



### **Петушки**

На площадке чертят круг. В кругу стоят двое играющих.

Каждый из играющих встает на одну ногу, другую сгибает в колене, поддерживает ее за пятку одной рукой.

Задача играющих - вытолкнуть противника из круга, не используя при этом руки и стоя на одной ноге.

(Толкают друг друга плечами).



### **Бирюльки**

Смысл игры заключается в том, что берется от 60 до 100 палочек длиной 10 см.

Их кладут в мешок, а затем высыпают на ровную поверхность. Палочки, высыпаясь, ложатся беспорядочно.

И задача игры заключается в том, что каждый по очереди убирает по одной бирюльке, стараясь не потревожить те, которые находятся рядом.

Побеждает тот, у кого, после разбора всей кучи, насчитывается больше всего собранных «трофеев».

Чтобы сделать игру еще интереснее, можно палочки сделать в виде лопатки, копыя или ложки.

За такие бирюльки начисляется большее количество очков.



### **Золотые ворота**

Правила «Золотых ворот» следующие:

два игрока становятся напротив друг друга и соединяют руки таким образом,

чтобы получились ворота.

Остальные участники берутся за руки

и по очереди проходят через них.

Игроки, составляющие ворота при этом напевают:

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

После того, как заканчивается песня они опускают руку, и те игроки, которые попались также становятся воротами.

Таким образом, постепенно уменьшается цепочка участников.

Игра заканчивается в тот момент,  
когда все становятся «воротами».



### **Поймай рыбку**

Смысл этой забавы в том,

что участники образуют круг,

в центре которого стоит «вода» с веревкой

и вращает ее по полу вокруг своей оси.

Задача участников — подпрыгивать над веревкой.

Тот игрок, который зацепится за нее, выбывает из игры.



## **Горячее место**

Смысл игры заключается в том,  
что в центре площадки обозначается место,  
которое будет называться горячим.

«Вода» должен стараться поймать участников,  
стремящихся попасть в это место.

Тот, кого ловят, помогает «воде».

Если игроку удастся достигнуть «горячего места»,  
он может там отдыхать сколько пожелает,  
однако, выйдя за его пределы,  
вновь должен будет убежать от «воды».

Игра длится до тех пор, пока не поймают всех игроков.



## **Слон**

Смысл игра заключается в том,  
что участники делятся на две равные команды.

После этого, одна из них будет «слон»,  
а другая станет на него запрыгивать.

Участник первой команды подходит к стене и нагибается,  
упираясь в нее руками.

Следующий подходит сзади и обхватывает его за талию руками,  
наклонив голову.

Остальные игроки делают также.

Получается «слон».

Первый участник другой команды разбегается и старается  
запрыгнуть на «слона» таким образом,  
чтобы осталось место для других членов команды.

После того, как вся команда оказалась на спине «слона»,  
чтобы выиграть,  
она должна продержаться так в течение 10 секунд.  
После этого, команды могут поменяться местами.



## **Краски**

Это очень подвижная и веселая игра.  
Согласно ее правилам, нужно выбрать двух участников:  
«монаха» и «продавца».

Другие игроки становятся в шеренгу,  
а продавец говорит им шепотом любой цвет,  
который они должны запомнить.

После этого, происходит следующий диалог:

Монах заходит в магазин красок и говорит продавцу:  
- Я монах в синих штанах, пришел за краской. - За какой?

Монах называет цвета (например, красный).

В случае, если такого цвета нет, продавец отвечает:

- Нет такой! Скачи по красной дорожке,  
на одной ножке, найдешь сапожки, поноси,  
да назад принеси!

При этом, монаху дается задание:  
пройтись уточкой или попрыгать на одной ноге.

Если, такой цвет есть, то продавец отвечает:

- Есть такая! - Сколько стоит? - Пять рублей

После этого, монах хлопает по ладони продавца пять раз.

Как только прозвучал последний хлопок,

участник-«краска» вскакивает и бежит вокруг шеренги.  
Если монах его догоняет, то сам становится «краской»,  
а тот, кого поймали становится на его место.



### **Гуси-лебеди**

Эта забава для тех, кто любит активные игры.

Ее смысл состоит в том,  
что из всех участников выбирается два волка и один вожак.

Все остальные становятся гусями.

Вожаку нужно находиться на одной стороне площадки,  
а лебедям на другой.

Волки стоят поодаль «в засаде».

Вожак произносит следующие слова:

- Гуси-лебеди, домой!

- Зачем?

- Бегите, летите домой, стоят волки за горой!

- А чего волкам надо?

- Серых гусей щипать да косточки глотать!

Когда закончится песня, гуси должны добежать до вожака и постараться не быть пойманными волками.

Те, кого поймали, выходят из игры,  
а остальные возвращаются обратно.

Игра заканчивается тогда,  
когда будет пойман последний гусь.



## **Репа**

Название этой игры произошло от старинной русской сказки «Репка»,

поэтому ее смысл несколько похож на это произведение.

Она прекрасно подходит для развития реакции и координации движений.

Правила игры таковы:

все участники становятся в круг и начинают водить хоровод.

В его центре находится ребенок-«репка»,

а за кругом «мышка».

Все игроки во время хоровода напевают такую песню:

«Расти ре-понь-ка!  
Расти кре-понь-ка!  
Ни мала, ни велика,  
До мышиноного хвоста!»

Пока звучит песня, репка постепенно «растет»,

то есть поднимается.

После окончания песни мышка должна постараться проникнуть в круг и поймать репку.

Остальные участники могут ей либо мешать,

либо помогать.

После того, как мышка поймает репку, выбираются новые игроки.

Существует еще одна вариация этой игры.

Игроки становятся друг за другом и обхватывают руками талию предыдущего участника.

Первый из игроков должен крепко держаться за ствол дерева.

Игра начинается тогда, когда «дед» пытается отцепить крайнего участника от остальной команды и так,

пока «репка» не будет полностью «вытянута».



### **Салки**

Участники расходятся по площадке,  
закрывают глаза, а руки при этом держат за спиной.  
Ведущий кладет одному из игроков в руку предмет на счет  
«раз, два, три» все открывают глаза.

Руки участников при этом остаются за спиной.  
Тот игрок, у которого оказывается предмет говорит:  
«Я салка».

Остальные участники должны от него убежать,  
прыгая на одной ноге.  
Тот, кого коснулся «салка» сам становится «водой».  
Важным условием является то,  
что и «салка» тоже должен прыгать на одной ноге.



### **Удар по веревке**

Смысл игры заключается в том,  
что берется плотная веревка,  
которая связывается в кольцо.  
Все игроки становятся снаружи и берутся за него одной рукой.  
В центре кольца стоит «вода».  
Он должен успеть «засалить» одного из игроков,  
который затем становится на его место.



## **Казачи-разбойники**

Смысл игры заключается в том,  
что все участники делятся на две команды «казачи» и «разбойники».

Казачи выбирают себе место,  
в котором будут обустривать «темницу» и выбирают сторожа.

Разбойники в это время разбегаются и прячутся,  
оставляя на своем пути стрелочки и другие подсказки.

Казачи должны найти каждого разбойника и привести в темницу.

С каждым пойманным игроком остается сторож,  
однако,

другие разбойники могут помочь партнеру по команде и,  
схватив сторожа, освободить пленника.

Игра заканчивается тогда, когда все разбойники будут пойманы.

