**НОВЫЙ ГОД**

|  |
| --- |
| **Арина**  *По считалке выбирается Арина.*  Считалка: Теля-меля, ты Емеля-третий бас, поводи-ка ты за нас!  Дети становятся в круг.  В центре Арина, ей завязывают глаза. Дети идут по кругу, поют хором:  Долгая Арина, встань выше овина,  Рученьки сложи, чьё имя — укажи.  Дети бегут по кругу и «зацепляют» Арину. Кого она поймает — того должна узнать. |
| **Бабка Ёжка**  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 и замирает. |
| **Два мороза**  [Выбираются](https://www.google.com/url?q=https://bosichkom.com/%25D0%25B8%25D0%25B3%25D1%2580%25D1%258B-%25D0%25B4%25D0%25BB%25D1%258F-%25D0%25B4%25D0%25B5%25D1%2582%25D0%25B5%25D0%25B9/%25D1%2581%25D1%2587%25D0%25B8%25D1%2582%25D0%25B0%25D0%25BB%25D0%25BA%25D0%25B8-%25D0%25BD%25D0%25B0-%25D0%25B2%25D0%25BE%25D0%25B4%25D1%258F%25D1%2589%25D0%25B5%25D0%25B3%25D0%25BE&sa=D&ust=1497708028145000&usg=AFQjCNH_iE2UTXDHgXwrQL1mYKJucRl2Cg) двое водящих, один — Мороз-красный-нос, другой — Мороз-синий-нос.  Морозы становятся посреди площадки — улицы, остальные дети прячутся в один из домов. Морозы хором произносят:  Мы два брата молодые, Два мороза удалые: Я — мороз Красный нос, Я — мороз Синий нос Кто из вас решится В путь дороженьку пуститься?  Все дети хором отвечают:  Не боимся мы угроз И не страшен нам мороз!  После этих слов дети пытаются перебежать на противоположную сторону площадки, в другой дом.  Водящие Морозы стараются их осалить — «заморозить».  Игроки, настигруные Морозами, останавливаются, замерев — они замерзли, пострадали от мороза.  Остальные ребята собираются в доме, Морозы повторяют свою кричалку, ребята свою, и опять перебегают через улицу в противоположный дом.  Морозы также пытаются их осалить. Только теперь игроки могут размораживать своих осаленных друзей, коснувшись их рукой. Вырученные игроки «отмирают» и убегают за черту вместе с другими игроками.  Через некоторое время выбираются новые водящие-Морозы и игра начинается сначала. |
| **«Мороз»**  Это игра-хоровод с элементами салок. Водящего – «Мороза» – выбирают считалкой. После чего дети образуют круг, в центр которого и встает Мороз». Ребята водят хоровод и читают стихотворение:  Идет Зимушка-Зима, У ней белая коса. С ней идут три тетки – Белые поддевки: Метель, Вьюга да Пурга. У тех теток есть слуга: Злющий дядька Мороз, Кого схватит – тот замерз!  Потом дети разбегаются в разные стороны, а водящий пытается их догнать и «заморозить» (осалить). Осаленные должны замереть на месте, а другие игроки могут их освободить, попав в них снежками, пытаясь в то же время не попасться злому «Морозу». Игра заканчивается, когда остается один самый ловкий игрок, который и становится следующим «Морозом». |
| **«Штурм крепости»**       Перед игрой на небольшом расстоянии друг от друга необходимо построить две снежные крепости, а можно и просто нарисовать два круга на снегу, которые и будут двумя крепостями.    Дети формируют две команды и дают им названия. Назовем их Казань и Москва.       Затем следует найти середину между крепостями и провести черту, вдоль которой и выстраиваются дружины, каждая со своей стороны. Следует бросить жребий, выигравшая команда начинает игру первой. Например, проиграла московская команда. Тогда капитан дружины кричит: «Раз-два-три, в Москву беги!». После чего «москвичи» бегут в свою крепость, а казанцы стараются их поймать и осалить.       Те игроки, которые не успели убежать и спрятаться в крепость, переходят на сторону противника. Теперь настала очередь бежать казанцам, а московская дружина будет их догонять. Игра идет до тех пор, пока игроки не окажутся в одной команде. |
| **«Снежная башня»**  Играют в «Снежную башню», когда прошел мокрый рыхлый снег, и которого и строят небольшую башенку – не больше 70 см. Потом готовят «оружие» – снежки. Их понадобится не меньше 100 штук. И охрану от нападающих – ледянки. Дети делятся пополам: на «защитников» и «захватчиков» башни. «Защитники» окружаю башню, а «захвтчики» отходят на 10 шагов от нее, держа оружие в руках. Можно использовать и вот такой нехитрый стишок:  Мороз Красный нос Холод-стужу принес, На дороге начудил, Башню снежную слепил. Кто встал в кружок – Бросай снежок!  После чего «захватчики» кидают снежки в башню, пытаясь ее сломать. «Защитники» же отбиваются ледянками. Потом команды меняются ролью. Игра продолжается до тех пор, пока башня не падет. Победа присуждается той команде, которая эту башню и разрушит. |

