Муниципальное дошкольное образовательное учреждение

детский сад № 98 «Почемучка»

**Картотека русских народных игр для детей среднего дошкольного возраста**

Воспитатель: 1 квалификационной категории

Киселева П.С.

г.Рыбинск

 **«Ручеёк»**

**Цель:** Обучение в игровой манере ходьбе, внимательности, игре в коллективе.

***Описание****:* Дети становятся парами, взявшись за руки. Руки надо поднять кверху таким образом, чтобы получился «домик». Пары детей становятся друг за другом, постепенно передвигаясь вперед. Формируется что-то вроде «ручейка», который постоянно течет.

Один человек заходит в начало этого ручейка, проходит под поднятыми руками игроков и выхватывает из основной массы одного из игроков за руку, уводя его с собой в конец ручейка, вставая последним его звеном. На освободившееся место встает следующая пара игроков, а освободившийся игрок идет в начало ручейка и проделывает то же самое – идет под руками игроков, выхватывая из ручейка понравившегося человека за руку и уводя его в самый конец ручейка.

***Варианты****:*

В зависимости от размеров игровой площадки играющие пары идут ровным уверенным шагом прямо или по кругу. По сигналу воспитателя (хлопок в ладоши, свисток) первая пара, пригнувшись, входит в «коридор» из рук.

 **«Капуста»**

**Цель:** Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, умение согласовывать движения со словами, упражнять в беге, умению играть в коллективе.

***Описание****:* Рисуется круг – «огород». На середину круга складываются шапки, пояса, платки и прочее. Это – «капуста». Все участники игры стоят за кругом, а один из них выбирается хозяином. Он садится рядом с «капустой». «Хозяин» изображает движениями то, о чем поет:

Я на камушке сижу, Мелки колышки тешу.

Мелки колышки тешу,

Огород свой горожу,

Чтоб капусту не украли,

В огород не прибежали

Волк и лисица, бобер и курица,

Заяц усатый, медведь косолапый.

Играющие стараются быстро забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» поймает, тот выбывает из игры. Участник, который больше всех унесет «капусты», объявляется победителем.

***Правила игры****:* Бежать можно только после слов «медведь косолапый».

 **«Дедушка Рожок»**

**Цель**: Развивать, развивать быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в беге.

***Описание****:* Дети по считалке выбирают Дедушку.

По божьей росе,

По поповой полосе

Там шишки, орешки,

Медок, сахарок

Поди вон, дедушка Рожок!

Выбранному игроку-Дедушке отводится «дом». Остальные игроки отходят на 15-20 шагов от «дома» этого  - у них свой «дом».

Дети:    Ах ты, дедушка Рожок,

На плече дыру прожёг!

Дедушка: Кто меня боится? Дети: Никто!

Кого он осалил, вместе с ним ловит играющих. Как только играющие перебегут из дома в дом и водящий вместе с помощником займут свое место, игра возобновляется.

***Правила игры:*** игра продолжается до тех   пор, пока не останется три-четыре не пойманных играющих.

 **«Лягушки на болоте»**

**Цель:** Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в прыжках на двух ногах.

***Описание****:* С двух сторон очерчивают берега, в середине - болото. На одном из берегов находится журавль (за чертой). Лягушки располагаются на кочках (кружки на расстоянии 50 см) и говорят:

Вот с намокнувшей гнилушки

В воду прыгают лягушки.

Стали квакать из воды:

Ква-ке-ке, ква-ке-ке

Будет дождик на реке.

С окончанием слов лягушки прыгают с кочки в болото. Журавль ловит тех лягушек, которые находятся на кочке. Пойманная лягушка идет в гнездо журавля. После того, как журавль поймает несколько лягушек, выбирают нового журавля из тех, кто ни разу не был пойман. Игра возобновляется.

 **«Золотые ворота»**

**Цель:** Развивать, развивать быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в ходьбе цепочкой.

***Описание****:* Пара игроков встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки – это ворота. Остальные игроки берутся друг за друга так, что получается цепочка. Все дети говорят:

Ай, люди, ай, люди,

Наши руки мы сплели.

Мы их подняли повыше,

Получилась красота!

Получились не простые,

Золотые ворота!

