поле, да не конь,
Летает на воле, да не птица. (Метель, вьюга)
Белый Тихон
С неба спихан,
Где пробегает –
Ковром устилает. (Снег)

Игра «Пирог»

Дети стоят в двух шеренгах друг к другу лицом. Между шеренгами садится участник, изображающий «пирог». Все поют:

Да экий он высокинський,
Да экий он широкинський,
Да экий он мякошенький,
Режь его да ешь.

Во время пения при словах «высокинський» поднимают руки вверх, «широкинський» - разводят в стороны, «мякошенький» - гладят по животу. Сразу после слов «Режь его да ешь» к «пирогу» бегут по одному участнику от каждой шеренги. Кто первый коснется «пирога», уводит его в свою команду, а неудачник остается изображать «пирог». Выигрывает группа, забравшая больше «пирогов»

Игра «Петушинный бой»

Играющие, стоя на одной ноге, толкают друг друга плечом, стараясь заставить один другого встать на обе ноги.

Игра «Перетяни веревку»

На полу кладут 2 обруча и протягивают веревку от середины одного до середины другого. Участники игры делятся на 2 команды. В обручи входят по одному человеку от каждой команды. По сигналу они бегут и меняются местами.

Прибежавший первым в обруч соперника и выдернувший веревку из другого обруча считается победителем. После первой пары бежит вторая, третья и так до последней.

Игра «Курочки и петушки»

Три пары в течение одной минуты собирают зерна (фасоль, горох, тыквенные семечки), разбросанные на полу. Побеждают те, кто больше собрал.

Игра «Зволяр»

Дети встают в круг. Считалкой выбирают водящего. Он идет по кругу и приговаривает:

Дили-дон, дили-дон,
Отгадай, откуда звон.

Остальные игроки приплясывают на месте. На слово «звон» водящий поворачивается к игроку, стоящему возле него и, хлопнув в ладоши три раза, кланяется. Игрок тоже хлопает три раза в ладоши, кланяется и встает за водящим. Теперь они вдвоем идут по кругу, приговаривая:

Дили-дон, дили-дон,
Отгадай, откуда звон.

На слово «звон» водящий опять хлопками и поклоном приглашает следующего игрока включиться в игру. Так игра продолжается до тех, пока сзади водящего не окажется 4-6 человек. После этого дети, оставшиеся в кругу, хлопают, а водящий и выбранные им играющие приплясывают. С окончанием музыки водящий и другие играющие должны встать парами. Кому пары не хватило – то становится водящим.

Игра «Утка-Гусь»

Дети стоят в кругу, руки держат за спиной. Выбирается водящий, ему дают в руки маленький мячик. Водящий стоит за кругом. На слова: «Утка, утка, утка!» - которые произносит водящий, он идет мимо стоящих к нему спиной детей. На слово «Гусь!» – кладет в руки одному из участников игры мячик. После этого водящий и ребенок с мячиком в руках расходятся в разные стороны. Они идут шагом, а во время встречи говорят друг другу: «Добро утро» или «Добрый день», «Добрый вечер», кивают головой и продолжают «путь» до того места, с которого начали движение. Побеждает тот, кто приходит первым. Идти нужно обязательно шагом. Победивший становится ведущим.

Игра «Мы веселые ребята»

Выбирается ловишка. Он становится спиной к играющим. Дети подбегают к ловишке со словами: «Мы веселые ребята, любим бегать и играть, но попробуй нас поймать. Раз, два, три (хлопают в ладоши) – лови!». С окончанием текста ловишка догоняет детей.

Игра с Солнцем.

В центре круга – «солнце» (на голову ребенку надевают шапочку с изображением солнца). Дети хором произносят:

Гори, солнце, ярче –
Летом будет жарче,
А зима теплее,
А весна милее.

Дети идут хороводом. На 3-ю строку подходят ближе к «солнцу», сужая круг, поклон, на 4-ю – отходят, расширяя круг. На слово «Горю!» - «солнце» догоняет детей.

Игра с платочком.

Масленица играет с детьми. Дети идут, держась за руки, по кругу, Масленица движется им навстречу по внутреннему кругу. Напевает:

А я Масленица,

Я не падчерица,

Со платочком хожу,

К вам сейчас подойду.

Дети останавливаются, а Масленица произносит, становясь между двумя детьми:

На плече платок лежит,

Кто быстрее пробежит?

