

МОУ «Красногорбатская средняя общеобразовательная школа»
Селивановского района Владимирской области

Рассмотрено
на районном МО учителей
физической культуры
протокол от _____ № _____
руководитель МО
Ю.Н.Власов _____

Согласовано
на методическом совете школы
протокол от _____ № _____
Зам.директора по УВР
А.Ю. Сколкин _____

Утверждаю
директор МОУ «Красногорбатская СОШ»
Н.В. Архипова _____

ПРОГРАММА
организации внеурочной деятельности
младших школьников
«Подвижные игры»
3 класс

Составитель: учитель физической культуры
Коннов Вадим Сергеевич

Пояснительная записка

Общая характеристика программы

В современных условиях, в связи с низкой двигательной активностью детей, возрастает роль систематических занятий физическими упражнениями, подвижными играми, которые являются традиционным, наиболее доступным и эффективным средством воздействия на развитие физических качеств учащихся начальной школы. Подвижные игры соответствуют потребностям растущего организма ребёнка, способствуют всестороннему гармоничному развитию детей, помогают формированию межличностных отношений, расширяют круг его представлений о традициях русского народа, развивают наблюдательность, сообразительность, самостоятельность, инициативность, помогают творчески осмыслить учебную задачу.

Подвижные игры улучшают физическое развитие детей, благотворно воздействуют на нервную систему и укрепляют здоровье. Кроме этого игры являются традиционным средством педагогики, обогащают духовные и социальные качества детей. В играх отражается образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желании обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой, красотой движений, творческой выдумкой.

Познакомить детей с играми русского народа – лучший способ воспитания патриотизма, поскольку игра – естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. Игра доступным языком передает детям знания о русском народе. Она вводит ребенка в жизнь, в общение с окружающими, с природой, способствует приобретению знаний, трудовых навыков, совершенствованию двигательной деятельности.

Преимущество подвижных игр перед строго дозированными упражнениями в том, что творчество, фантазия, выдумка, инициатива, импровизация, являющиеся непременным условием большинства игр, способны подарить ученику радость и эмоциональный подъём.

Учёт возрастных особенностей физического воспитания обучающихся начальной школы, к которым относятся недостаточность развития мышечной силы, некоторая неустойчивость сердечной деятельности, повышенный обмен веществ, несовершенство в координации, силе и ловкости движений, относительно быстрая утомляемость, недостаточный уровень волевых и других качеств, малый запас знаний о своих двигательных возможностях, дают основание для широкого применения в процессе физического воспитания подвижных игр, являясь действенным средством воспитания.

Программа «Подвижные игры» реализует спортивно-оздоровительное и игровое направления во внеурочной деятельности. Рассчитана на обучающихся первой ступени - 3 класс, 34 часа в год (1 час в неделю). Программа является авторской.

Цель программы: содействие укреплению здоровья, приобщению детей к культуре своего края в процессе активного их участия в русских народных подвижных играх и состязаниях.

Задачи программы:

- познакомить обучающихся с разнообразием русских народных подвижных игр;
- содействовать привитию интереса и потребности к повседневным занятиям подвижными играми, физическими упражнениями, спортом, как одному из условий здорового образа жизни;
- обучить правилам поведения в процессе коллективных действий;
- воспитывать чувство коллективизма, целеустремлённости, самостоятельности, ответственности за свои действия;
- развивать двигательную активность в подвижных играх и состязаниях.
- воспитывать бережное отношение к окружающей среде, к традициям русского народа.

Структура и содержание программы

Программа «Подвижные игры» является модульной и состоит из 2 модулей (общим объёмом 34 часа), содержание которых предлагается младшим школьникам для обязательного освоения. Программа предполагает проведение регулярных еженедельных внеурочных занятий со школьниками. 70% содержания планирования направлено на активную двигательную деятельность учащихся. Остальное время распределено на тематические беседы.

№ п/п	Название модуля	Общее количество часов
	Введение	1
	Разучивание считалок	1
I.	Русские народные подвижные игры	15
1.1.	Игры с бегом	4
1.2.	Игры с мячом	4
1.3.	Игры с прыжками	3
1.4.	Игры малой подвижности	1
1.5.	Игры в камешки	1
1.6.	Жмурки	2
II.	Игры активного отдыха	17
2.1.	Подвижные игры на природе	5
2.2.	Подвижные игры в малом помещении	4
2.3.	Игры на воде	8
	Итого:	34

Содержание занятий

Введение (1 час)

Правила безопасного поведения в местах проведения подвижных игр. Способы деления на команды (группы). Значение подвижных игр для здорового образа жизни.

Разучивание считалок (1 час)

Разучивание считалок на водящего и выбывание. Универсальные и современные считалки.

Модуль I. Русские народные подвижные игры (15 часов)

1.1. Игры с бегом (4 часа)

История игры. Игровые правила. Оборудование для игры. Проведение игры.

1.2. Игры с мячом (4 часа)

История игры. Игровые правила. Выбор и ограничение игрового пространства. Проведение игры. Организация игр совместно с родителями обучающихся.

1.3. Игры с прыжками (3 часа)

История игры. Игровые правила. Проведение игры. Групповой турнир. Организация игр совместно с воспитанниками детского сада.

1.4. Игры малой подвижности (1 час)

1.5. Игры в камешки (1 час)

1.6. Жмурки (2 часа)

Модуль II. Игры активного отдыха (17 часов)

2.1. Игры на воде (8 часов)

История игры. Игровые правила. Проведение игры.

2.2. Подвижные игры в малом помещении (4 часа)

История игры. Игровые правила. Выбор и ограничение игрового пространства. Проведение игры. Групповой турнир.

2.3. Подвижные игры на природе (5 часов)

История игры. Игровые правила. Выбор и ограничение игрового пространства. Проведение игры.

Методическое обеспечение программы

При проведении игр рекомендуется продумать и учесть следующие аспекты:

1. Познакомиться с требованиями и правилами игры, в которую дети будут играть. Приготовить всё необходимое оборудование и материалы перед её началом.

2. Учесть уровень развития детей, их таланты, умения и неумения.

3. Предлагать только те игры, которые доступны данной возрастной группе, соответствующие росту детей, их силе, жизненному опыту. Умело выводить участников из игры, которая для них сложна.

4. Избегать перевозбуждения у играющих.

5. Быть готовым к участию в игре в качестве обычного игрока, подчиняться всем её правилам.

6. Помогать детям, которые не совсем компетентны и не столь координированы, как их сверстники, поручая им задания или предоставляя возможность выполнять упражнения с учётом сноровки, которой они обладают. Ребенок с каким-либо недостатком может получать удовольствие, если будет судьей, счётчиком очков или главным судьей в игре, в которой он не сможет принять участие. Не обращать внимания на ошибки некоторых детей или осторожно поправлять их, не прерывая игры. Не отчитывать детей перед другими, если они нарушили правила или ошиблись в игре.

7. Объяснять правила каждой игры вовремя и разрешить детям один или большее количество раз потренироваться, перед тем как начнётся активная игра. Иметь в запасе ряд альтернативных игр и необходимое оборудование, приготовленное заранее, если дети не одобряют первую предложенную руководителем игру.

8. Давать детям отдых между играми в соответствии с их возрастом и возможностями.

9. Выбирать игры с учётом возможности их усложнения: начинать с простейших, тренируя, постепенно усложнять их по мере улучшения ловкости детей.

Методика проведения подвижной игры включает в себя: сбор детей на игру, создание интереса, объяснение правил игры, распределение ролей, руководство ходом игры, подведение итога.

В ходе игры привлекается внимание детей к её содержанию, правилам, отслеживается точность движений, дозировка физической нагрузки. Даются краткие указания, поддерживается и регулируется эмоционально-положительное настроение и взаимоотношения играющих. Необходимо приучать детей ловко и стремительно действовать в создавшейся игровой ситуации, оказывать товарищескую поддержку, добиваться достижения общей цели.

Чтобы лучше освоить игру рекомендуется наиболее сложные моменты объяснять показом некоторых движений. Подробное объяснение правил оправдано лишь в том случае, когда игру проводят впервые. При ее повторении напоминают только основное содержание. В том случае, если известную ребенку игру усложняют, ему объясняют дополнительные правила и способы выполнения.

Проводить игры можно в любое время года, на открытом воздухе и в помещении. Продолжительность игры зависит от ее интенсивности и сложности двигательных движений, особенностей физического развития детей, состояния их здоровья, и в среднем может составлять 15-30 минут. Игры большой подвижности повторяются 3—4 раза, более спокойные — 4-6 раз. Паузы между повторениями 0,3-0,5 мин. Во время паузы дети выполняют более легкие упражнения или произносят слова текста.

Нагрузка может дозироваться следующими приёмами: уменьшением или увеличением числа играющих; продолжительностью игры по времени; размеров игровой площадки; количества повторений; тяжести предметов и наличия перерывов для отдыха. По окончании игры необходимо поощрить ребёнка, отметив его ловкость, силу, инициативу.

Широта воспитательного воздействия подвижных игр предъявляет и определенные требования к отбору их содержания. Наиболее общими из них являются:

- соответствие игр образу жизни местного населения, уровню культуры, традициям;
- соответствие сложности сюжета и содержания уровню развития, уровню знаний, умений, навыков и физических качеств занимающихся, их возрасту;
- соответствие игр задачам воспитания, образования, развития и условиям, отвечающим успешному осуществлению педагогического процесса.

Основные формы проведения занятий по данной программе: игры на свежем воздухе и в спортзале, бассейне, эстафеты, соревнования, конкурсы. Организация работы групповая.

Ожидаемые результаты реализации программы

1. Результаты первого уровня (приобретение школьником социальных знаний, понимания социальной реальности и повседневной жизни): приобретение школьниками знаний об этике и эстетике повседневной жизни человека, о русских народных подвижных играх, традициях.

2. Результаты второго уровня (формирование позитивного отношения школьника к базовым ценностям нашего общества и к социальной реальности в целом): развитие ценностных отношений школьника к родной природе и культуре, своему собственному здоровью и внутреннему миру. Народные игры являются неотъемлемой частью интернационального, художественного, физического и эмоционального воспитания детей, пробуждают интерес, воображение, развивают внимание. В комплексе с другими воспитательными средствами они представляют собой основу начального этапа формирования гармонически развитой личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство.

3. Результаты третьего уровня (приобретение школьниками опыта самостоятельного социального действия): опыт заботы о малышах и организация их досуга; опыт организации и самоорганизации совместной деятельности с другими детьми и работы в команде, т.к. в правилах игры заложено большое воспитательное значение. Они определяют весь ход игры, регулируют действия и поведение детей, их взаимоотношения, содействуют формированию воли. По содержанию все народные игры классически лаконичны, выразительны и доступны ребёнку. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития. Высокий уровень мотивации здорового образа жизни. Соблюдение дисциплины, правил безопасного поведения в местах проведения спортивных игр и занятий спортом. Самостоятельная организация и проведение подвижных игр в малых группах сверстников; соблюдение норм общения и взаимодействия с одноклассниками и сверстниками в процессе подвижных игр и занятий спортом

Способы проверки

Проведение мониторинга образовательной среды (анкетирование детей и родителей), проведение массовых мероприятий, соревнований, конкурсов, праздников, тестирование, обобщающие и закрепляющие занятия.

Ресурсное обеспечение

Для реализации программы необходимо оборудование и спортивный инвентарь спортивного зала, спортивная площадка МОУ «Красногорбатская СОШ», бассейн МОУ ДОД «Детский оздоровительно-образовательный спортивный центр».

Тематическое планирование

№ п/п	дата	тема
1	___.09.2013	Введение. Правила безопасного поведения в местах проведения подвижных игр. Значение подвижных игр для здорового образа жизни.
2	___.09.2013	Разучивание считалок для водящего, на выбывание. Универсальные и современные считалки.
3	___.09.2013	Игры с бегом «Челнок», «Ловушки в кругу», «Филин и пташки».
4	___.09.2013	Игры с бегом «У медведя во бору», «Гуси-лебеди», «Палочка-выручалочка».
5	___.10.2013	Игры с бегом «Горячее место», «Горелки», «Ошибся», «Добеги и убеги».
6	___.10.2013	Игры с бегом «Зайцы в лесу», «Дожмурки», «Коршун».
7	___.10.2013	Игры с мячом «Подстенка», «Зевака», «Летучий мяч».
8	___.10.2013	Игры с мячом «Круг», «Охотник», «Выбей мяч их круга».
9	___.11.2013	Игры с мячом «Защищай город», «Мяч в лунке», «Русская лапта».
10	___.11.2013	Игры с мячом «Сторож», «Зайчик», «Перебежки».
11	___.11.2013	Игры с прыжками «Попрыгунчики», «Воробышки и кот», «Болото».
12	___.11.2013	Игры с прыжками «Переселение лягушек», «Мешочек», «Петушинный бой».

13	___.12.2013	Игры с прыжками «Салки на одной ноге», «Купи бычка», «Здравствуй, сосед!».
14	___.12.2013	Игры малой подвижности «Краски», «Молчанка», «Веревочка», «Море волнуется», «Дятел».
15	___.12.2013	Игры в камешки «Жары», «Верты», «Из рук в руки», «Чет и нечет».
16	___.01.2014	Жмурки «Жмурки на местах», «Круговые жмурки».
17	___.01.2014	Жмурки «Слепой козел», «Звонок», «Кривой петух».
18	___.01.2014	Игры на воде «Чей фонтан лучше».
19	___.02.2014	Игры на воде «Каскад».
20	___.02.2014	Игры на воде «Гидроакробатика».
21	___.02.2014	Игры на воде «Гидрофутбол».
22	___.02.2014	Игры на воде «Морской бой».
23	___.03.2014	Игры на воде «Гонки».
24	___.03.2014	Игры на воде «Салки в воде».
25	___.03.2014	Игры на воде «Вулкан».
26	___.04.2014	Подвижные игры в малом помещении «Борьба на руках», «Равновесие на линии».
27	___.04.2014	Подвижные игры в малом помещении «Толчки ладонями в колени», «Жучок».
28	___.04.2014	Подвижные игры в малом помещении «Выкрут», «Поставь коробки».
29	___.04.2014	Подвижные игры в малом помещении «Перетягивание на пальцах».
30	___.04.2014	Подвижные игры на природе «Мяч-соседу», «Картошка», «Сильный бросок».
31	___.05.2014	Подвижные игры на природе «Круговая лапта» «Пустое место».
32	___.05.2014	Подвижные игры на природе «12 палочек», «Лисички», «Падающая палка».
33	___.05.2014	Подвижные игры на природе «Футбол раков», «Чехарда», «Лесной волейбол».
34	___.05.2014	Подвижные игры на природе «Кто больше», «Налим», «Сильный бросок».

Литература, используемая педагогом для разработки программы и организации образовательного процесса

Энциклопедия физических упражнений. Е.Талага, М.: Физкультура и спорт, 1998

Бегай, прыгай, метай. Э. Брюнему. М.-1982

Большая книга игр: более 1500 веселых, полезных и интересных игр. Н. Дубенюк.М.: Эксмо, 2007

Подвижные игры, физкультминутки и общеразвивающие упражнения с речью и музыкой. Т.С. Овчинникова. М, КАРО, 2006

Русские детские подвижные игры. Е.А. Покровский

Подвижные игры на прогулке. Е.Н. Бабенкова

«Играй - не зевай». Н.Дедулевич

Подвижные игры для школьников. Л. Фадеева

Литература и полезные ссылки рекомендуемые для родителей и детей

Активный отдых. Н.В. Гуреев.-М., 1991 (Физкультурная библиотека для родителей)

100 лучших игр летом на отдыхе и дома. М.: Эксмо, 2008

Сборник детских считалок. Н.Антонова

Считалия. Б.Заходер

www.moedelo.org Все для детей

Портал для всей семьи. Vebi.lv

Методические материалы к занятиям по программе «Подвижные игры»

СЧИТАЛКИ

Считалка - это жанр народного фольклора, который возник очень давно. Это сейчас считалки являются видом детского творчества, а в далекие времена, как это ни удивительно, считалки использовали взрослые! Они использовали считалки для того, чтобы распределять работу, например, роли перед охотой. Ведь многие виды работы, особенно тогда, были очень тяжелыми, иногда опасными для здоровья и даже для жизни. Мало кто по собственному желанию хотел браться за такие работы. А считалки позволяли распределять работу между участниками так, чтобы никому не было обидно, потому что на такую тяжелую работу посылали не потому, что не можешь поспорить или не нравишься главному, а потому что так выпало по счету, то есть как-никак по справедливости (почитайте, какими были считалки в те времена).

В наше время эта роль считалок уже утеряна, но они по-прежнему выполняют функцию распределения ролей, только не в работе, а в играх.

И еще несколько слов о том, почему в считалках часто используются странные, несуществующие слова. Это тоже идет из древности. В те времена люди сильно верили в силу слова, считалка была чем-то похожим на заклинание. Считалки часто использовались для гадания. А еще в ту пору люди еще не могли объяснить многие явления природы, и поэтому боялись ее и одухотворяли. Например, люди верили, что звери понимают человеческую речь. Поэтому, собираясь на охоту, они старались не употреблять обычные слова, а заменять их "тайными", секретными: вдруг зверь услышит, что они говорят, и поймет, что они идут за ним охотиться.

Сейчас зачастую трудно определить, какие считалки пришли к нам из древности, а какие появились совсем недавно: этот жанр несколько не устарел и не потерял свою актуальность, и постоянно появляются все новые считалки. Они по-прежнему помогают детям распределять роли в игре так, чтобы всем было весело и никому не обидно.

СЧИТАЛКИ НА ВОДЯЩЕГО

- Аист-аист, аист - птица,
Что тебе ночами снится?
Мне болотные опушки,
- А еще?
Еще лягушки.
Их ловить, не изловить.
Вот и все, тебе водить!

Ахи, ахи, ахи, ох,
Маша сеяла горох,
Уродился он густой,
Мы помчимся, ты постой!

Бегают вокруг маслѐнки
Симпатичные девчонки.
Раз, два, три -
Догонять их будешь ты!

Безо всяких без затей
Закрутились карусели,

Первый дан,
Второй дан,
На колоде
Барабан
Постучу,
Взовьюсь —
Полечу
Из моря
В море,
Из поля
В поле,
В лес,
На пень,
Води
Весь день!

Первый день - я на охоту ходил,
Второй день - по воде бродил,
Третий день - в лесу побывал,
Ничего не нашел, никого не поймал.

Сосчитать на них детей,
Мы, конечно не успели.
То ли десять, то ли пять?
Надо их пересчитать!
Как дойдём до десяти,
Так десятому вести!

Бубенчики, бубенчики,
Летели голубенчики
По утренней росе,
По зеленой полосе.
Сели на сарай.
Беги, догоняй!

В нашей маленькой компании
Кто-то сильно навонял.
Раз, два, три -
Это верно будешь ты!

В поле сеяли бобы,
В саду выросли грибы.
Раз, два, три, четыре, пять -
Мы пришли сюда играть.
В саду деревья и кусты,
А найти нас сможешь ты?

Вдаль бежит река лесная,
Вдоль неё растут кусты.
Всех в игру я приглашаю,
Мы играем - водишь ты!

Великан сидит в пещере,
Говорят в лесу все звери,
Великан сидит в пещере,
Великан голодный ищет,
Кто ему сгодится в пищу,
Звери спрятались в кусты –
Значит водой будешь ты!

Веники, веники,
Мусор метут мельники,
А нам мусор ни к чему,
Мы включились в игру.
Раз, два, три -
Игру ведёшь ты!

Возле дома на площадке
Мы играть решили в прятки.
Скоро прятаться начнем,
А тебя водить зовем.

Вышел месяц из тумана,
Вынул ножик из кармана,
Буду резать, буду бить,
Все равно тебе водить.

Вышел немец из тумана,

Раз, два, три - ловишь ты!

Пила пилила дуб,
Не один сломала зуб,
А дуб как стоял, так и стоит.
Ты выходи, тебе водить!

Погляди на небо,
Звезды горят.
Журавли кричат:
- Гу-гу! Убегу!
Раз, два - не воронь!
А беги, как огонь!

Покатилось колесо,
Укатилось далеко,
И не в рожь,
И не в пшеницу,
А до самой
До столицы.
Колесо кто найдет,
Тот ведет.

Прилетела к нам галочка,
Стала по травке ходить.
Галочка-галочка,
Кому из нас водить?

Прыг да скок,
Прыг да скок,
Скачет зайка -
Серый бок.
По лесочку
Прыг-прыг-прыг,
По снежочку
Тык-тык-тык.
Под кусточек присел,
Схорониться захотел.
Кто его поймает, тот и водит.

Появился натюрморт –
На столе огромный торт,
Девять свечек в нем горят,
Потуши нас. Говорят,
Кто все свечи задувает –
Тот игру и начинает.

Раз, два - ать, два.
Три, четыре - ноги шире!
Четыре, пять - будем мы бежать.
Кто догонит - тот и водит.

Раз, два, три -
Водить будешь ты!

Раз, два, три -

Вынул руку из кармана.
Раз, два, три, четыре, пять -
Будешь ты водить опять.

Вышла Яна
Утром рано
Поливать цветы.
Раз цветочек, два цветочек!
Всем, и каждому, глоточек!
А водить-то будешь ты!

Гномик золото искал
И колпак свой потерял!
Сел, заплакал: "Как же быть?!"
Выходи! Тебе водить!

Ёжик, Ёжик, чудачок,
Сшил колючий пиджачок.
Встал в кружок и ну считать-
Нам водилку выбирать!

Ёжик с иголками,
У него иголки очень колки,
Кто его поймает,
Тот и гру и начинает!

Жили-были у бабуси
Два веселых гуся:
Один белый,
Другой серый -
Два весёлых гуся.
Один бегал, другой прыгал -
Два забавных гуся.
Один не мог летать,
Другой - ходить.
Если не веришь -
Будешь водить.

За высокими горами
Стоит Мишка с пирогами.
- Здравствуй, Мишенька-дружок,
Сколько стоит пирожок?
- Пирожки не продаются,
Они сами в рот кладутся,
Но а тот, кто их возьмет,
Тот водить у нас пойдет.

За стеклянными дверями
Стоит Мишка с пирогами.
- Здравствуй, Мишенька-дружок,
Сколько стоит пирожок?
- Пирожок не продаётся,
А водить тебе придётся!

Кады, бады, налей воды.
Корове пить, тебе водить.

Водишь ты!

Раз, два, три.
На полянку выходи,
Хороводы заводи,
Кто остался,
Тот води.

Раз, два, три, четыре,
Жили мышки на квартире.
К ним повадился сам друг
Крестовик - большой паук.
Пять, шесть, семь, восемь,
Паука мы спросим:
"Ты, обжора, не ходи!"
Ну-ка, Машенька, води!

Раз, два, три, четыре.
Жили мышки на квартире.
Чай пили, чашки мыли,
По три денежки платили.
Кто не хочет платить,
Тому и водить.

Раз, два, три, четыре -
Заяц уши оттопырил.
Вот он серый волк, волк,
Он зубами щелк, щелк!
Разбегаемся в кусты!
На ты постой, волчище,
Спрячемся, тогда поищешь!

Раз, два, три, четыре, пять,
Будем в прятки мы играть.
Небо, звезды, луг, цветы -
Ты пойдика поводи!

Раз, два, три, четыре, пять -
Будем в прятки мы играть,
Спрячусь я, тебе считать
И меня везде искать.

Раз, два, три, четыре, пять -
Будем в прятки мы играть!
Ты гордиться погоди,
А пойдика, поводи!

Раз, два, три, четыре, пять,
В доме номер двадцать пять
Веселились до ура
И сказали: "Нам пора!"
Первый вышел муравей,
Второй вышел соловей,
Третий вышел попугай,
А четвертый: "Догоняй!"