Разбойники для того,  
чтобы их как можно дольше их не могли найти,  
вначале убегают все вместе,  
а затем разделяются.

По одной из версий этой игры,  
разбойники загадывают секретное слово-пароль,  
а казачи должны его узнать.

Поэтому игра длится даже после поимки всех разбойников,  
пока не узнан пароль.



### **«Тише едешь»**

Перед началом необходимо нарисовать на земле две линии на  
расстоянии 5 метров друг от друга.

Перед одной из линий стоит «вода»,  
перед другой — остальные игроки.

Задача участников добежать до «воды».

Кто первым это сделает становится на его место.

Сложность заключается в том, что «вода» периодически говорит:  
«Тише едешь — дальше будешь. Замри!».

После этой фразы все игроки должны замереть,  
а цель ведущего — постараться рассмешить каждого из участников,  
не дотрагиваясь до него.

Можно строить гримасы, пристально глядеть в глаза,  
рассказывать смешные истории.

Если кто-то из игроков рассмеялся или улыбнулся,  
он возвращается обратно к линии.



### **Медвежонок**

Вначале необходимо нарисовать на земле два круга.

В одном из них будет находиться «берлога» с «медвежонок»,  
а в другой — дом для остальных участников.

Игроки выходят из «домика» и напевают:

«Грибочки, ягодки беру.

А медведь не спит и на нас рычит».

После того, как они допели,  
медвежонок с рычанием выбегает из своей берлоги  
и старается догнать остальных игроков.

Тот, кого поймают, сам становится медвежонок.



## Горелки

Смысл игры заключается в том, что игроки в количестве 11 человек выбирают воду, а затем разбиваются на пары и образуют колонну. «Вода» становится спиной к участникам и не смотрит назад. Перед ним в двадцати метрах рисуется линия.

Участники напевают следующую песню:

«Гори-гори ясно,  
Чтобы не погасло.  
Глянь на небо:  
Птички летят,  
Колокольчики звенят!»

После ее окончания, последняя пара разъединяет руки и бежит по разные стороны от колонны к «воде».

Поравнявшись с ним, они кричат:

«Раз, два, не воронь, беги, как огонь!».

После этого, «вода» начинает гнаться за этой парой и должен «засалить» одного из них,

до того, как они добегут до линии и возьмутся за руки.

Если ему это удалось, то он становится в пару с оставшимся участником, а тот,

кого догнали выполняет обязанности «воды».

Если догнать не удалось, то пара становится во главу колонны, а «вода» продолжает «гореть».

Эта игра отличается тем, что в нее можно играть очень долго, пока участники не устанут.



## Фанты

Существует два основных варианта игры «Фанты».

- 1) С ведущим.
- 2) С бумажками.

В первом варианте правила такие.

Ведущий собирает со всех участников «фанты» - по какой-то одной вещи - и кладет их в шляпу,

мешок или что-нибудь в этом роде.

он должен отвернуться,

а один из игроков достает «фант» и спрашивает:

«Что этому фантику-бантику делать?»

Ведущий придумывает задание, а игрок, чей «фант» выпал,

должен его выполнить.

Если игрок успешно справился с заданием, то получает свой залог обратно.

Потом приходит очередь следующего «фанта».

Важно, чтобы сам ведущий тоже не забыл отдать свой «фант».

Таким образом, он лишний раз подумает перед тем, как предложить очень уж каверзное задание. А вдруг именно ему предстоит его выполнить?

Также стоит подумать, кто будет выступать в роли ведущего, ведь он должен будет придумывать интересные, а главное адекватные задания.

Если отказался выполнять - ты "за решеткой" и фант не возвращается.

Во втором варианте ведущий не нужен.

Игроки заранее пишут на бумажках по заданию и собирают их, например, в шляпу.

Потом определяется очередь, по которой игроки будут тянуть задание для себя.

При этом «фанты» все равно собираются в качестве залога.

На таких правилах основывается настольная игра «Фанты», где в наборе уже есть готовые карточки с заданиями.

Каждая компания может менять эти правила и добавлять свои по желанию.

Например, вводить разные наказания за отказ от выполнения задания, кроме потери залога.

Главное в игре «Фанты» – это задания. Поэтому игроки сразу должны обсудить, что они готовы выполнить, а что нет. Кроме того, суть заданий зависит от самой компании и ее интересов. А вообще здесь нет никаких ограничений. Любые задания имеют право на жизнь, от рассказа стишка до бог весть чего, только бы все игроки остались живыми-здоровыми и не оказались за решеткой.



### **Кулачные бои**

О кулачных боях свидетельствуют многие источники, а первым из них была «Повесть временных лет».

Рукопашные поединки проводились еще до Крещения Руси в честь громовержца Перуна.

Со временем наши предки особенно полюбили сходить в таких боях на Масленицу и Рождество.

Незнающему человеку может показаться, что такие поединки -  
обычный мордобой.

Но это далеко не так, ведь кулачный бой имел свои правила и  
нюансы.

В поединках могли сражаться деревня с деревней, слобода со  
слободой или улица с улицей.

При этом дрались голыми руками.

Нельзя было бить по паху и по ногам, то есть для ударов была  
открыта часть тела выше пояса.

Существовали ограничения, согласно которым,  
как было сказано выше, нельзя было бить лежащего,  
а также того, у кого было кровотечение.

Также запрещалось использовать в бою какие-либо орудия.

За соблюдением правил следили судьи, зрители,  
а также сами участники.

Того, кто не соблюдал правила, строго наказывали.



### Салки

Участники расходятся по площадке, закрывают глаза,  
а руки при этом держат за спиной.

Ведущий кладет одному из игроков в руку предмет на счет:  
«раз, два, три» все открывают глаза.

Руки участников при этом остаются за спиной.

Тот игрок, у которого оказывается предмет говорит:

«Я салка».

Остальные участники должны от него убежать.

Тот, кого коснулся «салка» сам становится водящим.



### **Бирюльки**

Берется от 60 до 100 палочек длиной 10 см.

Их кладут в мешок, а затем высыпают на ровную поверхность.

Палочки, высыпаясь, ложатся беспорядочно,

и задача игры заключается в том,

что каждый по очереди убирает по одной бирюльке,

стараясь не потревожить те, которые находятся рядом.

Побеждает тот, у кого, после разбора всей кучи,

насчитывается больше всего собранных «трофеев».

Чтобы сделать игру еще интереснее,

можно палочки сделать в виде лопатки, копыта или ложки.

За такие бирюльки начисляется большее количество очков.



### **Поймай рыбку**

Участники образуют круг,

в центре которого стоит водящий с веревкой и вращает ее по полу  
вокруг своей оси.

Задача участников — подпрыгивать над веревкой.

Тот игрок, который зацепится за нее, выбывает из игры.



### **Жмурки**

С помощью считалочки выбирается водящий.

Остальные игроки его раскручивают, приговаривая:

Кот, кот, где стоишь? - На мосту.

- Что пьешь? - Воду, квас

- Лови мышек, а не нас!

После этого все игроки разбегаются в разные стороны.

И начинают «дразнить» водящего,  
подавая ему разные сигналы о своем местонахождении.

Можно звонить в колокольчик или хлопать в ладоши. В  
о избежание травматизма необходимо обязательно предупреждать  
водящего о препятствиях или острых углах.

После того, как водящий поймал кого-нибудь,  
он на ощупь пытается определить имя попавшегося.

