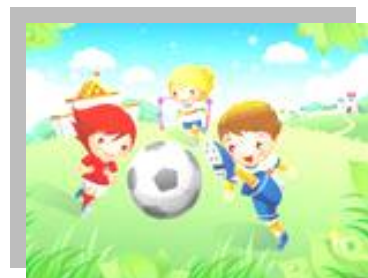




# **ИГРЫ**

*(к праздникам и тематическим блокам)*



## ***Содержание:***

*Игры на дне рождения*

*Игры на осеннем празднике*

*Сказки («Осень»)*

*Игры у елочки*

*Игры на новогодней празднике*

*Игры на празднике «Весны»*

*Игры на празднике 8 марта*

*Игры детей мира*

*Игры на день смеха*

*Подвижные игры*

## ***Подвижные игры***

### ***Игры на дне рождения***

#### **КАРАВАЙ**

*Дети берутся за руки и водят хоровод вокруг именинника.*

##### **Дети.**

Как на Дашин (Анин, Петин) день рожденья

Испекли мы каравай:

Вот такой вышины, (поднимают руки вверх)

Вот такой нижины, (приседают)

Вот такой ширины, (расходятся максимально широко)

Вот такой ужины, (приближаются к имениннику)

Каравай, каравай, (хлопают в ладоши)

Кого любишь - выбирай!

##### **Именинник:**

Я люблю, конечно, всех,

А вот Машу (Лену, Славу)... больше всех!

В круг встает Маша и все повторяется сначала. Хорошо, если каждому ребенку удастся побыть в роли "именинника".

#### **КТО ЗАДЕЛ?**

Одному ребенку завязывают глаза и поворачивают спиной к остальным. Кто-нибудь легонько задевает его рукой, надо отгадать, кто это? Если отгадал, то задевшему завязывают глаза и он становится "угадайкой".

#### **КОШКИ-МЫШКИ**

Стулья ставятся по кругу, сиденьями вовнутрь. Половина детей садится на стулья - это "мышки", остальные встают сзади - это "кошки". Одной "кошке" "мышки" должно не хватить, то есть она стоит за пустым стулом. Эта "кошка" подмигивает какой-нибудь "мышке". Задача "мышки": перебежать на пустой стул к подмигнувшему. Задача "кошки", стоящей сзади: руками задержать ее. Если не удержала - сама подмигивает следующей "мышке". Через некоторое время "мышки" и "кошки" меняются ролями.

#### **РОМАШКА**

Из бумаги заранее делается ромашка - лепестков столько, сколько будет детей. На оборотной стороне каждого лепестка написаны смешные задания. Дети отрывают лепестки и начинают выполнять задания: ходят гуськом, кукарекают, прыгают на одной ножке, поют песенку, повторяют скороговорку...

#### **УГАДАЙ ПРЕДМЕТ!**

В большую картонную коробку складываются разные предметы: кубики, карандаши, маленькие машинки, мозаика... Сверху коробка закрывается платком. Ребенок берет на ощупь предмет и пытается угадать, что это такое.

#### **В ЛОЖКЕ КАРТОШКА**

В одном конце комнаты стоят два стула, на каждом - по чашке с картошкой. На другом конце комнаты - тоже два стула, но на них - пустые чашки. Соревнуются 2 человека. Надо с помощью ложки, куда помещается одна картофелина, перенести всю картошку из одной чашки в другую. Кто быстрее? Если детей много, можно разбить их на две команды и устроить эстафету.

### КЛОУН

На стену прикрепить плакат, на котором нарисована голова клоуна, без носа. Все по очереди с завязанными глазами припиливают булавкой "нос" (шарик из поролона) к плакату.

Варианты - прикрепляют нос из пластилина, рисуют нос фломастером.

### СЛАДКОЕЖКА

Разложить по всей комнате листочки на обратной стороне нарисовать на 8-10 листочках конфетку, на остальных - грустную рожицу: (. Желающим полакомиться надо собирать листочки до тех пор, пока не попадется листок с нарисованной конфеткой. Его можно обменять у ведущего на настоящую конфету.

### ПОИСКИ ЗВОНКА

На каждом из стульев, стоящих на расстоянии 8-10 шагов друг от друга, лежит колокольчик. Два игрока с завязанными глазами встают каждый у своего стула. По сигналу им нужно обойти справа стул товарища, возвратиться на свое место и позвонить в колокольчик. Побеждает тот, кто быстрее, это сделает.

### ВЕРЕВОЧКА

Два участника садятся на стулья спиной друг к другу. Под стульями лежит веревка или шнур. По сигналу руководителя каждый играющий обегает стул другого, садится на свой стул и старается быстрее схватить конец веревки и вытянуть ее.

## ***Игры на детском осеннем празднике***

### **СОБЕРИ ШИШКИ!**

В игре участвуют два человека. Они берут по корзине в руки. На пол рассыпаются 10 - 12 шишек. По сигналу дети начинают собирать их в свои корзинки. Выигрывает тот, кто соберет больше шишек.

### **СОРТИРУЕМ ОВОЩИ!**

Играют два человека. В одной стороне зала стоят два ведра, в которых перемешаны морковь и картофель. Каждый ребенок по сигналу бежит с корзиной к ведру и выбирает либо морковь, либо картофель в свою корзину и возвращается назад. Кто быстрее выполнит задание, тот и победил.

### **НАКОРМИ ДРУГА!**

В игре можно использовать яблоки или морковь. Двое играющих садятся на стульчики друг против друга. Им завязывают глаза и дают по яблоку. Они начинают кормить друг друга. Выигрывает тот, кто быстрее съел яблоко.

### **СОБЕРИ СОРНЯКИ!**

В игре участвуют 3 человека. По залу рассыпают бумажные вьюны, васильки и листья одуванчика. Детям дают по ведерку. По сигналу они должны собрать сорняки в ведра: один — вьюны, другой листья, третий — васильки. Побеждает ребенок, выполнивший задание быстрее других.

### **СОБЕРИ ЛИСТОЧКИ!**

В игре участвуют 2 ребенка. На 2 подносах лежат по 1 кленовому листочку, разрезанному на части. По команде дети под музыку собирают по частям листочек. Побеждает тот, кто первый составит листочек из разрозненных частичек.

### **СОБЕРИ ЛОЖКОЙ КАРТОШКУ!**

В игре участвуют по два человека. На пол рассыпают 6—8 картофелин. У каждого ребенка корзинка и деревянная ложка. По сигналу надо собирать картошку ложкой, по одной штуке, и класть ее в корзинку. Побеждает ребенок, собравший больше картошки за определенное время.

