



# Русские народные игры



### **Игра «Пирог»**

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

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

Во время пения при словах «высокинський» поднимают руки вверх, «широкинський» - разводят в стороны, «мякошенький» - гладят по животу.

Сразу после слов «Режь его да ешь» к «пирогу» бегут по одному участнику от каждой шеренги. Кто первый коснется «пирога», уводит его в свою команду, а неудачник остается изображать «пирог». Выигрывает группа, забравшая больше «пирогов»

### **Игра «Петушиный бой»**

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

### **Игра «Перетяни веревку»**

На полу кладут 2 обруча и протягивают веревку от середины одного до середины другого. Участники игры делятся на 2 команды. В обручи входят по одному человеку от каждой команды. По сигналу они бегут и меняются местами. Прибежавший первым в обруч соперника и выдернувший веревку из другого обруча считается победителем. После первой пары бежит вторая, третья и так до последней.

### **Игра «Курочки и петушки»**

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

### **Игра «Горелки»**

Играющие выстраиваются парами друг за другом – в колонку. Дети берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «ворота». Последняя пара проходит «под воротами» и становится впереди, за ней идет следующая пара. «Говорящий» становится впереди, шагов на 5-6 от первой пары, спиной к ним. Все участники поют или приговаривают:

Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло!  
Глянь на небо,  
Птички летят,  
Колокольчики звенят:  
-Динь-дон, динь-дон,  
Выбегай скорее вон!

По окончании песенки двое ребят, оказавшись впереди, разбегаются в разные стороны, остальные хором кричат:

Раз, два, не воронь,  
А беги, как огонь!

«Горящий» старается догнать бегущих. Если игрокам удастся взять друг друга за руки, прежде чем одного из них поймает «горящий», то они встают впереди колонны, а «горящий» опять ловит, т.е. «горит». А если «горящий» поймает одного из бегущих, то он встает с ним, а водит игрок, оставшийся без пары.

### **Игра «Звонарь»**

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

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

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

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

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

### **Игра «Утка-Гусь»**

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

### **Игра «Ведьмина метелка»**

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

Летом спят, а зимой бегут.

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

Упрятались голышки во мохнатые мешки,  
Четверо вместе, один на шесте. (Рука в рукавичке)

Идет Егорка – бела шубенка (Снег)

Глянули в оконце,  
Лежит белое суконце (Снег)

Трескучий ядрен  
Намостил мостен;  
По дворам пробежал,  
Все окна расписал (Мороз)

Текло, текло и легло под стекло. (Лед)

Я вода да по воде же и плаваю. (Лед)

Гуляет в поле, да не конь,  
Летает на воле, да не птица. (Метель, вьюга)

Белый Тихон  
С неба спихан,  
Где пробегает –  
Ковром устиляет. (Снег)

### **Игра «Мы веселые ребята»**

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

### **Игра с Солнцем.**

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

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

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



### **Игра с платочком.**

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

А я Масленица,  
Я не падчерица,  
Со платочком хожу,  
К вам сейчас подойду.

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

На плече платок лежит,  
Кто быстрее пробежит?

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

### **Игра «Ловишка»**

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

Козлик серенький,  
Хвостик беленький,  
Мы тебя напоим,  
Мы тебя накормим,  
Ты нас не бодай,  
А в «Ловишку» поиграй.

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

### **Игра «Карусели».**

Продолжаем мы веселье,  
Все бегом на карусели.

К обучу привязаны ленты. Дети берутся за ленту одной рукой и идут сначала в одну сторону, а затем, поменяв руку, в другую. Обруч держит взрослый. «Кататься» на карусели можно под традиционный текст:

Еле, еле, еле, еле  
Закружились карусели,  
А потом, потом, потом  
Все бегом, бегом, бегом.

Тише, тише, не спешите,  
Карусель остановите.  
Раз-два, раз-два,  
Вот и началась игра.