Если это удастся, пойманный становится водящим.

Если нет, то игра продолжается.



## Прятки

Сначала все собираются вместе,  
затем водящий, встав лицом к стене,  
громко считает до 100 (или другого числа, как договоритесь).

Другие в это время прячутся.

Обычно заканчивают счет словами:

«Раз, два, три, четыре, пять — я иду искать!»

Увидев спрятавшегося,  
играющий должен первым добежать до места,  
откуда он начал поиски,  
коснуться рукой стены и сказать

«туки-туки» или «чека».

Каждый спрятавшийся старается первым сделать то же самое.  
Следующим водящим является тот из спрятавшихся,

кого заждали первым,  
а если не зажали никого — тот же,  
что и в прошлый раз.

«Прятаться» за спиной или рядом с водящим нельзя.



### Гуси – лебеди

из всех участников выбирается два волка и один вожак.

Все остальные становятся гусями.

Вожаку нужно находиться на одной стороне площадки,  
а лебедям на другой.

Волки стоят поодаль «в засаде».

Вожак произносит следующие слова:

- Гуси-лебеди, домой! - Зачем?
- Бегите, летите домой, стоят волки за горой!
- А чего волкам надо?
- Серых гусей щипать да косточки глотать!

Когда закончится песня, гуси должны добежать до вожака и постараться не быть пойманными волками.

Те, кого поймали, выходят из игры,  
а остальные возвращаются обратно.

Игра заканчивается тогда,  
когда будет пойман последний гусь.



### Хоровод

Хоровод водят под песню,  
часто выполняя особенные фигуры:

«вожжа» (змейка), «плетень» (спираль), «четыре стороны» (квадрат), «петля» (круг) и т.д.



### Городки

Здесь нужна бита и деревянные чурки, которые укладывают друг на друга замысловатыми фигурами — городками.

Задача игрока — сбить городки битой с некоторого расстояния.



### Лапта

Игра с мячом и битой, в которой соревнуются команды.

Краткие правила — мяч ударить битой,

послав его как можно дальше,

а затем пробежать в противоположную сторону и обратно.

В это время противник ловит мяч и пытается «осалить» игрока.

В петровские времена лапта была обязательной

для тренировки солдат,

так как эта игра развивает ловкость,

выносливость и силу.



### Мышеловка

Все становятся в круг, взявшись за руки - это мышеловка.

Один или двое - «мышки». Они вне круга.

Взявшись за руки и подняв их вверх,

двигаются по кругу со словами:

Ах, как мыши надоели, Все погрызли, всё поели!

Берегитесь же, плутовки, Доберёмся мы до вас!

Вот захлопнем мышеловку И поймаем сразу вас!

Во время произнесения текста "мыши" вбегают и выбегают из круга. С последним словом "мышеловка захлопывается" - опускают руки и садятся на корточки.

Не успевшие выбежать из круга "мышки" считаются пойманными и встают в круг.

Выбираются другие "мышки".



### **Колечко**

Выбирается водящий,

остальные игроки садятся в ряд на скамейку

и складывают ладошки лодочкой.

Водящий берет любой мелкий предмет,

это может быть настоящее колечко,

камушек или очень мелкая игрушка.

Водящий прячет предмет у себя в ладошках,

также складывая их лодочкой.

Затем он подходит по очереди к каждому игроку,

приговаривая: — Я ношу, ношу колечко и кому-то подарю

Водящий, вкладывая свои руки в руки участников, д

олжен передать колечко любому из игроков так,

чтобы остальные не догадались — кому именно.

Игрок, получивший колечко, не должен подавать виду,

что он его получил,

и должен стараться сидеть с максимально невозмутимым лицом.

После того, как водящий прошел всех игроков,

он отходит от скамейки на несколько шагов и говорит:

— Колечко, колечко, выйди на крылечко

Игрок, у которого в руках оказалось колечко  
должен вскочить со скамейки и подбежать к водящему.

Задача остальных игроков не дать ему убежать  
и постараться удержать.

Если у получившего колечко получилось выбежать,  
водящим становится он.

Если его удержали, водящий остается прежним.



### **Ручеек**

Выбирается водящий, остальные делятся на пары,  
желательно разнополые, и сцепляют руки.

Пары встают дуг за другом,

образуя коридор и поднимая руки вверх.

Водящий входит в образованный коридор с одного конца и двигается  
в другой конец коридора,  
по дороге выбирая себе пару.

Он берет понравившегося ему человека за руку,  
расцепляя стоящую пару.

Новая пара вместе идет в конец «ручейка» и встает там,  
подняв руки вверх.

Освободившийся игрок становится водящим,  
идет в начало «ручейка» и заходит в коридор,  
выбирая себе человека для пары и так далее,  
пока всем не надоест играть.

Если играет очень много народу,  
водящих может быть несколько



### **Море волнуется раз**

С помощью считалочки выбирается водящий.

Он отворачивается и говорит:

«Море волнуется раз,  
море волнуется два,  
море волнуется три,

морская фигура на месте замри!»

Игроки в это время раскачиваются и кружатся,  
расставив в руки стороны.

При слове «замри», замирают в позе,  
изображая любой предмет или животное,  
имеющее отношение к морской тематике.

Это могут быть: корабль, краб, дельфин, пират, чайка и т.д.

Далее ведущий подходит к кому-то из игроков  
и дотрагивается до него «оживляя» фигуру.

Игрок начинает двигаться, показывает свое «представление»,  
так, чтобы ведущий узнал что за фигуру изображает игрок.

Тот, кто изобразит наименее похоже,  
становится «водящим», и игра начинается сначала.



### **Крестики – нолики**

Нужно начертить специальную схему,  
которая послужит полем для игры.

Также, стоит напомнить,  
что для этой игры нужно два человека.

Каждый игрок выбирает свою фигуру.

Один будет играть крестиками,  
а другой - ноликами.

Можно меняться фигурами в каждой следующей партии.

Делать ходы нужно по очереди.

Выигрывает тот, кто первым собирает линию из своих фигур.

Это может быть линия по горизонтали,  
по вертикали или по диагонали.

Играйте в «Крестики Нолики»

и вы проведёте много весёлых и занимательных минут за этой игрой.



### **У бабушки Маланьи**

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 тещу,  
Огород горожу.

С окончанием слов играющие стараются быстро вбежать в огород  
и унести колышки («овоци»).

До кого дотронулся «огородник», выбывает из игры.

Побеждает тот, кто больше всех наберет колышков.



### **Катай каравай**

Одному из играющих 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**

Игроки 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».

Игроки 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.



### Грачи летят

Игроки 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.



### **Молчанка**

Играющие выбирают ведущего ,  
салятся 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 – 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.  
Игроки 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,  
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  
шевелись.

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.

Игроки 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,

### зайка 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

Игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой.

Водящий вкладывает свои ладони в ладони каждого участника игры.  
Одному из них он должен незаметно оставить «перстень» - 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.



### **Тяни-толкай**

Соревнуются пары в беге на 20-30 м.

Игроки бегут, взявшись за руки и прижавшись спинами друг к другу.

Так прибежав на финиш,

так они возвращаются и на старт.

Получается, что в одну сторону играющий бежит лицом,

а в другую – пятится спиной.



### **Кто сильнее**

Игроки делятся на две команды.

Посередине игровой площадки проводится линия.

Игроки выстраиваются двумя шеренгами по обе стороны от неё.