Раз, два, три, четыре, пять -

Как у нас на сеновале
Две лягушки ночевали,
Две лягушки ночевали,
На подушке задремали,
Утром встали, щей поели,
А тебе водить велели!

Как-то крошка крокодил
От родителей уплыл.
Загулял он, потерялся
И от страха растерялся.
Мы поможем, так и быть!
Выходи, тебе водить!

Кан, кан, капитан,
Чем коней ты пропитал?
Я не житом, не овсом,
Только белым калачом.
Из копыта, под копыта,
Из телеги прямо в грязь.
Оставайся, белый князь!

Катилось яблоко по блюду,
Я водить не буду.

Катился горох по блюду.
Ты води,
А я не буду.

Козочка во хлеве,
Корочка на хлебе,
Кто их найдет,
Тот игру поведет.

Коси, коса, пока роса.
Роса долой, а мы домой.
Раз, два, три, четыре, пять -
А тебе нас догонять.

Кот, кот Ананас,
Ты лови три года нас!
Ты лови три года нас,
Не развязывая глаз!

Кошка села на окно.
Позевнула: "Всё равно,
Хоть сижу я не на крыше,
Всех, кто есть вокруг, я выше.
И никто со мной не спорит!
Тот, кому скажу, тот водит!"

Крадучись, исподтишка,
В поле у горы
Вышла мышка из норы.
А за нею серый кот...
Тебе водить - вот!

В прятки мы хотим играть.
Надо только нам узнать,
Кто из нас пойдет искать.

Раз, два, три, четыре, пять -
Всем из дому выбегать.
Кто не выбежит -
Того выберем!

Раз, два, три, четыре, пять -
Вышел зайчик погулять.
Тут ворона прилетела
И тебе водить велела.

Раз, два, три, четыре, пять -
Вышли мальчишки играть,
Встали в круг и ну считать,
На водилку выбирать.
Стал им Спиря-Спиридон,
Вышел он из круга вон!

Раз, два, три, четыре, пять,
Вышли мышки погулять -
В сад ходили, в лес ходили,
И на речку приходили.
Покупались немножко -
Вдруг идёт на встречу кошка
Мыши кошке говорят:
"Становись-ка с нами в ряд,
Будем мы сейчас считать,
Всё равно тебе искать!"

Раз, два, три, четыре, пять,
Мы выходим поиграть.
Надо воду выбирать,
Будем мы тогда считать.
Топ, топ, топоты,
Водой точно будешь ты.

Раз, два, три, четыре, пять.
Мы решили поиграть,
Но не знаем, как нам быть,
Не хотел никто водить!
На тебя укажем мы:
Это верно будешь ты!

Раз, два, три, четыре, пять,
Мы собрались поиграть.
Вдруг козлёнок выбегает,
И к ребятам подбегает,
А кого козёл боднёт,
Значит водой будет тот.

Раз, два, три, четыре, пять,
Мы собрались поиграть.
К нам сорока прилетела

Кто съел алычу?
Я не ел – и молчу.
Ты не ел алычи.
И ты молчи.
Алыча неспелая...
И никто не ел ее.
А кто съел ее,
Кислую, неспелую,
Косточку проглотил,
Тот давно не водил.

Лебедь, щука, рак,
Кто из нас дурак?
Раз, два, три -
Это, верно, ты!

Лыжи, санки и коньки -
Догоняй сегодня ты!

Летят лебеди с лебедятами,
Будем мы играть с ребятами.
Раз, два, три - водишь ты!

Лиса по лесу ходила,
Лиса голосом вопила.
Лиса лычки драла,
Лиса лапотки плела -
Мужу двое, себе трое,
И детишкам по лаптишкам!
Кто лаптишки найдет,
Тот водить пойдет.

Луноход, луноход,
По луне идет вперед.
Долго там ему ходить.
А сейчас тебе водить!

Мак-мак, василек,
Водит желтенький цветок.
Раз, два, три -
Водишь с ним и ты!

Материнка, Катеринка и Оля,
Тут шалаш построили.
В шалаше сидят
И вареники едят.
Вареников больше нету.
Поведёт игру кто эту?

Мы весёлые ребята,
Любим бегать и скакать,
Раз, два, три, четыре, пять -
Ты, попробуй нас догнать.

Мы делили апельсин,
Много нас, а он один.
Эта долька - для ежа,

И тебе водить велела.

Раз, два, три, четыре, пять,
Негде зайчику скакать,
Всюду ходит волк, волк,
Он зубами - щелк, щелк!
А мы спрячемся в кусты,
Прячься, зайнышка, и ты.
Ты, волчище, погоди,
Как попрячемся - иди!

Родион, поди вон,
А Ватута - сиди тут!

С поля, с моря, с дальних гор
Ветры к нам летят во двор.
Первый ветер иву гнет,
А второй березу гнет.
Кто ветры догонит -
Тот игру ведет.

Сел комарик под кусточек,
На еловый на пенёчек, -
Свесил ноги на песочек,
Сунул носик под листочек.
Слегка назад попятился
И затем весь спрятался.
А кто его найдет,
Игру нашу поведет.

Сива, ива,
Дуба, клен,
Шуга-юга,
Вышел вон!

Сидел король на лавочке,
Считал свои булабочки:
Раз - два - три,
Королевой будешь ты!

Сидит у миски киска,
Другая кошка у окошка,
А у ворот кот их ждет -
Он на игру их поведёт.

Суп варили Тобики,
Помогали Бобики.
Прибегали кошки,
Приносили плошки.
Стали кошки плошки мыть,
Выходи - тебе водить!

Суп варили курочки,
Помогали уточки,
Прибежали кошки,
Приносили плошки!
Стали кошки плошки мыть,

Эта долька - для стрижа,
Эта долька - для утят,
Эта долька - для котят,
Эта долька - для бобра,
А для волка - кожура.
Он сердит на нас - беда!!!
Разбегайтесь кто-куда!

Мы едим конфеты - раз,
Мы едим печенье - два,
Мы едим варенье - три.
Ты за нами повтори
И игру всю поведи.

Мы представим, что мы белки;
Будем мы играть в горелки;
Мы собрали листьев груды,
Я водить уже не буду!

Мы собрались во дворе,
Дело было в сентябре.
Раз, два, три, четыре, пять,
Мы решили поиграть.
Сколько будет два плюс три?
Если знаешь, то води!

Мы собрались поиграть.
Ну кому же начинать?
Раз, два, три -
Начинаешь водить ты!

На горе гогочут гуси,
Под горой огонь горит,
Разожгла огонь девчонка Дуся,
Ей игру водить.

На дороге, скрючив ноги,
На гвоздях сидели йоги.
Тридцать дней не есть, не пить
Все равно тебе водить.

На зеленом на кусту,
На дубовом на мосту
Лебеди крылатые,
Журавли полосатые.
Полетят - не догнать.
Родион, тебе искать!

На иве галка,
На берегу галька.
Под ногами песок,
Ты наш первый игрок.

На опушке строят дом,
Будет жить там старый гном,
Гном, гномиха, гномьи детки
Угощают всех конфеткой,

Выходи - тебе водить!

Тара-бара,
Домой пора,
Ребят кормить,
Телят поить,
Коров доить -
Тебе водить!

Тара-тара-тара-ра!
Вышли в поле трактора!
Стали пашню боронить,
Нам бежать, тебе водить!

Тили-бом, тили-бом,
Открывается альбом,
А в альбоме твой портрет,
Ты водишь, а мы - нет.

«Тили – тели», -
Птички пели.
Взвились, к лесу полетели.
Стали птички гнезда вить.
Кто не вьет, тому водить.

Три весёлых карапуза
На базар пошли гурьбой
И купили три арбуза -
Тёмный, светлый и рябой.
Кто рябой арбуз принёс,
Тот и водит всех за нос.

У Иванушки жар-птица
Поклевала всю пшеницу.
Он её ловил, ловил
И царевне подарил.
Нет жар-птицы, нет пера,
А тебе водить пора!

У крыльца один ходил,
Никого не находил.
Надоело мне ходить,
Все! Теперь тебе водить!

Утка, утка-рыболов,
Расскажи, каков улов?
- Я поймала пять уклеек.
- Сколько стоят?
- Пять копеек.
Нам бежать -
Тебе искать.

Хорош пирожок
Хорош пирожок -
Внутри творожок.
Кто его жуёт -

Кто конфетку есть не стал,
Тот в водящие попал.

Над горою солнце встало
С неба яблоко упало,
По лазоревым лугам
Покатилось прямо к нам!
Покатилось, покатилось,
В речку с мостика свалилось,
Кто увидел - не дремли,
Поскорей его лови!
Кто поймал, тот молодец,
Ведь считалочке конец!

Не хожу и не летаю,
А попробуй догони!
Я бываю золотая,
Но ты не слушай, а води!

Один сапог,
Второй сапог -
Два сапога пара.
Один за порог,
Второй за порог,
А во дворе отара.
Раз, два, три -
Отару пасёшь ты!

Осип орёт и орёт,
Архип не отстаёт.
Осип на горло берёт,
Кто его переорёт?
Осип охрип, Архип осип,
Архип играет, Осип спит -
Но все равно тебе водить.

Тот игру ведет.

Шёл баран по крутым горам,
Вырвал травку, положил на лавку.
Кто травку возьмёт,
Тот водить пойдёт!

Шел котик по лавочке,
Раздавал булавочки.
Шел по скамеечке —
Раздавал копеечки:
Кому десять, кому пять,
Выходи, тебе искать!

Шла кукушка мимо сети,
А за нею малы дети,
Кукушата просят пить,
Выходи - тебе водить!

Шла Маринка по тропинке,
Потеряла там корзинку.
А в корзинке паляница,
Кто съел - тому жмуриться.

Шла Маринка по тропинке,
Потеряла там корзинку,
А в корзинке хлеб, пшеница,
Кто съест - тому жмуриться.

Щечка к щечке,
Два кружочка,
Точка к точке,
Два крючочка.
Щечка к точке,
Точка к щечке,
Получается лицо,
Как крутое яйцо.
Кто его разобьет,
Тот игру и поведет.

Я играю с вами в прятки,
Я считаю до пяти.
На кого я попадаю,
Выходи, давай води.

Я пойду куплю дуду,
Я на улицу пойду,
Громче, дудочка, дуди,
Мы играем, ты - води!

Якало,
Тыкало,
Мыкало,
Выкало,
Ктокало,
Звало,
Кудакало,

Тебе жмурится выпало.
А ну, руками прикройся,
Замри, не смотри!

СЧИТАЛКИ НА ВЫБЫВАНИЕ

Аты-баты - шли солдаты,
Аты-баты - на базар,
Аты-баты - что купили?
Аты-баты - самовар.
Аты-баты - сколько стоит?
Аты-баты - три рубля.
Аты-баты - кто выходит?
Аты-баты - ты и я.

Аты-баты, шли солдаты,
Аты-баты, на базар.
Аты-баты, что купили?
Аты-баты, самовар.
Аты-баты, он какой?
Аты-баты, золотой.
Аты-баты, сколько стоит?
Аты-баты, три рубля.
Аты-баты, кто выходит?
Аты-баты, это я.

Аты-баты, шли солдаты,
Аты-баты, на базар.
Аты-баты, что купили?
Аты-баты, самовар.
Аты-баты, сколько дали?
Аты-баты, сто грошей.
Аты-баты, выходи-ка,
Аты-баты, поскорей.

В чаще леса
На опушке
Куковали
Две кукушки:
Ку-ку!
Ку-ку!
Принесите мне муку,
Я для угощенья
Напеку печенья.
Ку-ку!
Ку-ку!
Ты иди, неси муку!

Возле школьного крыльца
Посадили деревца:
Вера – вербу,
Вася – ясень,
Слава – сливу,
Клава – клен...
Ты старался – оставайся!

Первенчики,
Другенчики,
Круги-други,
Вон!

Первинчики,
Другинчики,
Летели голубенчики
По утренней росе,
По зеленой полосе.
Здесь яблоки, орешки,
Медок, сахарок,
Поди вон
В уголок!

Первишки, другишки,
Шалуны мальчишки
Стали играть,
Воду выбирать.
Ну-ка ты, Додон,
Убирайся вон!

Перводан, другодан,
На колоде барабан,
Свистель, коростель,
Ежик!
Первенчики,
Другенчики,
Круги, други,
Вон!

Плыл по морю чемодан,
В чемодане был диван,
А в диване спрятан слон.
Ты не веришь? Выйди вон!

Под горою у реки
Живут гномы-старики.
У них колокол висит,
Позолоченный звонит:
Дили, дили, дили, дон -
Выходи из круга вон!

Птичка летела,
Мне считать велела.
Раз, два, три - выходи!

Радио, телевизор, магнитофон.
Кто не слушает музыку?

Ты ленился – ВЫЙДИ ВОН!

Выбежал зайчик,
Вырвал травку,
Положил на лавку.
Кто украл?
Гарион!
А кто виноват,
Выйди вон!

Выплывает круглый месяц
Раз, два, три, четыре, пять,
Шесть, семь, восемь, девять, десять -
Выплывает круглый месяц.
Кто до месяца дойдет,
Тот и прятаться пойдёт!

Вышла мышка как-то раз
Поглядеть, который час.
Раз-два-три-четыре -
Мышка дернула за гири.
Вдруг раздался страшный звон.
Выходи из круга вон!

Где ты, сон?
Дома.
Кто с тобой?
Дрёма.
Рядом с ней -
Угомон.
Кто не спит -
Выйди вон!

Две заботливых старушки
Напекли внучатам плюшки.
Все вокруг стола уселись,
Чаю напились, наелись.
Захотели поиграть.
Ты лови! Мне убежать!

Двое рвут на вишне вишню.
Высоко сумели взлезть.
К ним на вишню
Еле слышно
Лезет лодырь
Вишню есть.
- Мы с утра работать вышли, -
Раздается с высоты. -
Не влезай, лентяй, на вишню,
Третий лишний будешь ТЫ!

Джибанец-Воронец,
А кто выйдет - молодец!

Дики-дики, дики-дон,
Кто последний - вышел вон!

День, дон, день, дон

Выйди вон!

Раз, два - не воронь!
Беги, как огонь!

Раз, два, три, четыре, пять,
Будем мы подряд искать:
Мячик, яблоко, печенье,
Зубочистки и варенье.
Будем мы искать везде -
И на небе, и в воде,
Под горой и под диваном,
И в конюшне, и под ванной,
А вот если не найдешь,
То тогда ты вон пойдешь.

Раз, два, три, четыре, пять.
Нам друзей не сосчитать,
А без друга в жизни туго,
Выходи скорей из круга.

Раз, два, три, четыре, пять -
Ты, Васятка, выйди, сядь.
Будем дальше мы считать -
Хотим в жмурки мы играть.

Раз, два, три, четыре,
Пять, шесть, семь,
Восемь, девять, десять.
Выплывает
Белый месяц!
Кто до месяца дойдет,
Тот и прятаться пойдет!

Раз, два, три, четыре, пять
Я хочу с тобой играть.
Заходи скорее в круг,
Будем веселиться друг.
Шесть, семь, восемь,
У ребят мы спросим:
"Кто быстрее и ловчее,
Тот и выйдет поскорее".

Раз, два, три, четыре,
Пять, шесть, семь,
Восемь, девять, десять.
Выплывает
Белый месяц!
Кто до месяца дойдет,
Тот и прятаться пойдет!

Раз, два, три, четыре, пять
Шесть семь восемь девять, десять!
Надо, надо, надо спать!
И не надо куролесить!
Кто уснул - тот видит сон,
Кто не спит - тот выйди вон!

Мне приснился страшный сон:
На лугу гуляет слон,
А теперь ты выйди вон!

Ела Маша кашу,
Кашу не доела.
"Раз, два, три" - сказала
И картошку съела.
Кто три ложки возьмёт,
Тот и вон пойдет.

Ехала белка на тележке,
Раздавала всем орешки:
Кому два, кому три -
Выходи из круга ты!

Ехала карета темным лесом
За каким-то интересом
Инте-, инте-, интерес,
Выходи на букву "эс".

Ехала машина мимо леса
За каким-то интересом.
Тили-тили, тили-тень,
Выходи-ка за плетень.

Жаба прыгала, скакала,
Чуть в болото не упала.
Из болота вышел дед,
Двести восемьдесят лет.
Нес он травы и цветы.
Выходи из круга ты.

Жили-были утюги,
Они любили пироги.
За обедом каждый мог
Съесть один большой пирог!
Кто не верит?
Это он!
Выходи из круга вон!

За морями, за горами,
За дремучими лесами
На пригорке — теремок,
На дверях висит замок.
Кто к замочку ключ найдет,
Тот из круга вон пойдет.

За морями, за горами,
За дремучими лесами,
За железными столбами
На пригорке теремок,
На двери висит замок.
Ты за ключиком иди
И замочек отомкни.

Завтра с неба прилетит
Синий-синий-синий кит.

Сёмка тощий - не валися!
Степка толстый - берегися!
Савка шустрый - становися!
Санька слабый - оставайся!
Сенька малый - не качайся!
Родион - походи вон!

Семь ворон сидели тихо
Подлетела к ним слониха
И как крикнет: "Кар-кар-кар!"
Ты не веришь, выйди сам.

Серый зайка вырвал травку.
Положил ее на лавку.
Кто травку возьмет,
Тот и вон пойдет.

Сива, ива,
Дуба, клен,
Шуга-юга,
Вышел вон!

Сидит утка на гнезде,
Золотые несет яйца.
Сколько их там - угадай.
Раз, два, три - убегай!

Сладкая слива
Очень красива,
Кислый лимон -
Выйди вон!

Слышен громкий стук:
Раз - стук, два - стук.
Три, четыре, пять -
Раздается стук опять.
Будешь громко ты стучать,
Выходи тогда играть!

Спешат корабли,
Торопясь, зашли:
В Африку, Австралию,
Индию, Италию, Китай,
В Аргентину, Уругвай,
Кто остался - вылетай!

Среди белых голубей
Скачет шустрый воробей,
Воробушек – пташка,
Серая рубашка,
Откликайся, воробей,
Вылетай – ка, не робей!

Стакан, лимон -
Выйди вон,
Стакан воды -
Выйди и ты!

Если веришь - стой и жди,
А не веришь - выходи!

Зайчишка-трусишка
По полю бежал.
В огород забежал,
Морковку нашел,
Сидит, грызет,
Иди прочь -
Хозяин идет.

- Заяц, белый,
Куда бегал?
- В лес зеленый.
- Что там делал?
- Лыки драл.
- Куда клал?
- Под колоду.
- Кто украл?
- Родион.
- Выйди вон!
Серый зайка вырвал травку.
Положил ее на лавку.
Кто травку возьмет,
Тот и вон пойдет.

Инцы-брынцы,
Балалайка!
Инцы-брынцы,
Поиграй-ка!
Инцы-брынцы,
Не хочу!
Инцы-брынцы,
Вон пойду!

Как на горке, на пригорке
Жили двадцать два Егорки.
Раз - Егорка,
Два - Егорка,
Три - Егорка *и т.д. до 22*

Катилось яблоко мимо сада,
Мимо сада, мимо града,
Кто поднимет, тот и выйдет.

Катилось яблочко
Мимо сада,
Мимо огорода,
Мимо частокола.
Кто его поднимет -
Тот вон выйдет!

Колокольчик всех зовет,
Колокольчик нам поет
Тонким голоском:
Динь-бом, динь-бом!
Выходи из круга вон!

Суп из шишек -
Для мальчишек.
Из гребёнок -
Для девчонок.
Из репейника -
Бульон.
Кто не хочет -
Выйди вон!

Считаю, тычу, хохочу.
Ты выходишь - я молчу.
Посчитаем еще раз -
Наступил веселый час.

Тише, мыши,
Кот на крыше.
Кто не слышал,
Тот и вышел!

Только кошка ляжет спать
Мышки выйдут погулять,
В норку сыр себе уташат.
Кошка, кошка, спи почаще,
А на мышек не гляди -
Ты из круга выходи.

Трынцы-брынцы, бубенцы,
Раззвонились удалцы,
Диги, диги, диги, дон,
Выходи скорее вон!

Тучи, тучи, тучи, тучи,
Скачет конь большой, могучий.
Через тучи скачет он,
Кто не верит - выйди вон!

У Литейного моста
Я поймал в Неве кита,
Спрятал за окошко.
Съела его кошка,
Помогали два кота...
Вот и нет теперь кита!
Ты не веришь другу?
Выходи из круга!

Ушки, глазки, носик, хвостик,
Получился добрый котик,
Он считает до пяти,
Тот, кто пятый выходит.

Ходит свинка по бору,
Рвёт траву-мураву,
Она рвёт и берёт,
И в корзиночку кладёт.
Этот выйдет,
Вон пойдёт!

Царь,

Комар, комар, комаруха
Кусай, кусай возле уха.
Комар, комар, не кусай -
Беги быстрее, удирай!

Комарики-мошки,
Тоненькие ножки,
Пляшут по дорожке...
Близко ночь,
Улетайте прочь!

Конь ретивый с длинной гривой
Скачет по полям тут и там.
Где проскачет он -
Выходи из круга вон.

Кот-воркот,
Не сиди у ворот.
Мы считаем до пяти,
А ты уходи!

Крутим прыгалки быстрее,
Выбегаем веселее.
Ты прыжки свои считай,
Зацепился - вылетай!

Куколка, балетница,
Вображала, сплетница,
Ниточка, иголочка,
Тити-улети.
Милая красавица,
Скорей выходи!

Летели лебеди, считали:
Раз, два, три -
Быстрее выходи!

Летело триста гусей -
Шестьдесят лебедей,
На двенадцать орлов,
Да семь ворон.
А ты выйди вон!

Лист от ветки оторвался.
Ветер злился и сбивался,
Вот попробуй, сосчитай,
Оторвался - улетай!

Листочек - до листочка,
Цветочек - до цветочка,
Пусть от нас выходит
Один голубочек.

Люли, люли, люли,
Прилетели во двор гули.
Сели гули на забор,
Выходи играть во двор.

Император,
Шах,
Король,
Великий князь,
Фараон.
А ты выйди вон -
Ты даже не барон.

Цок, цок,
Скок, поскок,
Выходи на лед,
Дружок!

Черепаша и улитка
Побежали очень прытко.
Ты за ними поспевай
Из считалки вылетай.

Чищу овощи для щей.
Сколько нужно овощей?
Три картошки, две морковки,
Луку полторы головки,
Да петрушки корешок,
Да капустный кочешок.
Потеснись-ка ты, капуста,
От тебя в кастрюле густо!
Раз-два-три, огонь зажжен.
Кочерыжка, выйди вон!

Шарага, барага,
По кусту, по насту,
По лебе, лебедке,
Штучка, плетка,
Соколик, вон.

Шёл баран
По крутым горам.
Сорвал травку,
Спрятал под лавку.
Кто её найдет -
Тот и вон пойдёт.

Шёл крокодил,
Трубку курил,
Трубка упала
И написала:
"Вы-хо-ди!"

Шел крокодил,
Трубку курил,
Трубка упала и написала:
"За железными дверями
Сидит Мишка с пирогами".
- Мишка - мишенька, дружок,
Сколько стоит пирожок?
- Две копейки с половиной,
Выходи, дурак с дубиной!

Мальчик с пальчик
Нашел стаканчик.
Стакан разбился,
Лимон покатился.
Стакан, лимон -
Выйди вон.

Мама Машу кормит кашей,
Только все не сладко Маше,
Маша хочет есть варенье,
Шоколадки и печенье.
А кто будет есть батон –
Выходи из круга вон!

На дрожжах поставим тесто,
Потеплей поищем место,
Тесто, тесто, подходи!
Пекарь, пекарь, выходи!

На золотом крыльце сидели:
Мишки Гамми, Том и Джерри,
Скрудж МакДак и три утенка,
Выходи, ты будешь Понка.

На носу у Филимона
Вырастали два лимона.
Раз лимон и два лимон,
Выходи из круга вон!