Игроки-ворота говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними. Дети – «ворота» говорят:

Золотые ворота

Пропускают не всегда.

Первый раз прощается,

Второй - запрещается.

А на третий раз

Не пропустим вас!

С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. "Ворота" побеждают, если им удалось поймать всех игроков.

***Правила игры****:* Игра продолжается до тех   пор, пока не останется три-четыре не пойманных играющих, опускать руки надо  быстро, но аккуратно.

 **«Лошадки»**

**Цель:** Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге с высоким подниманием коленей, ходьбе, умению играть в коллективе.

***Описание****:* Играющие разбегаются по всей площадке и на сигнал педагога "Лошадки" бегут, высоко поднимая колени. На сигнал "Кучер" - обычная ходьба. Ходьба и бег чередуются. Воспитатель может повторить один и тот же сигнал подряд.

Художественное слово:

Гоп-гоп! Ну, скачи в галоп!

Ты лети, конь, скоро-скоро

Через реки, через горы!

Все-таки в галоп - гоп-гоп!

Трух-трух! Рысью, милый друг!

Ведь сдержать-то станет силы, -

Рысью-рысью, конь мой милый!

Трух-трух! Не споткнись, мой друг!

***Правила игры****:* Бежать можно только после слова «догоняет».

 **«Скакалка»**

**Цель:** Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в прыжках на двух ногах, умению играть в коллективе.

***Описание****:* Один из играющих берет веревку и раскручивает ее. Низко от земли. Остальные прыгают через веревку: чем выше, тем больше будет доход и богатство.

Перед началом игры говорят следующие слова:

Чтоб был долог колосок,

Чтобы вырос лен высок,

Прыгайте как можно выше.

Можно прыгать выше крыши.

***Правила игры:***

Кто задел за скакалку, выбывает из игры.

 **«Мороз красный нос»**

**Цель:** Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу,  выдержке. Упражнять в ходьбе и беге.

***Описание****:* На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки встает водящий - Мороз-Красный нос.

Он говорит:

Я Мороз-Красный нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Играющие отвечают:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз.

После этого дети перебегают через площадку в другой дом. Мороз догоняет их и старается заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают другого водящего.

***Правила игры:*** Бежать можно только после слова «мороз». «Замороженным» игрокам не сходить с места.

 **«Бабка Ёжка»**

**Цель:** Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге с увертыванием, прыжках на одной ноге, умению играть в коллективе.

***Описание****:* Дети образуют круг. В середину круга встает водящий — Бабка Ежка, в руках у нее «помело». Вокруг бегают играющие и дразнят ее:

Бабка Ежка  - Костяная Ножка

С печки упала, Ногу сломала,

А потом и говорит:

— У меня нога болит.

Пошла она на улицу  -

Раздавила курицу.

Пошла на базар –

Раздавила самовар.

Бабка Ежка скачет на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться «помелом». К кому прикоснется — тот «заколдован» и замирает.

***Правила игры****:* «Заколдованный» стоит на месте.Выбирается другой водящий, когда «заколдованных»  станет много.

 **«Два Мороза»**

**Цель:** Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу,  выдержке. Упражнять в ходьбе и беге.

***Описание****:* На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки с противоположных сторон встают два водящих мороза - Мороз-Красный нос и Мороз-Синий нос.

говорят:

Мы два брата молодые, Два Мороза Удалые

Я Мороз-Красный нос, Я Мороз – Синий нос,

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Играющие отвечают:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз.

После этого дети перебегают через площадку в другой дом. Морозы догоняют их и стараются заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают других водящих.

***Правила игры****:* Бежать можно только после слова «мороз», «замороженным» игрокам не сходить с места.

 **«Хлоп! Хлоп! Убегай!»**

**Цель:** Развивать, развивать быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в беге.

***Описание****:* Играющие ходят по игровой площадке — собирают на лугу цветы, плетут венки, ловят бабочек и т. д. Несколько детей выполняют роль лошадок, которые в стороне щиплют травку. После слов ведущего:

«Хлоп, хлоп, убегай,

Тебя кони стопчут»

несколько игроков

произносят:

«А я коней не боюсь,

По дороге прокачусь!»

