«Игра в шапку»

Цель игры: развитие ловкости, внимания.

На площадке играющие садятся на землю, образуя круг, в центре стоит один из игроков. Сидящие по кругу игроки бросают один другому шапку. Стоящий в кругу должен поймать шапку в тот момент, когда она перелетает от одного игрока к другому, или попытаться вырвать ее из рук игроков.

Правила игры:

- шапку перебрасывают, не соблюдая порядка, взад или вперед;
- если стоящему в кругу удается поймать шапку, то он садится в кругу. А тот игрок, у которого была отнята шапка или который вовремя не поймал шапку, остается стоять в кругу.

Вариант игры: на ровной игровой площадке один из играющих («болван») садится на землю и ставит на своей голове шапку верхом вниз. Остальные играющие друг за другом перепрыгивают через сидящего, и кто первый свалит шапку, тот садится на место «болвана».

«Иголка, нитка и узелок».

О единстве идеи, пути её осуществления.

Ход игры: Игроки становятся в круг и берутся за руки. Считалкой выбирают «Иголку», «Нитку» и «Узелок».

Герои друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же «Нитка» или «Узелок» оторвались (отстали или неправильно выбежали,
вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие герои.

Выигрывает та тройка, в которой дети двигались быстро, ловко, не отставая друг от друга.

Правила игры. «Иголку», «Нитку», «Узелок» надо впускать и выпускать из круга, не задерживая, и сразу же закрывать круг.

«Ловишка в кругу».

Игра развивает чувство меры, умение жить в почитании и согласии с требованиями общества, не переступать запретную черту даже в экстремальных ситуациях, хранить устремление к реализации цели.

Подобная игра, входя в подсознание, как алгоритм поведения, поможет человеку и в дальнейшем, не выходя из круга своих возможностей и заслуг, регулировать свои действия, соотносить их безболезненно для самолюбия с действиями окружающих.

Ход игры: На площадке чертят большой круг — от 3 м и более, в зависимости от количества играющих.В середине круга кладут палку, её длина должна быть значительно меньше диаметра круга. Участники игры стоят в кругу, один из них — «Ловишка». Он бегает за детьми в кругу и старается кого–то поймать. Пойманный игрок становится «Ловишкой».

Правила игры. Никто не встаёт на палку ногами: «Ловишка» её оббегает, игроки могут перепрыгивать. Пойманному игроку не вырываться из рук «Ловишки».

«Снежинки, ветер и мороз».

Игра воспитывает спокойное восприятие холодных качеств Природы как радостных и полезных. Она даёт возможность детям выразить свои симпатии, а педагогу увидеть их и укрепить.

Ход игры: Игроки — «снежинки» встают парами лицом друг к другу и хлопают в ладоши, приговаривая:

Ой, летят, летят снежинки,
Словно белые пушинки
На дороги, на поля.
Стала белой вся Земля.

На каждое слово делают хлопок то в свои ладоши, то в ладоши с товарищем.

Далее приговаривают: «Дзинь, дзинь», пока не услышат сигнал «Ветер!» «Снежинки» разлетаются в стороны и сбегаются в большую «снежинку» из несколько кружков. На сигнал «Мороз!» все выстраиваются в общий круг и берутся за руки.

Правила игры. Менять движения можно только по сигналу «Ветер!» или «Мороз!».

В игру можно включать разные движения: подскоки, легкий или быстрый бег, кружение парами и т.д.

«Чехарда»

Все играющие становятся на расстоянии примерно пяти шагов друг за другом.

Затем они, опираясь на на одну согнутую в колене ногу, нагибаются, кроме последнего.

Последний участник, с разбега, по очереди, перепрыгивает через других играющих.

Он может помогать себе, опираясь руками об их спины.

В ходе игры, чтобы усложнить задачу тех, кто перепрыгивает, участники постепенно выпрямляются.

Кто успешно перепрыгнул - встает впереди.

Выбывают из игры те играющие, которые не смогли перепрыгнуть.

«Цепи-цепи»

Понадобится просторная площадка и много желающих. Чем больше игроков, тем лучше, но не меньше шести человек.