### **Игра «Жмурки»**

Скок-оскок, скок-поскок,  
Зайка прыгнул на пенек,  
В барабан он громко бьет,  
В жмурки всех играть зовет.

Проводится игра «Жмурки».

Ход игры. Играющему завязывают глаза, отводят от игроков в сторону и поворачивают несколько раз вокруг себя. Затем переговариваются с ним:

- Кот, кот, на чем стоишь?

- На квашне.

- Что в квашне?

- Квас!

- Лови мышей, а не нас!

После этих слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит.

### **Игра «Пройди в воротца»**

Ход игры. Весна водит всех взрослых и детей «восьмеркой» за собой (движение «ниточка с иголочкой»). С окончанием музыки Весна указывает рукой на какую-либо пару детей и взрослых. Они поворачиваются лицом друг к другу и берутся за руки, образуя «воротца». Остальные дети проходят, ведомые Весной, в эти воротца. Внутри «воротцев» остается ребенок. Игра продолжается, пока не окажутся пойманными 4-5 детей. Под плясовую мелодию они танцуют, а другие дети весело хлопают в ладоши.

### **Игра с «козликом».**

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

Вышел козлик погулять,  
Свои ножки поразмять.  
Козлик ножками стучит,  
По-козлиному кричит:  
«Бе-е-е, бе-е!»

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

### **Игра с «петушком».**

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

Трух-тух-тух-тух!  
Ходит по двору петух.  
Сам – со шпорами,  
Хвост – с узорами!  
Под окном стоит,  
На весь двор кричит,  
Кто услышит –  
Тот беит!  
- Ку-ка-ре-ку!

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

### **Игра «Колечко»**

Все играющие выстраиваются в ряд. У скомороха в руках колечко, которое он прячет в ладонях и затем старается незаметно передать одному из ребят, при этом говорит:

Уж я золото хороню,  
Чист серебро хороню!  
В высоком терему  
Гадай, гадай, девица.  
Гадай, гадай, красная!

Стоящий последним ищет кольцо, а скоморох приговаривает: «Гадай, гадай, у кого кольцо, чисто серебро». Если участник угадал, у кого кольцо, то он становится ведущим.

### **Игра «У медведя во бору»**

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

У медведя во боу  
Грибы, ягоды беру,  
А медведь не спит,  
Все на нас рычит.

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

В процессе игры могут быть использованы и такие слова:

У медведя во бору  
Грибы-ягоды я рву.  
А медведь не спит,  
Все на нас глядит,  
А потом как зарычит  
И за нами побежит!  
А мы ягоды берем  
И медведю не даем,  
Идем в бор с дубинкой,  
Бить медведю в спинку!

### **Игра «Дедушка Мазай»**

Ход игры. Играющие выбирают дедушку Мазая. Остальные участники договариваются, какие движения, обозначающие работу (например: сеяние, жатву, косьбу и т.п.) или другой вид занятий (ходьба на лыжах, катание на коньках, игра в снежки и т.д.) будут ему показывать. Они подходят к дедушке Мазая и поют.

Здравствуй, дедушка Мазай,  
Из коробки вылезай!  
Где мы были – мы не скажем,  
А что делали – покажем!

После этих лов все изображают движениями работу, о которой договорились. Если Мазай отгадывает, дети разбегаются, и он их ловит. Кого первого поймали. Тот становится новым дедушкой Мазаем, и игра повторяется. Если неотгадывают, ему показывают другую работу.

Вместо пения может звучать такой диалог:

- Здравствуй, дед!  
- Здравствуйте, дети! Где вы были?  
- На работе.  
- Что делали?

После этих слов дети выполняют движения.

### **Игра «Жмурки с колокольчиком»**

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

### **Хоровод-игра «Со вьюном я хожу»**

Ход игры. Дети становятся в круг, лицом в центр. Один ребенок – ведущий. У него в руках – «вьюнок» (им может быть атласная лента или сплетенная косой веревочка с пришитыми к ней бумажными плотными листочками. Под пение первого куплета



ведущий идет «восьмеркой» (обходя каждого ребенка) и на последнее слово куплета кланяется тому, перед кем останавливается.