и начинают скакать на палочках, подражая лошадкам и стараясь поймать детей, гуляющих на лугу.

***Правила игры****:* Убегать можно лишь после слова «прокачусь»; тот ребенок, которого настигнет лошадка, на время выбывает из игры.

 **«Жмурки»**

**Цель:** Развивать умение действовать по сигналу, учить ориентироваться в пространстве, соблюдать правила игры.

***Описание****:*Дети выбирают одного участника, накладывают ему на глаза повязку. По данному сигналу, участвующие в игре , бросаются в разные стороны, а ребенок с повязкой на глазах, стоящий  посередине места для игры старается поймать кого-нибудь из бегущих.

Попавшийся меняется с ним ролями, т. е. ему накладывают повязку на глаза и он становится «жмуркой».

***Правила****:* Дети должны во время бега все-таки следить, чтобы тот из них, у которого глаза завязаны, не наткнулся на какой-нибудь предмет; при виде опасности они предупреждают криком: "огонь"!

***Варианты****:* Игра может проводиться с колокольчиком, который  дети передают друг другу.

 **«В ногу»**

**Цель:**Развивать, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в метании.

***Описание****:* Дети делятся на две равные по числу команды. Вдоль одной из линий чертятся круги диаметром около 30-ти сантиметров, согласно количеству игроков одной команды. После этого, игроки одной команды строятся шеренгой по линии, поставив одну ногу в нарисованный круг. Игроки противоположной команды стоят напротив, на определенном, заранее установленном расстоянии. Их задача попасть мягкими мячами в игроков команды-соперницы. Игра длится по количеству установленных бросков (например, по 5), после чего команды меняются местами. За каждое попадание можно начислять баллы. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.

***Правила:***Во время игры запрещается бросать мяч в лицо, а игрокам, находящимся в кругах, отрывать ногу, находящуюся в кругу от земли.

 **«Ястреб»**

**Цель:** Развивать умение действовать по сигналу, упражнять детей в беге в различных направлениях,  построению парами.

***Описание:*** Дети бросают меж собою жребий. Выбираемый по жребию представляет ястреба. Остальные дети берутся за руки и становятся парами, образуя несколько рядов.

Впереди всех помещается ястреб, который может смотреть только вперед и не смеет оглядываться. По данному сигналу, пары внезапно отделяются друг от друга и бросаются бегом в различные стороны, в это время ястреб догоняет их, стараясь кого-нибудь поймать. Потерпевший, т. е. очутившийся в когтях ястреба, меняется с ним ролями.

***Варианты:***

Дети во время бега стремятся бросить в ястреба платок , если они попадают в него, он считается «заколдованным»  и из детей выбирается на его место другой**.**

 **«Бубенцы»**

**Цель:**Развивать умение действовать по сигналу, внимание, упражнять детей ориентироваться в пространстве по слуховому восприятию, построению в круг, хороводному движению.

***Описание:*** Дети встают в круг. На середину выходят двое - один с бубенцом или колокольчиком, другой - с завязанными глазами.

Все дети говорят:

Трынцы-брынцы, бубенцы,

Раззвонились удальцы:

Диги-диги-диги-дон,

Отгадай, откуда звон!

После этих слов "жмурка" ловит увертывающегося игрока.

***Правила:***  Ловить начинать только после слов «Звон!». Игрок, которого ловят, не должен выбегать за пределы круга.

***Варианты****:* Дети, образующие круг, могут водить хоровод.

 **«Матушка Весна»**

**Цель:**Развивать умение действовать по сигналу, упражнять детей ходьбе, построению в круг.

***Описание:*** Выбирается Весна.  Двое детей зелеными ветками или гирляндой образуют ворота.

Все дети говорят:

Идет матушка-весна,

Отворяйте ворота.

Первый март пришел,

Всех детей провел;

А за ним и апрель

Отворил окно и дверь;

А уж как пришел май –

Сколько хочешь, гуляй!

Весна ведет за собой цепочкой всех детей в ворота и заводит в круг.

***Правила:*** Не размыкать цепочку

 **«Пирог»**

**Цель:** Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге, умению играть в коллективе.

***Описание:*** Играющие делятся на две команды. Команды становятся друг против друга. Между ними садится «пирог» (на него надета шапочка). Все дружно начинают расхваливать «пирог»:

Вот он, какой высоконький,

Вот он, какой мякошенький,

Вот он, какой широконький.