### **ПЕРЕЙДИ ЛУЖУ В КАЛОШАХ!**

Участвуют по два ребенка. "Лужа" — ковер в центре зала. По сигналу дети надевают калоши и бегут с одного конца ковра до другого и обратно. Побеждает тот, кто прибежит быстрее.

### **ПЕРЕВЕЗИ С ПОЛЯ УРОЖАЙ!**

В одной стороне зала стоят 2 грузовика, в другой стороне на пол раскладывают муляжи лука, огурцов, помидоров, свеклы и картофеля, по 2 штуки каждого. В игре участвуют по двое. По сигналу они везут грузовики на противоположную сторону зала, заполняют их овощами и возвращаются назад. Выигрывает тот, кто быстрее справится с заданием.

Более сложный вариант: перевозить по одному овощу.

### **ПАРОВОЗИК**

В ней участвуют две команды. На полу разложены бутафорские грибы. По сигналу команды змейкой обегают грибы по "извилистой тропинке" (каждый ребенок держится за плечи впереди стоящего). Считается победителем та команда, которая:

- не уронила ни один гриб;
- не потеряла ни одного участника;
- быстрее оказалась у финиша.

### ФРУКТЫ НА ВЕРЕВОЧКЕ

У противоположной стены зала ставят две стойки с натянутой между ними веревкой. На веревку за палочки привязаны яблоки и груши. Ребенку завязывают глаза. Он должен дойти до стоек, срезать ножницами любой плод и угадать его на ощупь.

### НАЗОВИ, ЧТО ЭТО?

Дети встают в круг, в центре круга - водящий с мячом. Он бросает мяч любому ребенку и говорит одно из слов: "Овощ", "Ягода" или "Фрукт". Ребенок, поймав мяч, быстро называет соответственно знакомый ему овощ, ягоду или фрукт. Кто ошибся - выходит из игры.

### ЧЕГО НЕ ХВАТАЕТ?

На планшете нарисованы фрукты в несколько рядов (например: яблоко, груша, апельсин). В каждом ряду фрукты расположены в разном порядке. Ведущая закрывает в любом ряду любой фрукт и спрашивает: «Чего не хватает?» Дети должны назвать фрукт, который закрыт. Варианты: вместо фруктов - овощи, ягоды, грибы, листья деревьев.

### СОБЕРИ ГРИБЫ!

Играют по двое. Каждому участнику дают пустую корзинку. На полу лежат силуэты грибов. Дети берут по очереди силуэт гриба, называют любой гриб, который знают, и кладут в корзинку. Выигрывает тот, кто больше «собрал» грибов.

### СЪЕШЬ ЯБЛОКО!

Два добровольца из родителей держат веревку, на которой висят привязанные яблоки. В игре участвуют по 2 ребенка. Им предлагают съесть по яблоку, висящему на веревке, не касаясь его руками. Кто быстрее?

### РЕПКА

Участвуют две команды по 6 детей. Это - дед, бабка, Жучка, внучка, кошка и мышка. У противоположной стены зала 2 стульчика. На каждом стульчике сидит "репка" – ребенок и в шапочке с изображением репки. Игру начинает дед. По сигналу он бежит к "репке", обегает ее и возвращается, за него цепляется (берет его за талию) бабка, и они продолжают бег вдвоем, вновь огибают "репку" и бегут назад, затем к ним присоединяется внучка и т. д. В конце игры за мышку цепляется «репка». Выигрывает та команда, которая быстрее вытянула «репку».

### КУРОЧКИ И ПЕТУШКИ

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

### ЧТО ЭТО ЗА ОВОЩИ?

С завязанными глазами играющие должны по вкусу определить овощи, которые им предлагают.

### ПОСАДИ И СОБЕРИ УРОЖАЙ!

Оборудование: 8 обручей, 2 ведра, 4-5 картофелин, 2 лейки.

Участвуют 2 команды по 4 человека.

1-й участник «пашет землю» (кладет обручи).

2-й участник «сажает картошку» (кладет картошку в обруч).

3-й участник «поливает картошку» (обегают каждый обруч с лейкой).

4-й участник «убирает урожай» (собирает картофель в ведро).

Побеждает более быстрая команда.

#### НАРИСУЙ ГОРОХ!

Играющий должен с завязанными глазами нарисовать горошины так, чтобы они не выходили за линию стручка.

#### РАЗГРУЗИ МАШИНУ!

Детям предлагается разгрузить «машины» с «овощами». Машины ставят у одной стены, а напротив них у другой стены помещают две корзины. Около корзин встают по одному игроку и по сигналу бегут к машинам. Переносить овощи можно по одной штуке. Овощи должны быть во всех машинах одинаковые как по количеству, так и по объему. Затем другие участники могут «нагружать» машины; В этом случае игроки встают у машин, по сигналу бегут к корзинам и переносят овощи в машины. Машинами могут быть коробки, стулья; овощами — кегли, кубики и т. п.

#### ПУГАЛО

Звучит музыкальное сопровождение. Дети, каждый из которых "пугало", выходят на середину зала и разводят руки в стороны. Если ведущий говорит: «Воробей!», то надо махать руками. Если ведущий говорит: «Ворона!» — надо хлопать в ладоши.

#### ГРИБНИК

У водящего ("грибника") завязаны глаза. Дети-грибы бегают по залу. Если попадается «мухомор», дети кричат: «Не бери!» Побеждает тот, кто за определенное время «соберет» больше «грибов».

#### КОТ В МЕШКЕ

Надо определить на ощупь овощ или фрукт, не вынимая его из мешочка.

#### КЛЕНОВЫЙ ЛИСТОЧЕК

В игре участвуют два ребенка. На 2 подносах лежат по 1 кленовому листочку, разрезанному на части. По команде дети под музыку собирают по частям листочек. Побеждает тот, кто первый составит листочек из разрозненных частичек.

#### УГАДАЙКА

В чашке лежат кусочки разных овощей или фруктов. Ребенку завязывают глаза и он должен по вкусу определить, что это.

# СКАЗКИ

## Осенняя сказка

Зазвенел яркий желто-красно-оранжевый будильник, и проснулась Осень-красавица.

— Я не опоздала? — встревожилась она и выглянула в окно. — Меня уже ждут, наверное. Осень собралась быстро и, конечно, не забыла свою волшебную шаль. Золотая шаль была соткана из нитей грибного дождя и солнечных лучей, а если приглядеться, виделись в золоте разноцветные осенние листья, грибы и колосья, виноград и яблоки, и улетающие журавли, и еще столько всего, что даже сама Осень не могла запомнить.