Все игроки делятся на две команды поровну. Команды становятся друг напротив друга в шеренги и берутся за руки, образовав «крепкие цепи».

Игроки одной из команд кричат: «Цепи – цепи, разбейте нас!» или, еще вариант: «Цепи кованы, раскуйте нас!». Вторая команда спрашивает: «Кого из нас?»

Противоположная команда, посоветовавшись, называет имя игрока, который будет «разбивать» (обычно выбирают самого слабого). Этот человек бежит со всей силы и пытается разорвать сцепившиеся руки противников (опять же, выбирает «самое слабое звено»). Если ему удалось разорвать цепь, то он забирает одного из двух игроков, между которыми прорвался и возвращается с добычей в свою команду. Если не удалось расцепить руки, неудачливый игрок остается у противника.

Игра «Цепи – цепи» продолжается до тех пор, пока в одной из команд не останется один игрок.

«Грыбаки»

Цель игры: развитие скоростной выносливости.

Играющие дети берутся руками попарно и становятся пара за парой. Выбираются «грыбаки» — пара, которая становится впереди всех на небольшом от них расстоянии. Сначала бежит первая пара игроков, мимо «грыбаков». Бегущие должны бежать в одиночку, не держась за руки. «Грыбаки» ловят и бегут вместе с ними, взявшись за руки.

Правила игры: Если один из бегущих будет пойман «грыбаками», не успев подать руку товарищу, то он и его товарищ становятся «грыбаками», а «грыбаки» становятся позади все пар; если «грыбаки» не поймали ни одного из бегущих, то становятся на прежнее место и бежит следующая пара, а та, что бежала, становится позади последней.

«Казаки»

Цель игры: развитие внимания, ловкости.
Играющие мальчики выбирают себе начальника, который приказывает им строиться в шеренгу, поворачиваться, скакать в карьер, схватывать на бегу какой-нибудь приз, перепрыгивать через барьер или ров. Играющие попадают в цель камешками.

Правила игры: наиболее отличившиеся в игре и выполнении приказаний получают от начальника чины и знаки отличия.

«Горелки»

Выбирают водящего. Затем участники распределяются парами и должны взяться за руки. Они становятся перед водящего «столбцом», т. е. выстраиваются в колонну в затылок друг другу.
Начинают играть по команде водящего, например:
«Раз, два, три — беги!»;
«Рыба, галка, хлеб, мочало..Сзади пара — побежала!» и т. д.
Можно произнести любые приговорки, например, замечательную приговорку, придуманную для горелок С. Маршаком:
"Косой, ты косой,
Не ходи ты босой,
А ходи ты обутый,
Лапочки ты закутай.
Если будешь ты обут,
Волки зайца не найдут,
Не найдет тебя медведь,
Выходи, тебе гореть!"
Итак, как только водящий дал команду "Выходи ...", последняя пара бежит вперед, разъединяя руки (один участник обегает колонну слева, а другой справа).
Задача пары — встать впереди колонны и вновь взяться за руки.
Водящий пытается помешать этому, и если ему удается засалить (поймать) одного из игроков, он становится вместе с пойманным во главе колонны.
Игрок, оставшийся без пары, идет водить.
Если же водящему не посчастливится засалить кого-либо из бегущих и они сумеют стать первой парой, то он продолжает водить.

«Заря»

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих — Заря.
Она 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 «Заря» осторожно кладёт ленту на плечо одному из играющих. Тот, заметив это, быстро берёт ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Кто останется без места, становится Зарей.
Правила игры. Игроки не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту. Бегущие не должны пересекать круг

«Борющаяся цепь»

Две команды становятся лицом друг к другу на линиях, расстояние между которыми составляет примерно 10 шагов, и затем сходятся, на средней черте так, чтобы соперники чередовались.

Все берутся под руки.

В образовавшейся цепи члены команд смотрят в противоположные стороны.

По условному сигналу каждая команда старается оттеснить соперников за их исходную линию.

Участники, допустившие разрыв цепи, выбывают из игры.

«Салки»

Выбирают водящего или салку, чаще всего "при помощи считалки. Например, такой:

Кто ретивый
Долгогривый
Скачет полем,
Скачет нивой.
Это конь, это конь
Конь ретивый
Долгогривый
Кто коня
Того поймает,
С нами в салочки
Играет.