С вьюном я хожу,  
С зеленым я хожу.  
Я не знаю, куда  
Вьюн положить

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

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

На третий куплет движения повторяются.

А со правого,  
А со правого,  
А со правого  
На левое положи.

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

#### **Игра «Веселые музыканты».**

Ход игры. Под любую мелодию из двух частей дети, стоя в кругу, играют на музыкальных инструментах (погремушках, румбах, колокольчиках и др.). Петрушка стоит в центре круга, дирижируя. С окончанием первой части дети, положив инструменты на пол, легко бегут по кругу. Петрушка становится в общий круг и бежит вместе с детьми. С окончанием музыки играющие быстро разбирают инструменты. Дирижером становится тот, кому инструмента не досталось.

#### **Игра «Заря-заряница»**

Ход игры. Выбираются двое водящих. И водящие, и играющие стоят по кругу, держа в руках ленточку (на карусели укрепляются ленты по числу играющих). Все 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 водящего бегут в разные стороны. Кто первый возьмет освободившуюся ленточку, тот и победитель, а оставшийся выбирает себе следующего напарника.

### **«Двойные горелки».**

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

### **«Жмурки «Ваня» и «Маня».**

Выбираются двое водящих (девочка и мальчик) и назначают одного из них «Маней» с тоненьким голоском, а второго – «Ваней», который говорит басом (для создания обстановки большего веселья мальчика можно сделать «Маней», а девочку «Ваней»).

Водящим завязывают глаза, иногда кружат вокруг себя.

Остальные играющие образуют вокруг водящих круг и берутся за руки.

«Ваню» отводят подальше от «Мани» и предлагают ее найти.

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

Стоящие в кругу дети не должны подсказывать водящим, где кто находится.

Чтобы поймать «Маню», достаточно коснуться ее рукой, не хватая и не удерживая.

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

### **«Земля – вода – небо»**

(или «Зверь – рыба – птица»)

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

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

Ведущий кидает мяч новым игрокам, стараясь всех держать в напряжении в ожидании мяча и необходимости быстро назвать нужное животное. Мяч можно

дважды кинуть одному и тому же играющему. Когда накопится группа участников, имеющих штрафные очки, игру прерывают, чтобы разыграть фанты, а имеющим штрафные очки дать веселое групповое задание: спеть, сплясать, изобразить пантомиму и т.д. Затем игра продолжается с новым ведущим.

Ведущий может кидать мяч только произнося уже слово «земля» или другое. Нельзя повторяться в названиях животных.

### **«Испорченный телефончик»**

(Старое название игры – «Слухи»)

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

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

### **«Третий – лишний с гребешком»**

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

У вторых водящих в руке – ремень или пояс (или жгут, скрученный из шарфа, платка). Второй водящий бежит вокруг играющих, стремясь осалить (стегнуть) ремнем первого водящего прежде чем тот станет впереди чьей-то пары. Если ему это удалось, он подбрасывает ремень вверх, а сам убегает. Осаленный должен теперь догонять и салить. Разрешается только один легкий удар ремнем.

Чтобы игра проходила весело, водящие то и дело применяют неожиданные уловки. Например, второй водящий на бегу может незаметно передать ремень кому-то из стоящих, а сам продолжает гнаться за первым водящим. Как только он пробегает около держащего ремень игрока, тот торжествующе «стегает» водящего ремнем. Затем подбрасывает ремень и убегает, став новым первым водящим. Первый же превращается во второго и должен, подобрав ремень, догонять убегающего. Бывший второй водящий становится в оставшуюся неполную пару.

Заканчивается игра по договоренности.