**Рождественский сочельник**

|  |
| --- |
| **Бабушка Пыхтеиха**  Сгорбленная бабушка бредет с батожком в руке. Играющие  — ребята обступают ее и спрашивают:  — Бабушка Пыхтеиха, куда пошла?  — К обедне.  — Возьми нас с собой.  — Идите, да не свистите.  Дети некоторое время идут позади бабушки смирно, затем поднимают свист и крик. Пыхтеиха сердится, бросается ловить их, ловит, уводит в свой дом. |
| **Скакалка**  Двое стоят, раскручивают скакалку, приговаривают:  Чтоб был долог колосок, чтобы вырос лён высок,  Прыгайте повыше, можно прыгать выше крыши!  Играющие прыгают через скакалку: чем выше, тем больше доход и богатство. |
| **С города долой!**       Из снега делается возвышенное место. На нем должно поместиться двое играющих. Один из играющих взбегает наверх. Это «царь». Другие стараются стащить его оттуда с криком: «IIIиш [с города долой](https://www.google.com/url?q=http://www.bezogr.ru/rukovodstvo-dlya-samodeyatelenih-dramkrujkov-doloj-negramotnos.html&sa=D&ust=1497708028202000&usg=AFQjCNHzdBeiCE2BTTN_ZsGEVs-XqYjSxA)!»  «Царь» защищается. Если кто-нибудь взобрался на кучу, он кричит: «Шиш с города долой — я сам городовой!» и сталкивает «царя». Игра продолжается. |