Явилась Осень к людям. А люди и не сразу заметили. Не до того им. Удивлены и расстроены люди. Крупные в садах яблоки выросли за лето, но кислые. На полях золотые колосья, красивые колосья, а зерна легкие, будто ненастоящие — не получится из них хорошей муки. А на виноградниках тяжелые гроздья. Видимо-невидимо их, но не сладкий виноград, не вкусный совсем. Вот люди и беспокоятся.

А Осень не беспокоится. “Лето хорошо поработало, все подготовило, — огляделась она, — дело за мной”. И взлетела над садами, полями, виноградниками волшебная шаль Осени.

Теперь людям только успевай! Яблоки сладкие: в ту корзину — желтые, в эту — красные. Зерна тяжелые: из одних — мука для хлеба, из других, самых лучших, — для пирожков и пирожных. Виноград сладкий, сочный: и на сегодня, и на завтра, и еще хватит на соки для малышей до самой весны.

Быстро собрали люди урожай и, похоже, были им очень довольны. И Осень рада. Как же иначе! Но вот посмотрели люди вокруг, и оказалось, что в садах их не осталось яблок; а поля вовсе не золотые, а черные; а виноградники, раньше желто-зеленые и фиолетовые, стали бледными, грустными, без единой яркой виноградинки. Переглянулись люди:

— Осень? Уже?

“Конечно, это я, — подумала Осень, — давно я. Наверное, люди были так заняты урожаем, что меня просто не сразу заметили. Неважно! Главное, что всего много и все вкусное”. И Осень улыбнулась — она была довольна. А люди не улыбнулись, они, кажется, уже не были довольны.

— Да... — вздохнули люди. — Лето кончилось. Вот и осень. Да... — задумались они. — Осень... А что делать?.. А ничего не поделаешь.

“Странно, — удивилась Осень, — люди мне будто и не рады. Быть не может”.

И снова, теперь уже над лесами и перелесками, взлетела волшебная шаль Осени.

И вот машина за машиной, автобус за автобусом повезли людей в осенний лес. Долго гуляли люди по лесу и, кажется, были довольны. “Урожай понравился, лес мой понравился, значит, и я людям в радость”, — думала Осень.

А люди будто снова недовольны чем-то, будто печальны даже. Несут люди полные корзинки грибов. И в рыжих, и в разных — красных, шоколадных, желтых — шапочках. А корзины с осенней ягодой — ярко-ярко-красной клюквой! А еще охапки разноцветных рябиновых, дубовых, кленовых листьев. Бережно несут люди домой это осеннее волшебство и вздыхают:

— Осень... Да... Совсем осень. А что делать?.. А ничего не поделаешь...

“А что, что нужно делать?! — Осень почти испугалась. — Почему печальны люди? Неужели они хотят прогнать меня? Неужели я все-таки им не нравлюсь?”

И она решила удивить людей, дать им полюбоваться тем, что не увидишь ни в какое другое время года. В самое небо на этот раз взлетела волшебная шаль Осени.

— Смотрите, смотрите, — звали друг друга люди, — быстрее, не успеете.

Даже самые равнодушные долго не отрывали глаз от неба. И неудивительно. Летели птицы. Просто летели, и все. На юг.

— Видишь? Это стая ласточек. Маленьких, но очень смелых.

— Да нет же — это ровная-преровная нить сказочных гусей-лебедей.

— Тебе показалось! Это журавли. Это их стройный клин. Это они курлычат.



Вот такое чудо подарила Осень людям. Долго смотрели люди в небо, вслед прекрасным разным птицам. А потом?

— Да... Осень. Да, настоящая осень. А что делать? А ничего не поделаешь...

Опустила Осень руки. Заплакала Осень. “Ничем людям не угодишь. Уйду!” Закуталась она в свою волшебную шаль и отправилась куда глаза глядят. Но вот беда — расстроенная, обиженная Осень нечаянно надела свою шаль наизнанку. А изнанка была... Совсем не золотой, совсем не красивой, совсем другой была изнанка. Так случается и не с волшебными вещами, а с волшебными тем более. Не красные яблоки, не золотые листья, не крики журавлей несла с собой изнанка чудесной шали. Холодный долгий дождь и злой ветер вырвались из ее складок.

Дует ветер, льет дождь, медленно бредет-уходит Осень вдаль по размокшей уже дороге. А что же люди? Люди смотрят в другую сторону. Там, в другой стороне, невидимая пока, на обочине дороги, чтобы в слякоть не ступить, стоит в белых своих одеждах красавица Зима.

Взмахнула Зима своей волшебной шалью, и полетели сначала редкие, потом все чаще снежинки. Удивительные, хрупкие, узорчатые, невесомые, прекрасные. Чудо? Радость? Да уж и не знаю...

— Зима? Уже? — переглянулись люди. — Да... Осень прошла. Быстро как... Да... А жаль. Вот и зима. А что делать?.. А ничего не поделаешь...

Интересный народ — люди. Жаль им Осень!.. Не ту, добрую, золотую. Сегодняшнюю — дождливую, печальную, некрасивую. А вот Зима со всеми чудесами, похоже, не ко времени им. Странные люди. Да... А что делать?.. А ничего не поделаешь.

### *Туча*

Она появилась откуда-то у нас. Во всяком случае, раньше я ее никогда не видел. И туча-то была не большой... И не такой уж темной она была... И молнии вокруг не светились... Но мне она не понравилась.

Из этой тучи не капали капельки дождя, Не сыпался снег и не падал град. Туча была шелестящей и легкой. Но с одной стороны она закрыла папу от света, а с другой стороны она заслонила меня от папы. Если бы в туче были дырочки, то я бы видел папу и мне не так грустно было бы. Но на туче не было ни одной дырочки... Потому она и не нравилась мне.

Мало того, когда папа отпустил тучу, то она заслонила маму... И, возможно, потом она бы захотела и меня закрыть. Но я оказался проворнее. Я взял ножницы, и сделал в туче несколько дырочек.

Дождь после этого не пошел... Но папа и мама меня поругали и выбросили эту тучу. Эта туча больше нам не досаждала.

Правда, помимо этой тучи бывают и другие, и не только легкие, но и с твердой обложкой... Но, поверьте мне, что я хорошо освоил наш мир, и знаю, где спрятаны ножницы, способные порезать не только ГАЗЕТУ, но и тучи посерьезнее.

### ***Тише, пожалуйста!***

Где-то в лесу жила-была речка. Чистая-чистая, прозрачная-прозрачная. Весь свой лес поила прохладной водой. Каждому позволяла смотреть в себя, как в зеркало. Ни с кем не ссорилась, со всеми болтала. Веселая добрая речка. Так было долго.