Все остальные участники игры разбегаются. Салке: требуется: догнать кого-либо из играющих и осалить, запятнать его, т. е. хлопнуть ладонью по спине, руке и т. д.

После этого водящим становится осаленный. Подняв руку, он говорит: «Я — салка!». Пятнать предыдущего салку новому не разрешается.

Игру можно усложнить.

Скажем, нельзя пятнать того, кто успеет замереть в какой-нибудь позе, например, припадет к земле, опираясь на ладони и носки вытянутых ног!

Или, например, можно спастись в «доме» — специально очерченном круге. Кроме того, пятнать можно не рукой, а мячом.

«Отбивалы»

Выбирают водящего.

Вокруг него чертят круги диаметром 1-1,5 м (сколько играющих, столько и кругов).

Водящий держит в руке теннисный мяч; в руках у игроков, стоящих в центре каждого круга, — палки.

Задача любого игрока — отбивать мяч, брошенный водящим.

Если мяч попадает в играющего, то он идет водить.

Если же игроку удается отбить мяч, то водящий бежит к тому месту, где упал мяч, и уже оттуда старается попасть в кого-либо из играющих.

«Ляпка»

Игра развивает стремление приблизиться к цели, дотронуться в игре к своей симпатии, проявить ловкость, быстроту реакции. В общем азарте она растворяет обидчивость недотрог, застенчивость робких.

Ход игры: Один из игроков — водящий или «Ляпка». «Ляпка» бегает за игроками и старается кого–то осалить.

Осалив, приговаривает: «На тебе ляпку! Отдай её другому!» Новый «Ляпка» догоняет игроков, чтоб передать ляпку.

Правила игры. «Ляпка» не преследует одного игрока. Все игроки следят за сменой «ляпок».

«Кувшинчик»

Это игра на заклик дождя. Игра дает возможность прожить минуты единения, выразить свои симпатии, говорить и действовать в кругу друзей.Природа выбирает достойных внимания и усиливает каждого силой коллективного признания.

Ход игры: Избранный водящий берёт мяч — «кувшинчик», и, ударяя им о Землю, поёт:Я кувшинчик уронила и о пол его разбила.
Раз, два, три, раз, два, три, его, Ванечка, лови!Сразу же по окончании песни водящий сильно ударяет мяч о Землю, а участник, имя которого было названо в песне, ловит его.Поймавший мяч отходит в сторону, все остальные, подняв руки и образовав над головой «круг–колесо», поют:Мы знаем все подряд, что ребята говорят: Оля, Коля, дуб зеленый, ландыш белый, зайка серый, брось!

Игрок с мячом поёт:

Я знаю всё подряд, что ребята говорят:
Дуб зелёный, ландыш, мак, я бросаю мяч — вот так!

И бросает мяч кому–нибудь в «круг–колесо» из рук над головой. В кого попал, тот водит.

«Каши»

Цель игры: развитие ловкости, силовой выносливости.

На игровой площадке дети становятся в кружок и один из них, бросая мяч о землю, говорит: «Дети, каши!» Мяч подскакивает, а играющие пытаются его поймать. Тот, кто поймал мяч, садится верхом на того игрока, который вместе с ним протянул руку к мячу, и снова бьет мяч о землю, остальные игроки стараются его поймать

«В три бабки»