На садовой лавке
Лежит булавка,
А под лавкой -
Еще две булавки.
Раз, два, три -
Ты иди их подбери!

Начинается считалка:
На березу села галка,
Две вороны, воробей,
Три сороки, соловей.
Сизый голубь прилетел,
Выйти вон тебе велел.

Наша мать, наша мать
Должна козу в поле гнать -
Надо ей помогать -
Вон из круга бежать!

Никак шофёру не въехать в гору.
В снегу дорога, а груза много;
Круты вершины...
Слезай с машины!

Ниточка,
Иголочка,
Вышла
Комсомолочка.

Шишел-мышел,
Взял да вышел!

Шишел-вышел, вон пошел,
На боярский двор зашел,
Там бояре шапки шьют,
На окошко их кладут.

Шла ворона через поле,
Шесть грибов несла в подоле:
Сыроежку, боровик,
Под-оси-но-вик,
Груздь, опенок, шампиньон,
Кто не видел - выйди вон!

Шла коза по мостику
И виляла хвостиком.
Зацепилась за перила,
Прямо в речку угодила.
Кто не верит, это он
Выходи из круга вон!

Шла кукушка мимо леса –
За каким-то интересом.
Инте, инте, интерес,
Выходи на букву "эс".

Шла машина темным лесом
За каким-то интересом,
Инте-инте-интерес,
Выходи на букву "ЭС".
Буква "ЭС" не подошла,
Выходи на букву "А",
Буква "А" не хороша,
Выходи на букву "ША".

Шла собака через мост,
Четыре лапы, пятый - хвост.
Если мост провалится,
То собака свалится.
Чтобы ей не потонуть,
Ты беги ее тянуть!

Шли большие корабли,
По пути они зашли
В Африку, в Австралию,
В Индию, в Италию,
В Аргентину, в Уругвай,
Кто остался - вылетай!

Шли кони под мотами
С золотыми копытами.
Дзень, брень -
Вышел пень.

Черепаша хвост поджала
И за зайцем побежала
Оказалась впереди,

Ниточка, иголочка,
Карась - убирайся!

Обруч круж,
Обруч круж.
Кто играет,
Будет уж.
Кто не хочет
Быть ужом,
Выходи
Из круга вон!

Один, два, три -
Иди вон ты!

Охотник дядя Федя
Забодал в лесу медведя.
Серый волк безрогий
Со страху еле унес ноги,
Заскочил он к нам в вагон,
А мы дружно:
- Выйди вон!

Кто не верит - выходи!

Эй! Иван,
Полезай в стакан,
Отрежь лимон
И выйди вон!

Эки, беки, кофе, крекер,
Эки, беки, бай.
Поезд номер двадцать девять,
Вы-ле-тай!
Вылетают птички,
Вылетают птенчики,
Вылетает леди
В темно-синем чепчике.

Эники-беники ели вареники
Эники-беники - клёц!
Вышел советский матрос.

Я, во-первых, нагулялся,
Во-вторых, нырнул в кровать,
В-третьих, как я ни старался, -
Не хотел ни капли спать.
А в четвёртых,
А в четвёртых,
Мне приснился пудель в шортах:
Он мне лапкой помахал, -
Мне проснуться помогал.
- Эй, - кричал, - уже рассвет!
Ты выходишь
Или нет?

Ягодка—Малинка,
Медок—Сахарок.
Вышел—Иванушка
Сам—Королёк.

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ СЧИТАЛКИ

А, Б, В, Г, Д, Е, Ж —
Едет жаба на еже.
З, И, К, Л, М, Н, О —
Зайка, глянь ко мне в окно.
Ц, Ч, Ш, Щ, Э, Ю, Я —
А у щуки — чешуя.

А и Б сидели на трубе,
А упало, Б пропало,
Что осталось на трубе?

Ах ты, совушка-сова,
Ты, большая голова!
Ты на дереве сидела,

Огурец, огурец!
Не ходи на пруд во дворец -
Там мышка живет,
Тебе хвостик отгрызет.

Один, два, три -
Нос подотри.

Одна кана; другая кана,
Селя баба на барана,
Поехала в гости,
Поломала кости.

Ой, воришка-воробей,

Головою ты вертела —
Во траву свалилася,
В яму покатилася!

Барабан, барабан,
Ты зря не барабань.
Раз, два, три, четыре, пять -
Выводи ребят играть.

Барашек на лугу гулял,
Барашек рожки потерял.
Шел стороной голодный волк,
Барашка он зубами щелк!

Барсучиха-бабушка
Напекла оладушков.
Угостила двух внучат —
Двух драчливых барсучат,
А внучата не наелись,
С рёвом блюдами стучат!

Бегал заяц по болоту,
Он искал себе работу,
Да работы не нашел,
Сам заплакал и пошел.

Бегал по двору щенок
Видит пирога кусок,
Под крыльцо залез и съел,
Задремал и засопел.
А вот мы не будем спать,
Всем нам хочется играть.

Бомба взрывается,
Игра начинается.
В начале игры:
Раз, два, три,
Огонь, пали!

В гараже стоят машины -
Волга, Чайка, Жигули,
От какой берешь ключи?

В такси уселась такса,
- А какая для таксы такса?
- Равны и таксы и коты -
Что наездишь, то плати!

В тихой речке у причала
Рыбка рыбку повстречала.
- Здравствуй!
- Здравствуй!
- Как дела?
- На рыбалке я была,
Я удила рыбака,
Дядю Петю чудака.
- Где же твой рыбац?
Попался?

Пшеничку не клюй, не бей.
Пшеничка ещё не созрела,
Очень долго она зеленела,
Сами не берутся,
Мне не даются.

Ой ты, зоренька-заря,
Заря утренняя.
Кто до зореньки дойдёт,
Первый в хоровод войдёт.

Ор и Рони ехали на пони.
Ноги, ноги, ноги.
Сколько? Много-много.
А точнее? Восемь:
На одних подковки,
А другие босы.

От ноля и до ноля
Не дойти без костыля,
Не добраться без лошадки,
Без витой ватрушки сладкой,
Без винтовки со штыком,
Без кошёвки с облучком,
Без шелкова кнутика,
Без кривого прутика,
Без шаров и бубенца
Не отъехать от крыльца!

Первый день — вверх по речке плыл;
Второй день — окуней ловил;
Третий день — по тайге бродил;
Четвертый день — рябчиков бил;
Пятый день — костер разжигал;
Шестой день — под сосной лежал;
Восьмой день — от холода дрожал;
Девятый день — чернику ел;
Десятый день — громко песни пел!

Перл и Берл затеяли готовку.
Перл и Берл пирог пекли в духовке.
Перл и Берл стихи слагали ловко:
Таскали перлы из перловки.

Петр Первый пошел погулять,
Поймал перепелку, пошел продавать.
Просил полтинник,
Получил подзатыльник,
Попросил прощенья,
Получил пачку печенья.

Петушок,
Петушок,
Покажи свой
Кожушок!
Кожушок
Горит огнем.
Сколько перышек

- Нет, ушел хитрец,
Сорвался.

В чаще леса
На опушке
Куковали
Две кукушки:
Ку-ку!
Ку-ку!
Принесите мне муку,
Я для угощенья
Напеку печенья.
Ку-ку!
Ку-ку!
Ты иди, неси муку!

В этом стаде сто голов
Коз, баранов и коров.
Кто пасет их на здоровье,
Тот и будет сам здоров.

Ветер дует нам в лицо
И качает деревцо.
Ветерок всё тише, тише,
Деревца всё выше, выше,
Ветерок затих совсем -
А играть мы будем все!

Ветер за море летал,
Ветер певчих птиц считал.
Посчитал всех до одной!
А потом взял выходной.
Наша очередь считать!
Раз, два, три, четыре, пять!

Волки рыщут,
Пищу ищут.
Мы вначале их поймаем,
А потом и поиграем.

Вот напротив сидит жук -
Видно злюка он из злюк.
Уступи ему дорогу,
Чтоб не злился очень долго.

Встану, встану с петухами,
Выйду, выйду с пастухами.
Ухожу я на восток,
Погляжу я на восход.
Раз, два, три -
Начало игры!

Встретил ежика бычок
И лизнул его в бочок.
Он лизнул его в бочок -
Уколол свой язычок.
Ежонок себе смеется:
- В рот не бери,

На нем?
Раз, два, три, четыре, пять...
Невозможно сосчитать!

По дорожке Дарья шла,
Клубок ниточек нашла.
Клубок маленький,
Нитки аленьки,
Клубок катится,
Нитка тянется.
Клубок дале, дале, дале, -
Нитка доле, доле, доле.
Я за ниточку взяла,
Потянула, порвала.

По канаве катится
Голубенькое платице,
На боку зеленый бант -
Тебя любит музыкант.
Музыкант молоденький,
Звать его Володенькой.

По тропинке кувыркком
Скачет зайка босиком.
Заинька, не беги —
Вот тебе сапоги,
Вот тебе поясок,
Не спеши в лесок.
Иди к нам в хоровод
Веселить народ.

Погляди на небо,
Звезды горят,
Журавли кричат:
— Гу-гу!
Убегу!
Раз, два, не воронь,
А беги, как огонь.

Под мельницей,
Под вертельницей
Подрались два ерша
Вот и сказка вся!

Плыл у берега пескарик,
Потерял воздушный шарик.
Помоги его найти -
Сосчитай до десяти.

Повар, поваренок,
Киска и котенок.
Весело играли,
Прыгали, скакали
Раз, два, три, четыре, пять.
Будем заново считать.

Погоди, Ваня, жениться,
У тебя изба валится,

Что попадется!

Выпал снег на поля,
Прибежала детвора.
Раз, два, три, четыре, пять -
Будем бегать и скакать,
Будем мы в снежки играть.

Высоко-превысоко
Кинул я свой мяч легко.
Но упал мой мяч с небес,
Закатился в темный лес.
Раз-два-три-четыре-пять,
Я иду его искать.

Вышел зайчика гулять,
Начал травку он щипать.
Раз щипнул, два щипнул.
В третий раз не получилось -
Встреча с волком приключилась.
Зайчика от волка убежал,
Волк зайчишку не догнал.

Вышел месяц из тумана,
А я буду капитаном.
Рано-рано по утрам
Я команду соберу.
Ты не вешай носа,
Будешь ты матросом.

Вышли мыши как-то раз
Посмотреть который час.
Раз-два-три-четыре,
Мыши дернули за гири.
Тут раздался страшный звон -
Разбежались мыши вон.

Говорят на заре,
Собирались на горе
Голубь, гусь и галка
Вот и вся считалка.

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло,
Стой подоле,
Гляди на поле.
Едут там трубачи
Да едят калачи.

Два пожарника бежали
И на кнопку нажали:
Пип!

До-ре-ми-фа-со-ля-си,
Села кошка на такси,
А котят прицепились
И бесплатно прокатились.

Перво избу заведи,
Потом невесту приводи.

Под горою вырос гриб,
Гриб увидел дед Архип.
День пилил,
Два – рубил,
Гриб на землю не свалил...
Крикнул старый бабку,
Бабка гриб – в охапку!
Насолила,
Наварила,
В гости звать тебя просила!

Подогрела чайка чайник,
Пригласила восемь чаек:
- Приходите все на чай!
- Сколько чаек? Отвечай!

Простокваша -
Просто прелесть,
Простокваша
Песни пелись:
Просто-ква,
Просто-ша,
Простокваша хороша!

Раз, два — голова;
Три, четыре -
Шубу шили;
Пять, шесть —
Кашу есть;
Семь, восемь -
Ложки носим;
Девять, десять -
Акулина
Тесто месит!

Раз, два - дерева.
Три, четыре - вышли звери.
Пять, шесть - листья есть.

Раз, два – деревья,
Три, четыре – вышли звери,
Пять, шесть – падает лист,
Семь, восемь – птицы в лесу,
Девять, десять –
Это синички подняли красные лички.

Раз, два - мы в дороге,
Три, четыре - на пороге.
Пять, шесть - перебираем шерсть,
Семь, восемь - в дом всё носим.
Возвращаемся назад -
Будем все сейчас играть.

Раз, два - шли утята.
Три, четыре - шли домой.

Домик, домик двухэтажный,
Наверху котяра важный.

Дора, Дора, Помидора.
Мы в саду поймали вора,
Стали думать и гадать,
Как бы вора наказать.
Мы связали руки-ноги
И пустили по дороге.
Вор шёл, шёл, шёл
И корзиночку нашёл.
В этой маленькой корзинке
Есть помада и духи,
Ленты, кружево, ботинки...
Что угодно для души.

Дора, Дора, помидора,
Мы в саду поймали вора.
Стали думать и гадать,
Как же вора наказать.
Мы связали руки-ноги
И пустили по дороге.
Вор шел, шел, шел
И корзиночку нашел.
В этой маленькой корзинке
Есть рисунки и картинки.
Раз, два, три,
Кому хочешь, - дари!

Дядя Ваня посмотри,
Мы пускаем пузыри.
Синий, красный, голубой –
Выбирай себе любой!

Еду-еду к бабке, к деду
На лошадке
В красной шапке.
По ровной дорожке
На одной ножке,
В старом лапоточке.
По рытвинам, по кочкам,
Все прямо и прямо,
А потом вдруг - в яму бух!

Еж по лесу,
Шел, шел, шел,
Под кустом
Грибок нашел.
Обошел вокруг грибка:
- Вот находка неплоха!
Он принес грибок домой,
Вышел славный суп грибной!

Ехал кот на бочке,
Продавал цветочки.
Синий, красный, голубой -
Выбирай себе любой.

Вслед за ними плелся пятый,
Впереди бежал шестой,
А седьмой от всех отстал,
Испугался, запищал:
- Где вы, где вы?
- Не пищи,
- Мы тут рядом поищи.

Раз, два, три, четыре.
Кот живет у нас в квартире.
Пять, шесть, семь, восемь,
На обед мышей он носит.
Девять, десять, пять и пять,
Я успел вас посчитать.

Раз, два, три, четыре!
Кошек грамоте учили
Не читать и не считать,
А за мышками скакать!

Раз, два, три, четыре,
Кто у нас живет в квартире?
Папа, мама, брат, сестренка,
Кошка Мурка, два котенка,
Мой щенок, сверчок и я -
Вот и вся моя семья!
Раз, два, три, четыре, пять,
Всех начну считать опять.

Раз, два, три, четыре -
Меня грамоте учили:
Не считать, не писать,
Только по полу скакать.
Я скакала, я скакала,
Себе ноженьку сломала.
Стала ноженька болеть,
Стала маменька жалеть.
Пожалела, поругала
И за доктором послала.
Доктор едет на быке
С балалаечкой в руке.

Раз, два, три, четыре -
Мы сидели на квартире,
Чай пили, булки ели,
Позабыли, с кем сидели.

Раз, два, три, четыре -
Мы стояли на квартире.
Сахар-бахар четвертак -
Нюхал дедушка табак.
Он поехал за границу,
Пропил шапку, рукавицу.

Раз, два, три, четыре, пять
Букой вздумали пугать.
Три, четыре, пять и шесть,
Вы не верьте, что он есть.

Ехал мальчик из Казани,
В полтораста рублей сани,
В пятьдесят рублей дуга;
Мальчик - девочке слуга.

Ехал мужик по дороге,
Сломал колесо на пороге...
Сколько надо гвоздей?
Долго не думай,
Говори поскорей.

Ехала лесом лиса,
Поломала три колеса.
Надо сесть погадать,
Кому сколько денег дать.

Ехала лиса через леса,
Поломала четыре колеса -
Все пошли в разнос.
Сколько денег надо дать,
Чтобы мы смогли играть?

Жили-были два соседа,
Два соседа-людоеда.
Людоеда людоед
Приглашает на обед.
Людоед ответил: — Нет,
Не пойду к тебе, сосед!
На обед попасть не худо,
Но отнюдь
Не в виде блюда!

Жили-были дед и баба,
Ели кашу с молоком.
Дед на бабу рассердился -
И по пузу кулаком!
А из пуза два арбуза
Покатались в дом-союза.
В дом-союзе говорят:
“Бабке надо в детский сад!”

Жили-были сто ребят,
Все ходили в детский сад.
Все садились за обед
И съедали сто котлет,
А потом ложились спать.
Начинай опять считать!

Жили-были три селёдки:
Куля, Муля и Балда.
Куля, Муля спали вместе,
А Балда спала одна.

За железными столбами,
На пригорке теремок.
На дверях висит замок.
Ты за ключиком иди

Пять и шесть, а дальше семь,
Буки, братцы, нет совсем.

Раз, два, три, четыре, пять -
Вышел зайчик погулять.
Вдруг охотник выбегает,
Прямо в зайчика стреляет.
Пиф-паф, ой-ой-ой,
Умирает зайчик мой.
Привезли его в больницу,
Он украл там рукавицу.
П ривезли его в буфет,
Он украл там сто конфет.
Привезли его домой,
Оказался он живой.

Раз, два, три, четыре, пять,
Вышел зайчик погулять,
Раз, два, три, четыре, пять,
Вышел зайчик погулять,
Вдруг охотник выбегает,
Прямо в зайчика стреляет!
Пиф - паф ой-ой-ой
Умирает зайчик мой.
Привезли его в больницу,
Отказался он лечиться,
Привезли его домой,
Оказался он живой!

Раз, два, три, четыре, пять -
Вышел зайчик погулять,
Зайчик поле перешёл,
Но охотник не пришёл.

Раз, два, три, четыре, пять!
Вышел Зайчик погулять!
Что нам делать, как нам быть?
Надо Зайчика словить!
Раз, два, три, четыре, пять!
Будем снова мы считать.

Раз, два, три, четыре, пять.
Кошка учится считать.
Потихоньку, понемножку
Прибавляет к мышке кошку.
Получается ответ:
Кошка – есть, а Мышки - нет!

Раз, два, три, четыре, пять -
Нам ракеты запускать.
Кто к отлёту опоздал,
Тот в ракету не попал.

Раз, два, три, четыре, пять,
Негде зайчику скакать;
Всюду ходит волк, волк,
Он зубами – щелк, щелк!
А мы спрячемся в кусты,

И замочек отомкни.

За морями, за горами,
За железными столбами,
На пригорке теремок,
На дверях висит замок,
Ты за ключиком иди
И замочек отомкни.

За стеклянными дверями
Стоит Мишка с пирогами.
- Здравствуй, Мишенька-дружок,
Сколько стоит пирожок?
- Пироги не продаю,
Их я детям так даю!

За стеклянными дверями
Сидит попка с пирогами.
Скажи, попочка дружок,
Сколько стоит пирожок?

Зайчишка - трусишка
По полю бежал,
В огород забежал,
Морковку нашел,
Капустку нашел,
Сидит, грызет,
Иди прочь - хозяин идет!

Заря-зарница
По морю ходила,
Ключи обронила.
Ключи золотые,
Вещи дорогие.

- Заяц белый,
Куда бегал? -
- В лес дубовый! -
- Что там делал?
- Лыко драл!
- Куда клал?
- Под колоду.
- Кто украл?
- Родион!

Зернышки в кармане кто найти готов?
В торт запек кондитер двадцать пять
дроздов.
Вырвалось из торта птичье тюр-лю-лю,
Снилось ли такое блюдо королю?
Был король в конторе, вел доходам счет.
Королева в зале ела бутерброд.
За двором служанка вешала белье,
Дрозд туда и сразу хватъ за нос ее.

Из-под горки катится
Голубое платьице.
На боку зеленый бант,

Прячься, зайныка, и ты.
Ты, волчище, погоди!

Раз, два, три, четыре, пять,
Надо солнышку вставать.
Шесть, семь, восемь, девять, десять,
Солнце спит, на небе месяц.
Разбегайся кто куда,
Завтра новая игра.

Раз-два-три-четыре-пять,
Невозможно
Сосчитать!

Раз, два, три, четыре, пять,
Шесть, семь, восемь, девять, десять -
Выплывает красный месяц,
А за месяцем луна,
Мальчик - девочке слуга.
Ты, слуга, подай карету,
А я сяду и поеду.
Я поеду в маскарад
Выбирай себе наряд:
Синий, красный, голубой -
Выберу себе любой.

Раз, два, три, четыре, пять,
Шесть, семь, восемь, девять, десять,
Выплыл ясный круглый месяц,
А за месяцем луна,
Мальчик девочке слуга.
Ты, слуга, подай карету,
А я сяду да поеду.
Ты, слуга, подай метлу,
Я в карете подмету.

Раз, два, три, четыре, пять,
Шесть, семь, восемь, девять, десять,
Выплывает белый месяц,
А за месяцем луна,
Мальчик девочке слуга.
Ты, слуга, подай карету,
А я сяду и поеду,
Я поеду в Ленинград,
Покупать себе наряд.

Раз, два, три, четыре, пять,
Шесть, семь, восемь, девять, десять,
Царь велел себя повесить,
Царь висел, висел, висел
И в помойку улетел,
А в помойке крыса
Родила Бориса.
А Борис кричит: "Ура!
Меня крыса родила!"

Раз, два, три, четыре,
Пять, шесть, семь, восемь —

Меня любит музыкант.
Музыкант молоденький,
Звать его Володенька.

Из-под печки
Две дощечки - хлоп!
Вышел поп.

Из позёмки ветерок
Свил серебряный шнурок
И на нём привёл в тайгу
Белогривую пургу!

Как за нашим
За двором
Стоит чашка
С творогом;
Прилетели
Две тетери,
Поклевали —
Улетели.
Поклевали —
Улетели,
На лугу
Зеленом
Сели.

Как-то летом по Онеге
Сом поехал на телеге.
Вместо лошади – карась,
Он завез телегу в грязь.
Вязнет, помощи прося,
И ругает карася!

Катилась апельсина
До города Берлина,
Уроки не учила
И двойку получила.

Катилась торба
С великого горба.
В этой торбе
Хлеб, рожь, овес, пшеница.
С кем ты хочешь поделиться?
Говори поскорей,
Не задерживай добрых людей!

Катилась торба
С высокого горба;
В этой торбе:
Хлеб, пшеница,
С кем хочешь,
С тем поделился.

Катилось яблочко по огороду
И упало прямо в воду:
Бульк!
Надо бульки не считать,

Ходит бабка
С длинным носом,
А за нею дед.
Сколько деду лет?
Говори поскорей,
Не задерживай людей!

Раз, два, шли в лес зайцы,
Три, четыре, шли домой,
А за ними плелся пятый,
Впереди бежал шестой,
А седьмой от всех отстал,
Испугался, закричал:
-Где вы, где вы?
-Не кричи!
Мы тут рядом, помолчи!

Раз – елка,
Два – дубок,
Три – березовый гаек
А четыре – это травка,
Пять – пчелка трудится опять,
Шесть – еж колючий под пеньком.
Семь – гриб под дубом вырос.
Восемь – кошечка,
Девять – птичка,
Десять – цветок ромашки.

Раз - картошка,
Два - картошка,
Три, четыре, пять,
Шесть картошек,
Семь картошек -
Посчитай опять.

Расскажу я вам потеху,
Как свинья зашла в аптеку,
Просит мази на пятка
И сдачи четвертак.
Но аптекарь был дурак,
Дал ей мази на пятак
Ну и сдачи четвертак!

Свинка ходит по бору,
Щиплет лебеду – траву,
Она рвет, не берет,
Под березку кладет.

Серый кот,
Блины пек,
Сковородник уронил,
Черту ногу повредил.

Сидели два медведя
На липовом суку,
Один читал газету,
Другой месил муку,
Раз ку-ку, два ку-ку.

Надо яблочко спасать!

Киска, киска,
Вот тебе большая миска.
Миска эта с молоком,
Но ты пей его тайком!

Комарики-мошки,
Тоненькие ножки,
Пляшут по дорожке...
Близко ночь,
Улетайте прочь.