**ЗИМНИЕ   СВЯТКИ**

|  |
| --- |
| **Бабки**  Выставляются любые предметы в линию (небьющиеся, небольшого размера и неустойчивые). Играющие либо броском, либо катанием мяча стараются сбить эти предметы. Команда, сбившая наибольшее количество предметов — побеждает. |
| **Гуськи**  Играющие становятся в тесный круг. В середине круга становится «дедка», выбранный по жребию, в руках у него бумажка и платок. «Дедка» машет платком, дети начинают петь:  Сошлись гуси — гусаки вокруг дедки у реки,  Стали гоготати, дедке кричати:  «Дедка, дедка пощади, нас гусяток, не щипли,  Дай нам платочек, денег мешочек».  «Дедка» дает одному из играющих бумажку и говорит: «На сумочку подержи, денежки не оброни», другому он дает платок: « На, платочек подержи, мне головку завяжи, раз пятнадцать поверни». Получивший платок завязывает дедке глаза, а потом раскручивает его. В это время дети передают друг другу бумажку (раскручивание деда и передачу бумажки заканчивают одновременно). Дети кричат дедке: «Дедка слепой, бумажка пропала!» «Дедка» старается угадать у кого бумажка. Если отгадал, «дедкой» становится тот, у кого была бумажка. |
| **Дедушка – рожок.**  Один из играющих — «дедушка -рожок» (водящий), ему отводится дом. Затем все остальные играющие делятся на две равные партии, расходятся на две противоположные стороны до «дома» водящего, При этом каждая партия проводит для себя черту или кладет жердь, обозначая тем самым свой «дом». Свободное пространство между домами называется нолем. Когда для игры все готово, «дедушка-рожок» из своего «дома» спрашивает:  — Кто меня боится?  — Никто,— отвечают играющие и перебегают из одного своего «дома» в другой через поле, поддразнивая при этом водящего:  — Дедушка-рожок на печи дыру прожег.  Водящий ловит перебегающих и пойманных отводит к себе в «дом». Перебегающие могут выручать пойманных, пока водящий занят ловлей кого-либо из бегущих, один из играющих подбегает к «дому» водящего и дотрагивается рукой до пойманного, который после этого считается вырученным и может снова присоединяться к своей группе. Когда водящий переловит всех, тогда водить в [следующей игре начинает пойманным](https://www.google.com/url?q=http://www.bezogr.ru/respublikanskaya-olimpiada-shkolenikov-po-russkomu-yaziku.html&sa=D&ust=1497708028240000&usg=AFQjCNHbY3tuQSfuhUOGR1SVMfAMzdWlnA) прежде других.  Иногда же пойманные водящим становятся его помощниками и вместе с ним ловят остальных играющих. |

**ВЕРБНАЯ  НЕДЕЛЯ**

|  |
| --- |
| **Верба – вербочка**  Дети выбирают водящих, девочку и мальчика. Играющие встают в два круга и начинают движение. На слово «вьет» девочка и мальчик разрывают хоровод и делают руками «воротики». Дети проходят в них, под конец разрывают весь хоровод и танцуют.  Верба, верба, вербочка,  Вербочка кудрявая.  Не расти, верба, во ржи,  Расти, верба, на меже.  Как во городе царевна  Посреди круга стоит,  Ее ветер не берет,  Канарейка гнездо вьет. Канарейка — Машенька,  Соловейка — Ванечка.  Люди спросят: «Кто такой?»  «Ваня, — скажет, — милый мой.» |
| **Захарка**  Берет пук лучины, сажают детей около огня и каждому дитяти дается по лучине. Дети зажигают концы лучинок, машут ими по воздуху, приговаривая за старушкою:    Гори, гори жарко!  Приехал Захарка,  Сам на тележке,  Жена на кобылке,  Детки на санках,  В черных шапках.    Все эти слова повторяются до тех пор, пока сгорят лучины или пока крик детей, обожженных лучинами, произведет порядочную суматоху. В селениях бабушки для этого только и сбирают детей в зимние вечера в одну избу позабавиться Захаркою. |
| **Мостик**  В игре  три участника: две девочки и мальчик или два мальчика и девочка. Мальчик и девочка встают лицом друг к другу. Девочка протягивает к мальчику обе руки, мальчик крепко держит руки девочки таким образом, что их руки образовывают мостик из двух перекладин. Третий игрок пытается разрушить этот мост, повисая на нем, пока «строители» не разнимут руки. Когда мост рушится, висящий обычно падает. Один из пары, строившей мост, убегает, а другой остается на месте. Игрок, разрушивший мост, поднимается с земли и догоняет убегающего игрока для того, чтобы составить с ним новую пару и построить новый мост. Игрок, оставшийся на месте, будет разбивать этот мост. |

