|  |  |
| --- | --- |
| **Ладушки**  - ладушки, ладушки, где были?  -у бабушки.  - что пили – ели?  -кашку варили. Кашка сладенька,  Бабушка добренька,  Дедушка недобр, поварешкой в лоб!  (щелчок в лоб) | **Мороз**  У детей в руках снежки.  Выбирается Мороз, дети подбегают к нему:  «вот снежок мой, посмотри!, вот снежок мой, посмотри! Если хочешь его взять, ты попробуй нас догнать!»  Дети убегают, а Мороз их ловит. |
| **Дед Мороз**  Выбирают Деда Мороза, ставят его в круг, дети водят хоровод: Дед Мороз, Дед Мороз  Через дуб перерос, через дуб перерос.  Прикатил подарков воз  Морозы трескучие, снега сыпучие  Ветры завьюженные, метели дружные.  Холод, стужу напустил, На реке мост намостил.  После этих слов дети разбегаются, а Дед Мороз их ловит. До кого дотронется, - тот «заморожен», идет в круг и стоит неподвижно. Другие играющие могут его разморозить, если бросят ему снежок, которым он попадет в Деда Мороза. | **Жмурки**  Одному из играющих (жмурке) завязывают глаза, отводят его на середину комнаты. Жмурка несколько раз поворачивается вокруг себя, затем его спрашивают дети:  - кот, кот, на чем стоишь?  -на квашне.  -Что в квашне?  -квас.  -лови мышей, а не нас.  Участники разбегаются, а жмурка их ловит. Кого поймали, тот и жмурка. |
| **Пчелки и ласточки**  Пчелы летают по полянке и напевают:  Пчелки летают, медок собирают  Зум, зум, зум, Зум, зум, зум.  Ласточка сидит в своем гнезде и слушает их песенку. По окончанию ласточка говорит:  «Ласточка встанет, пчелку поймает».  С последним словом она вылетает из гнезда и ловит пчел. Кого поймает, тот становится ласточкой и игра повторяется. | **Комарики и лягушки**  Все участники делятся на «комариков» и «лягушек». Лягушки сидят в болоте, а комарики летают, издавая жужжание. Затем взрослый говорит:  «сел комарик под листочек (дети садятся)  На дубовый на пенечек, свесил ножки (качают ногами), спрятался (закрывают лицо руками).  Лягушки, квакая, выходят из домиков и ищут комариков. Съедают тех, кто открыл лицо. |
| **Сижу – посижу**  Все играющие садятся на стулья по кругу. Водящий стоит в середине круга и приговаривает:  «братцы, сестрицы, примите меня.  Братцы, сестрицы возьмите меня».  Все дети отвечают: « иди от нас!».  Водящий садится к кому-нибудь на колени и говорит: «сижу-посижу. У кого?». Водящему надо угадать у кого на коленях он сидит, если угадает, водящим становится тот, кого угадали. | **Дед**  Из детей выбирается дед, который садится в стороне. Игроки, договорившись о том, что будут показывать, подходят к деду и говорят с поклоном:  -здравствуй, дед!  -здравствуйте, дети! Где вы были?  -на работе  -что делали?  Дети начинают пантомимой показывать. Если дед угадывает, то дети разбегаются. Кого дед поймает, тот и становится дедом. |
| **Воевода**  Дети, стоя по кругу, перекатывают мяч друг другу и говорят:  «катится яблочко в круг хоровода, кто его поднял, тот воевода».  Тому, у кого оказался мяч, говорят: «воевода, воевода, выбегай из хоровода!» воевода выбегает из круга, бежит по кругу и кладет мяч между 2-мя игроками. Дети говорят: «раз, два, не воронь, а беги, как огонь!». 2-е детей бегут по кругу в противоположные стороны, стараясь раньше другого схватить мяч. Тот, кто первым это сделает, катит мяч по кругу и игра повторяется. | **Лиска – лиса**  Из детей выбирается лиска – лиса. Остальные дети поют:  «лиска – лиса, дивья краса  Долгий нос, рыжий хвост!». Как только дети закончили петь, они бросаются в рассыпную, а лиска – лиса бежит ловить. Кого поймает, тот и будет водить. |
| **Мячик кверху**  Дети встают в круг, водящий идет в середину и бросает мяч со словами: «мячик кверху». Дети стараются отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «стой!». Все дети останавливаются. Водящий бросает мяч в того, кто ближе всех от него стоит. Если попал, то тот становится водящим. Если не попал, то все начинается снова. | **Змея**  Перед игрой детям предлагают отгадать загадку: из куста шипуля, за ногу тянула (змея). Выбирается змея, которая садится подальше от всех играющих. Дети идут к ней цепочкой, взявшись за руки, произнося текст загадки. Змея шипит и догоняет убегающих детей |