Режь его да ешь!

После этих слов играющие по одному из каждой команды бегут к «пирогу». Кто быстрее добежит до цели и дотронется до «пирога», тот и уводит его с собой. На место «пирога» садится ребенок из проигравшей команды. Так происходит до тех пор, пока не проиграют все в одной из команд.

 **«Малечина-Калечина»**

**Цель:** Развивать, ловкость, выдержку, координацию движений, чувство спортивного соперничества.

***Описание****:* Играющие выбирают водящего. Все берут в руки по палочке и произносят:

Малечина-калечина,

Сколько часов

Осталось до вечера,

До летнего?

После этих слов ставят палочку вертикально на ладонь или на кончик пальцев.

Водящий считает: «Раз, два, три ... десять!» Когда палка падает, ее следует подхватить второй рукой, не допуская полного падения на землю. Счет ведется только до подхвата второй рукой, а не до падения на землю. Выигрывает тот, кто дольше продержит палочку.

***Варианты****:* Палку можно держать по-разному:

1. На тыльной стороне ладони, на локте, на плече, на голове.

2. Удерживая палку, приседают, встают на скамейку, идут или бегут к начерченной линии.

3. Держат одновременно две палки, одну на ладони, другую на голове.

***Правила игры:*** Пальцами другой руки (палочку) малечину-калечину

поддерживать нельзя.

 **«Цепи кованные»**

**Цель:** Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в  построению в две шеренги, беге.

***Описание:*** Две шеренги  детей, взявшись за руки, становятся друг против друга на расстоянии 15 – 20 м. Одна шеренга детей кричит:

- Цепи, цепи, разбейте нас!

Кем из нас? – отвечает другая

- Стёпой!  -  отвечает первая

Ребёнок, чьё имя назвали, разбегается и старается разбить  вторую шеренгу (целится в сцепленные руки). Если разбивает, то уводит в свою шеренгу ту пару участников, которую он разбил. Если не разбивает, то встаёт в  шеренгу, которую не смог разбить. Выигрывает та команда, где оказывается больше игроков**.**

 **«Салки»**

**Цель:**Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в прыжках на одной ноге, с продвижением, умению играть в коллективе.

***Описание:*** Дети расходятся по площадке, останавливаются и закрывают глаза. Руки у всех за спиной. Водящий незаметно для других кладет одному из них в руку какой-нибудь предмет. На слова «Раз, два, три, смотри!» дети открывают глаза. Тот, которому достался предмет, поднимает руки вверх и говорит «Я — салка». Участники игры, прыгая на одной ноге, убегают от салки. Тот, кого он коснулся рукой, идет водить. Он берет предмет, поднимает его вверх, быстро говорит слова: «Я — салка!»

Игра повторяется.

***Правила игры:***

1. Если играющий устал, он может прыгать поочередно то на одной, то на другой ноге.

2. Когда меняются салки, играющим разрешается вставать на обе ноги.

3. Салка тоже должен прыгать на одной ноге.

**«Ткачиха»**

**Цель:**Развивать, ловкость, выдержку, координацию движений. Упражнять детей в ходьбе, беге.

***Описание****:* Две шеренги,  плотно переплетясь руками, стоят напротив друг к другу лицом. Посереди коридора будут бегать 2 «челнока» навстречу друг другу по правой стороне коридора каждый. По команде все начинают петь речитатив:

Я весёлая ткачиха,

Ткать умею лихо, лихо.

Ай, лю-ли, ай, лю-ли,

Ткать умею лихо, лихо!

Шеренги ровными стенками сближаются и расходятся, ткут, в это время "челноки" должны проскочить. Если не успевают, то "заткали ниточку« (плохо ткут). Когда «челноки» пробежали, присоединяются к «деревне» встают в шеренгу.

***Правила игры****:* «Челноки» не должны наталкиваться друг на друга.

 **«Медведь»**

**Цель:** Развивать умение действовать по сигналу, упражнять детей в беге в различных направлениях, учить ориентироваться в пространстве, соблюдать правила игры.

