

 **ГУСИ-ЛЕБЕДИ**

Участники игры 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 из дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет перекличка между хозяином и гусями:

- Гуси – гуси!

- Га – га – га!

- 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. Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может их ловить только после слов: «Ну, бегите же домой!»

**«ГОРЕЛКИ»**

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии 2-х шагов стоит водящий – горелка. Играющие нараспев говорят слова:

Гори, гори ясно,

Чтобы на 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.



**«ГОРЕЛКИ»**

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии 2-х шагов стоит водящий – горелка. Играющие нараспев говорят слова:

Гори, гори ясно,

Чтобы на 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.



**САЛКИ**

«Салки с домом». Для убегающих чертится на площадке «дом», в котором они могут спасаться от «салки», но долго находиться там не имеют права.

Правила ко всем «Салкам»

* Ловить (салить) играющих — значит прикоснуться к кому-либо рукой или определенным предметом (платочком, жгутом, снежком и др.), но не хвататься за игрока и не тащить его.
* Играющие могут бегать только в пределах установленных границ площадки. Выбежавший за условленную границу, считается пойманным и меняется ролью с «салкой»-водящим.
* Каждый новый «салка»-водящий должен объявлять, что он стал «салкой», чтобы все знали, от кого спасаться.



**УДОЧКА**

Играющие образуют круг. Водящий, стоя в центре, вращает веревочку с привязанным на конце мешочком с песком – удочку. Играющие перепрыгивают через веревочку, когда она проходит под ногами, стараясь не задеть ее. Коснувшийся веревки становится водящим.

 Детали: Вращение веревки должно производиться не выше уровня колен.



**"ВОЛК ВО РВУ".**

Соревнуются две команды. На площадке обозначается ров шириной 1,5-2 м. Одна из команд выделяет двух ведущих – «волков». Они находятся во рву. Другая команда – «козы» - располагается в 10 м от рва, за чертой дома. По сигналу «козы» перепрыгивают ров и бегут в поле (часть площадки, находящаяся за рвом). «Волки», не выходя из рва, стараются осилить прыгающих через ров «коз». По второму сигналу «козы» устремляются обратно, за линию дома, и опять «волки» их ловят. Через определенное время команды меняются ролями. Побеждает команда, «волки» которой поймали больше «коз».



«У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ»

На площадке чертят две линии на расстоянии 10 метров друг от друга. За одной линией стоит водящий - «медведь», за другой - «дом», в котором живут дети. Дети выходят из «дома» в «лес» собирать грибы и ягоды. Они подходят к медвежьей берлоге со словами:

«У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит,

И на нас глядит».

На последних словах «медведь» выскакивает из «берлоги» и старается поймать убегающих в свой дом детей. Пойманный игрок сам становится «медведем».



 **ЖМУРКИ**

«Жмурки» — старинная игра, которая имеет много разновидностей. В нее играют дети всех возрастов. Количество участников обычно от 4 до 25 человек. Во всех разновидностях суть одна: водящий с закрытыми глазами — «жмурка» — должен ловить других игроков и угадывать, кого поймал.

**ЖМУРКИ С ГОЛОСОМ**

Все играющие, взявшись за руки, образуют круг. Водящий (по жребию) становится в середину круга. Ему завязывают глаза или надевают на голову колпак, закрывающий глаза. В руки водящему можно дать палочку, можно играть и без нее. Все играющие двигаются по кругу в какую-либо сторону до тех пор, пока водящий не остановит командой «Стой!». Тогда все останавливаются, а водящий протягивает вперед руку. За нее должен взяться тот из играющих, на кого она направлена. Водящий просит его подать голос, т. е. что-нибудь произнести. Игрок называет имя водящего или издает любой звук, изменив голос. Если водящий угадает, кто подал голос, он меняется с ним местом и ролью. Если не угадает, то продолжает водить.



**АЛЕНУШКА И ИВАНУШКА**

Играющие встают в круг и берутся за руки. Выбираются Алёнушка и Иванушка, Иванушке завязывают глаза. Они находятся внутри круга. Иванушка должен поймать Алёнушку. Чтобы это сделать, он может звать её: «Алёнушка, ты где?». Алёнушка обязательно должна откликаться: «Я здесь!». Как только Иванушка поймал Алёнушку, их место занимают другие ребята, и игра начинается сначала.

P.S. У Аленушки может быть в руках колокольчик, для сложности.



**«БАБКА ЁЖКА»**

В середину круга встает водящий — Бабка Ёжка, в руках у нее «помело». Вокруг бегают играющие и дразнят ее:

Бабка Ёжка,

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



«**МОРОЗ-КРАСНЫЙ НОС»**

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.

**Описание игры**
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.

**ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА (КРУГОВЫЕ)**

3-4 человека участников игры образуют круг, стоя лицом к центру и подняв сомкнутые руки. Через эти «ворота» пробегает цепочка остальных игроков, взявшихся за руки. Стоящие игроки (ворота) поют:

Золотые ворота

Пропускают не всегда:

Первый раз прощается,

Второй раз - запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

После слов «не пропустим вас» те, кто образует «ворота», руки опускают. Оказавшиеся внутри круга берутся за руки с образующими круг, увеличивая число «ворот». Не пойманные восстанавливают цепочку и бегут снова. С каждым закрытием ворот бегущих всё меньше. Троих не пойманных участников игры объявляют победителями.