Перед началом игры игроки конаются, т. е. берется палка, один игрок обхватывает ее рукой у нижнего конца, другой берется выше его руки и т. д. Последний игрок, взявшийся за конец палки, называется «верх», а другой «низ». «Верхи» бьют, а «низы» идут в поле.
Для этой игры в землю втыкаются три палочки (бабки): первая бабка, от которой бьют «битой» мяч, вторая втыкается недалеко от первой, несколько в стороне, а третья — шагов на 30—40 от первой. Играющие бьют по очереди. Бить можно только один раз. Ударивший мяч отходит ко второй бабке, куда идут и другие. Если мяч залетел далеко, стоящие у второй бабки перебегают к третьей, а если можно, то бегут и назад. Если же нет возможности бежать назад, то ожидают там удобной минуты, чтобы помчаться к первой бабке. Стоящие в поле стараются ударить мячом кого-нибудь из бегущих. Если это им удается, они все бросаются к первой или ко второй бабке, смотря по тому, куда бежать ближе и удобнее. Побежденные в это время стараются в свою очередь ударить мячом кого-либо из противников, и если им это удается и они вовремя убегут к бабкам, то продолжают бить, а если нет, идут в поле, а низы начинают игру. Иногда взаимное выбивание повторяется несколько раз.
Правила игры:
Выбивать можно только тогда, когда играющие находятся между второй и третьей бабками; забежав за ту или иную бабку, играющий вполне обезопасен от удара;
Кроме удара противника, стоящие в поле получают право бить мяч еще и тогда, когда кто-нибудь из них поймает мяч на лету.

«Дзига»

Одной из самых любимых была игра пастухов – Дзига.
Пока овцы или кони мирно паслись или отдыхали, мальчишки на хорошо утрамбованном месте играли в дзигу.
Специально изготовленную игрушку, похожую на шпульку из ниток и на волчок, подхватывали кнутами.
Условия игры были самыми разными: стараясь не уронить, гнали дзигу по маршруту или гоняли ее наперегонки…
Особенно ловкие мальчишки ухитрялись выделывать потрясающие номера с кубарем, подбрасывая его в воздух и попадая им в цель за много метров.
Бывали командные соревнования, бывали бои – когда сшибали дзиги противников.
Эта игра развивала глазомер, выносливость, ловкость, обучала пастушьему владению кнутом и боевому умению обращаться с нагайкой.

«Цурка»

Игроки берут две палки: длинную и короткую. Длинной палкой ударять по короткой из разного ее положения. Короткая палка может находиться над ямкой, в вытянутой руке на уровне плеча или над головой. Короткую палку нужно было послать длинной палкой в определенную точку или за черту, проведенную на земле. Это игра на дальность и меткость попадания. Она развивает глазомер, меткость и силу рук.

«Зоска»

К кусочку овечьей или заячьей шкурки пришить круглую металлическую (свинцовую) пластинку. Получается игрушка, которую называли зоска. Ее нужно подбрасывать внутренней стороной стопы, при этом стараясь не уронить. Выбивать зоску, стоя на одной ноге, или двигаясь вперед, назад или в сторону на одной ноге.

Побеждает тот, кто большее количество раз подбросит зоску ногой, не уронив ее на землю.

Побежденные отдают свои зоски победителю. Игра в зоску требует большой сноровки, выносливости, ловкости.

«Нагайка и кнут»

1) нагайкой на скорости крутиться «волчком» (вертикальное вращение вокруг своей оси) и сбивать 3-4 стоящих или подброшенных клубка (шерстяные клубки);
2) с кнутом – почти тоже самое, но труднее с выбором дистанции;
3) проход под нагайкой («карусель» с нагайкой) –- один казачонок стоит с нагайкой и вращает её по-восьмёрке, остальные должны выбрать момент и пройти как можно ближе к нему, не задев нагайки; поначалу скорость вращения небольшая, усложнение достигается – увеличением скорости вращения, сменой направления вращения (когда диагонали вращения идут сверху вниз, пройти под нагайкой легче, когда снизу вверх – труднее) и наличием закладки в шлепке нагайки.

«Куколка»

- «Куколка» - это круглое полено, которое вращали руками. Начинали не ранее 12 лет. Суть заключалась в следующем: необходимо было перебрасывать «куколку» самыми разнообразными способами , как можно на большей скорости и как можно дольше её не ронять на землю (и уж тем более на ноги и другие части тела).Со временем вес «куколки увеличивался до 2-2,5 пудов, а требования оставались теми же.

Дальнейшее развитие ентой потешки (я думаю, что это уже не для детей, а для взрослых казаков) –в «куколку» втыкали от 1-го до 4-х ножей (кинжалов) и вращали как обычно, здесь важным было не схватиться за ножи и в тоже время не уронить «куколку».После такого развлечения для казака не составляло никакого труда отобрать у противника его же оружие!