Дети, между которыми остановилась Масленица, оббегают круг (внешний), возвращаются на свои места, берут платок. Выигрывает тот, кто добежит до Масленицы быстрее.

Игра «Ловишка»

Дети и скоморохи (обращаются к одному из скоморохов, на котором надета шапочка козлика).

Козлик серенький,

Хвостик беленький,

Мы тебя напоим,

Мы тебя накормим,

Ты нас не бодай,

А в «Ловишку» поиграй.

После слов, обращенных к «козлику», дети разбегаются, а «козлик» старается их забодать.

Игра «Карусели».

Продолжаем мы веселье,

Вес бегом на карусели.

К обучу привязаны ленты. Дети берутся за ленту одной рукой и идут сначала в одну сторону, а затем, поменяв руку, в другую. Обруч держит взрослый.

«Кататься» на карусели можно под традиционный текст:

Еле, еле, еле, еле

Закружились карусели,

А потом, потом, потом

Все бегом, бегом, бегом.

Тише, тише, не спешите,

Карусель остановите.

Раз-два, раз-два,

Вот и началась игра.

Игра «Пройди в воротца»

Ход игры. Весна водит всех взрослых и детей «восьмеркой» за собой (движение «ниточка с иголочкой»). С окончанием музыки Весна указывает рукой на какую-либо пару детей и взрослых. Они поворачиваются лицом друг к другу и берутся за

руки, образу «воротца». Остальные дети проходят, ведомые Весной, в эти воротца. Внутри «воротцев» остается ребенок. Игра продолжается, пока не окажутся пойманными 4-5 детей. Под плясовую мелодию они танцуют, а другие дети весело хлопают в ладоши.

Игра с «козлик».

Ход игры. В центре круга, в котором стоят дети, - «козлик». Дети произносят слова потешки и выполняют движения в соответствии с текстом.

Вышел козлик погулять,
Свои ножки поразмять.
Козлик ножками стучит,
По-козлиному кричит:

«Бе-е-е, бе-е!»

Дети двигаются в центр круга и обратно. Дети стоят в кругу, а «козлик» стучит «копытцами» и показывает «рожки». «Козлик» кричит и догоняет детей, которые разбегаются.

Игра с «петушком».

Ход игры. Дети стоят лицом в круг. В центре – ребенок в шапочке петушка. Произносится текст потешки и выполняются движения.

Трух-тух-тух-тух!

Ходит по двору петух.

Сам – со шпорами,

Хвост – с узорами!

Под окном стоит,

На весь двор кричит,

Кто услышит –

Тот беит!

- Ку-ка-ре-ку!

Дети идут по кругу, высоко поднимая согнутые в коленях ноги и размахивая крыльями. «Петух» также идет по круг, но противоположно. Дети разворачиваются лицом в круг, продолжая размахивать «крыльями». «Петух» останавливается в центре круга, хлопает себя «крыльями» и кричит. Дети разбегаются, «петух» старается их догнать.

Игра «У медведя во бору»

Выбирается водящий – «медведь». Он находится на некотором расстоянии от других участников игры. Дети произносят текст, приближаясь к «медведю».

У медведя во боу

Грибы, ягоды беру,

А медведь не спит,

Все на нас рычит.

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

В процессе игры могут быть использованы и такие слова:

У медведя во бору

Грибы-ягоды я рву.

А медведь не спит,
Все на нас глядит,
А потом как зарычит
И за нами побежит!
А мы ягоды берем
И медведю не даем,
Идем в бор с дубинкой,
Бить медведю в спинку!

Игра «Жмурки с колокольчиком»

Ход игры. По жребию (считалкой) выбирают «жмурку» и игрока, которого он будет искать. «Жмурке» завязывают глаза, а другому ребенку дают колокольчик. Участники игры встают в круг. «Жмурка» должен поймать водящего с колокольчиком. Затем выбирается новая пара игроков. «Жмурок» может быть несколько. Стоящие в кругу дети предостерегают «жмурок» от встреч друг с другом словами: «Огонь! Огонь!»

Хоровод-игра «Со вьюном я хожу»

Ход игры. Дети становятся в круг, лицом в центр. Один ребенок – ведущий. У него в руках – «вьюнок» (им может быть атласная лента или сплетенная косой веревочка с пришитыми к ней бумажными плотными листочками. Под пение первого куплета ведущий идет «восьмеркой» (обходя каждого ребенка) и на последнее слово куплета кланяется тому, перед кем останавливается.