**ПАСХА**

|  |
| --- |
| **Катание пасхальных яиц**  Для игры понадобятся два прутика (также можно взять два стакана или две бутылки), которые устанавливают так, чтобы между ними могло прокатиться яйцо. Также понадобится деревянный желобок (шириной 20см. и длиной1-1,5м., высота краев 3-5см.), который ставят на расстоянии 0,5м. от палочек и приподнимают над землей на 10-20см. все желающие играть ставят яйцо на кон, затем они будут пускаться в ворота. Если яйцо прокатится и собьет другое яйцо, лежащее за воротами, игрок, запустивший его, берет себе не только свое, но и то яйцо, в которое попал. Если яйцо не попадет в другое яйцо, то оно оставляется в общей кучке яиц. |
| ***БЕРЁЗКА***  *Ребята становятся в круг и поют:* Берёзка беленá,  Маковка зелена,  Летом мохнатенькая,  Зимой сучковатенькая,  Где она стоит, там и шумит.  *Девочка - «берёзка», стоящая в кругу, под песню отбирает у всех играющих платки, поднимает их над головой и, когда запевают:* Березка зелёненькая,  Весной весёленькая,  Среди поля стоит,  Листочками шумит,  Гремит, гудит,  Золотым венчиком звенит, -  «берёзка» изображает шум листьев, движение веток, — она шуршит платьем, машет над головой платками. Под приговор: «А осенью корни у берёзки усыхают, листочки опадают!» - девочка «берёзка» обходит хоровод и каждому на плечо кладёт его платок. |
| [**Игра «Медом или сахаром»**](https://www.google.com/url?q=http://the-toy.ru/?p%3D242&sa=D&ust=1497708028294000&usg=AFQjCNFFbofE0bnGHVnB8vANGftnFhLI-Q)  Играющие делятся на две команды: выбирают кем быть – медом или сахаром. Затем берут палку и тянут ее за оба конца. Соревнуются, на чей стороне больше меда или сахара. |
| **Солнышко-ведерышко**  Гори солнце ярче, летом будет жарче.  А зима теплее, а весна милее!  На первые две строчки девочки ведут хоровод, а на две другие поворачиваются друг к другу и делают поклон. Затем подходят ближе к солнцу (водящему). Он говорит: «Горячо» и догоняет их. Солнце дотрагивается до спящих — они просыпаются. |

**ТРОИЦА**

|  |
| --- |
| **ВЕНОЧЕК** *Участники игры плетут венки и поют:*  От звезды заря занимается,  По заре солнышко разыграется.  Мы гулять в зелен сад пойдём,  Цветов нарвём, венков навьём.  Уж мы к берёзоньке идём, идём,  Поклонимся да и прочь пойдём.  *Все надевают на головы венки и идут парами к берёзе, напевая:*  Мы гуляли во лужках,  Забавлялись во кружках  На лужайке зелёной,  На травушке шелковой.  Мы травушку топтали,  Рукавом цветы ломали.  *Затем ходят вокруг берёзы, по очереди вешают на неё свои венки и поют*:  Уж ты зелен мой веночек,  В поле розовый цветочек,  Мне куда тебя, веночек, положить?  Положу тебя, веночек,  В поле розовый цветочек,  Ha берёзоньку... |
| **Горячее место**     На площадке проводят линию, за которой находится горячее место. В 3—4 шагах от него встает водящий. Дети расходятся по игровому полю.     Играющим нужно перебежать с игрового поля в горячее место и вернуться обратно, но водящий их не пускает. Тот, кого он осалил, остается за чертой в горячем месте. Как только водящий осалит шестого игрока, игра заканчивается. Все идут в поле, а шестой игрок становится водящим.     Побеждают те игроки, кому удалось несколько раз пробежать в горячее место.     Там, где горячее место, лежат ленточки. Играющие, кому удалось пробежать в горячее место, берут по ленточке. В конце игры по количеству ленточек можно узнать, кто из игроков самый смелый и ловкий. Если игрока с ленточками все-таки осалят, он одну ленточку кладет на место и остается за чертой. |
| **Водяной.**  Играющие, взявшись за руки, образуют круг. Выбирается водящий - «водяной». Он закрывает глаза и садится па корточки в центре ре круга. Играющие идут по кругу и говорят:  Дедушка-водяной,  Что стоишь ты под водой?  Выйди хоть на час и поймай кого из нас! Затем произносят: «Ночь»,— и приседают, а «водяной» [с закрытыми глазами идет в любую](https://www.google.com/url?q=http://www.bezogr.ru/i-vsyakij-raz-viigrivayu-ya-potomu-chto-mogu-opredelite-avtomo.html&sa=D&ust=1497708028336000&usg=AFQjCNFMldvag5yXleIswDuGo9tIu55egQ) сторону, стараясь кого-нибудь поймать. Поймав кого-нибудь, «водяной» старается узнать, кого он поймал: ощупывает голову, одежду. Если «водяной» узнал пойманного, то становится на его место, а пойманный и узнанным становится «водяным». Если пойманного «водяной» не узнал, то он еще раз выполняет эту роль, |
| **Ерыкалище.**  На земле очерчивается круг. Выбирается водящий — «Ерыкалище». На него надевают маску страшного чудовища из бумаги или холста. Он становится в круг. Остальные бегают вокруг и напевают:  Эко диво, чудо-юдо.  Морская губа — Ерыкалище!  Эко диво, чудо - юдо,  С горынова дуба,  Морское поганище! Неожиданно Ерыкалшце выскакивает из круга и, прыгая на одной ноге, ловит играющих. Кого поймает, уводит в плен (круг) и отдыхает. Его снова дразнят, «Ерыкалище» и пленный, прыгая на одной ноге, ловят оставшихся. Игра продолжается, пока «Ерыкалище» и его пленники не переловят всех. |