«Знамя»

На пригорке возводилось потешное укрепление из брёвен и веток, а зимой из снега (городок).

Женщины и девушки, защитницы городка, находились внутри «крепости».

Парни, разделившись на “всадников” и “коней”, начинали приступ. Их задачей было разрушить укрепления и, пробившись сквозь строй защитниц, захватить знамя. При этом необходимо было усидеть на “коне”. Если “всадник” падал с “коня” или же его стаскивали, то он больше участия в игре не принимал.

Задача женщин – не дать захватить знамя. Для этого ими использовались средства весьма внушительные: обмотанные шкурами палки, набитые соломой мешки, а зимой ещё и снежки.

Игра продолжалась до тех пор, пока мужчины не захватят городок, или не откажутся от этой затеи.

«В утку» (Селезень и Утка)

Играющие становятся рядом, рука в руке.

Двое, стоящих на одном краю вереницы, отрываются от нее (это *«селезень»* и *«утка»*) и берут, подныривая под руки стоящих в ряду то спереди, то сзади, причем *«селезень»*, «селезень догоняет *«утку»*.

Стоящие в ряду приговаривают:

Догони, селезень, утку.

Догони, молодой, утку.

Поди, утушка, домой,

У тебя семеро **детей**,

Восьмой селезень,

Девятая утка,

Десятая гуска.

Та пара, под руками которой «селезень" поймал *«утку»*, заменяет их, а они становится на освободившееся место.

«Золотые ворота» (I способ)

Играющие берутся за руки, образуя круг. В центре его встают двое играющих, берутся за руки и поднимают их вверх – делают *«золотые ворота»*. Рядом с *«воротами»* втыкают ветку. Один из участников игры – водящий. Он проходит через *«золотые ворота»*, подходит к кругу и ребром ладони разрывает руки одной из стоящих там пар. При этом все говорят:

В золотые ворота проходите господа:

В первый раз – прощается,

Второй - запрещается,

А на третий раз не пропустим вас!

Играющие, руки которых разъединил водящий, бегут в разные стороны по кругу к воткнутой в его центре ветке. Первый, выдернувший ветку, идет в *«золотые ворота»*, а проигравший встает в пару с водящим в круг.

«Золотые ворота» (II способ)

Играющие выбирают двух ведущих. Они сговариваются, какие возьмут себе названия: один называет себя *«серебряное блюдечко»*, другой – *«наливное яблочко»*. После этого ведущие берутся за руки и поднимают их вверх, образуя *«золотые ворота»*. Остальные участники игры выстраиваются один за другим и гуськом проходят в *«ворота»*, при этом говоря:В золотые ворота
Проходите, господа!
В первый раз прощается,
Второй раз запрещается,
А на третий раз
Не пропустим вас!
На последнем слове ведущие опускают руки и закрывают *«ворота»*, задерживая одного из игроков. Он просит: *«золотые ворота, пропустите вы меня!»*.
Ему отвечают: «Мы всех пропускаем, а тебя оставляем! Что выбираешь – серебряное блюдечко?». Задержанный игрок выбирает и переходит на ту или другую сторону, он встает за спину ведущего и поднимает руки. То же происходит с другими игроками.
Так играющие делятся на две команды. После этого они меряются силой – берут длинную веревку и перетягивают ее.

«Плетень»

Играющие стоят в шеренгу у четырех стен комнаты, взявшись за руки крест – накрест.

Дети первой шеренги подходят к стоящим напротив и кланяются. Отходят спиной на свое место. Движение повторяют дети второй, третьей и четвертой шеренги.

По сигналу *(свисток)* играющие расходятся по всей комнате (залу, площадке, выполняя определенные движения под звуки бубна *(поскоки, легкий бег, галоп и т. д.)*.

По следующему сигналу свистка или остановке бубна все бегут на свои места и строятся шеренгами, соответственно взявшись за руки крест – накрест.

Выиграет та шеренга, которая первая построится.

«Кривой петух»

Дети стоят по кругу. Один в - центре.