Кони-кони, кони-кони
Мы сидели на балконе
Чай пили, воду пили,
По-турецки говорили:
Чяби, чяряби
Чяряби, чяби-чяби.
Мы набрали в рот воды
И сказали всем - замри,
А кто первый отомрет,
Тот получит шишку в лоб!

Кони-огони
Сидели на балконе,
Чай пили,
По-турецки говорили:
- Чоби, ачоби,
Челябичи и чоби,
Челябичи и чоби,
Кончается игра!
Мы набрали в рот воды
И сказали всем:
- Замри!

Конь ретивый
Долгогривый
Скачет полем,
Скачет нивой.
Кто коня того поймает,
С нами в салочки играет.

Кошку сладеньку
Ели помаленьку.
Если не хочешь,
То не ешь!

Кто за мной - тот герой!
Кто без меня - тот свинья.

Кто зимой белый,
Летом серый?
Кто угадает -
Тот с нами играет.
Раз, два, три -
Возможно, это ты!

Оба шлепнулись в муку.

Сидит котик в холодочке,
Во зелёном во садочке.
Лапкой чешет серый ус,
Но его я не боюсь!
Хвостиком туда-сюда крутил,
Мышку серую словил.

Сидор, Мидор и Калаш
В лесу поставили шалаш.
В шалаше сидят
И вареники едят.

Слышу, слышу, слышу, слышу,
Кто потопал и куда!
Кошка прыгнула на крышу
И пропала без следа!
Раз - два - три - четыре - пять
Я иду ее искать!

Снег, метель, сугробы -
Всё одной природы.
Станем снег мы разгрести,
А затем начнём играть.

Со второго этажа
Полетели три ножа:
Красный, синий, голубой,
Выбирай себе любой!

Собирала белка шишки,
Для енота и для мышки.
Раз, два, три, четыре, пять,
Найду шишку я опять.
Три еноту и три мышке,
Остальные кому шишки?

Солнце - в небе,
Соль - на хлебе,
Вишня - в саду,
А ты на виду!
Я найду!
Я уже иду!

Сыроежки на полянке
В прятки начали играть,
Раз, два, три, четыре, пять -
Нас сырыми не едят!

Тани-бани,
Что под нами,
Под железными столбами?
Там мышки живут,
Они шапки шьют;
Одна шапка упала
— Мышка — скоч — убежала.
Кот Матвей

Куба, куба, кубака,
Очень яма глубока,
В этой яме жили мышки,
Одна мышка корку ела,
Всему миру надоела.

Кукушечка-горюшечка
Плетень плела,
Детей вела.
Дети шли,
До конца дошли.
До конца дошли,
Обратно пошли.
Ку-ку!

Лес, поляна,
Вышла гулять Яна -
Она не заблудилась,
Играть попросилась.

Летела кукушка мимо сада,
Поклевала всю рассаду
И кричала: "Ку-ку-мак,
Раскрывай один кулак!"

Летит-летит ракета
Голубенького цвета,
А в ней сидит Гагарин,
Простой советский парень.

Летом ласточка летает,
Птенцов малых обучает:
- Не ленитесь, дети,
Учитесь летать летом.
А как лето отлетует,
Нам за море улетать.

Лиса по лесу ходила,
Громким голосом вопила,
Лиса лычки драла,
Лиса лапотки плела -
Мужу двое, себе трое
И детишкам по лаптишкам!

Лиса по лесу шла,
Лиса лычки драла,
Лиса лапотки плела:
Мужу двое,
Себе трое
И детишкам
По лаптишкам!

Людоед, людоед,
Сколько Люде
Будет лет?
Раз, два, три -
Людоед, лови!
Не догонишь,

Побежал за ней!

Тары-бары
Тары-бары,
Растабары!
У Варвары
Куры стары!

Таря-Маря
В лес
Ходила,
Шишки
Ела —
Нам велела.
А мы
Шишки
Не едим,
Таре-Маре
Отдадим!

Тик-трак, тик-трак,
Под мостом жил старый рак.
Рыжий кот пришёл на мост,
Рак схватил кота за хвост.
Мяу-мяу, помогите,
С хвоста рака отцепите!
Все бегут, и ты беги,
Коту Ваське помоги.

Тише, мыши, кот на крыше,
А котята ещё выше.
Кот пошёл за молоком,
А котята кувырком.
Кот пришёл без молока,
А котята: "ха-ха-ха".

Топал тополь по дороге,
Утопил сопок в снегу -
Дальше топать не могу!

Точка-точка, запятая,
Минус, рожица кривая.
Палка-палка, огуречик,
Вот и вышел человечек.

Тра-та-та! Тра-та-та!
Вышла кошка за кота,
За Кота Котовича —
За Петра Петровича!
Он усат и полосат,
Ну не кот, а просто клад!

Три, четыре, пять!
Хватит спать!
Солнышко давно уж встало,
Нам пора идти играть!

Трух-тух,

Людоед
Съешь лягушку
На обед!

Майским вечером
К пеструшке
На блины пришли
Подружки:
Три несушки,
Три клохтушки.
Сколько курочек
В избушке?

Маленькая белочка
По ёлке скачет,
Вкусные орешки
В сумочке прячет:
Плаксивым деткам -
Даёт редиску,
Послушным деткам -
Орехов миску!

Маленький мальчик
Сел на стаканчик,
В дудочку играет,
Царя забавляет.
Царю на потешки,
Нам на орешки.

Мать-гусыня посидела,
Трех гусятков высидела.
Этот – желтый, весь пушистый.
Этот – желтый, золотистый,
Этот – желтый, сероватый.
Что вы смотрите, ребята?
Пошли вон!

Миша - северный медведь,
Пришел Питер посмотреть.
На вокзале в первом зале
Мише гости заказали
Бутерброды и пирог,
Со сметаной творог.

Мы сейчас уху варили,
Посоливать уху забыли –
Не солены караси...
Сбегай соли принеси!

На всём белом свете -
Мы самые лучшие дети.
Мы родителей слушаем,
Учителей не мучаем,
Учимся только на "пять".
Раз, два, три, четыре, пять,
А сейчас идем играть.

На горе растут дубы,

Трух-тух-тух,
Ходит по двору петух.
Сам со шпорами,
Хвост с узорами.
Под окном стоит,
На весь двор кричит.
Кто услышит,
Тот бежит.

Тучи, тучи, тучи, тучи,
Скачет конь большой, могучий.
Через тучи скачет он,
Кто не верит - выйди вон!

У меня небольшая семья:
Дедушка, бабушка, я,
Мать и отец.
Вот и считалке конец.

У царицы на лугу
Потерял мужик дугу
Долго рыскал - не нашёл,
Пригорюнился, ушел.

Уж как шла лиса по тропке,
Нашла грамоту в охлопке,
Она села на пенек
И читала весь денек.

Хочешь, котик, молоко?
Нам до дома далеко,
Ждет нас долгий-долгий путь.
Здесь налево повернуть,
Через речку видишь мост?
Я поймал тебя за хвост!

Чашка, ложка,
Попова поварешка.
Тише, мыши. -
Поп вышел.

Через речку, через мост
Протянули бычий хвост!

— Чики-брики — ты куда?
— Чики-брики — на базар!
— Чики-брики — ты зачем?
— Чики-брики — за овсом!
— Чики-брики — ты кому?
— Чики-брики — я коню!
— Чики -брики — ты какому?
— Чики-брики - вороному!

Чики-чики-чики-ща!
Не поймаешь ни леща
Ни сейчас, ни через год!
КЛЮЕТ!

Под горой растут грибы:
Белый - стар; брать не стал.
Моховик и вял, и мал...
Груздь на солнце греет бок
В кузовок иди, дружок.

На дубе дупло
В том дупле тепло,
У дупла снаружи -
Мороз и стужа.
В дупле семья живёт,
Белка орехи грызёт.
У белки пятеро бельчат -
Раз, два, три, четыре, пять.
Бельчата маму слушают,
Орехи с грибочками кушают.
Раз, два, три, четыре, пять -
А теперь начнем играть.

На забор уселась галка.
Начинается считалка:
раз, два, три, четыре, пять!
Буду всех ребят считать:
Юлю, Мишу, Свету, Колю,
Петю Иру, Витю, Олю...
Если я считать устану,
На минутку перестану.
Помолчу, передохну
И опять считать начну.

На златом крыльце сидели:
Царь, царевич,
Король, королевич,
Сапожник, портной...
Кто ты будешь такой?
Говори поскорей,
Не задерживай
Добрых и честных людей!

На золотом крыльце сидели
Чита, Рита, Джэн, Тарзан,
С ними маленький пацан.
Чита варила картошку,
Тарзан побежал за вином,
Чита подставила ножку,
Тарзан полетел кувырком.

На золотом крыльце сидели
Яблоня, груша, тетка Ватруша,
Дядька Тарас - по уху раз!

На иве галка,
На берегу галька,
Под галькой палка,
Палка под галкой.
Раз, два, три -
Иди гальку собери.
Три, четыре, пять -

Чок-чок-чок,
Зубы на крючок.
Кто слово скажет -
Тому щелчок.

Швинчик, бринчик вон пошёл,
На боярский двор зашёл,
Там бояре шапки шьют,
На окошко их кладут.

Шёл домой
От Вани Саня
И не встретил никого.
Шёл домой от Сани Ваня
Встретил Ваня Никого.
И спросил у никого:
- Ты кто?
- Я - никто.
- Ты где?
- Я - нигде.
- Ты откуда?
- Ниоткуда.
- Ты куда?
- Никуда.
- Ты мне враг?
- Никогда.

Шёл мужик мимо больницы,
Нашёл новые рукавицы,
Думал, думал, куда деть -
Решил на ноги надеть.

Шёл с полочки
По толкучке
Толстый дядя Робинзон,
И с полочки
На толкучке
Приобрел себе он зонт.
Зонт дешевый, трехрублевый,
Но зато такой здоровый,
Чтобы спрятаться под ним
Можно было бы троим!

Шерсть чесать - рука болит,
Письмо писать - рука болит,
Воду носить - рука болит,
Кашу варить - рука болит,
А каша готова - рука здорова.

Шла бабка с заморья,
Несла кузовок.
В том кузовочке
Лежали грибочки,
Кому - гриб,
Кому - два,
А тебе, дитятко,
Весь кузовок.

Нам пора всем убежать.

На лужок пришли бельчата,
Медвежата, барсучата.
На зеленый на лужок
Приходи и ты, дружок.

На огороде картошка,
Капусты немножко,
Кабачки, бураки,
Морковь, редька, огурцы,
Растут перец, салат,
Пастернак и томат.
А мы сумку возьмём,
И полнёхоньку набьём.
А кто с нами пойдёт -
Тот ее и заберёт!

На окне стоит бутылка,
А в бутылке лимонад.
Кто скорей возьмёт бутылку,
Тот победе будет рад.

На реке поймали рака.
Из-за рака вышла драка.
Это Лёшка-забияка
Снова в реку бросил рака.
Рак гуляет под водой...
Повернись ко мне спиной!

Над горою солнце встало
С неба яблоко упало,
По лазоревым лугам
Покатилось прямо к нам!
Покатилось, покатилось,
В речку с мостика свалилось,
Кто увидел - не дремли,
Поскорей его лови!
Кто поймал, тот молодец,
Ведь считалочке конец!

Над цветком гудит пчёлка.
А во ржи сидит перепёлка.
На черешне - воробей.
Поймай его, кто посмелей!

Над цветочком гудит пчелка,
Сидит во ржи перепелка.
На черешне есть скворец,
Кто поймает - молодец!

Начинается считалка:
На березу села галка,
Две вороны, воробей,
Три сороки, соловей.

Шла веселая собака,
Чики-брики-гав!
А за ней бежали гуси,
Головы задрав,
А за ними - поросенок,
Чики-брики-хрю!
Чики-брики, повтори-ка,
Что я говорю?

Шла кукушка мимо сада,
Поклевала всю рассаду.
И кричала: ку-ку, мак -
Отжимай один кулак!

Шла кукушка мимо сети,
А за нею малы дети.
Все кричали: "Кукумак!"
Убирай один кулак!

Шла кукушка мимо клетки,
Ее звали малы дети:
- Ку!

Шла купаться черепаха
И кусала всех со страха:
Кусь! Кусь! Кусь! Кусь!
Никого я не боюсь!

Шла Марфушка по тропинке
И несла в руках корзинку.
В этой маленькой корзинке
Есть различные цветы:
Роза, ландыш, незабудки,
Голубые васильки.

Шла машина темным лесом
За каким-то инте-ресом.
Инте-инте-инте-рес,
Вы-ходи на букву эс.
А на буковке звезда,
Там не ходят поезда.
Если поезд там пойдет,
Ма-шинист с ума сойдет!
Вот и поезд не пошел,
Машинист с ума сошел.

Шла собака через мост,
Четыре лапы, пятый - хвост.
Если мост провалится,
То собака свалится.
Чтобы ей не потонуть,
Ты беги ее тянуть!

Шла торговка мимо рынка,
И споткнулась о корзинку.
И упала в яму - бух!
Раздавила сорок мух.

Шли бараны по дороге
Промочили в луже ноги
Стали ноги вытирать:
Кто платочком,
Кто тряпицей,
Кто дырявой рукавицей!

Шмель, оса,
Пчелка-жужжалка -
Вот и вся считалка.

Щука по мою гуляла,
Щука окуня поймала.
Ну а окунь не дурак -
Из пасти выскочил.
Вот так!

СОВРЕМЕННЫЕ СЧИТАЛКИ

Белки зайцев угощали,
Им морковку подавали,
Все орешки сами съели
И тебе водить велели.

В круг широкий, вижу я,
Встали все мои друзья.
Я для вас, мои дружки,
Затеваю пирожки:
Быстро нужно их испечь,
Ты пойдешь, затопишь печь!

Взял Егор в углу топор,
С топором пошел во двор,
Стал чинить Егор забор,
Потерял Егор топор.
Вот и ищет до сих пор...
Поищи и ты топор!

Волнуются волнушки:
— Как быть нам без кадушки!
Все грибы в кадушках,
Забыли о волнушках!
Поищи волнушки ты,
Очень вкусные грибы!

Жил в реке один налим,
Два ерша дружили с ним.
Прилетали к ним три утки,
По четыре раза в сутки
И учили их считать:
Раз-два-три-четыре-пять!

Жили-были
Я ли, ты ли.
Между нами вышел спор.
Кто затеял, позабыли
И не дружим до сих пор.

Раз, два, три, четыре!
Жили мыши на квартире,
Чай пили,
Чашки били,
По три денежки платили!
Кто не хочет платить,
Тому и водить!

Раз, два, три, четыре,
Кто не спит у нас в квартире?
Всем на свете нужен сон,
Кто не спит, тот выйдет вон!

Раз пошли ребята, к речке,
Два весла несли в руках.
Им навстречу — три овечки
И четыре индюка.
Все ребята испугались,
Весла бросили в кусты.
Испугались, разбежались,
А найти их должен ты!

Раз у нашего Степана
Караулил кот сметану.
А когда настал обед,
Кот сидит — сметаны нет.
Помогите-ка Степану,
Поищите с ним сметану.

Рано, рано мы встаем.
Громко сторожа зовем.
Сторож, сторож, поскорей
Выходи кормить зверей.

Скачут побегайчики,
Солнечные зайчики.
Мы зовем их —
Не идут.

Вдруг игра на этот раз
Помирить сумеет нас?

Как у нас на сеновале
Две лягушки ночевали.
Утром встали, щей поели,
А тебе водить велели!

Колокольчик всех зовет,
Колокольчик нам поет
Звонким, тонким голоском:
Динь-бом, динь-бом!
Выходи из круга вон!

Косой, косой,
Не ходи босой,
А ходи обутый,
Лапочки закутай.
Если будешь ты обут,
Волки зайца не найдут,
Не найдет тебя медведь...
Выходи — тебе гореть!

Мимо леса, мимо дач
Плыл по речке красный мяч.
Увидала щука.
Что это за штука?
Хвать, хвать!
Не поймать.
Мячик вынырнул опять.
Он пустился дальше плыть,
Выходи, тебе водить.

На лужок пришли бельчата,
Медвежата, барсучата.
На зеленый на лужок
Приходи и ты, дружок.

Ножки, ножки бежали по дорожке,
Лугом, лесочком прыгали по кочкам,
Прибежали на лужок, потеряли сапожок.
Ой!

Петушок рубил дрова,
Пироги пекла сова.
С кочерыжкой для зайчишек,
Кренделек с медком для мишек.
А ты, дружок, с чем хочешь пирожок?

Подогрела чайка чайник.
Пригласила восемь чаек.
Прилетели все на чай!
Сколько чаек? Отвечай!

Пчелы в поле полетели,
Зажужжали, загудели.
Сели пчелы на цветы.

Были тут —
И нет их тут.
Где же зайчики?
Ушли.
Ты иди их поищи.

Скок-поскок, скок-поскок!
Зайка прыгнул на пенек.
В барабан он громко бьет,
В чехарду играть зовет.

Среди белых голубей
Скачет шустрый воробей.
Воробушек-пташка,
Серая рубашка,
Откликайся, воробей,
Вылетай-ка, не робей!

Тик-трак, тик-трак,
Под мостом жил старый рак.
Рыжий кот пришел на мост,
Рак схватил кота на хвост.
- Мяу-мяу, помогите!
С хвоста рака отцепите!
Все бегут, и ты беги,
Коту Ваське помоги.

Тили-тили, тили-бом,
Сбил сосну зайчишка лбом.
Жалко мне зайчишку,
Носит зайка шишку.
Поскорее сбегай в лес,
Сделай зайньке компресс!

У линейного моста
Я поймал в Неве кита,
Спрятал за окошко,
Съела его кошка.
Помогали два кота,
Вот и нет теперь кита!
Ты не веришь другу?
Выходи из круга!

Чайки жили у причала,
Их река волной качала.
Раз, два, три, четыре, пять,
Помоги их сосчитать.

Чики-чики, чики-чок,
Ночью песни пел сверчок,
Мы его искать пошли,
Зажигали фонари,
Заглянули под кусток,
Под пушистый лопушок.
Где там спрятался сверчок?
Поищи его, дружок!

Мы играем — водишь ты!

Шла коза по мостику
И виляла хвостиком,
Зацепила за перила,
Прямо в речку угодила.
Кто не верит — это он,
Выходи из круга вон!

РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

ИГРЫ С БЕГОМ

Змейка

Участники берут друг друга за руки, образуя цепь. Одного из крайних в цепи играющих выбирают ведущим. Он бежит, увлекая за собой всех участников игры, на бегу описывает разнообразные фигуры: по кругу, вокруг деревьев, делая резкие повороты, перепрыгивая через препятствия; водит цепь змейкой, закручивая ее вокруг крайнего игрока, затем ее развивает. Змейка останавливается, закручивается вокруг ведущего.

Правила игры

1. Играющие должны крепко держать друг друга за руки, чтобы змейка не разорвалась.
2. Точно повторять движения ведущего.
3. Ведущему не разрешается бегать быстро.

Указания к проведению

Играть в «Змейку» можно в любое время года на просторной площадке, лужайке, лесной опушке. Чем больше игроков, тем веселее проходит игра. Чтобы она проходила живо, надо придумывать интересные ситуации. Например, ведущий называет по имени последнего играющего, названный участник и стоящий рядом с ним останавливаются, поднимают руки, и ведущий проводит змейку в ворота. Или: по сигналу ведущего участники разбегаются, затем восстанавливают змейку.

Челночок

Все участники игры встают парами лицом друг к другу и берутся за руки — это ворота. Дети из последней пары пробегают или проходят под воротами и встают впереди колонны, за ними бежит следующая пара. Игра заканчивается, когда все играющие пройдут под воротами.

Правила

1. Пробежать или пройти нужно так, чтобы не задеть ворота.
2. Пробегая в ворота, участники держат друг друга за руки.

Указания к проведению

Ворота по высоте могут быть разными: дети могут поднимать руки и держать их на уровне плеч или на уровне пояса. Чем ниже ворота, тем труднее пробегать под ними.

Более сложный вариант — когда участники, пробегая в ворота, проносят различные предметы, например шарик в ложке, ведерко, наполненное водой, или проходят, прокатывая рукой впереди себя большой мяч.

Пятнашки

Начинают игру с выбора водящего, его называют пятнашкой. Все участники игры разбегаются по площадке, пятнашка их догоняет. Кого он коснулся рукой, тот становится пятнашкой.

Правила

1. Детям по ходу игры нужно внимательно следить за сменой водящих.
2. Пятнашка не должен бегать только за одним играющим.

Круговые пятнашки

Участники игры встают по кругу, каждый свое место отмечает кружком. Двое играющих стоят за кругом на некотором расстоянии друг от друга, один из них пятнашка, он догоняет второго. Если убегающий видит, что пятнашка его догоняет, он называет одного из близко стоящих в кругу по имени. Тот оставляет свое место и бежит по кругу от пятнашки, а игрок занимает его место. Свободный кружок может занять и пятнашка, тогда пятнашкой становится тот, кто остался без места. Он догоняет игрока, выбежавшего из круга.

Правила

1. Бегать через круг не разрешается.
2. Игроку, убегающему от пятнашки, можно пробегать не более одного круга.
3. Если пятнашка осалил убегающего, то они меняются местами.

Указания к проведению

В игре дети должны быть очень внимательными, если играющий зазевается, подведет товарища. Дети по кругу стоят на расстоянии одного шага друг от друга, лицом к центру. Пятнашку можно заменить, если он пробежал два круга, не запятнал и не занял свободное место.

Игра пройдет весело и интересно, если убегающие будут быстро меняться местами.

Ловушки в кругу

На площадке очерчивают большой круг, в середине его кладут палку, делят круг на две части. Все участники игры в ловушки встают на разные стороны круга. Ловишка, обегая палку, перебегает с одной стороны круга на другую и старается поймать кого-то из играющих. Пойманный становится ловишкой.

Правила

1. Ловишка во время игры не должен перебежать через палку и выбежать за круг. Другие играющие перебегают через палку. Длина палки должна быть меньше диаметра круга.
2. Вставать ногами на палку нельзя.

Вариант

Все участники игры, кроме ловишки, стоят за кругом. Они перебегают через круг, а ловишка их ловит. Пойманный игрок становится ловишкой.

Много троих, хватит двоих

Участники встают парами друг за другом, лицом в центр круга. Игру начинают двое, один из них — водящий, он стоит на 3—4 шага сзади того, кто убегает от него.

Убегающий хлопает три раза в ладоши, после третьего хлопка бежит от водящего. Чтобы не быть осаленным, он встает впереди какой-нибудь пары. Прежде чем встать, на бегу кричит: «**Много троих, хватит двоих**». Тот, кто в этой игре стоит последним, убегает от водящего.

Если водящему удалось осалить убегающего, то они меняются ролями.

Правила

1. Во время игры нельзя пробегать через круг.
2. Убегающему нельзя пробегать более двух кругов.
3. Как только он вбегает в круг, он должен сразу встать впереди какой-нибудь пары. Нарушивший это правило становится водящим.

Указания к проведению

Если водящему удалось осалить убегающего и они поменялись ролями, то убегающий может встать впереди одной из пар после кратковременного бега.

Иногда водящему долго не удастся догнать убегающих от него игроков, так как они сильнее его и быстрее бегают. В этом случае нужно заменить его, но не упрекать, а положительно оценить его усилия.

Филин и пташки

Играющие выбирают филина, он уходит в свое гнездо. Подражая крику той птицы, которую выбрали, играющие летают по площадке.

На сигнал «**Филин!**» все птицы стараются улететь в свои гнезда. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, какая это птица, и только тогда пойманный становится филином.

Указания к проведению

Перед началом игры играющие выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать (например, голубь, ворона, галка, воробей, синица, журавль и т. д.). Гнезда птиц и филина лучше выбирать на высоких предметах (на пнях, скамейках и т. д.). Птицы от филина прячутся каждая в своем гнезде.