Но однажды утром проснулась она в плохом настроении. То ли сон грустный увидела, то ли еще что случилось. Вздохнула речка печально, потянулась и зацепилась волной за корягу, поцарапалась. Совсем расстроилась речка, чуть помутнела ее вода.

Заметило это солнце, решило развеселить речку. Пощекотало ее своим длинным лучиком, да как-то неудачно: сломался луч, уколол и без того поцарапанную волну. "Что за глупые шутки" - подумала она обиженно. А тут еще неприятность - кто-то больно толкнул речку копытцем. Оказывается, совсем маленький лосенок, покачиваясь на своих тоненьких ножках, пришел попить. Запутался в речной траве и упал в воду, еле выбрался. Эта мелочь окончательно вывела речку из себя. Да, расстроенная, испуганная, обиженная речка рассердилась, фыркнула и ... вышла из себя. Из берегов своих... Сначала осторожно, на прибрежную траву. Дальше - до первых кустов. Потом закружилась вокруг стволов деревьев. Во все стороны, дальше, дальше, дальше растекается речка...

И понимает, что не то делает, а вернуться не может... Сорвалась... вышла из себя. И вперед бежать не может, сил больше нет... Качается почти стоячая вода меж кустов и деревьев. Гниют ветки, листья, трава в стоячей воде. Никто не пьет из бывшей речки, никто в нее не смотрится. Мутной, вязкой, грязной трясинной стала чистая, светлая речная вода.

Болото ... Неверные кочки... Ползучие стебли... Страшные черные оконца... Болото ... А была речка. Была... Добрая, веселая лесная речка. Только вот из себя вышла... Выйти каждый может. Всегда может. Выйти легко... Очень... Слишком даже...

... Не надо кричать... И дверь хлопать не стоит... Спокойно... Зачем бить посуду?! Тише, пожалуйста... Тише...

### ***Ведьмочки и листопад***

Знакомы ли вы хоть с одной бабой Ягой? Нет? А я знаю троих очень милых и хорошеньких сестренок бабок Ежек. Они живут, как и полагается всем ведьмам, в лесу. Эти ведьмочки весьма дружные, да и к тому же совершенно не злые, а даже наоборот - веселые и потешные добрячки. Имена у них необычные: Красноволооска, Рыжепатлатка и Желтая кудряшка. Увидев их, вы сразу же поймете, кто из них кто. У Красноволооски волосы длинные, волнистые и, словно маковый цвет, красного цвета. У Рыжепатлатки очень густые и рыжие волосы, которые неуправляемы в причесывании. Сколько их Рыжепатлатка не причесывала, сколько не укладывала, они все равно торчат в разные стороны. Но это не мешает ей быть привлекательной и хорошенькой. Ну а Желтая кудряшка, соответственно, с желтыми кудрявыми волосами. Эта ведьмочка своим видом напоминает желтый и пушистый одуванчик, поэтому вокруг нее всегда летает много бабочек и пчел.

Однажды с этими бабками Ежками приключилась забавная история, после которой они очень полюбили осень, а все жители леса прозвали их осенними ведьмочками. А было это в один из солнечных осенних дней. Тогда над избушкой сестренок пролетал черный ворон, который громко прокаркал:

- Идет листопад! Скоро будет листопад!

- Ах! - воскликнула Рыжепатлатка. - Что же делать? Должно быть, это страшное чудище!

- Да! Да! - подхватила Желтая кудряшка. - Это ужасное страшило. Представить только, он так ходит, что листья с деревьев осыпаются, то есть падают! Всему лесу угрожает большая опасность!

- Ой! Ой! Ой! - вскрикнула Красноволооска. - Необходимо что-то делать, спасти лес от ужасного Листопада! Придется нам, сестрицы, расправиться с ним.

- Но как? - задумалась Желтая кудряшка. - Ведь мы даже не знаем, где оно и как оно выглядит.

В ответ на это Рыжепатлатка взяла клетку со своей ручной рыжей птицей. Открыв дверцу, она приказала птице лететь и посмотреть, идет ли Листопад на самом-то деле. Рыжая птица быстро вернулась к хозяйке и ответила, что действительно идет.

- О, ужас! - крикнула Рыжепатлатка. Она достала из своего оранжевого сундучка волшебную рыженькую шляпку, прижала ее к себе. Затем стала на левый каблучок и покрутилась в левую сторону:

- Пускай в километровом километре от нашего домика вырастет большущая оранжевая стена, которая остановит незваного гостя!

После этого ведьмочки решили узнать, остановила ли стена чудище. Для этого Красноволоска использовала красный правдивый чайник. Чайник закипел и пробулькал:

- Скоро будет листопад!

- Кошмар! - крикнула Красноволоска. Она достала из своего красного сундучка красные коралловые бусы и, надев их на себя, пересчитала все бусинки. А потом сказала:

- Пускай в полукилометровом километре от нашего домика будет вырыт глубокий ров, куда должно попасть чудище!

Три добрые ведьмы опять решили проверить, остановило ли это Листопад. Для этого Желтая кудряшка взяла свои желтые крылышки-леталки и полетела на небо к Тучке. У нее она спросила, идет ли Листопад. На что тучка ей ответила:

- Конечно же, идет. Скоро он и у вас будет.

- Как? - испуганно вскрикнула Желтая кудряшка. Она хлопнула в свои маленькие ладошки, чем вызвала большой осенний дождь. Им ведьмочка надеялась остановить неугомонное страшилище.

Когда она вернулась в избушку, все три сестрички решили выбежать в свой волшебный сад, где росли волшебные плодовые деревья. Там они увидели Солнечные Лучики. Те играли с пожелтевшими листочками. Добрые ведьмы спросили:

- Лучики, а Лучики! Идет Листопад?

- Идет, идет! - зашебетали Лучики, забросав ведьмочек солнечными зайчиками.

Бабки Ежки, совсем измученные колдовствами, уселись под волшебной грушей и задумались. Их колдовство еще никогда не было таким бесполезным. Обычно оно действовало: всех спасали и всем помогали. Что ж это за чудище такое невиданное?

Пока они сидели, к ним подлетел Ветерок. Он забавно поиграл необычными волосами трех сестриц, затем поднялся выше и потрепал грушевые листочки. С дерева упали на землю два желтых листика. Затем еще два, а потом еще и еще, и вскоре посыпался настоящий золотой дождик из листиков груши.