| **Гуси – лебеди**  Дети убирают волка, хозяина, а остальные – гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут гуси-лебеди и хозяин. На другой стороне – волк. Хозяин отпускает гусей погулять, свежей травки пощипать. Потом хозяин зовет гусей: «гуси, гуси, га-га-га. Есть хотите?»  «да, да, да!»  «ну летите домой, но серый волк под горой».  Гуси бегут домой, а волк их ловит. Пойманные гуси выходят из игры. Последний, самый ловкий, самый быстрый, становится волком. | **Малечина-калечина**  Дети выбирают ведущего. Каждый игрок берет в руки небольшую палочку (длиной 20-30 см). все произносят слова:  «малечина-калечина, сколько часов осталось до вечера, до зимнего. После слов дети ставят палочки на ладонь. Ведущий начинает считать: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10. Выигрывает тот, кто дольше продержал палочку |
| **Стадо**  Выбирается «пастух» и «волк», а остальные игроки – «овцы». Дом волка в лесу, у овец 2 дома на противоположном конце площадки. Овцы громко зовут пастуха:  Пастух, пастушок! Заиграй нам в рожок!  Травка мягкая, роса сладкая,  Гони стадо стадо в поле, погулять на воле.  Пастух выгоняет овец на луг. Те бегают, прыгают, щиплют травку. По сигналу пастуха: «волк», все овцы бегут в дом, а пастух встает на пути волка и защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры. | **Заря**  Дети встают в круг, руки за спиной. Один ребенок – «заря», ходит за кругом и говорит:  Заря, заряница, красная девица,  По полю ходила, ключи обронила,  Ключи золотые, ленты голубые,  Кольца обвитые – за водой пошла.  В конце слов, водящий кладет ленту на плечо одному из игроков, который заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Горелки**  Игроки встают парами друг за другом. Впереди всех (в 2-х шагах) стоит водящий – горелка. Игроки говорят слова:  Гори, гори ясно, чтобы не погасло.  Стой подоле, гляди на поле,  Едут там трубачи, да едят калачи.  Погляди на небо: звезды горят, журавли кричат  Гу, гу, убегу. Раз, два не воронь, а беги как огонь.  После слов последняя пара бежит в разные стороны вдоль колонны, а горелка должен их запятнать. Тот, кого запятнали, встает с горелкой впереди всей колонны, а второй становится горелкой. | **Волк**  Все игроки – овцы, один ребенок– волк. Овцы: разреши нам волк, погулять в твоем саду.  Волк: гуляйте, гуляйте, да только траву не щипайте, а то мне спать будет не на чем. Овцы гуляют, щиплют траву и поют:  Щиплем, щиплем травку, зеленую муравку,  Бабушке на рукавички, дедушке на кафтанчик,  Серому волку грязи на лопату. После слов волк догоняет овец. Кого поймал, тот становится волком. |
| **Соня**  Игроки садятся в круг. Водящий – соня садится в круг и закрывает глаза. Все игроки подходят к соне и говорят: соня проснись, при этом кто-то тихонько дотрагивается до него рукой. Соня должен угадать кто его тронул. Если угадал, они меняются местами. | **Птицы летят**  Ведущий перечисляет: галки, летят, сороки летят…. Все игроки поднимают руки, изображая летящих птиц. Ведущий продолжает: кошки летят, собаки летят… кто поднимет руки выбывает из игры. |
| **Четыре стихии**  Все становятся в круг, в центре – ведущий.он бросает мяч кому-то из игроков, произносит при этом одно из 4-х слов: земля, вода, воздух, огонь. При слове земля нужно назвать какое-нибудь животное, при слове вода – рыбу, при слове воздух – птицу, при слове огонь – что-то, что его вызывает, например зажигалка, спичка, молния… те, кому не удалось правильно отреагировать, выходят из игры. | **Цвета**  Игроки выстраиваются в шеренгу. Ведущий бросает одному мяч и говорит какой-то цвет, например «зеленый». Тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать предмет зеленого цвета, например «крокодил» или «огурец», и бросить мяч ведущему. |