**БЛАГОВЕЩЕНИЕ**

|  |
| --- |
| **Бабочки и ласточка**  Играющие изображают бабочек, водящий — «ласточка» — их ловит. Все поют: Бабочки летают,  Пыльцу собирают,  На цветочек сели,  Дальше полетели.  Ласточка встанет  И бабочек поймает.  Пойманный становится «ласточкой». |
| **Пчелки и ласточка**  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](https://www.google.com/url?q=http://www.bezogr.ru/slova-kategorii-nomina-agentis-avarskogo-yazika-v-slovoobrazov.html&sa=D&ust=1497708028374000&usg=AFQjCNG1Obuun2500kOc-DJLisZ3QqoiCA). 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 игры: Пчелам следует летать по всей площадке. Гнездо ласточки должно быть на возвышении. |
| **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.  *Правила игры*: Дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышении. Птицы улетают в [гнездо по сигналу или как только](https://www.google.com/url?q=http://www.bezogr.ru/vena-vi-stoite-v-ocheredi-v-aeroportu-na-registraciyu-kak-tole.html&sa=D&ust=1497708028382000&usg=AFQjCNGA2cKl9XC7qimVB30DYXLaPnYgPQ) филин поймает одну из них. |
| **Воробьи.**  Считалкой выбирается сторож. Он стоит в [стороне с мячом в руках](https://www.google.com/url?q=http://www.bezogr.ru/perechene-izbiratelenih-uchastkov-na-viborah-deputatov-zakonod-v2.html&sa=D&ust=1497708028387000&usg=AFQjCNFLlde_-XzJcBSY4Oc32MjQuzsoVA).  Остальные игроки - воробьи. Воробьи вылетают в поле, «воруют коноплю».  Сторож говорит слова:  Ах, вы воробьишки,  Серые шейки,  Коноплю не воруйте.  Сторож придёт,  Вам ножки перебьёт. После слов сторож выходит и старается мячом попасть по ногам.  Тот, в кого попал мяч, выходит из игры. |
| **Вороны.**  Дети делятся на 3 группы. Одна изображает елочки, становится в круг и, опустив руки, говорит:  *«Как под елочкой зеленой скачут, каркают вороны»*  Вторая группа изображает ворон, прыгают в круг и каркают «Кар-кар-кар»  Первая группа говорит:  «*Из-за корочки подрались*  *Во все горло разорались»*  Вторая группа:  «*Кар- кар- кар»*  Первая группа:  *«Вот собаки прибегают и вороны улетают»*  В круг вбегает третья группа, изображающая собак и с рычанием р-р-р гонится за воронами.  Пойманные становятся елочками. Игра повторяется, пока не останется 2-3 вороны. |
| **Голуби**  В игре Голуби дети избирают: голубя, голубку, а все прочие остаются под именем детей  их. Голубь с голубкою свивают гнездо, живут любовно, на потешение всем. Кругом их бродят дети. Голубь отлетает на промысел, а голубка остается с детьми. С добычею голубь прилетает в семейство и разделяет с ним пищу. Дети-голуби оперились, взросли, летают уже по белому свету.    Люди    добрые — по    народному   присловью — имеют врагов. Ястреб   в   этой   игре  бывает: вечный, несменяемый до конца игры, или с хвостиком, сменяемым при каждой добыче. Он должен: переловить всех детей-голубков, известь мать-голубку, разбить на лету   отца-голубя.   Игра кончается истреблением гнезда. |