Вариант

Дети делятся на 3—4 подгруппы и договариваются, каких птиц они будут изображать. Затем подходят к филину и говорят: «Мы сороки, где наш дом?»; «Мы чайки, где наш дом?»; «Мы утки, где наш дом?» Филин называет место, где птицы должны жить. Птицы летают по площадке, на слово «Филин» прячутся в свои гнезда. Пойманную птицу филин должен узнать.

Платок

Все участники игры встают в круг. Водящий с платочком идет за кругом, кладет его на плечо одному из играющих и быстро бежит по кругу, а тот, кому положили платок, берет его в руку и бежит за водящим. И тот и другой стараются занять свободное место в круге.

Если игрок с платком догонит водящего и сможет положить ему платок на плечо, прежде чем тот займет свободное место в круге, тот вновь становится водящим, а игрок, отдавший платок, занимает свободное место. Если же убегающий первым встанет в круг, то водящим остается игрок с платком. Он идет по кругу, кому-то кладет платочек на плечо, игра продолжается.

Правила

1. Играющие не должны перебегать через круг.
2. Во время бега не разрешается задевать руками стоящих в круге.
3. Стоящие игроки не должны задерживать бегущих.
4. Играющие не должны поворачиваться в то время, когда водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

Указания к проведению

Чем больше детей примут участие в этой игре, тем шире будет круг, а это значит, что нужно больше приложить усилий, чтобы занять свободное место. Дети в круге стоят друг от друга на расстоянии одного шага.

Курочки

Играющие выбирают хозяйку и петушка, все остальные — курочки. Петушок ведет курочек гулять, зернышки поклевывать. Выходит хозяйка и спрашивает петушка: «*Петушок, петушок, не видал ли мою курочку?*» «*А какая она у тебя?*» — спрашивает петушок. «*Рябенькая, а хвостик черненький*». — «*Нет, не видел*».

Хозяйка хлопает в ладоши и кричит: «*Киш! Киш!*» Курочки бегут в дом, а хозяйка ловит их, петушок курочек защищает.

Всех пойманных курочек хозяйка уводит в дом.

Правила

1. Курочки бегут в дом только на слова: «*Киш, киш!*»
2. Петушок, защищая курочек, не должен отталкивать хозяйку. Он, широко раскрыв крылья, встает на ее пути.

Указания к проведению

Дома хозяйки и петушка с курочками нужно сделать как можно дальше друг от друга (10—20 м). Для усложнения игры курочки по пути к дому преодолевают препятствия, перелетают через забор (перепрыгивают через натянутый шнур) или пробегают по мостику через ручеек. В своем доме они взлетают на насест (на скамейку).

У медведя во бору

Играющие выбирают медведя, определяют место его берлоги. Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают песенку:

*У медведя во бору
Грибы, ягоды беру!
Медведь постыл,
На печи застыл!*

Вариант:

*У медведя во бору
Грибы, ягоды беру!
А медведь не спит,
Все на нас глядит.*

Медведь просыпается, выходит из берлоги, медленно идет по поляне. Неожиданно он быстро бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем.

Правила

1. Медведь выходит из берлоги только после того, как дети споют песенку.
2. Дети в зависимости от поведения медведя могут не сразу бежать в свой дом, а повторить песенку, раззадорить его.

Указания к проведению

Берлогу медведя лучше разместить на другом конце площадки. Медведь из берлоги должен выбираться (перелезть через бревно, вылезать из ящика, корзины).

Гуси-лебеди

Участники игры выбирают волка и хозяина, все остальные — гуси-лебеди. На одной стороне площадки дом, где живут хозяин и гуси, на другой — волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей: **«Гуси-лебеди, домой!»** Гуси отвечают: **«Старый волк под горой!»** — **«Что он там делает?»** — **«Сереньких, беленьких рябчиков щиплет».** — **«Ну, бегите же домой!»** Гуси бегут домой, а волк их ловит. Пойманный выходит из игры. Игра кончается, когда все гуси пойманы.

Правила

1. Гуси могут лететь домой, а волк ловить их только после слов: **«Ну, бегите же домой!»**
2. Гуси, выходя в поле, должны разойтись по всей площадке.

Лошадки

Все участники игры делятся на тройки, в каждой тройке кучер и две лошадки. Водящий по ходу игры подает различные команды, лошадки их выполняют, а кучер управляет и внимательно смотрит, точно ли выполняют лошадки все движения. Лошадки идут шагом, бегут галопом по кругу, поворачивают направо, налево и т. д.

На слова ведущего: **«Лошадки, в разные стороны!»** — кучер отпускает вожжи, и лошадки быстро разбегаются по площадке. На слова: **«Найдите своего кучера!»** — они как можно быстрее находят своего кучера. При повторении игры в каждой тройке кучер меняется.

Правила

1. Лошадки должны точно выполнять все команды.
2. Кучер, чьи лошадки ошибаются, получает штраф — к его вожжам привязывают синюю ленточку.

Указания к проведению

Самой трудной в этой игре является роль водящего, который придумывает для лошадок различные движения. Поэтому, когда игра проводится впервые, роль водящего выполняет взрослый. В конце игры, чтобы тройки собрались вместе, можно дать новое задание: **«Кучер, найди своих лошадок!»**

Игра заканчивается, как только в тройке играющих все выполнят роль кучера. В конце игры отмечается лучшая тройка.

Палочка-выручалочка

Дети по считалке выбирают водящего. Он отбегает от них и встает лицом к стене. У стены лежит палочка-выручалочка. Водящий берет палочку, стучит по стене и говорит: **«Палочка пришла, никого не нашла. Кого первого найдет, тот за палочкой пойдет».** После этих слов он ставит палочку у стены и идет искать. Заметив одного из играющих, громко называет его по имени, быстро подбегает к стене, берет палочку, стучит ею по стене и кричит: **«Палочка-выручалочка нашла...»** (называет по имени играющего). Так водящий находит всех детей. При повторении игры должен водить тот, кто был найден первым.

Если игрок, которого нашли, добегит до палочки-выручалочки раньше водящего, он быстро берет палочку и со словами: **«Палочка, выручи меня!»** — стучит ею по стене, затем бросает ее как можно дальше и, пока ее ищет водящий, прячется. Водящий находит палочку, возвращается к условленному месту, стучит ею и громко говорит: **«Палочка пришла, никого не нашла, кого первого найдет, тот за палочкой пойдет!»**

Правила

1. Водящий не должен подсматривать, когда дети прячутся.
2. Водящий говорит слова медленно, чтобы все дети могли спрятаться.
3. Он должен искать по всей площадке, не стоять возле палочки-выручалочки.
4. Дети могут перебежать с одного места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит ее на место.

Стадо

Играющие выбирают пастуха и волка, все остальные — овцы. Дом волка в середине площадки, а у овец два дома на противоположных концах площадки.

Овцы громко зовут пастуха:

*Пастушок, пастушок,
Заиграй во рожок!
Травка мягкая,
Роса сладкая.
Гони стадо в поле.
Погулять на воле!*

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку.

По сигналу пастуха «**Волк!**» овцы бегут в дом — на противоположную сторону площадки. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

Правила

1. Во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли.
2. Волк овец не ловит, а салит рукой.
3. Пастух только заслоняет овец от волка, но не должен задерживать его рукой.

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.

Указания к проведению

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.

Перебежки

На противоположных сторонах площадки отмечают линиями два дома, расстояние между ними 10—20 м. Участники игры делятся на две равные группы и занимают дома. В середине площадки стоит водящий. Игрокам нужно из одного дома перейти в другой. Водящий их не пропускает, он старается осалить перебегающих. Осаленный выходит из игры. Побеждает та группа, в которой оказывается большее число игроков в конце игры.

Горелки

Перед началом игры нужно выбрать водящего, того, кто будет «гореть», — отсюда и название игры. Все участники игры встают парами друг за другом, водящий впереди, на расстоянии двух шагов от играющих. Участники игры говорят нараспев слова:

*Гори, гори ясно
Чтобы не погасло.
Стой подоле,
Гляди на поле:
Ходят грачи,
Да едят калачи.
Птички летят,
Колокольчики звенят!*

Как только пропоют эти слова, водящий должен посмотреть на небо, а дети последней пары отпускают руки и тихо пробегают вдоль колонны, один слева, другой справа. Когда они поравняются с водящим, все громко кричат ему:

*Раз, два, не воронь.
Беги, как огонь!*

Двое детей бегут вперед, ловко увертываясь от водящего, стараются взять друг друга за руки. Если они возьмутся за руки, то «горелка» им не страшен, они спокойно идут и становятся впереди первой пары, а водящий вновь «горит».

Если водящий и при повторении игры не поймаёт бегущих, тогда он «горит» во второй раз. Если он и в третий раз никого не поймал, играющие могут спеть такую песенку:

**Огарушек, огарушек*,
Плохо стоишь —
Стань на чёрный камушек!
Совсем сгоришь!**

Но если водящему удастся поймать одного из убегающих, он встает с ним впереди всей колонны, а «горит» тот, кто остался без пары.

Игра продолжается до тех пор, пока не пробегут все пары.

Правила

1. Водящий не должен поворачиваться назад.
2. Он догоняет убегающих сразу же после слов: «Беги, как огонь!»
3. Игроки последней пары начинают бег только с последними словами: «Колокольчики звенят!»

Кошка и мышка

Играющие перед началом игры выбирают кошку и мышку, берут друг друга за руки и встают в круг. Кошка стоит за кругом, мышка — в круге. Кошка старается войти в круг и поймать мышку, но играющие закрывают входы перед ней. Она старается подлезть под ворота, играющие приседают и не пропускают ее в круг.

Когда наконец кошка проберется в круг, дети сразу же открывают ворота и мышка выбегает из круга. А кошку они стараются из круга не выпускать. Если же кошка поймаёт мышку, то они встают в круг, а играющие выбирают новых кошку и мышку.

Правила

1. Кошка может поймать мышку как в круге, так и за кругом.
2. Играющие открывают ворота только для мышки.

Море волнуется

Участники игры разбегаются по площадке, останавливаются друг от друга на расстоянии 1 м, и каждый свое место обозначает кружком. Водящий ходит между играющими, выполняя разные движения. Он подходит к играющим и со словами «**Море волнуется**» кладет руку на плечо игрока. Все, до кого дотрагивается водящий, идут за ним, выполняя те же движения. Так играющие все уходят со своих мест. Водящий уводит их как можно дальше от кружков. Затем неожиданно останавливается, поворачивается к играющим и быстро говорит: «**Море спокойно**». Водящий и играющие бегут занимать кружки. Тот, кто не успел занять кружок, становится ведущим.

Ошибся

На противоположных сторонах площадки отмечают линиями два города на расстоянии 10—20 м друг от друга. В 2—3 шагах от города проводят игровые линии, с левой стороны отмечают место плена. Дети делятся на две группы, идут в свой город, встают друг за другом лицом к линии города. По сигналу взрослого первые номера бегут к городку своих противников, добегают до игровой линии, встают на нее одной ногой и быстро возвращаются в свой город. Игроки, стоящие в командах вторыми, догоняют убегающих. Если им удастся убегающих осалить, то уводят их в плен, сами же встают последними в своем ряду.

Затем к городу противника бегут третьи номера, а четвертые их догоняют и т. д.

Если игрок, который догоняет, выбегает, за черту города раньше, чем противник наступил ногой на игровую линию, ему кричат: «**Ошибся!**» Он должен вернуться в город, встать на свое место и только потом начать догонять противника. Догоняющим не всегда удается осалить тех, кто убегает. В этом случае они возвращаются в свой город и встают последними в ряду.

Выигрывает та группа, в которой осталось больше игроков.

Правила

1. За игровой линией пятнать противника не разрешается.
2. Второй игрок начинает преследовать противника только после того, как он наступил ногой на игровую линию.
3. Игроки могут освободить своего товарища из плена, если ударят его по ладони протянутой руки.

Щука и караси

На противоположных сторонах площадки отмечают место норы, где от щуки прячутся караси. Щука живет в камышах.

Перед началом игры все караси собираются в одной норе. По сигналу они выплывают из укрытия и стараются перебраться на противоположную сторону реки. Щука выходит на охоту. Пойманные караси из игры не выходят, они берут друг друга за руки и встают на середину игровой площадки, образуют сеть. Оставшиеся караси, переплывая с одной стороны площадки на другую, проходят через сеть. Пойманных становится все больше, сеть — все длиннее. Тогда из сети делают корзинку, играющие встают в круг. Участники игры при перебежке обязательно забегают в корзину. Игра заканчивается, когда щука переловит всех карасей.

Правило

Щука не должна заплывать в сеть и в корзину за карасями.

Указания к проведению

Чем больше играющих, тем интереснее проходит игра. Норы для карасей можно выделить простой чертой, но лучше натянуть шнур, под который караси подплывают. Места, где прячется щука (их может быть 3—4), нужно сделать по краям площадки.

Осаленные игроки могут сделать сеть, когда их не менее 3—4. Если щука в начале игры осалила, например, только одного игрока, то он стоит в стороне и ждет, когда их будет больше. Игроков, изображающих сеть, можно поставить в два ряда.

Добеги и убеги

На противоположных сторонах площадки проводят линии на расстоянии 10 м друг от друга — это дома. Играющие делятся на 2—3 группы и встают у одной линии. Дети, назначенные водящими, переходят на противоположную сторону и встают у черты, каждый напротив своей группы.

Игру начинают первые номера. По сигналу они бегут к противоположной линии, добегают до водящих, ударяют их по протянутой ладони и быстро возвращаются. Водящие стараются догнать убегающих и осалить.

Если игрок осален, то он идет на сторону водящего и встает впереди него. Игроки, которым удалось уйти неосаленными, встают в конец своего ряда. Игра кончается, когда пробегут последние игроки групп. Побеждает группа, в которой меньше осаленных участников игры.

Указания к проведению

Если площадь игровой площадки позволяет, то расстояние между домами можно увеличить до 30 м. Количество игроков не ограничивается. Если в игре принимает участие более 25 человек, нужно разделить их на 4 группы.

Зайцы в лесу

Для игры выбирают зайцев и лису, остальные дети — деревья. На противоположных сторонах площадки проводят линии — это поля. На одном из них перед началом игры собираются зайцы.

Дети, изображающие деревья, встают друг от друга на расстоянии, позволяющем им взяться за руки.

Лиса живет в норе на краю леса (нору обозначают кружком).

Зайцы вбегают в лес, им нужно перейти с одного поля на другое, но за ними охотится лиса. Она старается поймать зайцев, пойманных уводит в свой дом.

Лисе по лесу мешают бежать деревья: дети берут друг друга за руки, приседают, наклоняются, машут руками. Зайцы между деревьями проходят свободно. Игра заканчивается, когда все зайцы перейдут на противоположную сторону. Начиная игру повторно, дети выбирают снова зайцев и лису.

Правило

Пойманные зайцы до конца игры находятся в норе у лисы.

Указания к проведению

В этой игре количество зайцев и лис может быть разное, в зависимости от числа играющих. Чем больше лис, тем труднее зайцам пробежать по лесу. Весь ход игры зависит от деревьев. Дети, исполняющие роль деревьев, должны внимательно наблюдать за действиями хитрой лисы и постоянно менять положение рук, перестраиваться.

Пирожок

Играющие встают друг за другом, держась за пояс. Впереди стоит булочник, он ведущий, последний — пирожок. К булочнику подходит покупатель и спрашивает: *«Где мой пирожок?»* Булочник отвечает: *«За печкой лежит»*. Последний игрок-пирожок кричит: *«Я бегу, бегу!»* С этими словами он бежит в сторону ведущего, а покупатель старается его поймать. Если пирожок успеет встать впереди ведущего, он становится булочником, а последний игрок — пирожком, и покупатель вновь идет покупать. Если же пирожок будет пойман, то он выполняет роль покупателя, а покупатель — булочника.

Правило

Покупатель не должен стоять на одном месте, после слов *«За печкой лежит»* он бежит в конец колонны и ловит пирожок.

Казаки и разбойники

Играющие делятся на две группы. Одна по жребию изображает казаков, а другая — разбойников. Разбойники разбегаются и прячутся. Казаки имеют свой дом (стан). Они уходят на ловлю разбойников, одного казака оставляют сторожить стан. Пойманных разбойников казаки приводят в стан. Игра кончается, когда все разбойники будут пойманы.

Указания к проведению

Игра особенно интересно проходит на лесной опушке, где есть деревья, кустарник, небольшие ямки. Тогда казакам труднее поймать разбойников. Иногда условливаются, чтобы пойманные разбойники становились казаками. Чтобы отличить разбойников от казаков, можно повязать косынки на шею или приколоть отличительный знак на рукав. Если игра проходит на опушке леса, то нужно ограничивать место, где должны прятаться разбойники.

Дожмурки

На игровой площадке отмечают дом для водящего — жмурильщика. Он встает в дом, отворачивается, закрывает глаза, все играющие разбегаются и прячутся. Водящий выходит на поиски, найденного называет по имени и быстро бежит к своему дому. Игрок, которого нашли, старается догнать водящего и осалить до того, как он забежит в дом. Если это ему удастся, то он кричит: *«На кашу!»* Все играющие выходят из укрытий, встают вокруг водящего и говорят слова:

*Ем, ем кашку,
Ем соломашку.
Ешь с нами, Аюнас,
Догоняй нас!*

После этих слов дети разбегаются, а водящий их догоняет. Кого он запятнал, тот становится водящим. Если водящий добежал до дома и его не запятнали, то он идет прятаться, а найденный встает на его место.

Лапти

На середине площадки вбивают кол, к нему привязывают веревку длиной от 3 до 5 м. Вокруг кола на длину веревки проводят круг. Водящий берет свободный конец ее и встает у кола. Участники игры встают за кругом, поворачиваются спиной к центру и через голову перебрасывают каждый какой-либо предмет (например, мешочек с песком). Повернувшись к водящему, спрашивают его: *«Сплели лапти?»* Водящий отвечает: *«Нет»*. Играющие спрашивают еще раз: *«Сплели лапти?»* — и слышат тот же ответ. Спрашивают в третий раз: *«Сплели лапти?»* — *«Сплели!»* — отвечает водящий. Тогда, дети бегут в круг и стараются взять свой предмет, а водящий караулит лапти: он бежит по кругу и пытается запятнать играющих. Тот, кого водящий запятнал, встает на его место. Играющие берут свои предметы, и игра начинается сначала.

Иногда водящему, сколько ни бежит по кругу, запятнать играющих не удастся, и он вновь водит.

Правила

1. Водящий бежит по кругу только на длину вытянутой веревки, за круг забегать ему не разрешается.
2. Если играющему не удалось взять свой предмет, то он выходит из игры.
3. Играющим за кругом разрешается переходить с одного места на другое.
4. Салить играющих водящий может только в круге. Указания к проведению. Лучше игру проводить на большой площадке, в этом случае увеличивается расстояние для бега как играющих, так и водящих. Игра проходит веселее, если в центре круга брошенные предметы охраняют двое водящих. Это создает определенные трудности для играющих.

Ловлю птиц на лету

Один из играющих — птицелов, он стоит лицом к стене. Играющие делятся на группы по несколько человек и договариваются, каких птиц они будут изображать. Затем подходят к птицелову и спрашивают: *«Мы сороки, где наш дом?»*; *«Мы галки, где наш дом?»*. Птицелов называет место, где должны жить птицы, и дети занимают свои дома.

На слова птицелова: *«Ловлю птиц на лету!»* — птицы летают в разных направлениях по площадке, весело кричат. Птицелов их ловит. Пойманный игрок становится птицеловом, птицы разлетаются по своим домам. Игра повторяется.

Правила

1. Птицы должны вылетать из своего дома только после слов птицелова и летать по всей площадке.
2. Каждая группа занимает только свой дом.
3. Тот, кто ошибется, выходит из игры.

Городок

На земле чертят квадрат — городок, каждая сторона которого 6—10 шагов.

Играющие делятся на две равные группы, игроки одной группы идут в городок. Другая группа остается в поле, встает вокруг городка. Игроки поля, перебрасывая друг другу мяч, стараются в удобный момент осалить кого-либо внутри города. Тот, кого осалили, выходит из игры. Если игрок поля промахнулся, он также выходит из игры.

Игра заканчивается, когда одна из групп потеряет всех игроков. Затем они меняются местами, игра продолжается.

Правила

1. Игрокам городка не разрешается выходить за его границы.
2. Игрокам поля не разрешается долго задерживать мяч и переходить с места на место.

Указания к проведению

В игре принимает участие не более 16 человек. Количество игроков можно увеличить, если игра будет проходить на большой площадке. Дети могут передавать мяч друг другу или перебрасывать. По договоренности можно играть в 2—3 мяча.

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 цыпленка, 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.**

ИГРЫ С МЯЧОМ

История не знает ни года, ни места рождения игр в мяч, что говорит об их древности. Игры в мяч очень популярны, их считают самыми распространенными, встречаются они почти у всех народов мира.

Прежде чем переходить к описанию игр в мяч, наиболее известных в России, расскажем, как делали мячи в старину.

В простонародье чаще всего мячи делали из тряпок и тряпками их набивали. В северных губерниях мячи плели из лыка — ремешков, сделанных из коры липы, березы или ивы. Внутри такие мячи были пустые или набивались песком. В некоторых областях мячи делали из овечьей шерсти. Клок шерсти сначала скатывали, старались придать ему круглую форму. Когда комок хорошо укатывался, бросали его в кипяток и оставляли там на полчаса. Затем вынимали из воды, вновь катали и просушивали. Такой мяч был легким и мягким, а своей упругостью не уступал резиновому.

Резиновыми мячами играли только дети из зажиточных семей.

Играя в мяч, дети выполняли порой довольно сложные фигуры, каждую повторяя, как правило, три раза. В разных местах России их называли по-разному.

Свечки — подбросить мяч вверх сначала невысоко и поймать его. Второй раз бросить выше, в третий раз еще выше.

Поднебески — подбросить мяч вверх, дать ему упасть и с отскока от земли поймать.

Гвозди ковать — отбивать мяч рукой о землю.

Хватки — поднять руки с мячом повыше головы, выпустить его и поймать на лету.

Вертушки-перевертушки — положить мяч на ладонь, слегка подбросить его, руку повернуть тыльной стороной, отбить мяч вверх, а затем поймать.

Первыши-водокачи — ударить мячом в стену, поймать его с отскока от стены.

Зайца гонять — бросить мяч о землю так, чтобы он ударился о стенку, и поймать с отскока от стены.

Пришлепы — ударить мячом о стену, отскочивший от стены мяч ударить ладонью так, чтобы он опять ударился о стену, после чего поймать.

Галки, вороны, зеваки — встать спиной к стене, откинуть голову назад так, чтобы она касалась стены. Из этого положения ударить мячом о стену и поймать двумя руками.

Одноручье — подбросить мяч вверх правой рукой и поймать правой; подбросить левой и поймать левой.

Шарильщик

На земле чертят два круга на расстоянии 10—15 м один от другого. В одном круге стоят все играющие, а шарильщик-водящий находится в поле. Один из игроков подходит к границе круга, с силой ударяет мячом о землю так, чтобы он отскочил как можно выше, и быстро бежит в соседний круг. Шарильщик ловит мяч на лету или с отскока о землю и старается осалить бегущего. Если он осалил игрока, то встает в первый круг к играющим, а осаленный становится шарильщиком. Если же мяч пролетел мимо бегущего, то водящий-шарильщик по-прежнему остается в поле. Он поднимает мяч, передает его в круг, где стоят все играющие, игра продолжается. Заканчивается игра, когда все дети из первого круга перебегут во второй.

Правила

1. Вместе с игроком, бросившим мяч в поле, могут перебегать и другие дети, но их должно быть не более трех.
2. Шарильщик бросает мяч в убегающих с того места, где он его поймал.
3. Играющие остаются во втором круге до конца игры.