| **Охота на крокодила**  Крокодил – цепочка из нескольких ребят, которые встают в затылок и держат друг друга за пояс. Охотники – остальные дети, которые окружают крокодила широким кольцом. Задача охотников – попасть крокодилу мячом в хвост, то есть в последнего в цепочке, задача крокодила – увернуться и спрятать хвост. | **Сокур – беркут**  Все игроки становятся в круг. Выбираются 5 перепелок и одного слепого беркута, которому завязывают глаза. Перепелки бегают от беркута в пределах круга, а беркут старается их поймать. Цепочка круга может ему подсказывать: левее, правее и тд. Кого беркут поймает – тот сам становится им. |
| **Остров пиратов**  На земле чертят круг. Все игроки находятся вне круга. Каждый старается втолкнуть соседа в круг – на остров пиратов. Те, кто обеими ногами стоит в круге, становятся пиратами. Они не могут выйти из круга, но могут затаскивать туда пленников. | **Цапки**  Ведущий вытягивает руку перед собой ладонью вниз, остальные ставят под ней свой указательный палец. Ведущий произносит:под моею крышей собралися мыши, заяц, белка, жаба. Цап! На последнее слово ведущей сжимает свою кисть, стараясь захватить пальцы играющих, а они быстро их убирают. |
| **Золотые ворота**  Дети встают парами друг за другом. Руки поднимают вверх. Один игрок – ведущий, который проходит ворота, выбирая себе пару. Дети произносят: проходите, господа в золотые ворота. Новая пара встает самой последней, а ребенок, оставшийся один, становится ведущим. | **Делай, как я**  Дети встают в круг, берутся за руки. В центре – ведущий. Дети ходят по кругу, говоря нараспев слова:  У дядюшки Триорона было семеро детей, семеро сыновей. Они не пили, не ели, друг на друга смотрели, разом делали как я! При последних словах все начинают повторять его жесты. Кто повторил лучше всех, становиться ведущим. |
| **Звонари**  Все участники встают в круг, взявшись за руки. В центре круга двое – звонарь с колокольчиком и жмурка, с завязанными глазами. Все говорят: диги – дон, диги – дон, отгадай откуда звон. Жмурка по звону колокольчика пытается поймать звонаря. | **Баба яга**  Один из играющих – баба яга стоит поодаль. Дети подходят к ней и дразнят: баба яга – костяная нога, с печки упала, ногу сломала.  Пошла в огород, испугала народ,  Побежала в баньку, испугала заиньку. Баба яга прыгает на одной ноге, пытается поймать убегающих. Кого поймала, тот становится бабой ягой. |
| **Ляпка**  Один игрок – ляпка, который бегает за всеми участниками игры и старается их остановить, приговаривая: на тебе ляпку, отдай ее другому. Новый ляпка догоняет игроков и старается кому-то из них передать ляпку. | **Кувшинчик**  Водящий бьет мячом об землю со словами:  Я кувшинчик уронила и о пол его разбила,  Раз, два, три – его, Ванечка, лови! На слово лови сильно бьет мяч об землю и убегает. Его на лету подхватывает тот, чье имя назвали. Игра продолжается дальше. |
| **Филин и пташки**  Перед началом игры дети выбирают себе птиц, которым они смогут подражать. Один ребенок – филин, который сидит в своем гнезде. 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 поймал, он угадывает, что за птица. Только верно угаданная птица становится филином. | **Летал, летал, воробей**  С помощью считалки выбирают ведущего – воробья. Все игроки встают в круг, а воробей в центре. Дети идут по кругу со словами:  Летал, летал, воробей, летал, летал, молодой  По-за синю морю, видел, видел воробей,  Видел, видел воробей как….  Воробей продолжает: зайцы прыгают, вороны летают и тд. Дети должны изображать то, что видел воробей. Воробей выбирает лучшего породиста и приглашает его на свое место, а сам становится на его |
|  |  |