***Описание:*** Участники игры по жребию выбирают одного товарища, которому поручают роль медведя. На одной из сторон пространства, отведенного для игры, ограничивается чертой небольшое место, служащее медведю берлогой.

По данному сигналу, дети бросаются бегом из одного конца двора в противоположный, причем «медведь», догоняет их, стараясь прикоснуться к одному из них рукой, т. е. «осалить».

«Осаленный» также становится «медведем» и уводится в берлогу. Игра продолжается в таком порядке до тех пор, пока «медведей» не станет больше, чем оставшихся участников игры.

***Правила****:* По мере увеличения числа помощников «медведя», все они выходят вместе с ним на добычу, устанавливаются в ряд, причем только находящиеся по краям имеют право ловить играющих. Действовать надо только по сигналу.

 **«Горелочки с платочком»**

**Цель:** Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в беге.

***Описание****:* Игроки стоят парами друг за другом. Впереди водящий, он держит в руке над головой платочек.

Все хором:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Посмотри на небо,

Птички летят,

Колокольчики звенят!

Раз, два, три!

Последняя пара беги!

Дети последней пары бегут вдоль колонны (один справа, другой слева). Тот, кто добежит до водящего первым, берет у него платочек и встает с ним впереди колонны, а опоздавший “горит”, т. е. водит**.**

 **«Хромая лиса»**

**Цель:** Упражнять детей в беге по кругу, прыжкам на одной ноге.

***Описание:***  Дети выбирают  «Хромую лису». На месте, выбранном для игры, очерчивают круг довольно больших размеров, в который входят все дети, кроме «лисы». По данному сигналу дети бросаются бегом по кругу, а  лиса в это время скачет на одной ноге и старается во чтобы то ни стало прикоснуться к  кому-то из бегущих рукой. Лишь только ей это удалось, она входит в круг и присоединяется к остальным бегущим детям, потерпевший же принимает на себя роль «лисы». Дети играют до тех пор, пока все не перебывают в роли хромой лисы; игру, однако, можно прекратить раньше, при первом появлении признаков утомления.

***Правила****:* Дети, вошедшие внутрь круга, должны, бегать лишь в нем и не выходить за очерченную линию, кроме того, участвующий, избранный лисой, должен бегать лишь на одной ноге.

**«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.

**«Баба Яга»**

Водящий — Баба Яга — находится с завязанными глазами и центре начерченного круга. Играющие ходят по кругу, не заход» в него. Один из играющих произносит:

В темном лесу избушка

Стоит задом-наперед.

В той избушке есть старушка,

Бабушка Яга живет.

У нее глаза большие,

Дыбом волосы стоят.

Ух и страшная какая,

Наша Бабушка Яга!

На последнем слове играющие входят в *крут* и прикасаются к Бабе Яге. Она старается кого-либо поймать. Пойманный стано­вится Бабой Ягой.

**«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 убегать от второго водящего. Если догоняющий поймает *(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 убегать;

- 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 становятся убегающим.

**Правило**: Убегающему от преследования нельзя мешать.

**«Бабочки и ласточка»**

Играющие изображают бабочек, водящий ловит. Все поют:

Бабочки летают,

Пыльцу собирают,

На цветочек сели,

Дальше полетели.

Ласточка встанет

И бабочек поймает.

Пойманный становится «ласточкой».

**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.

**«Жаворонок»**

По считалке выбирается «жаворонок». В руке у него колоколь­чик. Он входит в круг, который образуют играющие, и бегает в нем. Все говорят:

В небе жаворонок пел,

Колокольчиком звенел.

Порезвился в тишине,

Спрятал песенку в траве.

Тот, кто песенку найдет,

Будет весел целый год.

Потом играющие закрывают глаза. «Жаворонок» выбегает за круг и звенит в колокольчик. Затем осторожно кладет его за чьей-либо спиной. Тот, кто догадается, у кого за спиной лежит колокольчик, становится «жаворонком».

Впоследствии колокольчик прячется в любом месте.

**«Пчелы»**

Играющие по считалке делятся на две равные команды. Одна команда — «пчелы». Другая — «цветы». «Пчелы» их ловят. «Цве­ты» при этом говорят:

Пчелки, пчелки,

Жальца жалки,

Серые, малые,

Крылышки алые.