Указания к проведению

В этой игре принимают участие не более 10—15 человек. Успех игры зависит от того, насколько дети хорошо владеют мячом. Играющим нужно сильнее ударять мячом о землю: от сильного удара он высоко подскакивает и шарильщику мяч труднее поймать. Проводят ее на ровной площадке, чтобы мяч хорошо отскакивал. Для игры лучше взять мяч среднего размера.

Подстенка

Дети (не более 4 человек) встают друг за другом, лицом к стене. Первый игрок бросает мяч в стену, стоящий за ним ловит. Поймав мяч, он бросает его в стену, а ловит первый игрок. Затем первый снова бросает мяч, но так, чтобы, отскочив от стены, он долетел до третьего игрока. Третий ловит его и бросает в стену, первый ловит мяч и снова бросает его так, чтобы, отскочив от стены, он перелетел через головы всех играющих и достиг четвертого игрока, который должен поймать мяч.

После этого играющие меняются местами, первый встает последним, второй первым и т. д. Игра заканчивается, когда все играющие выполнят роль водящего.

Правила

1. Играющим разрешается при ловле мяча сходить с места, ловить мяч с отскока от земли.
2. Тот, кто мяч не поймал, выходит из игры.

Вариант игры

Две команды играющих (в каждой не более 10 человек) встают у черты на расстоянии 1 м от стены. По сигналу первые игроки в командах одновременно бросают мяч о стену, быстро отходят и встают за последним в своей команде. Ловят мяч вторые игроки. Они также бросают мяч о стену и быстро уходят. Мяч ловят третьи игроки и т. д. Если играющий уронил мяч, он его поднимает, встает на свое место и продолжает игру. Выигрывает команда, в которой играющие уронили меньше мячей.

Правила

1. При бросании и ловле мяча можно сходить с места, но не переступать черту.
2. Прежде чем ловить мяч, играющий должен быстро подойти к черте.
3. Разрешается ловить мяч с отскока от земли.

Перебрасывание мяча

Участники игры делятся на две группы, не более 10 человек в каждой, встают за линиями друг против друга на расстоянии от 3 до 5 м. По жребию право начать игру получает ребенок одной из групп. Он называет по имени одного из игроков и бросает ему мяч. Тот ловит и сразу же перебрасывает мяч игроку на противоположную сторону, назвав его по имени. Если играющий не поймал мяч, он выходит из игры, а право продолжать игру остается за командой, которая подавала мяч. Побеждает та команда, в которой осталось больше игроков.

Правила

1. При ловле мяча играющий не должен заходить за черту.
2. Игрок выходит из игры, если он не поймал мяч.
3. Не разрешается долго задерживать мяч в руках; если это правило играющий нарушил, мяч передают другой группе.

Указания к проведению

Если в игре принимает участие более 20 человек, нужно несколько мячей. Интересно проходит игра, когда при ловле или перебрасывании мяча дети по договоренности выполняют разные задания, например: прежде чем поймать мяч, ударить в ладоши над головой, за спиной, перед грудью; ударить в ладоши 1 — 2 — 3 раза; бросить мяч от плеча, из-под ноги или руки.

Зевака

Участники встают в круг на расстоянии одного шага друг от друга и начинают перебрасывать мяч, называя по имени того, кто должен его ловить. Мяч перебрасывают, пока кто-то из игроков его не уронит. Тот, кто уронил мяч, встает в центр круга и по заданию играющих выполняет 1—2 упражнения с мячом.

Правила

1. Если играющий при выполнении упражнения уронит мяч, ему дается дополнительное задание.
2. Мяч разрешается перебрасывать друг другу только через центр круга.

Указания к проведению

Эту игру лучше проводить с небольшим количеством участников. Мяч для игры можно взять любой величины, в зависимости от умений детей: чем меньше мяч, тем труднее его ловить и выполнять упражнения.

Старые лапти

На одной стороне площадки проводят черту — это город, где находятся все играющие. Пространство за городом — игровое поле. Дети встают к черте и прокатывают мячи в сторону поля. Чей мяч дальше укатился, тому и водить. Мячи остаются на игровом поле, только водящий берет один мяч. Он ждет, когда за мячами будут выходить играющие, и всех, кто переходит черту города, старается осалить мячом. Когда водящий промахнется, он догоняет мяч, а играющие стараются взять Свои, мячи и убежать за черту. Если играющих не осалили, то они еще раз прокатывают мячи, а водящий в этом случае остается прежним. Если же кого-то осалили, то осаленный становится водящим.

Правила

1. Играющие должны брать с игрового поля только по одному мячу.
2. Водящему разрешается на игровом поле переходить с одного места на другое.

Легучий мяч

Играющие встают в круг, водящий находится в середине круга. По сигналу дети начинают перебрасывать мяч друг другу через центр круга. Водящий старается задержать мяч, поймать или коснуться его рукой. Если ему это удалось, то он встает в круг, а тот, кому был брошен мяч, становится водящим.

Правила

1. Играющим разрешается при ловле мяча сходить с места.
2. Играющие не должны задерживать мяч.
3. Водящий не может коснуться мяча, когда он находится в руках игрока.

Круг

Все играющие, кроме водящего, встают в круг и перебрасывают друг другу мяч, называя по имени того, кто должен его ловить. Водящий стоит в середине круга и старается ударить рукой по летящему над ним мячу. Как только задержанный таким образом мяч упадет на землю, играющие разбегаются, а водящий быстро поднимает мяч и, крикнув «Стой!», старается запятнать кого-нибудь из игроков. Запятнанный становится водящим. Если же водящий промахнется, то снова идет в круг водить.

Правила

1. Играющие должны быстро и точно передавать мяч друг другу.
2. Водящий задерживает только летящий мяч.
3. Водящий пятнает детей с того места, где поднял мяч.

Указания к проведению

Проводить игру желательно с подгруппами по 10—12 человек. Водящий должен внимательно следить за направлением летящего мяча и действовать уверенно и ловко, чтобы его задержать. Быть активным водящим нужно научить каждого участника.

Если играет большая группа детей, то их лучше разделить на 2—3 круга и в каждой выбрать водящего.

Охотник

Одного из детей по жребию выбирают охотником, все остальные игроки — дичь. Игра начинается так: охотник играет в мяч, остальные в это время ходят по площадке. После 3—4 упражнений он кричит: «Дичь!» Все останавливаются, и он со своего места пятнает кого-то из детей. Запятнанный становится помощником охотника, остается на площадке и встает недалеко от охотника. Если близко от охотника нет дичи, он может передать мяч своему помощнику, и тот пятнает игроков.

Охотник неточно может бросить мяч, промахнуться. В этом случае играющие переходят на другие места. Охотник бежит за мячом, берет его, кричит: «Дичь!» — и все останавливаются. Игра продолжается до тех пор, пока у охотника не появится определенное количество помощников (по договоренности — от 3 до 5 человек).

Правила

1. Игрокам не разрешается двигаться после слова «Дичь!»
2. Играющие могут перейти на новое место, если при Передаче от охотника к помощнику мяч не был пойман, упал на землю.
3. Игрокам не разрешается прятаться от охотника за предметы.
4. Охотник должен выполнять разные упражнения с мячом.

Указания к проведению

Эту игру нужно проводить на большой площадке, иначе охотник и его помощники быстро переловят дичь. Для усложнения можно разрешить детям увертываться от мяча — отклоняться, приседать, подпрыгивать, но нельзя сходить с места.

Стойки

Дети встают у стены на расстоянии 4—5 шагов, у одного из них мяч. По сигналу он бросает мяч о стену и называет по имени одного из игроков. Тот, кого назвали, ловит мяч и бросает его о стену, называя нового игрока, и т. д. Если игрок не поймал мяч, то он становится салкой. Ему нужно быстро поднять мяч и крикнуть: «Стой!» Так как дети в это время все разбегаются в разные стороны, на сигнал «Стой!» они останавливаются. Салка пятнает ближайшего игрока, запятнанный выходит из игры. Играющие идут к стене, салка начинает игру. Если же салка промахнулся, то, пока он бежит за мячом, играющие стараются убежать как можно дальше. Салка берет мяч, кричит: «Стой!» — и вновь пятнает играющих. Игра продолжается, пока не будет осалена половина играющих.

Правила

1. Играющим разрешается ловить мяч с отскоком от земли.
2. Салка не должен сходить с места, когда он пятнает игрока.

Выбей мяч из круга

Участники игры встают в круг на расстоянии двух шагов друг от друга, руки держат за спиной. Водящий встает в центр, кладет мяч на землю и, ударяя ногой по нему, старается выкатить из круга. Играющие не пропускают мяч, отбивают его ногами водящему. Кто пропустит мяч, тот идет водить.

Правила

1. Играющие не должны касаться мяча руками.
2. Мяч игрокам разрешается отбивать так, чтобы он катился по земле.
3. Водящему не разрешается отходить от центра круга дальше чем на два шага.

Указания к проведению

В игре принимают участие не более 10 человек. Участникам нужно помнить, что мяч нужно подталкивать внутренней стороной стопы или носком. Нельзя сильно ударять по мячу. Если играющие хотят остановить мяч, прежде чем его передать водящему, лучше это сделать внутренней стороной стопы или подошвой, приподняв носок.

Защищай город

Участники игры встают в круг на расстоянии одного шага, у всех есть маленькие мячи. В середине круга построен городок, т. е. поставлено несколько кеглей на таком расстоянии, чтобы между ними мог свободно пройти мяч.

Городок охраняют три сторожа. Играющие, стоя на одном месте, ногой посылают мяч в городок. Тот, кто, прокатывая мяч, собьет кеглю, встает на место сторожа.

Правила

1. Мяч игроки должны только прокатывать.
2. Нельзя пропускать отбитый сторожем мяч за круг; кто пропустил мяч, выходит из игры.
3. Сторожа разрешается защищать город, переходить с одной стороны круга на другую.

4. Сторож задерживает и отбивает мяч только ногой.

Мяч в лунке

Участники встают в круг, по считалке выбирают водящего, он стоит вместе с играющими. В центре круга в лунку кладут мяч. Участники, называя по имени водящего, говорят такие слова: «Коля, не спи, мяч быстрее бери!» Водящий бежит к лунке, а играющие в это время разбегаются. Берет мяч и кричит: «Стой!», называет одного из игроков по имени и бросает в него мяч. Если промахнется, то остается вновь королем, если попадет в игрока, то запятанный становится королем. Игра повторяется; мяч кладут в лунку, водящий встает вместе с детьми в круг.

Правила

1. Водящий должен бежать за мячом только после слов: «Быстрее бери!»
2. Ему не разрешается задерживать мяч, сразу же после слова «Стой!» он должен назвать игрока по имени и бросить в него мяч.

Русская лапта

Участники игры делятся на две равные группы, в каждой есть водящий. Посередине площадки отмечают игровое поле. С одной стороны игрового поля на расстоянии от 10 до 20 м находится город, а с другой — отводится место для кона.

По жребию игроки одной группы идут в город, а другой — расходятся по полю. Игру начинает ведущий из группы города. Он лаптой забивает мяч, бежит через поле за линию кона и снова возвращается в город. Во время перебежки игроки водящей команды (поля) стараются запятнать бегущего. Если им удастся, они переходят в город. В противном случае игроки остаются на своих местах. Игра продолжается, мяч забивает второй игрок и также бежит через поле за линию кона. Однако не всегда удается игрокам сразу же вернуться в город. В этом случае они ждут, кто их выручит, а выручить может только тот, кто далеко отобьет мяч.

Может быть и такой вариант: если тот, кто пробил мяч, не смог сразу же перебежать за линию кона, он ждет, когда мяч пробьет следующий игрок; тогда за линию кона бегут одновременно два игрока.

Правила

1. Игроки города подают мяч в поле по очереди; отбивающий мяч не должен переступать черту города; если в городе остался один игрок, а все остальные за чертой кона, то разрешается ему подать мяч 3 раза; ведущему разрешается пробить 3 мяча.
2. Игроки поля пятнают бегущего с того места, где поднят или пойман мяч; чтобы быстрее запятнать бегущего, разрешается мяч передавать игрокам своей партии.
3. Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросить в поле рукой.
4. Команда города проигрывает и переходит на игровое поле, если все игроки пробили мяч, но никто не перебежал за линию кона; все игроки перебежали за линию кона, но не вернулись в город; во время перебежки игрока города осалили.

Указания к проведению

Первое условие этой игры — дружное действие всех игроков партии и точное выполнение правил.

Очень важно также правильно выбрать водящего: он должен хорошо владеть мячом, быть активным, следить за ходом игры, умело расставить игроков с учетом их умений.

Водящему лучше начинать игру первому — это позволит ему в дальнейшем наблюдать за ходом игры, помогать игрокам, а если нужно при случае, и выручить своих товарищей.

Играющие при подаче мяча должны смотреть, куда его направить: туда, где меньше игроков или где их нет совсем. Если игроки бегут в город, то мяч в поле нужно послать дальше к линии-кона; если же они бегут из города, то слабым ударом мяч подать так, чтобы он упал ближе к линии города.

Сторож

Все, кто принимает участие в игре, берут мячи, встают полукругом, и каждый свое место отмечает кружком. На расстоянии 3—6 м, в середине полукруга, лежит большой мяч, его охраняет сторож с палкой. Играющие по очереди стараются сбить его своими мячами, а сторож палкой отбивает их мячи. Если отбитый сторожем мяч не докатился до игрока, он остается в ноле.

Играющий может мяч взять, но так, чтобы сторож его не осалил. Осаленный игрок становится сторожем.

Когда один из игроков собьет большой мяч, сторож быстро возвращает его на то же место. Но в это время играющие, чьи мячи лежат на кону, стараются их взять.

Правила

1. Сторож отбивает мячи только палкой.

2. Играющие сбивают мяч, соблюдая очередность. Очередной игрок бросает мяч в цель, как только сторож отобьет брошенный мяч.
3. Сторож может осалить игрока только рукой.

Зайчик

На площадке чертят большой круг. Одного из детей выбирают зайчиком, он идет в круг, а все участники игры стоят за кругом. Они бросают мяч друг другу, но так, чтобы он задел зайчика. Зайчик бегаёт по кругу, увертывается от мяча. Тот, кто запятнает его, встает на место зайчика в круг.

Правила

1. Участники игры не должны заходить за границы круга.
2. Прежде чем передать мяч, нужно назвать по имени того, кто его должен поймать.
3. Передавать мяч нужно быстро, нельзя задерживать его в руках.

Указания к проведению

Играющих должно быть не более 10 человек; встают они по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Чем быстрее участники игры передают мяч, тем игра проходит интереснее и больше возможностей запятнать зайчика. Зайчик, по его желанию, может и поймать мячик. В этом случае игрок, чей мяч был пойман, встает в круг и выполняет роль зайчика.

Перебежки

Дети делятся на две равные группы, встают друг против друга на расстоянии 3—4 м и начинают перебрасывать мяч друг другу. Если ребенок не поймал мяч, он переходит в другую команду и встает за игроком, который бросил ему мяч. Выигрывает та команда, в которую больше перешло игроков.

Правила

1. Мяч игроки перебрасывают друг другу по порядку.
2. Тот, кто начнет игру, может придумать любое упражнение, а другие должны точно его повторять.

Указания к проведению

Если в игре принимает участие большое число детей, то нужно дать 2—3 мяча. Взрослый может взять руководство игрой на себя, подсказать детям, какое упражнение они должны выполнить.

ИГРЫ С ПРЫЖКАМИ

Попрыгунчики

На земле чертят круг. Один из играющих встает в середину круга — он пятнашка. По сигналу дети перепрыгивают через черту круга и, если не грозит опасность быть осаленным, некоторое время остаются внутри круга. Продолжают прыгать на двух ногах на месте или продвигаясь вперед к центру круга. Участники игры стараются увернуться от пятнашки и вовремя выпрыгнуть из круга. Осаленный становится пятнашкой.

Правила

1. Играющим из круга разрешается только выпрыгивать. Тот, кто из круга выбегает, выходит из игры.
2. Пятнашка преследует играющих, также прыгая на двух ногах.

Указания к проведению

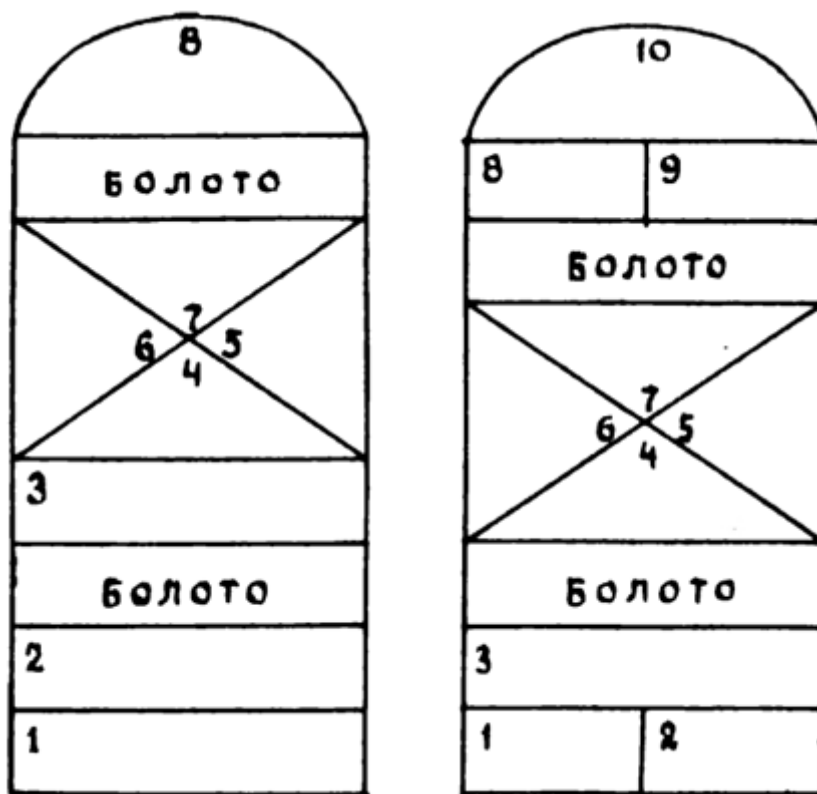
Величина круга зависит от числа играющих. Перед началом игры нужно договориться, как дети будут перепрыгивать через черту круга: на одной ноге (правой или левой), прямо или боком на двух ногах.

Воробышки и кот

Все играющие изображают воробушков и находятся за кругом. Водящий — кот встает в середину круга. Воробушки то впрыгивают в круг, то выпрыгивают из него. Они собирают зерна (внутри круга рассыпаны фишки). Кот бегаёт по кругу и старается поймать их. Воробушек, до которого дотронулся кот, все собранные зерна высыпает, затем вновь начинает их собирать. В конце игры отмечают самых проворных воробьев.

Болото

На земле расчерчивают классы.



Игра в болото

Участник игры бросает свой камешек в первый класс, на одной ноге прыгает в этот же класс, из первого класса толкает его во второй, а затем через болото в третий класс, оставаясь на одной ноге, и так доходит до пятого класса. Из последнего класса он или вышибает камень сразу через все классы в поле, или толкает его, прыгая на одной ноге из класса в класс по порядку, или выносит камень на носке ноги.

Правило

Если камешек попал в болото, игру нужно начинать сначала, с первого класса.

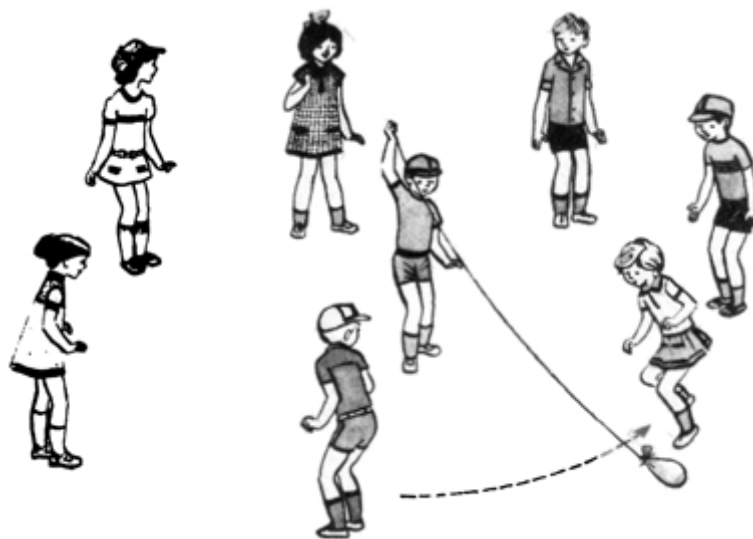
Переселение лягушек

Играющие перед началом игры выбирают ведущего (старшую лягушку). Все играющие (маленькие лягушки) приседают, опираясь руками о пол или землю. Старшая лягушка переводит их из одного болота в другое, где больше комаров и мошек. Она прыгает впереди. Во время игры водящий изменяет положение рук: руки на колени, на поясе; прыгает короткими прыжками, длинными, перепрыгивает через препятствия (через палки) или запрыгивает на дощечки, кирпичики, прыгает между предметами и т. д. Все лягушки повторяют эти движения.

Прискакав в другое болото, лягушки встают и кричат: «**Ква-ква-ква!**» При повторении игры выбирают нового ведущего.

Мешочек

Дети встают в круг на небольшом расстоянии друг от друга. В центре стоит водящий, он вращает по кругу шнур с грузом на конце (мешочек с песком). Играющие внимательно следят за шнуром, при его приближении подпрыгивают на месте вверх, чтобы он не коснулся ног. Тот, кого мешочек задел, становится водящим.



Игра в мешочек

Варианты игры

На площадке нарисован круг, в центре его водящий.

1. Играющие стоят на расстоянии 3—4 шагов от круга. Водящий вращает шнур. Как только мешочек доходит до игрока, он подбегает и прыгает через него.
2. Водящий кружит шнур с мешочком, а дети бегут навстречу и перепрыгивают через него.
3. Дети делятся на несколько подгрупп, но не более 5 человек в каждой. Встают друг за другом и по очереди перепрыгивают через веревку с мешком на конце. Тот, кто перепрыгнул, встает последним в своей группе. Если же он за мешочек задел, то выходит из игры. Выигрывает подгруппа, где осталось больше играющих.

Правило

Вращать шнур с грузом нужно так, чтобы он не касался земли.

Петушинный бой

Участники делятся на пары и встают друг от друга на расстоянии 3—5 шагов. Пары изображают дерущихся петухов: прыгая на одной ноге, они стараются толкнуть друг друга плечом. Тот, кто потерял равновесие и встал на землю двумя ногами, выходит из игры. Дети перед началом игры договариваются, как они будут держать руки: на поясе, за спиной, скрестно перед грудью или руками держать колени согнутой ноги.

Правила

1. Играющие должны одновременно приближаться друг к другу.
2. Руками толкать друг друга нельзя.

Указания к проведению

Чаще всего в паре один играющий выходит из игры, один остается победителем. Победители из разных пар могут объединиться и продолжать игру.

Бой петухов может проходить и в другой позе, например в присяде, руки играющие держат на коленях.

Салка на одной ноге

Дети расходятся по площадке, закрывают глаза, руки у всех за спиной. Ведущий проходит среди них и незаметно одному в руки кладет платочек. На слово «**Раз, два, три, смотри!**» дети открывают глаза.

Стоя на месте, они внимательно смотрят друг на друга: «**Кто же салка?**» Ребенок с платком неожиданно поднимает его вверх и говорит: «**Я салка!**» Участники игры, прыгая на одной ноге, стараются уйти от салки. Тот, кого он коснулся рукой, идет водить. Он берет платочек, поднимает его вверх, быстро говорит слова: «**Я салка!**» Игра повторяется.

Правила

1. Если ребенок устал, он может прыгать поочередно то на правой, то на левой ноге.
2. Когда меняются салки, играющим разрешается вставать на обе ноги.
3. Салка тоже должен прыгать, как все играющие, на одной ноге.