Дети: *«Кривой петух, на чем стоишь?» (На иголочках)*

А как тебе, не колко? *(На подковочках)*

Дети идут по кругу и поют:

Ступай в кут,

Там блины пекут,

Там блины пекут,

Тебе блин дадут.

Ребенок стучит ногой об пол *(3 раза)*

Дети: - Кто там?

Это я, Тарас.

Дети: - Лови нас, не открывая глаз.

Кого поймал, должен угадать.

Кого угадает, тот кривым петухом и станет.

«Цапля»

Играют дети на достаточно маленькой площадке – 5х5 м. По жребию или по считалочке выбирают ведущего – цаплю. Остальные – *«лягушки»*.

Пока цапля *«спит»*, т. е. стоит, наклонившись вперед и опираясь на прямые ноги, лягушки прыгают на корточках. Проснувшись, цапля издает крик и начинает ловить *(салить)* лягушек обязательно большими шагами и на прямых ногах *(не сгибая коленей)* и держась хотя бы одной рукой за голени ног.

Лягушки должны спасаться от цапли, прыгая на корточках. При нарушении условий, например, если кто – то из лягушек встанет во весь рост или выпрыгнет за пределы площадки, а так же при осаливании они меняются местами.

«Чур у дерева!»

Эта игра, традиционная в арсенале 5 – 7 летних **казачат**, также была излюбленной, в нее играли совместно с маленькими горцами.

Игра обычно в саду или там, где росло хотя бы несколько деревьев. Число играющих зависело от количество деревьев. Все, кроме водящего, становились каждый у своего дерева, водящий же – в середине между деревьями.

Стоящие у деревьев начинают перебегать от дерева к дереву; в это время водящий должен успеть осалить бегущего, пока тот не подбежал к дереву и не выкрикнул: *«Чур у дерева!»*.

Осаленный меняется местом с водящим.

«Заплетайся плетень»

Выбирается водящий, который должен отвернуться от остальных играющих, чтобы не видеть их действий.

Играющие образуют *«плетень»* - замкнутый руками круг.

Кто – либо участников хоровода проходит под руками **детей** противоположной стороны круга, затягивая за собой остальных, и так – до полного *«заплетения»*, запутывания.

Затем играющие зовут водящего, который должен распутать хоровод.

Причем соединенные руки игроков должны находиться в правильном *(не ломаном)* соединении.

«Горшки»

Играющие делятся на две равные команды. Одна команда становится *«горшками»* и садится на землю в кружок. Другая 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. Кто первым прибежит к купленному *«горшку»*, тот *«хозяин»*, а опоздавший – водящий.

«Шкракобушка»

Собирается группа **детей**; один из них отделяется и спрашивает у **детей** : *«Где ты был?»* Тот отвечает: *«На мельнице»*.
- *«Что делал?»* - *«Муку молол»*. – *«Что вымолол?»* - *«Копеечку»*. –*«Что купил?»* - *«Калачик»*. – *«С кем съел?»* - *«С тобой»*. – *«Кто подбирал?»* Спрашиваемый отвечает: *«Он»*, - указывая при этом на кого – нибудь из **детей**, стоящих в группе.
Все разбегаются от **указанного ребенка со словами** : *«Шкракобушка»*, шкракобушка!» Он же старая емуется поймать кого – нибудь, если это удается ему, то делается шкракобушкой двое и т. д., пока они не переловят всех остальных.

«Хваталки»

Игроки должны выстроиться двумя шеренгами одна против другой на расстоянии 50 – 60 шагов. Между ними на земле проводится черта. В соответствии с количеством игроков по всей длине черты раскладываются какие – нибудь предметы: камешки, палочки и др.

По команде: *«Раз, два, три!»* игроки бегут к предметам, стараясь захватить их как можно больше. Та команда, которая захватила больше предметов, выигрывает. Игра заканчивается либо по соглашению, либо если набрано нужное количество очков.