- Целый листопад, - сказала Желтая кудряшка, подставив ручки навстречу падающим листочкам.

- Листопад? - в один голос удивились сестрицы, а затем и радостно вскрикнули: - Листопад! Листопад! Так вот он какой!

Да, Листопад – это вовсе никакое не страшило, он оказался весьма замечательным и забавным. Три добрых ведьмы до самого вечера играли в своем волшебном саду, где они бегали, катались на качелях и, конечно же, осыпали друг дружку желто-красными листочками.

## *Сказка про зелёный листок*

На самом берегу реки стояла высокая берёза. На самой макушке берёзы жил зелёный листок. Он вырос только этой весной, но уже успел многое повидать. Он видел и восходы, и закаты, и голубое небо, и пасмурное, и грибные дождички, и грозовые ливни. А ещё он успел завести себе множество друзей. Это был очень общительный листик. Он дружил с бабочками и певчими птицами. Птицы пели ему песни, а бабочки порхали вокруг. Листок жизнерадостно трепыхался на ветру, и каждый день его был полон счастья. Только одно доставляло листику огорчение. Ему не нравился его цвет. Он был обыкновенный, зелёный. Листик вздыхал и с завистью рассматривал своих друзей: золотисто-жёлтую иволгу с красным клювом, зарянку с оранжевой грудкой, нарядного щегла и бабочек. У бабочек на крыльях столько разных красок! "Какие вы красивые!" - часто говаривал листик, и тщетно друзья пытались ему объяснить, что у него самый лучший на свете цвет. "Нет, и не уговаривайте меня, я такой безобразный!" - всхлипывал листик, и тогда птицы начинали петь свои самые весёлые песни, а бабочки устраивали танцы среди ветвей, и листик постепенно успокаивался. На свете столько всего прекрасного, что можно легко забыть о своей собственной ужасной раскраске.

Так проходило лето, в гнёздах подрастали птенцы, появлялись новые бабочки, а листик всё также бодро трепыхался, и казалось ему, что этой безмятежной жизни не будет конца.

Но однажды утром листик проснулся с каким-то странным ощущением. Что-то случилось. Что-то было не так. Он оглядел себя, и его сердце наполнилось небывалой радостью. Представляете, он стал золотисто-жёлтым! Как его любимая иволга! Он закачался на веточке и изо всех сил закричал: "Посмотрите, вы только посмотрите на моё новое платье!" Но никто не откликнулся. Никто не прилетел к нему - ни его друзья птицы, ни бабочки. Листик удивился, ещё покричал, прислушался, пригляделся - тихо было в лесу и над рекой, не было привычных птичьих голосов, не кружились на полянках знакомые бабочки. Что же произошло? Листик даже застыл от недоумения.

На его счастье на соседнюю ветку опустилась большая серая ворона. "Скажите, пожалуйста, куда это подевались все певчие птички?" - вежливо обратился к ней листик, сверкая своими золотистыми боками. Ворона глянула на него круглым чёрным глазом и хрипло прокаркала:

- Они все улетели! На юг! На юг!

- Почему? Зачем?

- Они всегда осенью улетают на юг! У них такое правило! Остаёмся только мы, вороны! Ну, ещё галки да синицы разные. Мы не боимся холодов.

- А бабочки? Тоже улетели?

- Бабочки попрятались и заснули! До весны!

- Как жалко! - воскликнул листик. - Мне так хотелось показать им своё новое красивое платье!

- Новое платье! Эка невидаль! - прокаркала ворона и повернулась к листику спиной.

"Ах, какие они невоспитанные, эти вороны! - думал листок. - Но вот если бы моя знакомая иволга увидела, какой я теперь стал красивый!" И листик размечтался о том, как радовались бы все его друзья, и птицы, и бабочки, увидев его наряд. Но бабочки заснули, а птицы улетели... Но, может быть, их можно догнать? Они ведь ещё не успели улететь далеко? И листок снова начал радоваться. Он принял решение. Он дождался северного ветра, крикнул своей родимой берёзе: "Прощай!" - сорвался с ветки и полетел в своём новом платье прямо на юг, догонять друзей...

Вот уж не знаю, догнал он их или нет, но назад он не возвращался, и это совершенно точно.

## ***ИГРЫ У НОВОГОДНЕЙ ЕЛОЧКИ***

### **НОВОГОДНИЙ АУКЦИОН**

Игроки по очереди перечисляют все, что бывает в Новый год: Дед Мороз, Снегурочка, елка, подарки, елочные игрушки, иголки на полу, снег, фонарики и т.д. Тот, у кого кончаются идеи, выбывает из игры. Самый находчивый выигрывает.

### **САМЫЙ ЛОВКИЙ**

Дед Мороз и Снегурочка (или другие герои по сценарию) держат в руке обруч, обвитый елочной мишурой. На пол высыпают ватные комочки («снежки»). Дети по команде героев забрасывают в обручи комочки, затем подсчитывается количество попаданий в обруч Деда Мороза и в обруч Снегурочки.

### **НАРЯДИ ЁЛОЧКУ**

Перед основной елкой выставляются две маленькие елочки и две коробки с небьющимися новогодними игрушками. Вызываются по три человека к каждой елочке. По команде Деда Мороза дети наряжают их. Кто быстрее и аккуратнее украсит свою елочку всеми игрушками из коробки, тот и побеждает.

### **ШЛЯПА**

Игру хорошо проводить под веселую ритмичную музыку. Дети стоят кругом. Дед Мороз или ведущий праздника начинает игру, перекладывая шляпу со своей головы на голову рядом стоящего ребенка, он в свою очередь перекладывает шляпу со своей головы на голову соседа и так далее по кругу. По команде Деда Мороза (хлопок, свисток, удар посохом) движение прекращается, а тот, на ком в этот момент осталась шляпа, должен станцевать, спеть или рассказать зимнее стихотворение, пословицу, загадать загадку.

### **ПОРТРЕТ ДЕДА МОРОЗА**

1-й вариант (индивидуальный).

Детям выдаются карандаши или фломастеры. На мольберте с магнитами вешается лист ватмана. Нарисовать нужно, зажав карандаш или фломастер зубами (с закрытыми глазами или левой рукой).

2-й вариант (коллективный).

Всем играющим завязывают платками глаза. На большом ватмане дети по очереди рисуют какую-то часть фигуры Деда Мороза. При этом игрокам не сообщается, до какого места уже дорисован Дед Мороз. Так что, может оказаться, что у него будет две бороды или целая пирамида мешков с подарками.