| **Жаворонок**  По считалке выбирается «жаворонок». Он берет колокольчик, входит в круг, который образуют остальные игроки, и бегает в нем.  Все игроки говорят или поют:  В небе жаворонок пел,  Колокольчиком звенел.  Порезвился в тишине,  Спрятал песенку в траве.  Тот, кто песенку найдет,  Будет весел целый год.     Затем играющие закрывают глаза. «Жаворонок» выбегает за круг, звенит в колольчик и осторожно кладет его за спиной одного из игроков. Тот, кто догадается, у кого за спиной лежит колокольчик, становится «жаворонком».  Можно прятать колокольчик в любом месте в классе, чтобы играющие его искали по правилам игры «[Холодно — горячо](https://www.google.com/url?q=http://www.urya.ru/leksicheskie-igry/holodno-goryacho.html&sa=D&ust=1497708028431000&usg=AFQjCNF53LBoCo0KVxgD87aANs1ousvO-A)». |
| **Огородник и воробей**  По считалке выбирается воробей.  Считалка: Тани, Вани, что за вами? Вы стоите все столбами?  Там за вами лавка есть, На неё надо присесть.  Поскорее все беги! А ты, мальчик, поводи!  Дети становятся в круг. Воробушек влетает в огород (в круг).  Огородник ловит воробья. Дети воробья выпускают и впускают в круг и из круга, а огородник может ловить только за кругом.  Все поют: Воробей, воробей, не клюй конопепель  Ни своих, ни чужих, ни соседовых. |
| |  | | --- | | **КОРШУН** | | Перед началом игры дети выбирают коршуна и наседку, остальные играющие — цыплята. Они встают друг за другом и держатся за пояс, впереди наседка. Коршун роет ямку, наседка с цыплятами подходит к нему и спрашивает:  — Коршун, коршун, что ты делаешь? — Ямку рою. — На что тебе ямка? — Копеечку ищу. — На что тебе копеечка? — Иголочку куплю. — На что тебе иголочка? — Мешочек сшить. — На что тебе мешочек? — Камешки класть. — На что тебе камешки? — В твоих деток кидать. — За что? — Они потоптали капусту у меня в огороде. — А высока ли была у тебя изгородь?  Коршун встает, поднимает руки вверх, показывая высоту изгороди:  — Вот какая! — Нет, мои цыплята через такую не перелетят. — А я их все-таки поймаю. — Не дам тебе своих деток ловить.  Коршун старается поймать цыплят, наседка защищает их, гонит коршуна: «Ши, ши, ши, злодей!» Пойманный цыпленок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего. Игра кончается, когда поймана половина цыплят.  *Правила*  1. Цыплята должны крепко держаться за пояс друг друга.  2. Тот, кто не удержался в цепи, быстро встает на свое место.  3. Курица, защищая цыплят, не должна отталкивать руками коршуна.  Указания к проведению  Всем играющим нужно дать шнурок или ленточку, они завяжут их вокруг пояса. За такой пояс удобно держаться во время игры. Наседке легче защищать цыплят, если в игре принимает участие не более 10 детей. Если позволяет игровая площадка, то играть могут одновременно две группы, в каждой своя наседка и коршун.  Иногда перед началом разговора с коршуном (он в это время роет ямку) наседка и цыплята ходят вокруг и поют:   |  | | --- | | Вокруг коршуна хожу  Ожерелье нижу,  По три ниточки, Бисериночки. Я снизала вороток, Вокруг шеи короток. | | |