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

### **«Золотые ворота»**

Из участников игры выбираются двое. Они будут «солнцем» и «луной» («месяцем»). Затем «солнце» и «месяц» становятся лицом друг к другу, берутся за руки и

поднимают их, как бы образуя ворота. Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через «ворота». При этом играющие поют любимые песни. Когда через «ворота» идет последний, они «закрываются». Попавшегося тихо спрашивают, на чью сторону он хотел бы стать: позади «луны» или «солнца». Игрок выбирает и встает позади соответствующего игрока. Остальные снова идут через «ворота», и игра продолжается до последнего. Когда все распределены, группы устраивают перетягивание каната. Вариант игры: дети, изображающие «ворота», говорят:

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

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

Другая разновидность игры состоит в том, что «ворот» - 2 пары. Игроки, изображавшие их, произносят стишок одновременно (в лад). Пойманные не выбирают, куда встать, а сразу включаются в команду поймавших их «ворот». Изображающие ворота соревнуются в том, кто больше поймает игроков. Соревнование завершается перетягиванием.

### «Капканы»

Из числа играющих выбирается несколько «капканов» (по 2 человека). Стоя в парах лицом друг к другу, они поднимают сомкнутые руки, образуя воротца, или «капканчики», через которые пробегают, взявшись за руки, остальные игроки.

«Капканы» образуют круг и открыты, пока играет музыка (или звучит бубуен). По сигналу (свисток, громкий хлопок, прекращение музыки) «капканы» закрываются, т.е. опускаются руки, задерживая оказавшихся между рук.

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

Игра повторяется 2-3 раза.

### «Почта»

(«Откуда и куда?»)

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

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



- А что делают в Москве?

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

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

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

### «Два Мороза»

Из играющих выбирают водящих – двух Морозов. Они выходят на середину зала. Участники игры с одной стороны зала, на которой они собираются вначале, должны перебежать на другую сторону. Это происходит после следующего диалога.

Подбоченясь, два «Мороза» обращаются к собравшимся:

- Мы два брата молодые, два Мороза Удалые.

- Мороз, Красный нос, - объявляет один.

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

Дети хором отвечают:

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

После произнесенных слов дети бросаются перебежать на другую сторону зала. Если никто из игроков не решается это сделать, «Морозы» объявляют, что все, кто не побежит на счет «три», станут проигравшими – будут «заморожены». Морозы читают: «Раз, два, три!» Все бросаются перебежать зал, а «Морозы» стараются осалить (коснуться) детей рукой. Осаленный должен остановиться, замереть без движения, как «замороженный». «Разморозить» его могут другие, еще не осаленные игрока, коснувшись рукой. Тогда он бежит вместе со всеми на противоположную границу зала, куда «Морозы» уже не имеют права забегать.

В начале игры можно договориться, что «замороженных» водящие отводят в свой «ледяной дворец», где выручить их нельзя до смены водящих.

### «Золото хороню».

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

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

Вместо приговорки один из играющих может звенеть в колокольчик.

### «Чепуха».

Выбирается водящий, который отходит в сторону. Участники игры загадывают любые предметы (каждый-свой). Приходит водящий и задаёт участникам вопросы, в ответ на которые игроки должны назвать задуманный предмет.

Играющий, чей ответ более других подошёл к заданному вопросу, становится водящим.

### «Жмурки».

Водящий – жмурка – становится в центре. Ему завязывают глаза и поворачивают несколько раз вокруг себя. Происходит диалог жмурки и играющих:

-Где стоишь?

-На мосту.

-Что продаёшь?

-Квас.

-Ищи три года нас.

Участники расходятся по комнате, жмурка идёт их искать. В ходе игры участники не должны сходить со своих мест. Им разрешается присесть, отклониться, встать на колени. Если водящий находит и угадывает ребёнка, он передаёт ему роль жмурки.