 **«ЛЯГУШКИ В БОЛОТЕ»**

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.



**«ПУСТОЕ МЕСТО»**

В «Пустое место» играют дети всех от 6 до 40 человек.

 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**

1. Водящий не имеет права ударять вызываемого. Он может только коснуться его.
2. 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.
3. При встрече выполняют разные задания *(по договоренности)*. Кто не выполнит, тот становится водящим.



**«ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ»**

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 детьми 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.

**«МЫШЕЛОВКА»**

**Материал**: шапочки мышек и кота

**Описание игры**

Дети становятся в круг, взявшись за руки - это мышеловка. Один или двое детей - «мышки». Они вне круга. Дети, 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!
**Правила**

Во время произнесения текста "мыши" вбегают и выбегают из круга. С последним словом "мышеловка захлопывается" - дети опускают руки и садятся на корточки. Не успевшие выбежать из круга "мышки" считаются пойманными и встают в круг. Выбираются другие "мышки".



 «ПЧЁЛКИ И ЛАСТОЧКА»

**Описание игры**

Играющие — пчелы — летают по поляне и напевают:

Пчелки летают,

Медок собирают!

Зум, зум, зум!

Зум, зум, зум!

Ласточка сидит в своем гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит: «Ласточка встанет, пчелку поймает». С последним словом она вылетает из гнезда и ловит пчел. Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется.

**Правила**

Пчелам следует летать по всей площадке.

Гнездо ласточки должно быть на возвышении.

****

 **«МАЛЕЧИНА-КАЛЕЧИНА»**

**Описание игры**Играющие выбирают ведущего. Каждый игрок берет в руки небольшую палочку (длиной 20-30 см). Все произносят такие слова:
- Малечина - калечина,
- Сколько часов
- Осталось до вечера,
- До зимнего?
После слов «до зимнего», дети ставят палочку на ладонь или на любой палец правой (левой) руки. Как только дети поставят палочки, ведущий считает: «Раз, два, три…десять». Выигрывает тот, кто дольше продержал предмет. Ведущий может давать разные задания: играющие, удерживая палку, должны ходить, приседать, поворачиваться вправо, влево, вокруг себя. Дети должны разойтись по всей площадке и встать как можно дальше друг от друга, чтобы удобнее было держать равновесие для палочки.

**Вариант**: для усложнения задания игрокам можно предложить удерживать одновременно две палочки на двух ладонях .



 **«Горелки с платочком»**

**Описание игры**
Игроки стоят парами друг за другом. Впереди водящий, он держит в руке над головой платочек.
Все хором:
Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Глянь на небо,
Птички летят,
Колокольчики звенят!
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.

**«Мячик кверху»**

**Описание игры**
Участники игры встают в круг, водящий идёт 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 остаётся вновь водящим: идёт в центр круга, бросает мяч кверху - игра продолжается.

 **Правила**

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 встречающимися на пути предметами.

 **«Кто дальше бросит?»**

**Описание игры**
Играющие выстраиваются в две шеренги по обе стороны площадки. В центре площадки находится флажок на расстоянии не менее 8 - 10 м от каждой команды.
По сигналу игроки каждой шеренги бросают мешочки вдаль, стараясь добросить до флажка. То же делают игроки второй шеренги. Из каждой шеренги выявляется лучший метатель, а также шеренга-победительница, в чьей команде большее число участников добросят мешочки до флажка.

**Правила**

Бросать все должны по сигналу. Счет ведут ведущие команд.

**ВОДЯНОЙ**

Водяной (водящий) сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие водят вокруг него хоровод со словами:

Дедушка водяной,

Что сидишь ты под водой?

Выгляни на чуточку,

На одну минуточку.

Раз, два, три – водяной не спи!

Хоровод останавливается, "водяной" встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих. Задача водяного - определить, кто перед ним. Если водяной угадал, он меняется ролью и теперь тот, чьё имя было названо, становится водящим. "Водяной" может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Для большей сложности "водяной" при последних словах песни раскручивается навстречу движения хоровода.

P.S. Когда долго играют, то многих уже узнают по одежде, поэтому наши ребята иногда меняются шарфами, или снимают какую-либо деталь одежды, чтобы было посложнее. Приседают пониже или встают на цыпочки. Игра очень веселая. Как правило, в нее играют дольше всех.

**«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 ленту.

**РЕДЬКА**

Выбираются «попрошайка» и «бабка». За «бабкой» становятся игроки, держась за плечи друг друга. «Попрошайка» обходит колонну с песней:

Вокруг бабки хожу

У ней редьки прошу:

Бабка – сопливка,

Редька – червивка,

Бабка, бабка, дай редьки!

«Бабка отвечает»: Иди-ка, потяни.