Стоящие друг против друга берутся за правые руки,

левые держат за спиной.

По сигналу игроки начинают тянуть на свою сторону противников, стараясь перетащить их за черту.

Перетянутый за черту игрок остается на стороне противника.

Выигрывает команда,

сумевшая перетянуть на свою сторону больше игроков.



### **Петушинные бои**

Пара игроков изображает дерущихся петухов:

прыгая на одной ноге, они толкают друг друга плечом.

Тот, кто потерял равновесие и встал на землю двумя ногами, проиграл.

Пред началом игры следует договориться,

как игроки будут держать руки:

на поясе, за спиной, крест-накрест перед грудью

или руками держать колено согнутой ноги.



### **Сорви шапку**

Состязаются два игрока,

у каждого левая рука спрятана за спину, на голове – шапка.

Задача – снять шапку у противника и не позволить снять свою.



### **Ходули**

Конструкция ходулей может быть различной:

такие, как представлены на картинке,  
и ходули, сделанные из кубышек-обрезков,  
образующихся при пилке дров.

К кубышкам приделывают бечёвки.

Ходить на кубышках можно при натянутых бечёвках,  
держа их в руках.

Победитель определяется либо по количеству шагов,  
проделанных на ходулях, либо по скорости:  
кто первым пройдёт определённую дистанцию.



### **Хвосты**

В этой игре может участвовать любое количество игроков,  
которым закрепляют длинные ленты (верёвки) сзади на поясе  
таким образом, чтобы «хвост» свободно касался земли.

По сигналу игроки, бегая друг за другом,  
стремятся наступить «на хвост» противников.

Касаться «хвостов» руками не разрешается.

Игрок, чей «хвост» сорвали, выбывает из игры.

Победитель – игрок, оставшийся с «хвостом».



### **В холсты**

Двое играющих становятся друг против друга  
на поставленные под ноги чурки.

Берут обеими руками за концы жгут (верёвку, палку).

С возгласами

«Тяни холст, будет толст!»

тянут друг друга к себе, стараясь столкнуть с чурок.

Проигравший тот, кто потеряет равновесие и коснётся ногой земли.



### **Курочки и петушки**

Три пары в течение одной минуты собирают зёрна

(фасоль, горох, тыквенные семечки),

разбросанные на полу.

Побеждают те, кто больше собрал.



### **Маскировка**

Игроки делятся на две равночисленные команды.

Водящий перед началом игры обучает их, как изображать 4 маскировки:

Кочки, Дорожка, Снежинка, Стог сена.

«Кочки» – присесть на корточки;

«Дорожка» – построиться в колонну и взяться за руки;

«Снежинка» – выпрямленные правые руки соединить в центре круга;

«Сток сена» – встать лицом в плотный круг, руки соединить над головой.

Потом начинается игра на внимательность и быстроту реакции.

Ведущий повторяет маскировки в разной последовательности,

а команды должны их чётко исполнять.

Если в команде кто-то ошибается, то выбывает из игры.

Побеждает команда,

которая осталась в большем количестве игроков.



### **Малечина-калечина**

Это старинная народная игра.

В соревновании могут принимать несколько человек.

Поставив палочку на палец, ладонь, ногу и т.д.,  
соперники стараются поддерживать её в равновесии,  
при этом произносят слова:

«Малечина-калечина сколько часов до вечера? Раз, два... и т.д.».

У кого дольше всех продержится палочка, тот победил.



### **Верёвочка**

Участники игры стоят в кругу и держатся за верёвочку одной рукой.

Водящий перемещается внутри круга,

стараясь осалить чью-то ладонь,

пока он касается верёвочки.

Спасаясь, стоящие могут одергивать эту ладонь от верёвочки

или двигать ею вдоль верёвки.

Осаленный игрок сменяет ведущего.



### **Хороводные игры**

#### **Игра с «петушком»**

Игроки стоят лицом в круг. В центре – игрок 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 бежит!  
- Ку-ка-ре-ку!

Игроки идут по кругу, высоко поднимая согнутые в коленях ноги и размахивая крыльями.

«Петух» также идёт по кругу, но противходом.

Игроки разворачиваются лицом в круг,  
продолжая размахивать «крыльями».

«Петух» останавливается в центре круга, хлопает себя «крыльями» и кричит.

Все разбегаются, «петух» старается их догнать.



### **Утки и гуси**

Выбирают ведущего, а остальные садятся на землю в круг.

Ведущий начинает медленно идти с наружной стороны круга, дотрагивается рукой до каждого игрока

и говорит слово «утка» или «гусь».

Если игрока назвали уткой,

он продолжает спокойно сидеть,

если гусем, он вскакивает и догоняет ведущего,

пока тот не успел занять свободное место гуся.

Если ведущему это удаётся,

в следующем кону водит «гусь».



## **Рыбаки и рыбки**

Удочка – это скакалка. (Можно использовать тонкий канат, зимой – валенок на верёвке, а летом – лапоть на верёвке).

Один её конец в руке «рыбака» – водящего.

Все играющие встают вокруг «рыбака» не дальше  
чем на длину скакалки.

«Рыбак» начинает раскручивать «удочку»,  
пытаясь задеть ею по ногам играющих.

«Рыбки» должны уберечься от «удочки»,  
перепрыгнуть через неё.

«Рыбки» не должны сходить со своих мест.

Если «рыбаку» удалось поймать «рыбку»  
(дотронуться до неё «удочкой»),

то место «рыбака» занимает пойманная «рыбка».

Необходимо соблюдать такое условие:  
скакалку можно крутить в любую сторону,  
но нельзя поднимать её от земли выше,  
чем на 10-20 сантиметров.



## **Растяпа**

Круг пар стоят лицом в центр круга.

Один участник без пары в центре круга.

Первые номера – внутренний круг, вторые номера – внешний круг.  
Играет музыка, первые номера выходят в круг и танцуют.

По окончании музыки первые номера занимают место за спинами вторых номеров, образуя новые пары.

Не нашедший свободное место в паре объявляется «растяпой».

Ему говорят слова:

«Раз, два, три растяпа ты»,

на второй раз:

«Раз, два, три, четыре, пять растяпа ты опять»,

на третий раз:

«Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь растяпа ты совсем».



### **Бабка- Ёжка**

Рисуют круг,

в середине становится один из играющих – Баба-Яга.

В руках у неё ветка – «помело».

Вокруг бегают игроки 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.

После этих слов Баба-Яга скачет из круга на одной ноге и старается когонибудь коснуться «помелом».

Кого запятнает – тот замирает.

Последний игрок, которого запятнают,  
становится Бабой-Ягой.



## Кочерга

Играющие по считалке выбирают водящего – «кочергу»,  
становятся в круг и ведут хоровод.

При этом говорят слова:

«Кочерга, кочерга,  
баба угли выгребла,  
длинный нос обожгла!».

«Кочерга» стоит в нескольких шагах спиной к хороводу.  
Во время исполнения приговорки она, не поворачиваясь,  
неторопливо к нему двигается.

Кого «кочерга» коснётся спиной,  
тот выходит из хоровода.

Игра повторяется.

Когда выбывших игроков и участников,  
стоящих в хороводе, набирается равное количество,  
команды становятся друг против друга в две шеренги и крепко  
берутся за руки.

«Кочерга» командует:

«Дайте-подайте!»