**МАСЛЕНИЦА**

|  |
| --- |
| [**Гори, гори ясно!**](https://www.google.com/url?q=http://supercook.ru/&sa=D&ust=1497708028464000&usg=AFQjCNEKcgTGsWT86sb1zxTt5gEdbXMkFQ) Играющие выстраиваются в колонну парами, взявшись за руки.  Водящий стоит перед колонной в нескольких шагах, спиной к играющим. Он говорит:  Гори-гори ясно,  Чтобы не погасло.  И раз, и два, и три.  Последняя пара беги!  На слово «беги» пара, стоящая последней, должна быстро обежать колонну и встать впереди. А водящий стремится опередить их и занять одно из мест первой пары. Тот, кому не хватило места, становится водящим.  Вместо слов «последняя пара» водящий может произнести: «Четвертая пара» или «Вторая пара». В этом случае всем играющим надо быть очень внимательными и помнить, какими по счету они стоят в колонне. |
| **Горелки**  Играющие делятся на две половины: правую и левую. Каждая из них становится одна от другой на расстоянии 10 — 12 метров, но также парами в ряд, как в обыкновенных горелках. Несколько впереди и в середине между командами становится отдельно еще пара водящих. Во время игры задние пары из каждой, команды расцепляются и бегут один к другому по обеим сторонам своих колонн. Водящие их ловят и те, которых поймали, становятся парой водящих и водят дальше. Играющие, которых не поймали, образуют новые пары, эти пары становятся впереди команд. |
| **Горшки.**  Играющие делятся, на две равные команды. Одна команда становится «горшками» и садится на землю в кружок. Друга команда — «хозяева». Они становятся за горшками. Один из играющих — водящий — изображает покупателя. Он подходит к одному из «хозяев» и спрашивает:  — Почем горшок?  Хозяин отвечает:  — По денежке.  — А он не с трещиной?  — Попробуй.  Покупатель легко ударяет по «горшку» пальцем и говорит:  — Крепкий, давай сговор!  «Хозяин» и «покупатель» протягивают друг другу руки, напевая:  — Чичары, чичары, собирайтесь, гончары, по кусту, по насту, по лебедю горазду! Вон!  Со словом «вон» и «хозяин», и «покупатель» бегут в [разные стороны вокруг горшков](https://www.google.com/url?q=http://www.bezogr.ru/literatura-osnovnaya-literatura-borodkin-f-m-socialenie-indika.html&sa=D&ust=1497708028488000&usg=AFQjCNGahG_xPRu41BWXZ8F8va0u3eIJ5w). Кто первый прибежит к купленному «горшку» — тот «хозяин», а опоздавший — водящий. |
| **Крута гора**  Перед игрой делается из снега горка. Играющие ходят вокруг нее и поют:  Стоит крута гора среди нашего двора,  Супротив терема высокого,  Супротив кольца широкого,  Не пройти, не проехати,  Что ни конному, что ни пешему.  Потом по очереди прыгают через горку. Кто ее заденет бывает из игры. |
| **Лапти.**  В середине площадки вбивают кол. К нему привязывают веревку длиной 3—5 метров. Вокруг кола на длину веревки проводят круг. Водящий берет в руки свободный конец веревки и встает у кола.  Участники игры встают за кругом, поворачиваются спиной к центру. Каждый через голову перебрасывает какой-либо предмет «лапоть».  Повернувшись к водящему, спрашивают его:  - Сплели лапти?  Водящий отвечает:  - Нет.  Играющие спрашивают еще раз:  - Сплели лапти?  - Да.  Дети бегут в круг и стараются взять каждый свой предмет, а водящий караулит «лапти»: он бегает в кругу, держа в [руке веревку](https://www.google.com/url?q=http://www.bezogr.ru/pyate-sester-dolgoj-jizni.html&sa=D&ust=1497708028509000&usg=AFQjCNHF0TrvjfWGGfs-2KW85XpSnn7EpQ), и старается запятнать играющих. Но поймать играющих можно только в кругу.  Кто не успел взять свой предмет — выбывает из игры. |