«Попрошайка» идёт в конец колонны, обхватывает последнего игрока за талию и тянет к себе. Все игроки, которых он сумел вытянуть становятся за ним, держась уже за талию друг друга. Задача «попрошайки» вытянуть всю редьку с «бабкой». Та часть команды, которая за "попрошайкой" держат за талию друг друга.

**СКОВОРОДА**

5 - 10 участников игры должны быть примерно равны по силе. Они встают в кружок и берутся за руки. У самых ног чертят круг - «сковороду». Затем все идут или бегут вокруг круга. По сигналу ведущего останавливаются и начинают тянуть своих соседей справа и слева на «сковороду», а сами упираются ногами. Кто наступил на «сковороду», тот «испёкся». Затем все снова бегут вокруг круга. Эта игра продолжается до тех пор, пока не останется одного или двух «неиспёкшихся», они - победители. Эту народную игру лучше всего проводить зимой. От неё и на морозе жарко.

**Правила:**

1. Начинать тянуть на «сковороду» можно только по сигналу ведущего.

2. Тот, кто отпустил руку соседа, считается проигравшим - «испёкшимся».

**ПЧЕЛЫ**

Играющие по считалке выбирают Цветок, а затем делятся на две группы: Сторожей и Пчёл. Сторожа, взявшись за руки, ходят вокруг Цветка и поют:

Пчёлки яровые,

Крылья золотые,

Что вы сидите,

В поле не летите?

Аль вас дождичком сечёт,

Аль вас солнышком печёт?

Летите за горы высокие,

За леса зелёные —

На кругленький лужок,

На лазоревый цветок.

Пчёлы стараются забежать в круг, а Сторожа, то подымая, то опуская руки, мешают им. Как только одной из Пчёл удастся проникнуть в круг и коснуться Цветка, Сторожа, не сумевшие уберечь Цветок, разбегаются. Пчёлы бегут за ними, стараясь «ужалить» и «пожужжать» в уши.

**В СОБАЧКИ**

Это старая игра. Раньше она носила другие названия («Воздушный мяч», «Летучий мяч»). В ней использовали тряпичный мяч, шапку, надутый пузырь. В настоящее время эта игра несколько модернизирована.

Игра проводится на небольшой площадке или в зале. Участвуют в ней дети (начиная с младшего школьного возраста) и молодежь, от 3 до 30 человек. Играющим требуется мяч (волейбольный, баскетбольный или простой детский).

Описание. Участники становятся в круг на расстоянии вытянутых в стороны рук. Водящий (по жребию) встает в середину круга. У кого-либо из стоящих по кругу в руках мяч. Играющие перебрасывают мяч по воздуху или перекатывают по земле так, чтобы водящий не мог коснуться его. Бегая в середине круга, водящий стремится дотронуться до мяча, находящегося в воздухе, на земле или в руках у кого-либо из игроков. Если водящему удастся коснуться мяча, то он меняется местом с игроком, бросившим мяч, или с игроком, державшим мяч, когда его коснулся водящий.

Если играющих более 15—20 человек, можно выделить 2—3 водящих. Когда участники хорошо освоят игру, можно ввести усложнение: играющие, все время двигаются по кругу.

Правила

1. Если мяч вылетит из круга, то играющие должны как можно быстрее поднять его и, вернувшись на свои места, продолжать игру.

2. Водящий имеет право касаться не только мяча, находящегося у кого-либо в руках, в воздухе, на земле, но и мяча, вылетевшего за круг.

 **ОХОТНИКИ И УТКИ**

Это очень старая игра. Она и сейчас широко распространена у нас. Раньше в нее играли с малым самодельным мячом, в настоящее время используют волейбольный и баскетбольный мячи. В «Охотниках и утках» участвуют от 6 до 40 человек. Для игры нужен мяч среднего размера (лучше волейбольный). **Описание.** На площадке чертят большой круг диаметром от 6 до 10 м. Если играют в узком зале, то рекомендуется начертить две линии на расстоянии 6—8 м одна от другой, образовав прямоугольник, двумя сторонами которого будут стены и двумя другими — начерченные линии.

Играющие делятся на две команды — «охотников» и «уток» (могут быть и другие названия). «Охотники» становятся по кругу за чертой или за начерченными линиями, разделившись пополам. У одного из них в руках мяч. «Утки» располагаются произвольно в кругу или в прямоугольнике.

«Охотники», не входя в круг, перебрасывают мяч друг другу и в удобный момент бросают в «уток». Спасаясь, «утки» увертываются от мяча, бегают и прыгают внутри круга. Осаленная мячом («подстреленная») «утка» выходит из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не будут «подстрелены» все «утки», после чего команды меняются ролями и местами.

**Правила**

1. «Охотники» не имеют права заступать за черту круга (или прямоугольника). В противном случае попадание не засчитывается.

2. Салить мячом можно в любую часть тела, за исключением головы.

3. Осаливание «уток» мячом, отскочившим от земли или от пола, не засчитывается.

4. «Подстреленная» «утка» временно не участвует в игре (пока не будут осалены все «утки» и команды не поменяются ролями).