Из противоположной шеренги её спрашивают:

«Вам кого и наково!»

«Кочерга» отвечает, называя имя одного из игроков,  
стоящих в противоположной шеренге.

Этот игрок бежит и старается грудью разъединить руки стоящих в  
шеренге игроков.

Если ему это удаётся, то он одного из них уводит в свою шеренгу,

а если не разъединяет руки,  
то сам остаётся в шеренге соперников.

Побеждает та команда, которая сумеет заполучить к себе больше игроков, чем другая.



### **Месим тесто**

Все игроки образуют один большой круг.

Внутри круга стоит ведущий.

Круг сжимается со словами:

«Месим, месим, месим тесто...».

Круг сжимается до тех пор,  
пока ведущий не поднимет руку вверх.

После этого круг начинает расширяться со словами:

«Раздувайся, пузырь,

раздувайся большой,

оставайся такой,

да не лопайся».

Круг раздувается до тех пор, пока в каком-то месте не порвётся.

Ведущий забирает из места прорыва тех игроков,

кто разомкнул руки, и игра начинается сначала.

Игра продолжается до тех пор,

пока участники круга могут обхватить участников,

находящихся в кругу.



### **Селезень**

По считалке выбирают селезня и уточку.

Все участники встают в круг и, подняв руки вверх,  
образуют воротики.

Селезень встает за кругом, а уточка в середине круга.

Участники начинают петь припевку,  
а уточка убегает от селезня.

Участники круга помогают уточке, опуская воротики,  
не пропуская к ней селезня.

Селезень, лови утку Селезень, лови серу  
Ступай утица домой Ступай серая домой

У тя семеро детей Восьмой селезень

А девятая сама, Уж поймаю я тебя



### **Перепёлка**

Участники игры образуют круг, поют песню и держатся за руки.

В каждом новом куплете меняются слова о том,  
что болит у перепёлки.

На припеве идут по кругу приставным шагом и держатся за  
«больное» место соседей справа и слева.

Можно по очереди запевать каждый куплет,  
при этом каждый участник придумывает сам,

что болит у перепёлки:

А припев поют все вместе.

У перепелки дай головка болит - 2р.

И де была и де бла перепелочка

Припев:

И де была и де была, белозорюшка

2. У перепёлки дай плечицы болят, - 2 раза

Припев:

И де была, и де была перепёлушка?

И де была, и де была белозёрушка?

3. У перепёлки дай рученьки болят, - 2 раза

Припев.

4. У перепёлки дай коленцы болят, - 2 раза

Припев.

5. У перепёлки да и локотцы болят. - 2 раза



### Горелки

Участники встают парами друг за другом.

Получаются две колонны «ручеек».

В начале «ручейка» становится Горюн и держит в руках платок.

Все поют припевку, а Горюн машет платком. По окончании припевки последняя пара бежит к Горюну с разных сторон «ручейка», стараясь первым вырвать платок у Горюна.

Выигравший становится Горюном, Горюн становится в пару с проигравшим и остаются в начале «ручейка».

Игра начинается сначала и продолжается, пока не пробегут все пары.

Гори-гори ясно, чтобы не погасло

Глянь на небо: птички летят – колокольчики звенят

Диги-диги-диги-дон, выбегай скорее вон!



### Пирожок

По считалке выбирают Пирожок и Бабку.

Участники встают в круг, образуя «печь».

В центре, «в печи» – «пирожок».

За кругом – «бабка» в платочке.

С пением игрового приговора игроки в кругу ударяют в ладони своих соседей, «пирожок» поворачивается в «печке», «бабка» ходит за кругом, старается заглянуть в «печь», потирает руки.

С окончанием напева игроки, стоящие в кругу,

поднимают руки вверх,

«пирожок» убегает, а «бабка» ловит его.

Ладушки, ладушки, Где были?

У бабушки.

А у нашей бабушки на столе – оладушки

И с малиной пирожок.

«Пирожок» кричит: «Ну-ка, съешь меня, дружок!»



### **В коршуна**

Играющие становятся в круг и по считалке выбирают коршуна, остальные изображают цыплят.

Цыплята ходят вокруг коршуна и поют припевку.

Вокруг коршуна идем по три зернышка несем

Кому – два кому – одно, а коршуну - ничего!

Коршун в это время сидит в середине круга и изображает, что он роет землю.

При окончании припевки начинается диалог коршуна с цыплятами, при этом цыплята очень назойливые и весёлые, а коршун очень сосредоточенный и злой.

- Коршун, коршун, а что ты делаешь?

- Ямку рою!

- На что тебе ямка?

- Денежки ищу!

- А на что тебе денежки?

- Иголочки купить!

- А зачем тебе иголочки!

- Мешочек сшить!

- А зачем тебе мешочек?

- Камушки сложить!

- А на что тебе камушки?

- В вас кидать!

- За что, про что? (отвечает участник, который задал последний вопрос)

Цыплята вместе: «За что, про что?»

Цыплята ходят вокруг коршуна и поют припевку.

Вокруг коршуна идем по три зернышка несем

Кому – два кому – одно, а коршуну - ничего!

После слова «Лови!» цыплята разбегаются, а коршун их ловит.

Того, кого он поймает, отводит к ямке,

а потом бежит за другим цыплёнком.

Игра продолжается, пока коршун не поймает всех цыплят.



### **Редька**

В начале игры по считалке выбирают Бабку и Попрошайку.

Все игроки выстраиваются в колонну за Бабкой

(можно стоя, а можно сидя на полу),  
при этом держась за плечи впередистоящего.  
Попрошайка ходит вокруг колонны и поёт припевку.  
Он просит у Бабки редьку, а бабка отвечает ему:

«Иди, потяни!»

(Бабка может быть по характеру разная: весёлая, ехидная, сварливая и др.).

Попрошайка идёт к концу колонны  
и начинает тянуть последнего игрока за талию,  
пока не оторвёт от колонны одного или несколько игроков.  
Оторванные игроки присоединяются к Попрошайке и снова  
продолжают игру, пока не вытянут всех.

Вокруг бабушки хожу

У ней реденки прошу

Говорок:

Бабка-соплика, редька – червивка

Бабка – бабка дай мне редьки!



### Горшки

Дети делятся на две равные команды.

Одна команда становится «горшками» и садится на корточки в круг.

Другая команда – «хозяева».

Они становятся за «горшками».

Один из детей изображает «покупателя».

«Хозяева» наперебой расхваливают свой товар,

стараясь выгодней его продать.

«Покупатель», выбрав себе «горшок»,

подходит к его «хозяину» и спрашивает:

«Хозяин» и «покупатель» протягивают друг другу руки.

Все участники игры поют припевку.

С криком

«Вон!»

и «хозяин», и «покупатель» бегут в разные стороны вокруг «горшков».

Кто первым прибежит к купленному «горшку»,

становится его «хозяином».

Чичары – чичары собирайтесь гончары

По кусту – по насту по лебедю горазду

Вон!



### **Ловлю птиц на лету**

По считалке выбрать водящего «Птицелова».

Все дети делятся на небольшие группы

(3-5 человек) и договариваются,

каких птиц они будут изображать.

Затем по очереди «подлетают» к «птицелову» и спрашивают:

«Мы воробьи, где наш дом?»,

«Мы синицы, где наш дом?» и т.д.

«Птицелов» указывает месторасположение «гнезд» в разных местах (скамейки, лесенки, у дерева и др.).