| **Пирог**  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](https://www.google.com/url?q=http://www.bezogr.ru/laboratornaya-rabota-6-vipolnenie-komand-peredachi-upravleniya.html&sa=D&ust=1497708028520000&usg=AFQjCNGPokLMvhWQhxqlIfqarEF6_2IYpw). |
| **Салки**  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 берег предмет, поднимает его вверх, быстро говорит слова: «Я — салка!»  Игра повторяется.  *Правила.*  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. |
| **Пятнашки**  Играющие выбирают водящего — пятнашку. Все разбегаются по площадке, а пятнашка их ловит.  *Правила игры*: Тот, кого пятнашка коснется рукой, становится пятнашкой. |
| **Пятнашки 1**  Играющие стоят по кругу на расстоянии вытянутых рук. Выбирают двух водящих: один — «пятнашка», другой — убегающий. Они встают за кругом с разных сторон. По знаку «пятнашка» обегает круг и старается догнать убегающего. Последний, когда его начинают догонять, становится между какими-нибудь играющими. В этот же момент сосед, оказавшийся [с правой стороны](https://www.google.com/url?q=http://www.bezogr.ru/otchetu-ob-itogah-realizacii-investicionnoj.html&sa=D&ust=1497708028539000&usg=AFQjCNFIwcOhRm4GLu3On9jGFhQ04DO8tg), становится новым убегающим, и «пятнашка» продолжает его преследовать. Если «пятнашке» удалось догнать и запятнать убегающего, то они меняются ролями.  Можно усложнить игру: если убегающий встал в круг, то сосед, находящийся справа, делается «пятнашкой», а прежний «пятнашка» в тот же момент становится убегающим. Участникам игры не разрешается бегать через круг. |
| **Пятнашки, ноги от земли**  Играющий может спастись от пятнашки , если встанет на какой – то предмет. |
| **Пятнашки-зайки.**  Пятнашка может запятнать только бегущего игрока, но стоит последнему запрыгать 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](https://www.google.com/url?q=http://www.bezogr.ru/kniga-bessmislici-knigu.html&sa=D&ust=1497708028551000&usg=AFQjCNF4TT2ln2YP_r1W747g_osxVoIh7Q). 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). |
| **Пятнашки с мячом**  Выбирается водящий — «пятнашка». Устанавливается граница места, где будет проходить игра. Играющие разбегаются, а водящий с мячом в руках догоняет их, стараясь, бросив мяч, «запятнать» кого-нибудь из них. «Запятнанный» становится «пятнашкой». Игра повторяется, пока не надоест играющим. |
| **Салки-сороконожки**  Игра та же. Отличие в том, что осаленный игрок присоединяется к «салке», и они вместе стараются кого-нибудь осалить. Но осаливать может только «салка». |
| **Салки с мячом**  Водящий может догонять только того играющего, у которого в руках мяч. Мяч можно передавать от одного играющего к другому. |
| **Салки-догонялки**  Играющие встают в круг, бегут, стараясь осалить бегущего впереди. Если это удается, осаленный выбывает из игры. По новому сигналу играющие резко поворачиваются и бегут в другую сторону. И так далее. |