### «Жмурки наоборот».

Выбирается жмурка. Но глаза ему не завязывают. Его сажают перед большим белым экраном. На небольшом расстоянии от экрана устанавливают фонарик. Играющие проходят между фонарём и экраном, а жмурка по теньям должен узнать участников игры. Игроки, чтобы сбить водящего с толку, могут надеть на себя любые детали одежды. За каждого неправильно названного игрока водящий отдаёт фант.

### Игра «Колечко, колечко»

Выбирают считалкой ведущего.

Дети садятся на лавку, складывают ладошки. Стоять остаются двое. У одного из них (ведущего) – колечко. Все начинают произносить текст и в такт потряхивать ладошками, сложенными вместе. Водящий с колечком в ладошках поочередно подходит к каждому из сидящих и незаметно кому-то из них опускает колечко. Второй из стоящих должен отгадать, у кого в ладошках колечко. Если угадывает, садится на место того, у кого было колечко. Если нет, все дружно произносят: «Раз, два, три, колечко, беги» Ребенок с колечком убегает. Тот, кто угадывал, бросается вдогонку.

Играющие произносят:

Колечко, колечко, катись на крылечко,  
Через поле, через луг возвращайся, сделав круг!

*Вариант игры с несколько иным названием «В перстни» предлагает  
Г.Науменко.*

Дети 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 он приговаривает:

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 уж 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, у кого спрятано кольцо, они одновременно с ним бегут в разные стороны, обегая лавку. Кто первым сядет на свободное место, тот водящий. Он и прячет снова кольцо.

#### «Дятел».

Ходит дятел по пашнице,  
Ищет зёрнышко пшеницы,  
Не нашел и долбит сук:  
Тук, тук, тук, тук!

Выбирают дятла, подходят к дереву и поют.  
Дятел берёт палку и считая про себя,  
Стучит по дереву задуманное количество раз.  
Игрок, который правильно назовёт число  
Ударов, столько раз бежит вокруг дерева,  
И становится новым дятлом.

#### «Заря-зареница».

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

Дети держат «карусель» за ленты, идут по кругу и поют.  
Водящий ходит вне круга, с последними словами задевает  
Одного из игроков. Они разбегаются в разные стороны, кто  
Первый возьмётся за ленту. Неудачник становится водящим.

#### «Золотые ворота».

Золотые ворота, проходите, господа!  
В первый раз прощается, второй раз запрещается,  
А на третий раз не пропустим вас.

Два ведущих делают ворота. Один – «серебряное блюдечко»,  
другой – «наливное яблочко». Все проходят в ворота, с последним  
словом ворота опускаются, задерживая одного из игроков.

Игрок: - «Золотые ворота, пропустите вы меня.»

Ответ: - «Мы всех пропускаем, а тебя оставляем. Что выбираешь,  
Наливное яблочко или серебряное блюдечко?»

Игрок переходит на выбранную сторону.

Так дети делятся на две команды, затем перетягивают канат.

### «Ремешок».

Прячу, прячу ремешок  
Под калиновый кусток,  
А кто зореньку проспит,  
Того бить колотить.

Водящий с ремешком ходит за кругом, у детей глаза закрыты.  
С последним словом кладёт ремень кому-нибудь за спину.  
Тот бежит за водящим, пытаясь догнать и слегка ударить его  
Ремешком. Водящий пытается занять место того, кто за ним бегаёт.

### «Сиди, Яша».

Выбирается Яша. Он встаёт в центр, ему завязывают глаза.  
Все идут по кругу и поют.

Сиди, сиди, Яша под ореховым кустом,  
Грызи, грызи, Яша, орешки калёные,  
Ядра золочёные.

Далее говорят, хлопая в ладоши.

Чок, чок, пяточок.  
Вставай Яша – дурачок!  
Где твоя невеста, и в чём она одета?  
Как её зовут и откуда привезут?

Яша в это время крутится на месте, по окончании  
Идёт наугад, выбирает кого-нибудь и выводит в  
Середину. Необходимо узнать, кто перед ним, назвать имя.