После слов «Птицелова»:

«Ловлю птиц на лету!»

– «птицы» летают и кричат

(дети подражают крику тех птиц, которых они изображают).

«Птицелов» ловит их, при этом он должен определить,  
какую из «птиц» поймал.

Тот, кого поймал и верно узнал «Птицелов»,  
становится водящим.

Можно поймать несколько «птиц» (3-4),  
а потом угадать, что это за птицы.



### **Курочка и цыплята**

По считалке выбирают «курочку» и «ворона»,  
остальные – «цыплята».

«Ворон» отходит в сторону,

а «цыплята» становятся позади «курочки» друг за другом.

Происходит диалог между «вороном» и «курочкой».

Затем «ворон» бросается то в одну, то в другую сторону,  
стараясь схватить «цыплёнка», стоящего в самом конце.

«Цыплята» стараются увернуться от «ворона», а «курица»,  
раскрыв руки, защищает их.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут схвачены все  
«цыплята».

1. Курочка-рябушка куда пошла? - На речку!
2. Курочка-рябушечка, зачем пошла? – За водой!
3. Курочка-рябушечка, кому вода? – Цыплятам!
4. Курочка-рябушечка, цыплята чьи? – Мои!

Они пить хотят, на всю улицу кричат!



### У медведя во бору

Определяется берлога медведя (на конце площадке)  
и дом детей на другой.

Дети идут в лес гулять и выполняют движения соответственно стиху,  
который произносят хором:

У медведя во бору грибы, ягоды беру,

А медведь не спит и на нас рычит

Как только дети закончили говорить стихотворение медведь с  
рычанием. встаёт и ловит детей, они бегут домой.



### Гуси – лебеди

Выбирают волка и хозяина, остальные — гуси-лебеди.

На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси,  
на другой — живет волк под горой.

Хозяин выпускает гусей в поле погулять,  
зеленой травки пощипать.

Гуси уходят от дома довольно далеко.

Через некоторое время хозяин зовет гусей.

Идет переключка между хозяином и гусями:

— Гуси-гуси!— Га-гага.

— Есть хотите?— Да, да, да.

— Гуси-лебеди! Домой!— Серый волк под горой!

— Что он там делает— Рябчиков щиплет.

— Ну, бегите же домой!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать.

Пойманные, выходят из игры.

Игра кончается, когда почти все гуси пойманы.  
Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый,  
становится волком.

Правила: Гуси должны «лететь» по всей площадке.

Волк может ловить их только после слов:

«Ну бегите, как хотите  
Только крылья берегите!»



### **Шёл павлин горою**

Взявшись за руки, идут цепочкой друг за другом и поют:

«Шёл павлин горою, горою, горою,  
Все люди за мною, за мною, за мною.

Одного у нас нет, нету...

Водящий называет имя любого ребёнка из идущих за ним.

Тот, чьё имя назвали, кричит:

«Я здесь!»

и перебегает в начало цепочки, становится водящим.

Игра продолжается, пока каждый не побывает в роли Павлина.

На окончание поют:

«А все у нас здесь».

Желательно каждому новому Павлину выбирать оригинальный,  
не похожий на других маршрут.



### **Никанориха**

Игра проводится с нечётным количеством детей.

Дети идут по кругу, взявшись за руки, поют:

«Никанориха гусей посла Запустила в огород козла,

Никанориха ругается, А козел – то упирается»

По окончании песни, расцепляют руки, делают несколько шагов в разные стороны, хлопают в ладоши и говорят:

«Раз, два, три – козлик ты!».

После этих слов быстро встают в пары. Оставшийся один ребенок становится «козликом».

Дети поют:

«Ты, дружок, один остался, Потому что зазевался.

Нужно быстро в пару встать, Чтобы козликом (козочкой) не стать»

Игра повторяется



## Пирог

Дети стоят в двух шеренгах друг к другу лицом.

Между шеренгами находится участник, изображающий «пирог».

Можно посадить его спиной к детям,

чтобы он не видел, кто к нему бежит.

Все поют:

«Да экий он высокиньюкий, Да экий он широкиньюкий,

Да экий он мякошенький, Режь его да ешь».

Дети в поднимают руки вверх, Разводят руки в стороны Гладят себя по животу.

Сразу после слова

«Ешь!»

к «пирогу» бегут по одному участнику от каждой шеренги.

Кто первый коснется «пирога», уводит его в свою команду,

а второй остается изображать «пирог».

Если пирога коснулись одновременно оба участника,  
пирог сам выбирает, в какую шеренгу ему идти.

Выигрывает группа, забравшая больше «пирогов»



### **Яблонька**

Все встают в круг. В центре - один ребенок (яблонька).

Мы садили яблоньку На заре, на заре.

Вырастала яблонька По весне, по весне.

Расти, расти, яблонька В добрый час, в добрый час

Попляши-ка, яблонька Ты для нас, ты для нас

А мы нашу яблоньку Потрясём, потрясём

А мы сладки яблочки Соберём, соберём.

А мы нашу яблоньку пощипаем

И скорей от яблоньки убегаем!

Игроки, взявшись за руки, идут по кругу, поют.

Потом останавливаются, хлопают

Игрок в центре пляшет.

Сужают круг, «трясут» Игрока - яблоню

Отходят назад, делая вид, что собирают яблоки.

Сужают круг, «щиплют» Игрока - яблоньку

Разбегаются, Игрок -яблонька ловит остальных.

Тот, кого не поймали, становится новой яблонькой



### **Перебежки**

Игроки стоят по кругу парами, лицом к центру круга.

По сигналу (с началом звучания музыки) заранее выбранная пара бежит к любой другой паре игроков,

пробегают в «воротики»,

сделанные из сцепленных рук,

поднятых вверх, и встаёт у этой пары за спинами.

Та пара, сквозь «воротики» которой пробежали,

бежит к другой паре, пробегают в «воротики»,

встаёт за спинами, новая пара бежит к другой и так далее.

По сигналу (окончание звучания музыки) та пара,

которая уже убежала со своего места,

но не успела пробежать в новые воротики,

встаёт в центре круга и выполняет задание

(отгадать загадку, спеть частушку, сплясать).

По сигналу (начало звучания музыки) игра продолжается.



## **Растяпа**

Игра проводится с нечётным количеством детей.

Игроки становятся по кругу попарно друг за другом.

Один человек остаётся без пары, он водящий.

Он становится в центр круга.

Когда играет музыка – внутренний круг пляшет вместе с ведущим, стоящим в центре, а наружный стоит на месте.

Как только музыка прекращается, все танцующие,

не исключая водящего, прячутся за спину любого стоящего в наружном круге, образуя новую пару.

Тот, кто остался без пары – «растяпа»,

он становится в центр круга и считает:

«Раз, два, три!»,

а остальные говорят хором:

«Растяпа ты!».

После этого играет музыка,

и внутренний круг пляшет вместе с «растяпой» - музыка смолкает,  
танцующие становятся за спины стоящих,

и игра повторяется

Если один и тот же играющий остается «растяпой» во второй раз,

то он считает:

«Раз, два, пять!»,

и все хором говорят, показывая на него пальцем

и размахивая рукой в такт словам:

«Растяпа, ты опять!».

Если он остаётся в третий раз,

то говорит:

«Раз, два, семь!», а ему отвечают: «Растяпа, ты совсем!», а на  
четвертый раз он считает до восьми, остальные скандируют:  
«Растяпу, мы выносим!» и обычно на этом игра заканчивается.