С вьюном я хожу,
С зеленым я хожу.

Я не знаю, куда
Вьюн положить

С началом 2-го куплета за ведущим идет тот ребенок, кому поклонился ведущий.

Положи ты вьюн,
Положи ты вьюн,
Положи ты вьюн
На правое плечо.

На третий куплет движения повторяются.

А со правого,
А со правого,
А со правого

На левое положи.

К концу песни со «вьюном» ходят четверо. Затем «вьюн» кладут в центр круга. Под веселую плясовую четверо детей танцуют, выполняя любые танцевальные движения. С окончанием музыки дети стараются взять «вьюн». Самый ловкий становится ведущим, и игра повторяется.

Игра «Веселые музыканты».

Ход игры. Под любую мелодию из двух частей дети, стоя в кругу, играют на музыкальных инструментах (погремушках, рumbaх, колокольчиках и др.).

Петрушка стоит в центре круга, дирижируя. С окончанием первой части дети, положив инструменты на пол, легко бегут по кругу. Петрушка становится в общий круг и бежит вместе с детьми. С окончанием музыки играющие быстро разбирают инструменты. Дирижером становится тот, кому инструмента не досталось.

«Двойные горелки».

Участники становятся парами в колонну. Если играющих в горелки много, то можно стать парами в две колонны (одна против другой) на расстоянии 15-20 м. Два «горельщика» стоят впереди колонн – каждый спиной к своей колонне. Со словами «...колокольчики звенят» последняя пара в каждой из колонн разъединяет руки и бежит навстречу игрокам из противоположной команды, стараясь образовать с ними новые пары. «Горельщики» ловят любого из бегущих. Оставшиеся без пар становятся новыми «горельщиками».

«Жмурки «Ваня» и «Маня».

Выбираются двое водящих (девочка и мальчик) и назначают одного из них «Маней» с тоненьким голоском, а второго – «Ваней», который говорит басом (для создания обстановки большего веселья мальчика можно сделать «Маней», а девочку «Ваней»). Водящим завязывают глаза, иногда кружат вокруг себя. Остальные играющие образуют вокруг водящих круг и берутся за руки. «Ваню» отводят подальше от «Мани» и предлагают ее найти.

Протянув вперед руки, «Ваня» начинает искать и звать: «Где ты, Маня?» - «Я здесь», - отвечает «Маня», но сама, чувствуя его приближение, отбегает в сторону. «Ваня» может принять за «Маню» кого-нибудь из играющих. В этом случае ему объясняют ошибку. Вместе с тем играющие не дают и «Мане» выйти из круга и натолкнуться на что-нибудь. Когда «Ваня» находит «Маню», их заменяют новой парой водящих.

Стоящие в кругу дети не должны подсказывать водящим, где кто находится. Чтобы поймать «Маню», достаточно коснуться ее рукой, не хватая и не удерживая.

Если «Ваня» долго не может поймать «Маню», следует предложить им поменяться ролями или уступить место новой паре желающих.

«Земля – вода – небо»

(или «Зверь – рыба – птица»)

Играющие должны знать названия рыб, птиц, зверей, чтобы игра проходила веселее и активнее. В первом и втором вариантах названия угадывается соответствие: небо – птицы, вода – рыбы и т.д. В игре принимают участие все желающие дети. Играющие садятся или становятся кругом лицом к центру. В середине круга – ведущий с мячом (лучше набивным).

Ведущий произносит одно из слов названия игры и тут же бросает мяч в руки любому игроку. Тот ловит мяч, называет соответствующее животное, например, лису или медведя на слово «зверь» («земля»), и возвращает мяч ведущему. Если участник игры не успел назвать или неправильно назвал животное, не сумел

поймать мяч, то он получает штрафное очко или отдает фант (любой мелкий предмет).

Ведущий кидает мяч новым игрокам, стараясь всех держать в напряжении в ожидании мяча и необходимости быстро назвать нужное животное. Мяч можно дважды кинуть одному и тому же играющему. Когда накопится группа участников, имеющих штрафные очки, игру прерывают, чтобы разыграть фанты, а имеющим штрафные очки дать веселое групповое задание: спеть, сплясать, изобразить пантомиму и т.д. Затем игра продолжается с новым ведущим. Ведущий может кидать мяч только произнося уже слово «земля» или другое. Нельзя повторяться в названиях животных.