«Повтори»

В эту игру играли **казачата 3 – 6 лет**. Дети создавали круг. Вожак отходил в сторону, потому как не должен был видеть, кого выберут затейником. А задача затейника – показывать разные движения, которые остальные играющие должны повторять сразу же, не раздумывая: хлопать в ладоши, приседать, подпрыгивать на двух ногах, подпрыгивать на одной ноге; или как бы скакать на лошади. Вожака звали в круг. Он прохаживался внутри него и присматривался, кто же затевает каждый раз новое движение. При этом, по условиям, ему не разрешалось смотреть долго на кого – нибудь из игроков, т. е. на того, кто, как он думал, в настоящий момент исполнял роль затейника, а надо было поворачиваться в разные стороны. Как только при нем совершалось три движения, вожак угадывал затейника. Это было довольно – таки трудно, потому затейник старался менять движения незаметно, выбирал момент, когда вожак смотрит не на него. Если он ошибался и называл затейником не того, игра продолжалась. Но после трех ошибок выбирали нового вожака, а тот уходил из круга. Когда же вожак угадывал затейника они менялись.

«Игра в шапку»

На площадке играющие садятся на землю, образуя круг, в центре стоит один из игроков. Сидящие по кругу игроки бросают один другому шапку. Стоящий в кругу должен поймать шапку в тот момент, когда она перелетает от одного игрока к другому, или попытаться вырвать ее из рук игроков.

Правила игры:

- шапку перебрасывают, не соблюдая порядка, взад или вперед;

- если стоящему в кругу удается поймать шапку, то он садится в кругу,

а тот игрок, у которого была отнята шапка или который вовремя не

поймал шапку, остается стоять в кругу.

«Просо»

Это особый вид игры в жгута. Выбирается водящий - жгутчик, которому вручается жгут. Остальные играющие образуют прямую цепь, взявшись за руки, которые при начале игры приподнимаются на столько, чтобы можно было пробегать под ними.

Жгутчик подходит к первому стоящему в цепи и спрашивает: *«Пойдешь просо жать?»*. Тот отвечает: *«А большое просо?»* Жгутчик, показывая рукой величину проса, говорит: *«Вот такое!»*. Если жгутчик показывает высокое просо, играющий говорит: *«Не достану»*, а если низкое - *«Спины не согну»*. После этих слов беседующий игрок бежит под поднятыми руками играющих на противоположный конец цепи, а жгутчик преследует его со жгутом. Если жгутчик догонит игрока и ударит его, то он передает жгут нанимаемому жать, а сам становится в цепь с того конца, куда только что прибежал.

Правила игры:

- если жгутчику не удается коснуться до убегающего игрока, то этот игрок примыкает к цепи, а жгутчик подходит с приглашением жать к следующему, игроку и. т. д.

«Коршун и наседка»

Первый игрок *«Наседка»* - остальные выстраиваются в затылок за наседкой взявшись за талию впереди стоящего. *«Коршун» «роет»* ямку,

«Наседка» ходит вокруг *«коршуна»* цыплята за ней и приговаривает:

«Вокруг коршуна хожу по три денежки ношу по копеечке по совелочке»

Н – *«Коршун, коршун, что ты делаешь?»*

К – *«Ямку рою копеечку ищу»*

Н – *«На что тебе копеечка?»*

К –«Иголочку купить, мешок пошить, камешки сложить. В твоих

детушек кидать, чтобы после их поймать!»

Н – *«Зачем?»*

К – *«Чтоб ко мне в огород не лазали!»*

Н – *«А ты сделай плетень повыше. А нет так лови!»*

Коршун старается поймать цыплят, а наседка преграждает ему путь и кричит *«кыш!»*.

Играют до тех пор пока коршун не переловит всех цыплят.

«Рыбаки и рыбки»

Мальчики рыбаки, девочки рыбки.

«Рыбки» - дети взявшись за руки образуют круг. Ведущий и 3 *«рыбака»* с неводом стоят в центре круга.

- Что вы вяжите? – спрашивают рыбки

- Невод – рыбаки

- Рыбу!

- Ловите!

Рыбки подлезают под дугами и оказываются в безопасном месте *(рыбка считается пойманной если на нее набросили невод)*

В – рыбаки какую рыбу вы поймали?

Д – щуку, судака, карпа, леща, сазана, карася.

В – наших рыбок мы отпустим пусть плавают и растут

(дети перечисляют породы рыб).