### **Обыкновенные жмурки.**

Одному из играющих — жмурке завязывают глаза,

отводят его на середину комнаты

и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя,

затем переговариваются с ним, например:

«Кот, кот, на чем стоишь?» — «На квашне»

(квашня — деревянная посуда для замешивания теста)

— «Что в квашне?» — «Квас».

— «Лови мышей, а не нас».

После слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становится жмуркой.

Граница игровой площадки должна быть четко определена,  
и выходить за нее участники игры не должны.

Если границу игровой площадки переходит жмурка,  
то его следует остановить словом

«Огонь!».

Игроки должны бегать неслышно около жмурки.

смелые игроки могут тихо подойти к нему,

коснуться плеча, спины, руки и также неслышно убежать; могут за спиной у жмурки тихо произнести короткое слово:

«Ку-ку!», «А-у!»



### **Жмурки на местах.**

Жмурку ставят на середину игровой площадки,  
завязывают глаза,  
и он повертывается вокруг себя несколько раз.

Играющие его спрашивают:

«Где стоишь?» — «На мосту».

— «Что продаешь?» — «Квас».

— «Ищи три года нас!»

После слов играющие расходятся по площадке,  
жмурка идет их искать.

Игроки, пока их ищет жмурка,  
не сходят со своих мест, но они могут приседать,  
вставать на колени или четвереньки.

Найденный игрок становится жмуркой только в том случае, если водящий его узнает и назовет по имени.



### **Круговые жмурки (Трубочка).**

Дети встают в круг и выбирают жмурку.

Он выходит на середину,

ему завязывают глаза,

в руку дают бумажную трубочку

и заставляют повернуться три раза.

Играющие в это время берутся за руки

и обходят вокруг жмурки, чтобы он не знал,

кто где стоит.

Когда все остановятся, жмурка делает несколько шагов к играющим и дотрагивается до кого-то трубочкой, спрашивая его:

«Кто?»

Ему отвечают:

«Мя-у!», «Ку-ка-ре-ку!».

Жмурка должен угадать по голосу того, кто ему ответил.

Если на угадал, то остается водить.

Игрок, которого жмурка узнал, становится Жмуркой.



### **Филин и пташки**

Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать.

Например, голубь, ворона, галка, воробей, синица, гусь, утка, журавль и др.

Играющие выбирают филина.

Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо,  
чтобы не услышал филин, придумывают,  
какими птицами они будут в игре.

Птицы летают, кричат, останавливаются и приседают.  
Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы,  
которую он выбрал.

На сигнал "Филин!" все птицы стараются быстрее  
занять место в своем доме.

Если филин успеет кого-то поймать,  
то он должен угадать, что это за птица.

Только верно названная птица становится филином.  
Дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышении.

Птицы улетают в гнездо по сигналу  
или как только филин поймает одну из них.



### **Краски**

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей.

Остальные игроки - краски.

Каждая краска придумывает себе цвет  
и тихо называет его хозяину.

Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину,  
он приглашает одного из покупателей.

Покупатель 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 да назад принеси!"

Если же покупатель угадал цвет краски,  
то краску забирает себе.

Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется.

И так они подходят по очереди и разбирают краски.

Выигрывает покупатель, который набрал больше красок.

Если покупатель не отгадал цвет краски,  
хозяин может дать и более сложное задание, например:

"Скачи на одной ножке по голубой дорожке".

Хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.



## Горелки

Играющие встают парами друг за другом.

Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий - горелка.

Играющие нараспев говорят слова:

Гори, гори ясно, Чтобы не погасло.

Стой подоле, Гляди на поле,

Едут там трубачи Да едят калачи.

Погляди на небо: Звезды горят,

Журавли кричат: - Гу, гу, убегу.

Раз, два, не воронь, А беги, как огонь!  
После последних слов дети, стоящие в последней паре,  
бегут с двух сторон вдоль колонны.  
Горелка старается запятнать одного из них.  
Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки,  
прежде чем горелка запятнает одного из них,  
то они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит.  
Игра повторяется.

Если горелке удастся запятнать одного из бегущих в паре,  
то он встает с ним впереди всей колонны,  
а тот, кто остался без пары, горит.  
Горелка не должен оглядываться.  
Он догоняет убегающих игроков сразу же,  
как только они пробегут мимо него.



### **Пятнашки**

Играющие выбирают водящего - пятнашку.  
Все разбегаются по площадке, а пятнашка их ловит.  
Правила игры. Тот, кого пятнашка коснется рукой, становится  
пятнашкой.

Пятнашка может запятнать только бегущего игрока,  
но стоит последнему запрыгнуть на двух ногах - он в безопасности.



### **Пятнашки с домом.**

По краям площадки рисуют два круга, это дома.

Один из играющих - пятнашка, он догоняет участников игры.  
Преследуемый может спастись от пятнашки в доме,  
так как в границах круга пятнать нельзя.

Если же пятнашка кого-то из игроков коснулся рукой, тот становится пятнашкой.



### **Пятнашки с именем.**

Все играющие, кроме пятнашки,  
выбирают себе названия цветов, птиц, зверей.

Пятнашка не пятнает того, кто вовремя себя назвал  
(например, лиса).



### **Круговые пятнашки.**

Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага.

Каждый свое место отмечает кружком.

Двое водящих стоят на некотором расстоянии друг от друга,  
один из них - пятнашка, он догоняет второго игрока.

Если убегающий видит,  
что пятнашка его догоняет, он просит помощи у игроков,  
стоящих на месте, назвав одного из них по имени.

Названный игрок оставляет свое место и бежит по кругу,  
пятнашка догоняет уже его.

Свободное место занимает игрок, который начинал игру.  
Свободный кружок, если успеет, может занять и пятнашка,  
тогда пятнашкой становится тот, кто остался без места.

Игра продолжается, пятнашка догоняет игрока,

который вышел из круга



### **Кошки - мышки**

Играющие (не более пяти пар)

встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки,  
образуя небольшой проход - нору.

В одном ряду стоят коты, в другом - мыши.

Игру начинает первая пара: кот ловит мышь,  
а та бежит вокруг играющих.

В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре,  
образованном сцепленными руками играющих.

Как только кот поймал мышь, играющие встают в ряд.

Начинает игру вторая пара.

Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей.

Коту нельзя забегать в нору.

Кот и мыши не должны убежать далеко от норы.



### **Мячик кверху**

Участники игры встают в круг,  
водящий идет в середину круга 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 мяч в того,  
кто стоит ближе всех к нему.

Запятнанный становится водящим.

Если же он промахнулся, то остается вновь водящим:  
идет в центр круга, бросает мяч кверху - игра продолжается.  
Водящий бросает мяч как можно выше.

Разрешается ловить мяч и с одного отскока от земли.

Если кто-то из играющих после слова: "Стой!"

- продолжал двигаться,

то он должен сделать три шага в сторону водящего.

Играющие, убегая от водящего,

не должны прятаться за встречающиеся на пути предметы.



### **Лапта**

Для игры нужны небольшой резиновый мяч и лапта  
- круглая палка (длиной 60 см, ручка толщиной 3 см, ширина  
основания 5-10 см).

На площадке проводят две линии на расстоянии 20 м.

С одной стороны площадки находится город,

а с другой - кон.