Здравствуй, сосед!

Играющие делятся на равные группы и встают в два ряда лицом друг к другу на расстоянии вытянутых рук. Первые игроки — ведущие, они начинают игру: встают на одну ногу и скачут в направлении другой команды. Не останавливаясь, они обращаются к игроку: «**Здравствуй, сосед!**» Тот, к кому

обращаются, отвечает: **«Здравствуй!»** — и прыгает за ведущим. Игра заканчивается, когда все дети образуют одну цепь прыгающих за ведущими.

Правила

1. Дети должны повторять движения ведущего. 2. Тот, кто неточно выполняет движения, выходит из игры.

Указания к проведению

По ходу игры ведущий выполняет разнообразные упражнения, а играющие их повторяют. Они прыгают на левой ноге, на двух ногах, на правой, на двух ногах боком, выполняют подскоки и т. д.

Купи бычка

На ровной площадке дети чертят круг, встают за его чертой на расстоянии шага друг от друга. Водящий — хозяин — встает в центр круга. На земле перед ним лежит маленький мяч или шар.

Водящий прыгает на одной ноге по кругу, свободной прокатывая мячик, приговаривает, обращаясь к детям: «Купи бычка!» или «Купи корову!» Он старается мячом осалить кого-то из играющих. Тот, кого осалили, берет мяч, встает в центр круга на место водящего. Если мяч выкатывается за круг, никого не задев, водящий приносит его, встает в круг и продолжает водить.

Правила

1. Играющие не должны заходить за круг.
2. Водящий может бить мячом с любого расстояния, не выходя за пределы круга.
3. Водящему разрешается во время прыжка менять ноги, прыгать то на правой, то на левой ноге или на двух ногах.

Указания к проведению

Зимой можно играть на хорошо утоптанной снежной площадке, прокатывая льдинку, шар, шайбу или какой-либо другой предмет. Интересно проходит игра, когда удары мячом водящий проводит внезапно. Он прыгает по кругу то быстро, то замедляя прыжки, внезапно останавливаясь, делает обманные движения, словно бьет по мячу. Такое поведение водящего заставляет играющих подпрыгивать, отступать назад или делать шаг в сторону.

ИГРЫ МАЛОЙ ПОДВИЖНОСТИ

Краски

Дети выбирают хозяина и двух покупателей, все остальные игроки — краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали цвет, хозяин приглашает одного из покупателей.

Покупатель стучится: **«Тук-тук!»—«Кто там?» — «Покупатель».— «Зачем пришел?» — «За краской».** — **«За какой?» — «За голубой».** Если голубой краски нет, хозяин говорит: **«Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси».** Если же покупатель цвет краски угадал, то краску забирает себе. Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они проходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который угадал больше красок. При повторении игры он выступает в роли хозяина, а покупателей играющие выбирают.

Правило

Покупатель не должен повторять дважды один и тот же цвет краски, иначе он уступает свою очередь второму покупателю.

Указания к проведению

Игра проводится с детьми как в помещении, так и на прогулке. Хозяин, если покупатель не отгадал цвет краски, может дать и более сложное задание, например: **«Скачи на одной ножке по голубой дорожке».** Если играет много детей, нужно выбрать четырех покупателей и двух хозяев. Покупатели за красками приходят по очереди.

Фанты

Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и говорит:

*Нам прислали сто рублей.
Что хотите, то купите,
Черный, белый не берите,
Да и нет не говорите!*

После этого он задает детям разные вопросы, а сам старается, чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Ведущий ведет примерно такой разговор: **«Что продается в булочной?» — «Хлеб».— «Какой?»** Чуть-чуть не ответил игрок: **«Черный и белый»**, да

вовремя вспомнил запрещенные слова и сказал: «Мягкий». — «А какой хлеб ты больше любишь, черный или белый?» — «Всякий». — «Из какой муки пекут булки?» — «Из пшеничной». И т. д. Тот, кто произнес запрещенное слово, отдает водящему фант. В конце игры все, кто остался без фанта, выкупают его.

Правила

1. На вопросы играющие должны отвечать быстро, ответ исправлять нельзя.
2. За каждое запрещенное слово играющий платит ведущему фант.
3. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими.
4. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

Указания к проведению

Игру можно провести на лесной полянке или в тенистом уголке игровой площадки. В игре принимают участие не более 10 человек, все дети имеют по несколько фантов. Они должны внимательно слушать вопросы водящего и, прежде чем ответить, подумать.

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания: спеть песню, загадать загадку, прочитать стихи, рассказать короткую смешную историю, вспомнить пословицу и поговорку и т. д. Самой трудной в этой игре является роль ведущего, поэтому вначале эту роль выполняет воспитательница. Фанты могут выкупаться после того, как проиграет 5 человек.

Колечко

На длинный шнур надевают колечко, концы шнура сшивают. Все играющие встают в круг и держат шнур двумя руками сверху. В середине круга стоит водящий, он закрывает глаза и медленно поворачивается 3—4 раза, стоя на одном месте. Играющие быстро передвигают кольцо по шнуру. Затем водящий говорит: «Я иду искать». Последнее слово служит сигналом для детей. Кто-либо из них прячет колечко в руке. Водящий открывает глаза и старается отгадать, у кого спрятано кольцо. Тот, кого он называет, снимает руку со шнура. Если водящий отгадал, то он встает в круг, а игрок, у кого нашли кольцо, идет водить.

Правила

1. Кольцо передвигать по шнуру только тогда, когда водящий с закрытыми глазами поворачивается вокруг себя.
2. Водящий говорит слова: «Я иду искать» — с закрытыми глазами.
3. Играющий должен снять руки со шнура, как только водящий назовет его по имени.

Указания к проведению

Если желающих играть более 15 человек, то на шнур надевают от 3 до 5 колец и выбирают 2—3 водящих.

Молчанка

Перед началом игры играющие хором произносят:

*Первенчики, червенчики,
Зазвенели бубенчики.
По свежей росе,
По чужой полосе.
Там чашки, орешки,
Медок, сахарок.
Молчок!*

После слова «Молчок!» все должны замолчать. Ведущий старается играющих рассмешить движениями, смешными словами и потешками, шуточным стихотворением. Если кто-то засмеется или скажет одно слово, он отдает ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песни, читают стихи, танцуют, выполняют интересные движения.

Правила

1. Ведущий не должен играющих трогать руками.
2. Фанты для играющих должны быть разными по цвету, форме.

Указания к проведению

Игру можно проводить в разных условиях. Разыгрывать фант можно и сразу, как только кто-то из играющих рассмеется, улыбнется или заговорит. Это снимает напряжение, которое создается у детей в игре.

Веревочка

Берут длинную веревку, концы ее связывают. Участники игры встают в круг и берут веревку в руки. В середине стоит водящий. Он ходит по кругу и старается коснуться рук одного из играющих. Но дети внимательны, они опускают веревку и быстро прячут руки. Как только водящий отходит, они сразу же берут веревку. Кого водящий ударит по руке, тот идет водить.

Правила

1. Играющие должны веревку держать двумя руками.
2. По ходу игры веревка не должна падать на землю.

Телефон

Все дети садятся в ряд: кто сидит первым, тот телефон. Ведущий на ухо быстро ему говорит какое-то слово или короткое предложение. То, что он услышал, передает своему соседу, тот в свою очередь передает это слово следующему игроку и так до последнего играющего.

После этого все говорят, что они слышали. Первый, кто перепутал сказанное, садится в конец, играющие передвигаются ближе к телефону. Каждый ребенок может выполнять роль телефона один раз, после чего садится в конце ряда.

Летит-не летит

Эта игра проходит за столом. Играющие кладут на стол пальцы, ведущий называет птиц, зверей, насекомых, цветы и т. д. При назывании летающего предмета все должны поднять пальцы вверх. Кто поднимет пальцы при назывании нелетающего предмета или же не поднимет при назывании летающего — платит фант.

Иногда играют и так: все становятся в круг и при назывании летающего предмета все игроки подпрыгивают. Если назван предмет нелетающий, они стоят на месте.

Камешек

Дети сидят на скамейке или стульях, ладони у всех сложены вместе и лежат на коленях. Ведущий с камешком в руках обходит участников игры и делает движение, точно кладет камешек каждому из них в руки. Одному из играющих он действительно незаметно кладет камешек, затем отходит от скамейки и зовет: «Камешек, ко мне!» Тот, у кого камешек, подбегает и показывает его. Теперь он будет ведущим. Но если играющие заметили, кому положен камешек, они могут этого игрока задержать. В этом случае ведущим остается прежний.

Правила

1. Камешек нужно стараться положить незаметно, чтобы никто не знал, у кого он.
2. Игрок с камешком не должен выходить раньше слов: «Камешек, ко мне!»

Море волнуется

По числу играющих ставятся стулья в два ряда так, чтобы спинка одного стула соприкасалась со спинкой другого. Все участники игры садятся на стулья. Водящий говорит: «**Море волнуется**». Играющие встают и бегают вокруг стульев. «**Море утихло**», — говорит водящий, и дети занимают свободные места. Кто-то останется без места, так как один стул занимает водящий. Тот, кто прозевал, идет водить.

Правила

1. Играющим не разрешается бегать близко около стульев.
2. Занимать свободное место можно только после слов: «**Море утихло**».

Соломинки

Соломинки рассыпают на столе, участники игры по очереди выбирают их, но так, чтобы рядом лежащие не сдвинулись с места. Если ребенок, неосторожно выбирая соломинку, пошевелил соседнюю, он выходит из игры. Кто из играющих взял больше соломинок, тот и побеждает.

Правила

1. Соломинки по столу рассыпают или бросают с небольшой высоты.
2. Брать их можно рукой или длинной соломинкой на конце с крючком.

Указания к проведению игры

Соломинки делают одинаковой толщины и длины (10—15 см). На каждого играющего должно быть до 10 соломинок.

Дятел

Дети собираются на площадке, выбирают водящего — дятла. Все встают в пары и образуют круг, дятел встает посередине. Играющие ходят по кругу и все вместе говорят слова:

***Ходит дятел у житницы,
Ищет зернышко пшеницы.***

Дятел отвечает:

***Мне не скучно одному,
Кого хочу, того возьму.***

С этими словами он быстро берет за руку одного из играющих и встает в круг. Оставшийся без пары встает в середину круга, он дятел. Игра повторяется.

Солнце и месяц

Все дети собираются на площадке, выбирают двух ведущих. Те отходят в сторону и тихо, чтобы никто не услышал, сговариваются, кто из них будет месяцем, а кто солнцем.

Участники игры встают друг за другом, кладут руку на плечо впереди стоящего или берут его за пояс. Солнце и месяц подходят к играющим, берутся за руки и высоко их поднимают, получают ворота.



Солнце и месяц

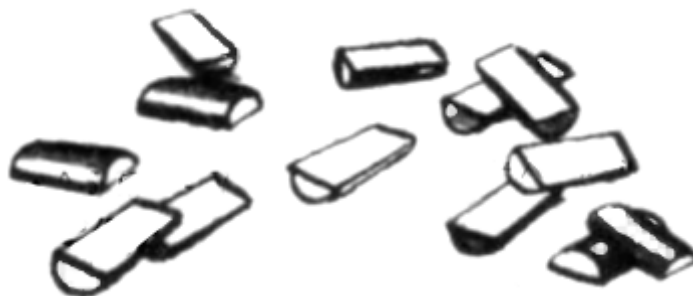
Играющие поют песенку:

***Шла, шла тетеря,
Шла, шла рябая,
Шла она лугом,
Вела детей кругом:
Старшего, меньшого,
Среднего, большого.***

С этой песенкой они проходят через ворота. Солнце и месяц останавливают последнего и тихо спрашивают: «К кому хочешь — к солнцу или к месяцу?» Играющий так же тихо отвечает, к кому он пойдет, и встает рядом или с солнцем, или с месяцем. Игра продолжается. В конце игры нужно пересчитать, к кому перешло больше игроков.

Щелчки

От круглой палочки или прута диаметром 1,5—2 см отрезают 15—25 кусочков длиной по 2—2,5 см. Разрезают их вдоль, чтобы получились маленькие поленца. Одна сторона у поленца плоская, а другая полукруглая. Их должно быть 30—50 штук.



Тот, кто первый начинает игру, берет поленца в руки и рассыпает их по столу. Затем выбирает те, которые лежат в одинаковом положении, и щелчком ударяет по одному из них, стараясь попасть в другое поленце. То поленце, в которое попали, считается выбитым, и играющий забирает его как выигрыш. Как только первый играющий промахнется, игру начинает второй. Он также может собрать

поленца и рассыпать их по столу. Игра продолжается до тех пор, пока все поленца не окажутся выигранными.

Правила

1. Во время щелчка нельзя задевать рукой рядом лежащие поленца.
2. Поленца, упавшие друг на друга в одинаковом положении, т. е. либо вверх, либо вниз плоскостью, можно брать оба как выигрыш.
3. Щелчком можно выбивать только те поленца, которые лежат отдельно.
4. Считаются вне игры поленца, которые лежат один на другом, но по-разному.

Блошки

Блошки - это пластмассовые кружочки диаметром 12-15 мм и толщиной 1-1,5 см и кружочки-биты диаметром 20-25 мм. Играющие садятся друг против друга за столом, у каждого по 5 блошек и по одной бите. Посередине стола ставится коробка, на расстоянии 15—20 см от нее играющие проводят линию кона, каждый со своей стороны.

На линию кона ставят блошки и, нажимая краем биты на край блошки, заставляют ее подпрыгивать вверх так, чтобы она попала в коробку. Если блошка попадет в коробку, то играющий получает право загонять следующую блошку. Если же он промахнулся, игру начинает следующий ребенок.

Можно регулировать высоту и длину прыжка блошки, нажимая битой на ее край, с разной силой или загонять не в коробку, а в центр стола на квадрат или круг, вырезанный из мягкой ткани или бумаги, картона.

ИГРЫ В КАМЕШКИ

Игра в камешки в свое время была очень популярной в России. Называли ее по-разному: *кремушки, галанцы, просферы*. Для игры дети берут пять камешков величиной с лесной орех, круглой или овальной формы, с гладкой поверхностью. Такие камешки удобно взять в руку, легко рассыпать во время игры на столе. (Можно использовать для игры также желуди и т. д.).

Перед игрой дети по взаимному согласию или считалке устанавливают, кому за кем бросать камешки. Но есть и особый жребий, когда все играющие берут пять камешков, слегка подбрасывают вверх, поворачивают руки ладонями вниз и пытаются поймать их на тыльную сторону руки. У кого на руке окажется больше камешков, тот и начинает игру. Затем участники игры садятся в кружок у стола, у каждого свои камешки. Место, где проходит игра, называется коном. Очередь игроки ведут «по солнцу», т. е. справа налево.

Среди игр в камешки есть простые, когда дети выполняют только одну фигуру (такие, как «Грудка», «Жары», «Мостик»), и трудные, когда дети выполняют несколько фигур. Комбинация фигур бывает сложной, и не всегда всем играющим они удаются, но частое повторение игры дает свои результаты.

Эти игры увлекательны и полезны, воспитывают внимание, сосредоточенность, находчивость, развивают ловкость рук и пальцев, точную координацию движений.

Жары

Пять камешков игрок берет в руку, один подбрасывает вверх, а четыре рассыпает на столе. Брошенный камешек ловит и снова бросает его вверх. И пока он летит, нужно успеть прикоснуться пальцами одного из лежащих на столе камешков. Если несколько камешков лежат вместе, можно коснуться одновременно всех и успеть поймать падающий камешек. Камешки, которых коснулся играющий, откладывают в сторону.

Верты

Та же игра, что и Жары, но рассыпанные камешки нужно перевернуть или просто сдвинуть с места.

Мостик

Дети кладут в ряд по четыре камешка близко друг к другу. Пятый камешек бросают вверх, быстро берут со стола четыре камешка и ловят пятый.

Из руки в руку

Вариант игры в Мостик, но здесь нужно успеть взять со стола как можно больше камешков и, прежде чем поймать брошенный камешек, переложить их в другую руку.

Грудка

В правую руку дети берут по пять камешков, один бросают вверх, а четыре грудкой кладут на стол и ловят той же рукой брошенный камешек. Камешек подбрасывают вверх еще раз, быстро берут лежащие на столе четыре камешка и ловят брошенный.

Игра заканчивается, когда все играющие выполнят фигуру.

На подолик

Играющий рассыпает на столе по четыре камешка, пятый подбрасывает вверх. Прежде чем поймать брошенный камешек, нужно успеть один камешек взять со стола и переложить на колени, подол платья. Игра повторяется до тех пор, пока играющие не поднимут все камешки и не переложат их на колени.

Через реку

Вариант игры На подолик, но камешек бросают из-под левой, вытянутой вперед руки.

Мены

Четыре камешка игрок рассыпает на столе, пятый бросает вверх. Нужно быстро взять один из лежащих камешков и успеть поймать брошенный. Один из двух камешков снова бросают вверх, а второй быстро кладут на стол; вместо него нужно взять следующий и поймать брошенный.

Игра заканчивается, когда все камешки играющие обменяют.

Одиночка

Ребенок берет пять камешков в руку. Один из них подбрасывает вверх, а четыре рассыпает на столе. Брошенный камешек ловит и снова бросает его вверх, быстро берет со стола один камешек и ловит брошенный. Игру повторяют несколько раз, пока не соберут со стола все камешки.

Двойка

Ребенок держит пять камешков в руке. Один из них бросает вверх, два камешка быстро кладет на стол и ловит брошенный вверх. В руке осталось три камешка. Еще раз играющий бросает один камешек вверх, два оставшихся камешка кладет на стол и ловит тот, который бросил. В третий раз камешек подбрасывается вверх, а со стола нужно успеть взять два камешка и поймать брошенный. В четвертый раз при подбрасывании надо взять остальные два камешка.

Тройки

В правой руке игроки держат по пять камешков, один подбрасывают вверх, а четыре кладут на стол, но так, чтобы три лежали вместе, а один отдельно, и ловят камешек, брошенный вверх. Камешек подбрасывают еще раз вверх. Прежде чем его поймать, нужно успеть взять сначала три камешка со стола. Камешек подбрасывают снова вверх, быстро берут со стола оставшийся камешек и ловят брошенный.

Чет и нечет

Один из играющих берет в горсть несколько камешков, бросает их вверх и, повернув руку ладонью вниз, ловит камешки на тыльную сторону одной руки. Прикрыв пойманные камешки другой рукой, спрашивает у играющих: «Чет или нечет?» Кто не угадал, платит фант. Тот, кто отдал все свои фанты, выходит из игры.

Царапки

Для игры нужно 40 камешков. Все камешки, кроме одного, кладут на кон. Первый игрок подбрасывает один камешек и, прежде чем поймать его, быстро берет с кона столько камешков, сколько успеет, и ловит брошенный. Поймав его, играющий откладывает все камешки в сторону, кроме одного, снова подбрасывает один камешек и, пока он летит, опять берет с кона камешки.

Если играющий не поймал брошенный камешек вверх, игру начинает второй игрок.

Кто больше поднимет камешков, тот и считается победителем.

ЖМУРКИ

Обыкновенные жмурки

Одному из играющих — жмурке завязывают глаза, отводят его на середину комнаты и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем переговариваются с ним, например: «Кот, кот, на чем стоишь?» — «На квашне» . — «Что в квашне?» — «Квас». — «Лови мышей, а не нас». После слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становится жмуркой.

Правила

1. Если жмурка подойдет близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнуть: «Огонь!»
2. Нельзя кричать «Огонь!» с целью отвлечь жмурку от игрока, который не может убежать от него.
3. Играющие не должны прятаться за какие-либо предметы или убегать очень далеко.
4. Играющие могут увертываться от жмурки, приседать, проходить на четвереньках.
5. Пойманного игрока жмурка должен узнать, назвать по имени, не снимая повязки.

Указания к проведению игры

Игру можно проводить как в комнате, так и на участке. Граница игровой площадки должна быть точно определена, и выходить за нее участники игры не должны. Если границу игровой площадки переходит жмурка, то его следует остановить словом «Огонь!».

Дети должны бегать неслышно около жмурки. Смелые игроки могут тихо подойти к нему, коснуться плеча, спины, руки и так же неслышно убежать; могут за спиной у жмурки произнести короткое слово: «Ку-ку!», «А-у!»

Жмурки на местах

Жмурку ставят на середину игровой площадки, завязывают глаза, и он повертывается несколько раз вокруг себя. Играющие его спрашивают: «Где стоишь?» — «На мосту». — «Что продаешь?» — «Квас». — «Ищи три года нас!» После слов участники расходятся по площадке, жмурка идет их искать. Дети, пока их ищет жмурка, не сходят со своих мест, но они могут приседать, вставать на колени или четвереньки. Найденный игрок становится жмуркой только в том случае, если водящий его узнает и назовет по имени.

Круговые жмурки

Дети встают в круг и выбирают жмурку. Он выходит на середину, ему завязывают глаза, в руку дают бумажную трубочку и заставляют повернуться три раза. Играющие в это время берутся за руки и обходят вокруг жмурки, чтобы он не знал, где кто стоит. Когда все остановятся, жмурка делает несколько шагов к играющим и дотрагивается до кого-то трубочкой, спрашивая его: «Кто?» Ему отвечают: «Мя-у!», «Ку-ка-ре-ку!» Жмурка должен угадать по голосу того, кто ему ответил. Если не отгадал, то остается водить. Ребенок, которого жмурка узнал, становится жмуркой.

Слепой козел

Жмурке завязывают глаза и подводят к двери. Он стучится в нее, а играющие спрашивают: «Кто там?» «Слепой козел», — отвечает жмурка.

Играющие все вместе говорят:

*Козел слепой,
Не ходи к нам ногой.
Иди в кут,
Где холсты ткнут,
Там тебе холстик дадут!*

Недовольный козел снова стучит в дверь.

«Кто там?» — «Апанас!» — отвечает козел. «Апанас, ищи нас!» — с этими словами дети разбегаются. Жмурка прислушивается к шагам и старается кого-то поймать. Ловкие играющие увертываются, а пойманный игрок становится жмуркой.

Звонок

Все, кто хочет принять участие в этой игре, встают в круг, выбирают жмурку и игрока, которого он будет искать. Жмурке завязывают глаза, другой ребенок берет колокольчик. По звону колокольчика жмурка должен его поймать. Игра заканчивается, когда жмурка поймал игрока с колокольчиком. Выбирается другая пара, игра повторяется.

Выбираются две пары. Жмуркам завязывают глаза, а играющие берут: один — колокольчик, а другой — дудочку. Жмурки ловят только своих игроков.

Пора, бабушка, в пир!

Все встают в круг, жмурка с завязанными глазами в середине круга. Играющие идут по кругу и говорят слова: «Бабушка, бабушка, пора в пир!» Бабушка-жмурка отвечает: «Не в чем!» — «В рогоже!».— «Негоже» — «В лукошке!» — «Покато». — «На крылышках полетай!»

При последних словах все останавливаются, а жмурка машет руками и идет в сторону играющих. Останавливается перед одним игроком и старается узнать его: руками проводит по платью, волосам (не разрешается трогать лицо). Если узнает, то играющий становится жмуркой и игра начинается сначала.

Кривой петух

Одному из играющих завязывают глаза и сажают его на скамейку. Дети подходят к нему, говорят: «Прощай, кривой петух!» — и быстро расходятся по площадке. Водящий — кривой петух встает со своего места и идет искать игроков: он широко расставляет руки, прислушивается к каждому шороху. Найденного игрока он старается рассмешить, чтобы его узнать. Если ребенок будет узнан, он становится водящим.

ИГРЫ АКТИВНОГО ОТДЫХА

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НА ПРИРОДЕ

Мяч-соседу

Игроки становятся по кругу лицом в центр на расстоянии шага друг от друга. У двух игроков, стоящих друг против друга, в руках по волейбольному мячу.