«А мы просо сеяли»

Ход игры: дети *поочередно, девочки и мальчики, стоя напротив друг друга говорят слова и выполняют движения по тексту.*

Девочки: - А мы просо сеяли, сеяли, сеяли. Мальчики: - А мы просо вытопчем, вытопчем, вытопчем! - Мы дадим вам сто рублей, сто рублей, сто рублей. *Мальчики: - Нам не надо сто рублей, сто рублей, сто рублей, а нам надо девицу, девицу красавицу! - Мы дадим вам девицу, мы дадим красавицу. Вот такую кривую, вот такую косую! Мальчики: - Нам не надо кривую, нам не надо косую, а мы возьмём любую! (мальчики ловят девочек).*

«Жабка»

Выбирается Жабка. Остальные рисуют круг и становятся на черту. Жабка выходит на середину круга, и с ней переговариваются:

- Зачем тебе, Жабка, четыре лапки?
- Чтобы скакать по травке, вытянувши лапки.
- Покажи, Жабка, как ты прыгаешь-скачешь.
- А я этак и вот так!

И Жабка показывает, как она прыгает, а дети, стоящие на линии круга, поют:

Бода-бода-болабода,
Живёт жабка у болота.
Выпуча глаза, сидит,
Громко-громко говорит:
- Ква-квак, ква-квак,
А я прыгаю вот так!

Жабка прыгает и пытается "осалить" одного из ребят. А дети, увёртываясь, бегают по линии круга. Кого Жабка коснётся, тот становится новой Жабкой.

Вариант: После слов: "А я прыгаю вот так!" Жабка показывает какое-нибудь движение, которое все остальные должны повторить. Жабка выбирает того, кто лучше всех задание выполнил и тот становиться новой Жабкой.

«Кузнецы».

Дети, стоя в кругу, говорят считалку: «Конь ретивый, долгогривый Скачет полем, скачет нивой. Кто того коня поймает, С нами в салочки играет».

По считалке выбирается «кузнец».

Остальные – «жеребцы».

Они подходят к «кузнецу» и говорят: «Эй, кузнец-молодец! Расковался жеребец.

Ты подкуй его опять». «Кузнец» отвечает: «Отчего не подковать? Вот – гвоздь, вот – подкова. Раз-два – и готово!» «Жеребцы на слове «готово» убегают, а «кузнец» их ловит

«Обыкновенный жгут»

Цель игры: развитие внимания, ловкости, быстроты движения. Для игры выбирается водящий — жгутчик. Остальные дети садятся на игровой площадке в кружок на небольшом расстоянии друг от друга. Жгутчик ходит кругом со жгутом в руке, иногда наклоняется, делая вид, что предложил кому - нибудь из сидящих жгут за спиной. Жгут кладется за спиной на таком расстоянии, чтобы его было удобно достать рукой. Если до того, как жгутчик обойдет один круг, игрок, которому положили жгут, не обнаружит его, то жгутчик поднимает жгут и ударяет им игрока. Этот игрок становится новым жгутчиком, а предыдущий садится на его место. Если же кто-то из сидящих игроков найдет жгут за своей спиной, то он встает и бежит за жгутчиком, стараясь нанести ему несколько ударов, пока тот не сделает круг и не займет освободившееся место. **Правила игры:** • играющие не имеют права ни оглядываться, ни передвигаться с места, ни сообщать соседу, что ему положили жгут.

«Ястреб»

Дети собираются, количеством до 16 и больше, во дворе, в саду или в просторной комнате и 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. Дети во время бега стремятся бросить в ястреба платок или свернутый жгут, — если они попадают в него, он считается убитым и из среды детей выбирается на его место другой.

«Перетягивание палки»

Цель игры: развитие силы, выдержки, укрепление мышц туловища.

Два игрока садятся на пол друг против друга, упираясь ступнями. В руки они берут палку (можно веревку, ремешок, или просто держаться за руки).

При этом одна рука находится в середине палки, другая с краю.

По сигналу игроки начинают тянуть друг друга, стараясь поднять соперника па ноги.

Правила игры: выигрывает тот игрок, которому удается поднять противника на ноги. Выигравший имеет право продолжить игру со следующим игроком.