### **СНЕГОПАД НАОБОРОТ**

Каждому ребенку выдают по «снежку» (по небольшому ватному комочку). По сигналу Зимы или ведущей дети разрыхляют свои комочки, запускают их в воздух (подбрасывая вверх) и начинают дуть на них снизу, чтобы те как можно дольше удержались в воздухе и не упали на пол. Побеждает самый ловкий.

### **КТО БОЛЬШЕ?**

Дед Мороз, Снегурочка или Снеговик устраивает «снегопад» - разбрасывает вверх целую кучу бумажных снежинок. Детям дают в руки корзинки. По сигналу игроки начинают собирать снежинки в корзинку. Выигрывает тот, у кого снежинок окажется больше.

### **ВЫБИРАЙ, ЧТО ХОЧЕШЬ**

Дети на ощупь выбирают себе подарки из мешка Деда Мороза, подробно описывая, что это и какое оно. А можно спрятать подарки в коробочки разного размера, чтобы дети пофантазировали, что может лежать в коробке (еще интереснее будет, если в самой большой коробке окажется самый маленький подарок).

#### МЕШОК СЮРПРИЗОВ

Соревнуются двое детей (по очереди). Первому завязывают глаза и дают небольшой мешок, в котором находятся различные игрушки (кубики, мячики, матрешки, машинки и т.д.). Задача: достать из мешка предметы и на ощупь опознать их. Играющий должен ответить, что за вещь он достал. Затем игрушки меняются, и игра повторяется со вторым участником. Побеждает из двух тот, кто правильно угадал наибольшее число игрушек.

#### НОВОГОДНИЙ КОНЦЕРТ

В красивый ларчик складывают карточки с новогодними иллюстрациями: елочка, хоровод, снежинка, сосулька, лыжи, санки и т.д. Дети по очереди достают карточку и, посмотрев на ней изображение, должны прочитать стихотворение про него или спеть отрывок из песни.

#### МУЗЫКАЛЬНАЯ КАРУСЕЛЬ

Стулья ставятся в круг (их на 1 меньше, чем играющих). Среди играющих Дед Мороз или Снеговик. Звучит музыка, все участники игры начинают бегать вокруг стульев. Как только музыка замолкает, все дети быстро стараются занять места. Взрослый герой играет в полсилы (поддаваясь), делая вид, что все время не успевает присесть на стул. Так как все места оказываются заняты детьми, ему придется поплясать для всех или раздать подарки.

#### ПРИЗ НА «ТРИ!»

Два участника стоят друг напротив друга, перед ними на стуле лежит приз.

Дед Мороз считает:

«Раз, два, три...надцать!»

«Раз, два три...дцать!»

«Раз, два, три...ста!» и так далее.

Побеждает тот, кто окажется внимательным и первым возьмет приз, когда Дед Мороз скажет: «Три!»

#### СОБЕРИ СНЕГОВИКА

Из ватмана вырезаются детали снеговика (два экземпляра): три круга разных размеров. Из цветной бумаги: глаза, рот, нос–морковка, ведро, шарф, метелка. Вызванные дети по команде на полу возле елки быстро собирают из предложенных деталей снеговиков. Побеждает тот, кто аккуратнее, быстрее и правильнее соберет снеговика, используя все заготовленные детали.

#### СОБЕРИ СНЕЖИНКУ

Большие снежинки разрезаны треугольниками. Разложены около елки. Задача: пока звучит веселая подвижная музыка, собрать все детали вместе. Побеждает тот, кто уложился в музыку и аккуратно все сложил.

#### ВЕСЕЛАЯ ПОГРЕМУШКА

Дед Мороз соревнуется с детьми в беге в мешках или в прыжках на одной ноге вокруг елки. Одно условие обязательное: оббежав или припрыгав к обговоренному месту, необходимо взять погремушку – маракас на стуле перед елкой и прозвенеть ею.

### ДОГОНИ ВАЛЕНОК

Дети стоят по кругу, в руки им дается валенок. Дети под веселую музыку передают валенок по кругу, а Дед Мороз пытается его догнать. Детям необходимо передавать валенок очень быстро, чтобы Дед Мороз не смог его отобрать.

Игры на новогоднем празднике

### СОБЕРИ СНЕГОВИКА

Для игры нужны два фланелеграфа (доска или рама с натянутой на них фланелью размером 100x70 см) и вырезанные из бумаги и наклеенные на фланель части фигуры Снеговика, нос-морковка, метла, шляпка (2 комплекта).

Соревнуются двое. Каждый старается как можно скорее собрать своего Снеговика.

### ЛОВИШКА

Отбежав от Снеговика (или Деда Мороза), дети останавливаются и, хлопая в ладоши, произносят: "Раз-два-три! Раз-два-три! Ну, скорее нас лови!" С окончанием текста все разбегаются. Снеговик (Дед Мороз) догоняет детей.

### ИГРА С ПОГРЕМУШКАМИ

Дети, держа в руках погремушки, бегут врассыпную под веселую музыку по залу. С окончанием музыки дети останавливаются и прячут погремушки за спину. Лиса (или другой персонаж, участвующий в игре) ищет погремушки. Она просит детей показать ей сначала одну, потом другую руку. Дети за спиной переключают погремушки из одной руки в другую, как бы показывая, что в руке ничего нет. Лиса удивляется, что погремушки исчезли. Снова звучит музыка, и игра повторяется.

### ЗАЙЦЫ И ЛИСА

Дети выполняют движения по тексту.

По лесной лужайке

Разбежались зайки.

Вот какие зайки,

Зайки-побегайки.

(Дети-зайчики легко бегают по залу.)

Сели зайчики в кружок,

Роют лапкой корешок.

Вот какие зайки,

Зайки-побегайки.

("Зайчики" присаживаются и выполняют имитационные движения по тексту.)

Вот бежит лисичка —

Рыжая сестричка.

Ищет, где же зайки,

Зайки-побегайки.

(Лиса бежит между детками, с окончанием песни догоняет малышей.)

### НОВОГОДНЯЯ ЕЛКА

В игре участвуют 2 команды по 2 человека. В конце зала стоят для каждой команды 2 коробки: в одной разобранная елка, в другой — игрушки. Первый участник должен собрать елку, второй — украсить ее игрушками. Побеждает та команда, которая быстрее выполнит задание.

### КТО БОЛЬШЕ НАБЕРЕТ СНЕЖКОВ

Играют по двое детей. На пол рассыпают снежки из ваты. Детям завязывают глаза и дают по корзинке. По сигналу они начинают собирать снежки. Выигрывает тот, кто набрал большее количество снежков.