По сигналу играющие начинают передавать мяч вправо или влево по кругу (в одном направлении) так, чтобы один мяч догнал другой. Тот, у кого окажется два мяча, получает штрафное очко.

Не давай мяч водящему

Все играющие, кроме одного-двух водящих, становятся по кругу и начинают бросать мяч друг другу. Задача водящих, находящихся в кругу, — коснуться мяча рукой. Если водящему удастся это сделать, он меняется местом с тем, кто неудачно бросил мяч.

Если мяч выкатится из круга, за ним может бежать любой игрок.

Съедобное-несъедобное

Играющие встают в круг. У одного из них мяч. Назвав какой-нибудь предмет, он одновременно бросает мяч любому из игроков. Если был назван съедобный предмет, то мяч должен быть пойман, если несъедобный, то его ловить нельзя. Если игрок ошибается (ловит мяч, названный несъедобным), то он выбывает из игры. Если не ошибается, то сам называет какой-либо предмет и передает мяч.

Побеждает последний, не выбывший из игры.

У этой игры может быть и другая разновидность. Играть, как в «классики». Одиннадцатью линиями на расстоянии 0,5 м одна от другой обозначают 10 классов. Игроки располагаются перед первым классом, а водящий за десятым.

Водящий по очереди бросает игрокам мяч и называет съедобные или несъедобные предметы, а игроки должны ловить либо не ловить мячи. Если игрок не допустил ошибки, то перемещается на один класс вперед, если ошибся, то остается на месте.

По ходу игры водящий бросает мячи сначала учащимся более старших классов (стоящим впереди), затем — младших. При этом старшекласники отходят в сторону, не мешая ловить мяч.

Играют до тех пор, пока все не «окончат школу». «Окончивший школу» последним — водящий в следующем туре.

Картошка

Перед игрой рисуют круг диаметром 5—6 м. Играющие встают за линией и выполняют передачи мяча друг другу, как в волейболе. Когда мяч падает на землю, виновный в этом садится в середину круга, а остальные продолжают играть как раньше.

Игроки могут бить по мячу и одной рукой, но только не после первого подбрасывания, стараясь попасть по сидящим в круге.

Если бьющий по мячу не попадает в сидящих, то он также садится в середину круга. Если же он попадает, то игра продолжается.

Играют до тех пор, пока в круге не останется один человек или пока сидящие в круге не поймут мяч с лета. Тогда последний из допустивших ошибку игроков садится в середину круга, а все остальные встают за линию круга и продолжают игру.

Сильный бросок

Две команды играющих размещаются на площадке лицом друг к другу на расстоянии 20 м. В 3 м от игроков каждой команды проводится линия «города». На середину площадки кладут большой мяч. Каждый игрок имеет один маленький мяч или снежок. По сигналу играющие в произвольной очередности мечут свои мячи в большой мяч, стараясь перекатить его за линию города противника. Выигрывает команда, перекатившая мяч первой.

Круговая лапта

Играющие делятся на две команды. На площадке чертится круг диаметром 9—10 м (диаметр может быть больше или меньше, в зависимости от подготовленности играющих). Одна команда размещается в круге, а другая — за его пределами, эта команда и начинает водить. Водящие мечут мячи (лучше волейбольный), стараясь попасть в игроков, находящихся в круге. Тот, в кого с лета попал мяч, выбывает из игры. Попадание мяча от земли не засчитывается. Не засчитывается также попадание мяча, отскочившего от игрока. В этом случае тот игрок не считается осаленным. Игроки, находящиеся в круге, могут выручать осаленных товарищей, поймав мяч с лета. Игроки не должны покидать пределы круга, иначе они выбывают из игры. После того как все игроки будут выбиты из круга, команды меняются местами.

Борьба за мяч

Формируются две команды, которые произвольно размещаются на ограниченной площадке. У одной из команд по жребию мяч. По сигналу игроки этой команды стараются как можно быстрее выполнить подряд 5—10 передач. За это команда получает одно очко. Количество передач предварительно оговаривается между своими игроками. Игроки другой команды стараются перехватить мяч. Побеждает команда, набравшая большее количество очков за заранее оговоренное время или заранее обусловленное количество очков, необходимое для победы.

Салки

Разновидности игры

«Салки с домом». Для убегающих на земле чертится «дом», где могут спастись от «салки» убегающие, но долго находиться там они не имеют права.

«Салки — ноги от земли». Спасаясь от «салок», играющие должны оторвать ноги от земли, подтянувшись на дереве, сесть или лечь, подняв ноги вверх. В таком положении «салка» не имеет права их салить.

«Салка — дай руку». При этом варианте убегающий от «салки» кричит: «Дай руку». Если кто-то из играющих возьмет его за руку, то водящий не имеет права их салить. Если же за руки возьмутся сразу три человека, то «салка» может осалить любого крайнего.

«Салки — пересекалки». Убегающие могут выручать друг друга, перебегая дорогу между «салкой» и тем, кто убегает. Как только кто-либо пересечет дорогу, водящий должен его ловить. Тут снова кто-нибудь стремится выручить товарища и перебегает дорогу. Игра заключается в том, что водящий должен быстро переключаться и ловить нового игрока, перебежавшего дорогу.

«Салки на одной ноге». Водящий, как и остальные игроки, прыгает на одной ноге. Менять ногу, на которой прыгаешь, можно, но только не чаще, чем через 5 прыжков. Задача водящего осалить любого игрока, прыгая на одной ноге. Осаленный становится водящим.

«Волк». Играют так же, как в обычные «салки», только у каждого играющего, кроме водящего — «волка», в руках пучок травы. Когда играющий, за которым гонится «волк», видит, что его догоняют, он может бросить траву на землю и сказать: «Твоя трава, волк». Водящий должен подобрать траву и только потом продолжать преследование убегающего. Бросать траву можно только один раз. Пойманный «волком» выходит из игры, а пойманный последним в следующей игре становится «волком». Можно назначить двух водящих.

Пустое место

Играющие встают в круг, заложив руки за спину, а водящий за кругом. Он, обходя круг, дотрагивается до руки кого-либо из игроков и бежит в любую сторону за кругом, а вызванный — в обратную сторону. Задача бегущих — обежав круг, первым занять пустое место. Оставшийся без места становится водящим.

Третий лишний

Разновидности игры

1. Стоящий сзади в паре «третий лишний» должен не убежать, а догнать второго водящего.
2. Игроки стоят в парах лицом друг к другу и держатся за руки. Убегающий может встать между руками любой пары. К кому он встанет спиной, тот «третий лишний» и должен убежать.
3. Играющие прогуливаются по кругу парами, держат друг друга за руки, а свободные руки на поясе. Убегающий, спасаясь от преследования, может в любой момент взять кого-нибудь под руку. Тогда стоящий с другой стороны становится убегающим. Эту же игру можно проводить под музыку.

Налимы

Играют на ровной, четко обозначенной площадке длиной 20—30 м и шириной 10—15 м. Это площадка — «река».

Посередине каждой из четырех сторон площадки и в центре ее рисуют круги диаметром 1,5—2 м. Это — «омуты». Затем выбирают двух «рыбаков». Держась за руки, они ловят остальных играющих — «рыб», замыкая вокруг них свои руки. Пойманные присоединяются к «рыбакам», взявшись с ними за руки, т. е. расширяют цепочку ловящих — невод. «Рыбы» могут спастись в кругах — «омутах», но в одном круге может находиться только один играющий.

Игра продолжается до тех пор, пока «рыбаки» не переловят всех «налимов», кроме спасшихся в «омутах».

Правила игры

1. Если руки у «рыбаков» во время ловли расцепятся, то «рыбы» не считаются пойманными и могут выскочить в месте разрыва.
2. По предварительной договоренности может быть введено правило, что «налимы» могут проскакать сквозь невод под руками ловящих, но не применяя силу.
3. Если «рыба», спасаясь от «рыбаков», забежит в «омут», где уже находится один игрок, тот должен освободить круг.
4. Выбегать за пределы площадки нельзя, такой играющий считается пойманным и встает в цепь ловящих.

Падающая палка

Играющие (до 8—10 человек) встают в круг диаметром 5—7 м и рассчитываются по порядку. В середине круга стоит водящий с палкой длиной не более 1 м. Он ставит палку вертикально в центре круга, называет номер кого-либо из стоящих в круге и отпускает палку. Названный должен успеть поймать палку прежде, чем она упадет. Если он поймает палку, то возвращается на свое место, если нет — становится водящим, а прежний водящий возвращается в круг на свое место.

Лисички

Игра проводится в густом лесу, кустарнике. Выбирают 2—3 «лисички», которым дают 30—50 бумажек.

Лисички уходят в лес, оставляя через каждые 5—10 шагов бумажки на земле или на ветках. Через 2—3 минуты все идут в искать лисичек.

Далеко уйти лисички не могут, так как количество бумажек ограничено. Они могут прятаться не дальше 30 м от последней бумажки. Лисички должны продвигаться в одном направлении вместе. Новыми лисичками становятся те, которые первыми найдут прежних лисичек.

12 палочек

Дощечку или толстую палку кладут на камень так, чтобы один конец ее был на земле, а другой приподнят. На конец дощечки, лежащий на земле, кладут 12 палочек. Выбранный водящий или один из игроков ударяет ногой по свободному концу дощечки, и палочки разлетаются в разные стороны. Водящий начинает собирать палочки, а игроки разбегаются и прячутся. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий начинает искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры. Спрятавшийся игрок может незаметно от водящего подбежать к дощечке, ударить по ней ногой со словами: «12 палочек летят». Палочки разлетаются, водящий снова их собирает, а все играющие снова прячутся.

Правила игры

1. Водящий не имеет права подглядывать за игроками, когда они прячутся.
2. Если замеченный игрок назван по имени неправильно, то он остается на месте, пока водящий не угадает его.
3. Спрятавшийся может не дожидаться, когда его найдут, а в удобный момент подбежать к дощечке и разбить 12 палочек, тем самым выручить всех пойманных ранее игроков.
4. Если водящий сможет добежать до дощечки и поймать одну из палочек в воздухе, то он меняется с этим участником игры ролями.

Футбол раков

Играющие произвольно располагаются по площадке в положении упор сзади. Водящий волейбольным мячом старается попасть в любого из игроков, а последние уклоняются от мяча, передвигаясь в этом положении, защищаются только ногами.

Если водящий попадает мячом в туловище или руки игрока, то последний становится водящим. Если водящий промахивается и мячом овладеют играющие, то они перепасовывают мяч между собой, а водящий старается им овладеть. С того места, где водящий овладел мячом, он опять старается попасть в играющих.

Лунки

У каждого играющего — клюшка или палка длиной около 1 м (можно использовать хоккейные клюшки). В середине площадки выкапывают «котел» — неглубокую яму диаметром от 15 до 50 см. Вокруг «котла» в радиусе 1,5—2 м делают маленькие ямки — лунки. Лунку делают такого размера, чтобы можно было туда поместить конец клюшки (палки). Число лунок должно равняться количеству игроков без водящего, который выбирается по жребию.

Водящий берет шар (мяч) диаметром 7—12 см и отходит в сторону, а остальные игроки становятся у маленьких лунок, опустив в них концы своих клюшек. Отойдя от круга на расстояние 10 м, водящий кидает шар так, чтобы он катился или летел невысоко над землей и попал в центральную лунку — «котел». Остальные игроки стараются отбить шар, если же он все-таки попал в «котел», все должны поменяться лунками, а водящий в это время подбегает и старается своей клюшкой занять одну из лунок. Оставшийся без лунки водит.

Если же шар не попал в «котел» после броска, водящий начинает гнать его своей клюшкой в «котел». Игроки в свою очередь пытаются не допустить попадания шара в «котел», ударяя по шару своими клюшками. Но при этом каждый из игроков должен следить, чтобы водящий не занял его лунку. Тогда игрок, оставшийся без лунки, становится водящим. Поменять свою лунку на пустующую может любой игрок.

Правила игры

1. Лунку можно занимать только клюшкой, но не ногами.
2. Занятую лунку нельзя пытаться освободить с помощью силы.
3. В случае, когда шар окажется в «котле», игроки должны менять свои лунки.
4. Шар можно гнать только клюшками, но не рукой или ногой. Возможен вариант игры, когда играют только с помощью ног (ногами занимают лунки, ногами гонят мяч).

Кенгуру

Участники строятся у стартовой линии. По определенному сигналу начинают скакать на двух ногах 20—30 м, зажав большой мяч между ног. Побеждает участник, раньше всех закончивший прыжки. Если мяч выпадет, его следует подобрать и с этого же места продолжать прыгать. Можно проводить командные соревнования, передавая мяч как эстафету.

Голубь

Каждому играющему нужна палка длиной до 1 м. Чертят стартовую линию и на расстоянии 9 м от нее линию финиша. Участники, встав у линии старта, приседают, ноги вместе, руки опущены до уровня коленей; под коленями и через согнутые в локтях руки пропускается палка. Кисти рук сцеплены впереди в замок. В таком положении участники по сигналу должны прыгать или бежать до финиша. Побеждает тот, кто прибежит первым.

Не разрешается держать палку кистями рук. Нельзя толкать друг друга при передвижении.

Бой петухов

Чертят круг диаметром 3—4 м. Два участника встают в этот круг, каждый стоит на одной ноге, а другую ногу, согнутую в колене, захватывает кистью одноименной руки за голень. Подпрыгивая на одной ноге, «петухи» толкают друг друга плечом, стараясь заставить противника встать на обе ноги или выйти из круга. Тот, кому удастся это сделать, выигрывает. Запрещаются толчки в грудь, в спину. Можно выполнять обманные движения.

Чехарда

Участники стоят в колонне на расстоянии 3 м друг от друга. Одна нога, согнутая в колене, выставлена вперед, руки опираются на колени, голова опущена на грудь.

Играющий, стоящий последним, с разбега перепрыгивает через каждого участника способом «ноги врозь», опираясь на его спину.

Подбери предметы

Участник становится в круг диаметром 1 м с малым мячом в руках. Сзади него лежат 5—10 небольших предметов.

Участник подбрасывает мяч над собой и, пока тот находится в воздухе, поворачивается и старается поднять как можно больше предметов, лежащих на земле, а затем поймать подброшенный мяч. Выигрывает тот, кто поймал мяч и собрал больше предметов.

Кто больше

К перекладине футбольных ворот или, например, сучку дерева подвешивается на веревке мяч так, чтобы он почти касался земли. Под ним кладут несколько мелких предметов.

Участник, отведя мяч на себя до уровня головы, отпускает его и, двигаясь вслед за ним, подбегает к разложенным предметам и старается собрать как можно больше предметов и вернуться в исходное положение.

Победителем является тот, кто благополучно ушел от качающегося мяча и собрал больше предметов.

Пляжный волейбол

Размеры площадки, высота сетки, как в классическом волейболе, но отсутствует средняя линия и место для подачи не ограничено. В команде от 2 до 6 человек (по международным правилам— 2). Подачу партнеры выполняют по очереди.

Играют по правилам волейбола до 15 очков одну партию или три партии до 12 очков в каждой. Для победы в партии необходимо преимущество в два очка.

При приеме нападающего удара снизу разрешается двойное касание или подбрасывание мяча не только пальцами.

Перебрасывая мяч на сторону противника, нельзя выполнять обманные удары одной рукой (скидки), а двумя руками мяч направляется только в том направлении, куда игрок обращен лицом.

В последнее время в международных соревнованиях получила распространение разновидность пляжного волейбола: играют 3 х 3 игрока на площадке 15 х 7,5 м.

Лесной волейбол

Играют по 2—4 человека до 10 очков. Ошибка в игре наказывается очком в пользу противника, независимо от того, какая команда подавала. Расстановка игроков и чередование подающих в команде

произвольное. В середине каждой партии происходит смена сторон площадки, так как игра состоит всего из одной партии.

Команда, проигравшая партию, выбывает, ее место занимает другая команда. Выигравшая команда дает вновь входящей в игру фору во столько очков, сколько партий подряд она выиграла до этого.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ В МАЛОМ ПОМЕЩЕНИИ

Борьба на руках

Два участника садятся друг против друга за стол. Локти правых рук ставят на одну линию. Кисти рук соперники сцепляют так, что большие пальцы охватывают друг друга, а четыре других — тыльную часть кисти соперника. По команде участники стараются прижать руку соперника к столу, не отрывая от стола своего локтя. Кому это удастся — тот победитель. Поединок состоит из 3 схваток. Участник, выигравший две, встречается со следующим соперником.

Правила игры

1. Левой рукой можно держаться за край стола.

2. Ноги находятся под столом, можно упираться ими в ножки стола, но дотрагиваться до соперника нельзя.

3. Привставать со стула нельзя.

Игру можно повторить, борясь левыми руками.

Равновесие на линии

Двое играющих становятся на одну линию в метре друг от друга. Ступня правой ноги впереди, левой — сзади, носком вплотную к пятке правой. Левые руки за спиной. Задача играющих — ударами ладони правой руки по правой ладони соперника заставить его сойти с места хотя бы одной ногой.

Можно выполнять обманные движения, но нельзя касаться никакой части тела соперника, кроме правой ладони, и захватывать кисть его руки.

Перетягивание на пальцах

Играющие встают у линии: правая нога впереди, левая сзади, вытягивают вперед правые руки и выполняют захват указательными пальцами. По команде начинается перетягивание. Победителем является тот, кто смог перетянуть соперника через линию на свою сторону. Перетягивание может выполняться как правой, так и левой рукой, так и разными пальцами. Можно выполнять перетягивание из различных исходных положений: стоя лицом друг к другу, ноги параллельно, стоя на одной ноге и т. д.

Толчки ладонями в колени

Два участника стоят лицом друг к другу, ноги вместе, на расстоянии чуть больше вытянутых вперед рук. По сигналу участники должны выполнить толчки ладонями в ладони соперника и вывести его из равновесия. Кто первым сойдет с места — тот проиграл.

Можно делать обманные движения, но нельзя касаться никакой части тела соперника, кроме ладоней. Эту же игру можно проводить из исходного положения — присев друг против друга.

Жучок

Играющие становятся в полукруг, а водящий на шаг впереди спиной к ним. Правую ладонь он прижимает к правой стороне лица, ограничивая свой обзор, а левую — к правому боку, ладонью наружу.

Кто-нибудь из играющих несильно ударяет ладонью по ладони водящего, и все играющие протягивают вперед правую руку с поднятым вверх большим пальцем.

Входящий после удара поворачивается к игрокам и старается угадать, кто прикасался к его ладони.

Если он угадывает, то опознанный становится водящим. Если нет, то он опять водит.

Выкрут

Держа гимнастическую палку двумя руками перед собой, перенести ее через голову за спину и обратно. Не сгибая рук в локтевых суставах, задание повторить несколько раз, постепенно сближая кисти рук.

Победит тот, кто сделает выкрут с палкой при наименьшем расстоянии между кистями.

Игра в спички

Один из игроков опрокидывает коробок со спичками (можно взять не полный) на стол так, чтобы они лежали грудой. Другой игрок начинает брать из груды по одной спичке так, чтобы не тронуть остальные.

Как-только пошевелится какая-нибудь спичка, кроме той, которую достают, собирать спички начинает другой игрок.

Выигрывает тот, кто достал больше спичек за определенное количество (5, 10) попыток.

Можно пометить спички разными цветами и договориться, за спичку какого цвета сколько даётся очков. Или пометить спички круговыми полосками (сколько полосок — столько очков). Тогда победитель определяется по большей сумме очков.

Поставь коробки

На пол ставится перевернутая табуретка, участник в 2 м от нее стоит с четырьмя коробками спичек. Он должен с закрытыми глазами подойти к табуретке и положить коробки на ножки табуретки.

ИГРЫ НА ВОДЕ

Чей фонтан лучше? Глубина воды — по колено. Минимальное количество участников — двое. Сидя напротив друг друга и опираясь руками в дно, энергичными движениями ног произвести как можно больше брызг.

Каскад. Цель этой забавы аналогична предыдущей. Но добиться наибольшего количества брызг надо, пробегая намеченную дистанцию вдоль берега. Упражнение можно разнообразить: попробуйте перемещаться бегом спиной вперед, прыжками, опираясь о дно руками.

Рыцарский турнир. Глубина воды — по грудь. Минимальное число игроков — четверо. Участники делятся на пары, в каждой паре один садится на плечи другому, образуя «всадника» и «коня». Задача — опрокинуть в воду соперника — «всадника». В противоборстве участвуют только «всадники». Можно также провести турнир между парами по перетягиванию, используя длинное полотенце. Другой вариант — перебрасывание мяча. Пара, допустившая падение в воду, считается побежденной.

Гидроакробатика. Глубина воды — по грудь. Самостоятельно или при помощи родителей дети выполняют кувырки вперед, назад, в стороны, различные прыжки, перевороты, пытаются сделать стойку на руках, опираясь на дно.

Гидрофутбол. Глубина воды — по грудь. Минимальное число игроков — четверо. Цель игры — ударами ноги выбросить мяч за пределы зоны соперников.

Морской бой. Глубина воды — по грудь. Минимальное количество участников — двое. Интенсивно брызгая на соперника, заставить его повернуться спиной к атакующему. Другой вариант этой игры — «абордаж»: столкнуть в воду противника, лежащего на надувном матрасе или автомобильной камере.

Гонки. Дети на надувных матрасах или автомобильных камерах при помощи движений руками и ногами соревнуются между собой.

Слалом. Плавание на спине ногами вперед зигзагами.

Салки в воде. Минимальное число игроков - трое. Водящий салка преследует играющих. Осаленный вступает в роль водящего. Забава имеет немало разновидностей: нырять не разрешается — никому, водящему; нырять разрешается — только водящему, всем.

Вулкан. Минимальное число участников — пятеро. Лежа на воде и взявшись за руки, партнеры соединяют стопы в центре образовавшегося круга и начинают энергично работать ногами, имитируя извержение подводного вулкана.

Путешествие в подводный мир

Путешествие в подводное царство Нептуна доставляет ни с чем не сравнимое удовольствие. В этом причудливом мире тесно переплетаются фантастика и реальность. Но заниматься подводным плаванием дети могут, конечно, только после того, как научатся хорошо плавать. Обязательное условие —

специальный медицинский осмотр. Помните: даже небольшая, всего в 1 м, глубина предъявляет довольно высокие требования к функциональным возможностям детского организма.

Первый шаг к увлекательному подводному путешествию — плавание в ластах. Подберите их строго по размеру ноги ребенка, иначе будут неизбежные потертости стоп. Овладеть искусством скоростного плавания лучше всего, сначала плавая в ластах вдоль берега, держа в руках резиновый круг или мяч. Ноги не должны быть излишне напряжены, движения выполняются «мягко», с большой амплитудой. Когда мышцы ног достаточно окрепнут и передвижение в ластах с повышенной скоростью станет привычным, посоветуйте ребенку надеть маску и дыхательную трубку. Но не спешите. Штурмовать глубину пока рановато! Гораздо лучше, если ваш ребенок будет наслаждаться чудесами подводного мира, плавая вначале на мелководье в ластах, с маской и трубкой. Особенно важно научиться глубоко и ритмично дышать через трубку. Выдох должен быть акцентированным в конце, чтобы удалить попавшую в нее воду. Вдох — размеренным, неторопливым.

Через пару сезонов можно попробовать плавать под водой. Ребенка при этом обязательно должен сопровождать взрослый. Ныряют при глубоком вдохе. Подъем на поверхность выполняют, подтянув одну руку вверх. Это помогает избежать случайного столкновения с пловцом или лодкой. Вынырнув, мощным выдохом продувают дыхательную трубку. Если в трубке скопилось много воды, ее следует вынуть изо рта. Иначе можно захлебнуться. Понятно, что глубина погружения и время пребывания ребенка под водой должны в полной мере соответствовать уровню его подготовленности.