«Испорченный телефончик» (Старое название игры – «Слухи»)

В игре принимают участие 8-10 человек. Дети садятся в ряд или полукругом. Одного выбирают ведущим. Он садится первым и придумывает слова или фразу. Эту фразу ведущий шепчет соседнему игроку на ухо. Тот передает услышанное следующему по порядку и т.д. Передавать фразу надо на ухо так, чтобы другие не слышали. Говорить следует отчетливо, не искажая слов нарочно. Нарушивший это садится последним в ряду.

Затем ведущий подходит к последнему в ряду играющему и просит произнести то, что ему передали. Почти всегда с первоначальной фразой происходят изменения, потому что игрок не всегда хорошо может расслышать слово и заменить его сходным по звучанию. Чтобы выяснить, кто первым искажил фразу, просят повторить, что он услышал, не только последнего в ряду, но и второго от края. Первый искаживший слово пересаживается в конец ряда. На освободившееся место садится ведущий. Новым ведущим становится тот, кто оказался в начале ряда. Если фраза или слово воспроизведены без ошибок, ведущим остается прежний игрок.

«Третий – лишний с гребешком»

Играющие собираются на небольшой площадке или в зале. Выбирают двух водящих. Остальные становятся по кругу парами: один впереди другого. Один водящий убегает от второго и может стать впереди любой пары. Стоящий сзади оказывается лишним и должен убегать от второго водящего.

У вторых водящих в руке – ремень или пояс (или жгут, скрученный из шарфа, платка). Второй водящий бежит вокруг играющих, стремясь осалить (стегнуть) ремнем первого водящего прежде чем тот станет впереди чьей-то пары. Если ему это удалось, он подбрасывает ремень вверх, а сам убегает. Осаленный должен теперь догонять и салить. Разрешается только один легкий удар ремнем. Чтобы игра проходила весело, водящие то и дело применяют неожиданные уловки. Например, второй водящий на бегу может незаметно передать ремень кому-то из стоящих, а сам продолжает гнаться за первым водящим. Как только он пробегаем около держащего ремень игрока, тот торжествующе «стегаем» водящего ремнем. Затем подбрасывает ремень и убегает, став новым первым водящим. Первый же превращается во второго и должен, подобрав ремень,

догонять убегающего. Бывший второй водящий становится в оставшуюся неполную пару.

Заканчивается игра по договоренности.

Водящие не должны убегать в сторону от круга или пересекать его, сокращая расстояние. Убегающий может становиться впереди любой стоящей пары.

«Капканы»

Из числа играющих выбирается несколько «капканов» (по 2 человека). Стоя в парах лицом друг к другу, они поднимают сомкнутые руки, образуя воротца, или «капканчики», через которые пробегают, взявшись за руки, остальные игроки. «Капканы» образуют круг и открыты, пока играет музыка (или звучит бубуен). По сигналу (свисток, громкий хлопок, прекращение музыки) «капканы» закрываются, т.е. опускаются руки, задерживая оказавшихся между рук.

Пойманные берутся за руки с участниками «капкана», образуя кружок из 3-4 человек. Они снова поднимают руки, а цепочка из остальных игроков опять бежит по кругу, пробегая через «капканы». Те закрываются снова и снова, пока не останутся всего 2-3 пойманных, самых быстрых и ловких.

Игра повторяется 2-3 раза.

«Почта»

(«Откуда и куда?»)

Участвует любое количество играющих. Каждый из играющих задумывает и называет громко какой-нибудь город. Остальные должны запомнить – у кого какой город.

Начать игру может любой, изобразив звуки почтового колокольчика: «Динь-динь-динь!». Кто-нибудь тут же спрашивает: «Кто едет?» - «Почта». «Откуда и куда?» - «Из Москвы в Париж» (называть надо только те города, которые выбраны игроками). Отвечает тот, кто выбрал Москву, а следующий говорит обязательно тот, чей город – Париж:

- А что делают в Москве?

- Все ходят, копают картошку, - может ответить «приехавший из Москва».

Сразу все играющие, кроме «приехавшего», начинают изображать, как в «Москве копают картошку». Задания должны быть смешными и по возможности трудно выполнимыми, так как с тех, кто не сможет этого изобразить, «приехавший» берет фант (любую вещь) и складывает на виду у всех.

Теперь выбравший Париж говорит «Динь, динь!» и т.д. Игра продолжается. В конце разыгрываются фанты.