### ВАЛЕНКИ

Перед елкой ставят валенки большого размера. Играют двое детей. По сигналу они оббегают елку с разных сторон. Выигрывает тот, кто обежит елку быстрее и наденет валенки.

### ПРИДЕЛАЙ СНЕГОВИКУ НОС!

Перед елкой ставят 2 подставки, на них крепятся большие листы с изображением снеговиков. Участвуют два и более ребенка. Им завязывают глаза. По сигналу дети должны дойти до снеговиков и приставить нос (это может быть морковь). Другие дети помогают словами: левее, правее, ниже, выше...

### ПРОНЕСИ В МЕШКЕ!

Перед елкой кладут мешок (он перегороден на 2 части, у одной из них нет дна). Дед Мороз вызывает детей, которые хотят покататься в мешке. Он сажает ребенка в мешок и несет его вокруг елки. Другого ребенка он сажает в ту часть мешка, где нет дна. Дед Мороз ходит вокруг елки, а ребенок остается на месте. Дед Мороз возвращается и “удивляется”. Игра повторяется.

### ПОЙМАЙ СНЕЖОК!

Участвуют несколько пар. Дети стоят друг против друга на расстоянии приблизительно 4 метров. У одного ребенка пустое ведерко, у другого — мешочек с определенным количеством “снежков” (теннисные или резиновые мячи). По сигналу ребенок бросает снежки, а напарник старается поймать их ведром. Выигрывает пара, которая первой закончит игру и наберет большее количество “снежков”.



## ***Игры на новогоднем празднике***

### **ЕЛОЧКИ БЫВАЮТ...**

Ведущий говорит: "Елочки бывают...большие, высокие, широкие, толстые...". А дети должны это показывать, причем ведущий делает другие движения, чтобы сбить всех с толку.

### **В МЕШКАХ ВОКРУГ ЕЛКИ**

Соревнуются по 2 ребенка. Они становятся в мешки и ногами. Верх мешков держат руками. По сигналу дети бегут вокруг елки в разные стороны. Выигрывает тот, кто прибежит быстрее. Игру продолжает следующая пара.

### **ХОККЕЙ**

Дед Мороз становится спиной к елке. Это ворота. Дети, 2 — 3 человека, берут клюшки и стараются забить в ворота Деду Морозу гол.

### **ДОНЕСИ СНЕЖОК В ЛОЖКЕ!**

Участвуют 2 играющих. Им дают в рот по ложке с ватным снежком в ней. По сигналу дети разбегаются в разные стороны вокруг елки. Побеждает тот, кто прибежит первым и не уронит снежок из ложки.

### **ВЫТОЛКНИ ИЗ ОБРУЧА!**

На пол кладут большой обруч. Выбирают играющих. Они стоят в обруче на одной ноге, по сигналу играющие начинают выталкивать друг друга локтями из обруча. Побеждает тот, кто сможет удержаться в обруче (стоя на одной ноге).

### **КТО БЫСТРЕЕ НАДУЕТ ШАРИК**

Играющих может быть 2 — 4 человека. Каждому дают по воздушному шару. По сигналу дети начинают их надувать. Выигрывает тот, кто надует шарик быстрее.

### **МЯЧ МЕЖДУ ГОЛОВАМИ**

Соревнуются 4 ребенка. Большой надувной мяч двое детей зажимают головами. По сигналу двое бегут вокруг елки. Побеждает та пара, которая бежит быстрее и не уронит мяч.

### **РУКАВИЧКА**

Все дети стоят по кругу. Дед Мороз теряет рукавицу. Ведущая праздника ее находит и, обращаясь к Деду Морозу, спрашивает: "Дед Мороз, а это не твоя рукавичка?" Дед Мороз отвечает: "Рукавичка-то моя, догоню ее, друзья". Дети передают друг другу рукавичку, а Дед Мороз ее пытается у детей взять.

### **МЫШЕЛОВКА**

Становятся и берутся за руки два самых высоких участника или двое взрослых. Держат руки вверх (такой мини-хоровод) и приговаривают:

"Как нам мыши надоели, все погрызли, все поели. Вот поставим мышеловку, переловим всех мышей". Остальные участники - мыши - бегают между рук ловцов. На последних словах руки опускаются, "мышеловка" захлопывается, кто попался, тот присоединяется к ловцам. Мышеловка увеличивается, игра повторяется. Побеждает последняя мышка.

### **ПРЯЖА**

Дети разбиваются на пары. Каждой паре дается катушка ниток и карандаш. По команде начинают перематывать нитки на карандаш. Побеждает тот, кто намотает больше ниток в отведенное время.

## **ИГРЫ НА ПРАЗДНИКЕ «ВСТРЕЧА ВЕСНЫ»**

### **ПОЙМАЙ ВОРОБЫШКА!**

Дети становятся в круг, выбирают "воробья" и "кошку". "Воробей" в кругу, "кошка" — за кругом. Она пытается вбежать в круг, поймать "воробья". Дети не пускают.

### **ВОРОБЕЙ, ЧИРИКНИ!**

Один ребенок сидит на стульчике, спиной к детям. Ведущая выбирает «воробья», который подходит сзади к сидящему, кладет руки на плечи. Тот говорит: "Воробей, чирикни!" "Воробей" чирикает: "Чик-чирик!" Сидящий угадывает, кто это.

### **ЗАЙМИ ДОМИК!**

Дети разбиваются на пары, берутся за руки — это домики. Группа детей — птички, их больше, чем домиков. Птички летают. «Закапал дождик», птички занимают домики. Кому не хватило домика, выбывают из игры, а потом меняются с детьми-«домиками».

### **СОЛНЫШКО И ДОЖДИК (сл. А. Барто)**

Дети ходят врассыпную, хлопают в ладоши, притопывая под текст:

Смотрит солнышко в окошко,

Светит в нашу комнатку.

Мы захлопали в ладошки,

Очень рады солнышку!

По сигналу «Дождик пошел, скорей домой!» все бегут и прячутся под зонтик, который держит взрослый.

### **КОШКА И СКВОРЦЫ**

Один ребенок «кошка», 6 — 8 детей - «скворцы». На всех надеты соответствующие шапочки. Остальные дети по 5 — 6 человек берутся за руки и образуют кружки — «скворечники». В каждом размещается по 2 «скворца». «Кошка» находится в стороне. Под легкую веселую музыку «скворцы» летают по комнате врассыпную. С окончанием музыки появляется «кошка» и старается поймать «скворцов». «Скворцы» прячутся в «скворечнике». В одном скворечнике могут находиться только два «скворца». Пойманного «скворца» «кошка» уводит в свой дом. Игра повторяется сначала.