Участники игры делятся на две равные команды.

По жребию игроки одной команды идут в город,

а другая команда водит.

Команда города начинает игру.

Метальщик лаптой забивает мяч,

бежит через площадку за линию кона и снова возвращается в город.

Водящие ловят отбитый мяч и стараются запятнать бегущего.

Они могут перебрасывать мяч друг другу,  
чтобы попасть в бегущего на более близком расстоянии.

Если игрокам поля удастся запятнать бегущего,  
они переходят в город.

В ином случае игроки остаются на местах.

Игра продолжается, мяч забивает второй игрок.  
По очереди все играющие бьющей команды выступают  
в роли метальщиков.

Но не всегда игрокам удастся сразу вернуться в город.

В этом случае они ждут, что их выручат.

Выручить может только тот, кто далеко отобьет мяч.  
Нередко случается и так, что тот, кто ударил по мячу,  
не смог сразу перебежать за линию кона.

Он ждет, когда мяч забьет следующий игрок,  
- тогда за линию кона бегут два игрока.

Может создаться более трудное положение,  
когда все игроки бьющей команды, кроме одного,  
находятся за линией кона, тогда игроку,  
который еще не бил, разрешают ударить трижды.

Если он промахнется,  
то игроки города уступают свое место водящим.  
подавальщики не должны переступить черту города.

Тому, кто не может забить мяч лаптой,  
разрешается его бросать в поле рукой.

Команда города переходит в поле, если все игроки проббили мяч,  
но никто не перебежал за линию кона.



### **Ляпка**

Один из играющих - водящий, его называют ляпкой.

Водящий бежит за участниками игры,  
старается кого-то осалить, приговаривая:

"На тебе ляпку, отдай ее другому!"

Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них  
передать ляпку.

Водящий не должен преследовать одного и того же игрока.  
Участники игры внимательно наблюдают за сменой водящих.



### **Ловишка в кругу**

На площадке чертят большой круг.

В середине круга кладут палку.

Длина палки должна быть значительно меньше диаметра круга.

Величина круга от 3 м и более в зависимости

от количества играющих.

Все участники игры стоят в кругу, один из них - ловишка.

Он бежит за детьми и старается кого-то поймать.

Пойманный игрок становится ловишкой.

Ловишка во время игры не должен перепрыгивать через палку.

Это действие могут совершать только участники игры.

Вставать на палку ногами запрещается.

Пойманный игрок не имеет права вырываться из рук ловишки.



### **Заря**

Дети встают в круг, руки держат за спиной,  
а один из играющих - заря - ходит сзади с лентой и говорит:

Заря-зарница,  
Красная девица,  
По полю ходила,  
Ключи обронила,  
Ключи золотые,  
Ленты голубые,  
Кольца обвитые –  
За водой пошла.

С последними словами водящий осторожно кладет ленту  
на плечо одному из играющих,  
который, заметив это, быстро берет ленту,  
и они оба бегут в разные стороны по кругу.  
Тот, кто останется без места, становится зарей.

Игра повторяется.

Бегущие не должны пересекать круг.

Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому  
положить на плечо платок.



## **Почта**

Игра начинается с переключки водящего с игроками:

- Динь, динь, динь!
- Кто там?
- Почта!
- Откуда?

- Из города...

- А что в городе делают?

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют,  
прыгают и т. д.

Все играющие должны делать то, что сказал водящий.

А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант.

Игра заканчивается, как только водящий наберет пять фантов.

Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить.

Водящий придумывает для них интересные задания.

Игроки читают стихи, рассказывают смешные истории,  
вспоминают загадки, имитируют движения животных.

Затем выбирают нового водящего, и игра повторяется.

Задания могут придумывать и сами участники игры.



### Коршун

Играющие выбирают коршуна и наседку, остальные - цыплята.

Коршун роет ямку,

а наседка с цыплятами ходит вокруг него

и нараспев говорит слова:

Вокруг коршуна хожу,

По три денежки ношу,

По копеечке,

По совелочке.

Коршун продолжает рыть землю, он ходит вокруг ямки,

встает, машет крыльями, приседает.

Наседка с цыплятами останавливается,

спрашивает коршуна:

- Коршун, коршун, что ты делаешь?

- Ямку рою. - На что тебе ямка?

- Копеечку ищу - На что тебе копейка?

- Иголочку куплю. - Зачем тебе иголочка?

- Мешочек сшить. - Зачем мешочек?

- Камешки класть. - Зачем тебе камешки?

- В твоих деток кидать. - За что?

- Ко мне в огород лезят!

- Ты бы делал забор выше, Коли не умеешь, так лови их.

Коршун старается поймать цыплят, наседка защищает их,

гонит коршуна:

"Ши, ши, злодей!"

Пойманный цыпленок выходит из игры,

а коршун продолжает ловить следующего.

Игра кончается, когда поймано несколько цыплят.

Цыплятам следует крепко держать друг друга за пояс.

Тот, кто не удержался в цепи,

должен постараться быстро встать на свое место.

Курица, защищая цыплят от коршуна, не имеет права отталкивать его руками.



## Гуси

На площадке чертят небольшой круг,

в середине его сидит волк.

Играющие, взявшись за руки, встают в большой круг.

Между кругом, где сидит волк,

и хороводом встают в небольшой круг гусята.

Играющие в хороводе идут по кругу и спрашивают гусят, которые также ходят по кругу и отвечают на вопросы:

- Гуси, вы гуси!
- Га-га-га, га-га-га!
- Вы, серые гуси!
- Га-га-га, га-га-га!
- Где, гуси, бывали?
- Га-га-га, га-га-га!
- Кого, гуси, видали?
- Га-га-га, га-га-га!

С окончанием последних слов волк выбегает из круга и старается поймать гусенка.

Гуси разбегаются и прячутся за стоящих в хороводе. Пойманного гусенка волк ведет в середину круга - в логово.

Гуси встают в круг и отвечают:

Мы видели волка,  
Унес волк гусенка,  
Самого лучшего.  
Самого большого

Далее следует переключка хоровода и гусей:

- А, гуси, вы гуси! - Га-га га, га га га!
- Щиплите-ка волка, Выручайте гусенка!

Гуси машут крыльями, с криком га-га бегают по кругу, донимают волка.

Пойманные гусята в это время стараются улететь из круга, а волк их не пускает.

Игра заканчивается, когда все пойманные гуси уходят от волка.  
Игра повторяется, но играющие в хороводе становятся гусями,  
а гуси встают в хоровод.

Волка выбирают.

Хоровод гусей и гусята идут по кругу в разные стороны.

Текст должны проговаривать все дружно.

Пойманный гусенок может выйти из круга только тогда,  
когда кто-то из играющих коснулся рукой волка



### **Большой мяч**

Для игры нужен большой мяч.

Играющие становятся в круг и берутся за руки.

Водящий с мячом находится в середине круга.

Он старается выкатить мяч из круга ногами,  
и тот, кто пропустил мяч между ног, становится водящим.

Но он встает за кругом.

Играющие поворачиваются спиной к центру.

Теперь водящему нужно вкатить мяч в круг.

Когда же мяч попадает в круг,  
играющие опять поворачиваются лицом друг к другу,  
а в середину встает тот, кто пропустил мяч.

Игра повторяется.

Играющие не берут в руки мяч в течение всей игры,  
они перекатывают его только ногами



## *Русские народные игры*