«Два Мороза»

Из играющих выбирают водящих – двух Морозов. Они выходят на середину зала. Участники игры с одной стороны зала, на которой они собираются вначале, должны перебежать на другую сторону. Это происходит после следующего диалога. Подбоченясь, два «Мороза» обращаются к собравшимся:

- Мы два брата молодые, два Мороза Удалые.

- Мороз, Красный нос, - объявляет один.

- Я – Мороз, Синий нос, - представляется другой и спрашивает с напускной угрозой в голосе: - Ну-ка, кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?
Дети хором отвечают:

- Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!

После произнесенных слов дети бросаются перебегать на другую сторону зала. Если никто из игроков не решается это сделать, «Морозы» объявляют, что все, кто не побежит на счет «три», станут проигравшими – будут «заморожены». Морозы читают: «Раз, два, три!» Все бросаются перебегать зал, а «Морозы» стараются осалить (коснуться) детей рукой. Осаленный должен остановиться, замереть без движения, как «замороженный». «Разморозить» его могут другие, еще не осаленные игрока, коснувшись рукой. Тогда он бежит вместе со всеми на противоположную границу зала, куда «Морозы» уже не имеют права забегать. В начале игры можно договориться, что «замороженных» водящие отводят в свой «ледяной дворец», где выручить их нельзя до смены водящих.

«Золото хороню».

Дети садятся по кругу на пол, скрестив ноги, руки у них находятся за спиной. Одному из играющих кладут в руки предмет, который должен найти выбранный считалкой водящий. При этом участники игры напевают знакомую песню тихо, если водящий удаляется от предмета, и громко, если он к нему приближается. Можно вместо песни использовать приговорку:

Уж я золото хороню,
Чисто серебро хороню
В высоком терему.
Гадай, гадай, красная,
Через поле идучи,
Руссу косу плетучи,
Шелком первиваючи,
Златом приплетаючи.

Вместо приговорки один из играющих может звенеть в колокольчик.

«Чепуха».

Выбирается водящий, который отходит в сторону. Участники игры загадывают любые предметы (каждый-свой). Приходит водящий и задаёт участникам вопросы, в ответ на которые игроки должны назвать задуманный предмет. Играющий, чей ответ более других подошёл к заданному вопросу, становится водящим.

«Ремешок».

Прячу, прячу ремешок
Под калиновый кусток,
А кто зореньку проспит,
Того бить колотить.
Водящий с ремешком ходит за кругом, у детей глаза закрыты.
С последним словом кладёт ремень кому-нибудь за спину.

Тот бежит за водящим, пытаюсь догнать и слегка ударить его Ремешком. Водящий пытается занять место того, кто за ним бегаёт.

«Сиди, Яша».

Выбирается Яша. Он встаёт в центр, ему завязывают глаза.

Все идут по кругу и поют.

Сиди, сиди, Яша под ореховым кустом,

Грызи, грызи, Яша, орешки калёные,

Ядра золочёные.

Далее говорят, хлопая в ладоши.

Чок, чок, пяточок.

Вставай Яша – дурачок!

Где твоя невеста, и в чём она одета?

Как её зовут и откуда привезут?

Яша в это время крутится на месте, по окончании

Идёт наугад, выбирает кого-нибудь и выводит в

Середину. Необходимо узнать, кто перед ним, назвать имя.

«Далеко, далеко».

Дети встают друг за другом «паровозиком»,

Кладут руки на плечи вперёдстоящему.

Далеко, далеко

Похлопывают по плечам.

На лугу пасутся

Рисуют пальцами «змейку»

вдоль позвоночника ребёнку,

стоящему впереди.

Ко.....

Качают плечами вперёд-назад.

- Козы?

Наклоняют голову вперёд.

- Нет, не козы!

Качают головой вправо-влево.

Далеко, далеко

Поворачиваются на 180 градусов и

На лугу пасутся

повторяют движения первого куплета.

Ко.....

- Кони?

- Нет, не кони!

Далеко, далеко

опять поворачиваются и повторяют

На лугу пасутся

те же движения.

Ко.....

- Коровы?

Правильно коровы!

Поворачиваются на 90 градусов и качают головой
руки на поясе.

Пейте, дети молоко,

Постепенно медленно приседают.

Будете здоровы!

На последний слог быстро встают на ноги и
поднимают руки вверх.