Поверху летают,

К цветам припадают,

Медок собирают,

В колоду таскают.

Ж-ж-ж-ж-ж-ж-ж-ж-ж

«Пчела», поймавшая «цветок», говорит: «Замри!» — и «цветок» стоит на месте, не двигаясь. Когда «пчелы» переловят все «цветы», то меняются с ними ролями, и игра продолжается.

**«Мосток»**

Дети образуют круг, в середине стоит ребенок с веревкой и руке. Это — «паучок». Все поют:

Паучок паутинку

Зацепил за травинку,

А потом за листок:

Получился мосток.

С начала пения «паучок» один конец веревки отдает кому-либо из стоящих в круге, а другой — стоящему напротив. По окон­чании пения дети, у которых в руках веревка, присаживаются н;) корточки, натягивая веревку.

Остальные дети со словами «По мосточку пойдем, в гости к солнышку придем» переходят по «мосту». Отмечаются те ребята, кто ни разу не оступился и не упал в «речку».

**«Солнышко-ведрышко»**

Выбирают водящего — «солнце». Остальные дети — «спящие». Они поют:

Гори, солнце, ярче —

Лето будет жарче,

А зима теплее,

А весна — милее.

На две первые строчки песенки играющие идут хороводом. На следующие две — поворачиваются друг к другу лицом и делают поклон. Затем подходят ближе к «солнцу». Оно говорит: «Горячо», затем догоняет детей. «Солнце», догнав «спящего», дотрагивается до него. Он «просыпается» (выбывает из игры).

**«Гуси-гуси»**

Выбираются «хозяйка» и «волк». Остальные играющие — «гуси». «Хозяйка» сзывает гусей, «гуси» ей отвечают.

— Гуси-гуси!

— Га-га-га!

— Есть хотите?

— Да-да-да!

— Ну, летите же домой!

— Серый волк под горой, Не пускает нас домой, Зубы точит, Съесть нас хочет!

— Ну летите, как хотите, только крылья берегите! «Гуси» разбегаются, «волк» их ловит. Когда «волк» переловит всех «гусей», «хозяйка» говорит ему:

— Волк, у тебя на дворе много свиней и других зверей. Пойди прогони их.

«Волк» просит ее прогнать их. «Хозяйка» трижды делает вид, что прогоняет зверей, но не может прогнать всех. Тогда «волк» идет прогонять их сам, а «хозяйка» в это время уводит «гусей» домой.

**«У медведя во бору»**

Рисуют два круга: один — «деревня» другой — «лес». В этот круг кладут «ягоды». Один из участников изображает медведя и садится в «лес». Остальные идут из «деревни» в «лес» по ягоды, у одного из играющих в руках корзинка. Все поют:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

Медведь постыл,

На печи застыл.

Затем окружают «лес». Перебрасывая и передавая друг другу корзинку, пытаются забежать в «лес» и бросить в нее «ягоды». Кого «медведь» в «лесу» поймает, тот становится новым «медведем». Игра продолжается.

**«Заря-заряница»**

Выбираются двое водящих. И водящие, и играющие стоят по кругу с каруселью. Затем идут хороводом и поют:

Заря-заряница,

Красная девица,

По полю ходила,

Ключи обронила,

Ключи золотые,

Ленты расписные.

Один, два, три — не воронь,

А беги как огонь!

На последние слова водящие бегут в разные стороны. Кто первый возьмет освободившуюся ленточку, тот и победитель, а ос­тавшийся выбирает себе следующего напарника.

**«Мышеловка»**

Все становятся в круг, взявшись за руки - это мышеловка. Один или двое - «мышки». Они вне круга. Взявшись за руки и подняв их вверх (воротики), произносят слова:

Ах, как мыши надоели,
Все погрызли, всё поели!
Берегитесь же, плутовки,
Доберёмся мы до вас!
Вот захлопнем мышеловку
Переловим всех за раз!

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".

**«Угадай, кто позвал»**

Участники встают в круг, водящий в центре круга с закрытыми глазами. Кто либо из игроков называет водящего по имени, а тот должен угадать кто его позвал. Если водящий угадывает, проигравший становится вместо него.