### **ГОРЕЛКИ С ПЛАТОЧКОМ**

Игроки стоят парами друг за другом. Впереди водящий, он держит в руке над головой платочек.

Все хором.

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Глянь на небо,

Птички летят,

Колокольчики звенят!

Дети последней пары бегут вдоль колонны (один справа, другой слева). Тот, кто добежит до водящего первым, берет у него платочек и встает с ним впереди колонны, а опоздавший «горит», т. е. водит.

### **ЛОВЛЮ ПТИЦ НА ЛЕТУ**

Детям одевают на голову шапочки с изображением птиц. Произносится текст, адресованный ловушке (водящему):

Мы — птички-невелички,

Любим по небу летать,  
Ты попробуй нас догнать.  
Ловушка (водящий) догонят птиц. Тот, кого он затронет, выбывает из игры.

#### ПЛЕТЕНЬ

Дети, берутся за руки и становятся четырьмя шеренгами (одна напротив другой). Под музыку русской народной мелодии каждая из шеренг по очереди идет навстречу противоположной шеренге и кланяется. После поклона дети возвращаются на прежнее место. С началом веселой плясовой дети выходят из своих шеренг, расходятся по всей комнате, танцуют, используя известные плясовые движения. Как только музыка закончится, каждая шеренга должна занять свое первоначальное место, а дети быстро и правильно “заплести плетень” (взяться за руки крест-накрест).

#### ТРАКТОРА

Тара-тара-га-ра-ра  
Из колхозного двора  
Выезжают трактора.  
Будем землю пахать,  
Будем рожь засевать,  
Будем хлеб молотить,  
Малых детушек кормить!

В исходном положении дети стоят по кругу друг за другом с “рулем” в руках. Во время чтения стихотворных строк дети выполняют движения.

Первые три строки: дети двигаются дробным топающим шагом.

С окончанием третьей строки разворачиваются на дробном шаге лицом к центру.

Оставшиеся строки: дети без остановок продолжают движение дробного шага на месте, выделяя ударные слова и слоги более сильным притопом.

#### МАТУШКА-ВЕСНА

Двое детей зелеными ветками или гирляндой образуют ворота. Все дети говорят:

Идет матушка-весна,

Отворяйте ворота.

Первый март пришел,

Всех детей провел;

А за ним и апрель

Отворил окно и дверь;

А уж как пришел май -

Сколько хочешь гуляй!

Весна ведет за собой цепочкой всех детей в ворота и заводит в круг.

#### ВОРОНЫ И ВОРОБЬИ

Выбираются 2 команды: “вороны” и “воробьи”. Взрослый медленно говорит “Вороны!” и дети-“вороны” ловят “воробьев”, команде “Воробьи!” — наоборот!

#### ПОКУПАТЕЛЬ И ГОРШОК

По кругу на корточках сидят дети-“горшки”.

Один из детей - “продавец” - кричит:

Продаю горшки, продаю горшки!

Появляется “покупатель”, бежит по кругу, останавливается у одного ребенка-“горшка”.

“Продавец” нахваливает горшок:

Смотри, какой горшок красивый, блестящий, в нем и сметану можно держать, и молоко налить, и деньги прятать! Покупай!

“Покупатель” и “горшок” оббегают круг, “покупатель” старается занять место “горшка”. В этом случае “горшок” становится “покупателем”. Игра повторяется.

#### СОБЕРИ ПОДСНЕЖНИКИ!

На полу разложены бумажные "подснежники". По команде дети начинают их собирать. Кто больше?

#### ДОГАДАЙСЯ!

Водящий выходит из зала, дети загадывают что-нибудь связанное с весной (ручей, подснежник, нарцисс, лужа, скворец...)

Возвращается водящий и пытается отгадать задуманное слово. Он задает вопросы, на которые можно отвечать только "Да" или "Нет".

#### ВЕСЕННИЕ ЦВЕТЧКИ

В игре участвуют 3 человека. По залу рассыпают бумажные подснежники, нарциссы и тюльпаны (все "цветы" в одинаковом количестве). Детям дают по ведерку или корзинке. По сигналу один собирает только подснежники, второй - нарциссы, а третий - тюльпаны. Выигрывает тот, кто быстрее справится с заданием.

## **ИГРЫ НА ДЕТСКОМ ПРАЗДНИКЕ « 8 МАРТА»**

### **МАМА-ЛОВУШКА**

Маме завязывают глаза, ее ребенку дают колокольчик. Нужно поймать малыша.

### **УЗНАЙ СВОЕГО РЕБЕНКА!**

Маме или папе завязывают глаза, подводят несколько малышей, нужно узнать своего.

### **ЧЬЯ ЭТО МАМА?**

Маму сажают на стульчик, накрывают пледом или другой накидкой, малыши определяют, чья мама.

### **СОСКОПЛЮИ**

Играют 2 девочки и 2 мальчика. Кто дальше выплюнет соску, тот побеждает.

### **ПОМОЩНИК КАРЛСОНА**

Карлсон завязывает ребенку глаза и предлагает попробовать несколько видов варенья. Ребенок должен узнать его по вкусу.

Вариант игры: узнать по вкусу, какую сладость Карлсон положил ему в рот (используются кусочки ирисок, мармелада, шоколада, зефира и т.д.).

### **ПОВЯЖИ ДЕВОЧКЕ КОСЫНКУ!**

Соревнуются два-три мальчика. Перед каждым мальчиком на стуле сидит девочка, на спинках стульев висят косынки. По сигналу мальчики повязывают косынки девочкам. Кто быстрее?

### **ОДЕНЬ СЫНОЧКА!**

В игре участвуют 2 девочки. Ставится стол, на него кладутся 2 пеленки, 2 чепчика, 2 ползунков для куклы и 2 рубашечки. По сигналу девочки начинают одевать кукол. Выигрывает та, которая быстрее оденет куклу.

### **СВАРИ СУП И КОМПОТ!**

Дети делятся на две команды. Одна команда будет "варить" суп (называть овощи), а другая - "компот" (называть фрукты). Говорят по очереди. Выигрывает та команда, которая назвала больше слов.

Вариант: играют не команды, а два человека.

### **ПЕРЕНЕСИ ПОКУПКИ!**

В одной стороне зала стоят 2 стульчика. На них разложены: по кегле — бутылке молока, кубику — буханке хлеба, мешочку с песком — пакету сахара. Играющие стоят в другой стороне зала. По сигналу они берут корзины и бегут к стульчикам, складывают «продукты» в корзинку и возвращаются назад. Побеждает тот, кто быстрее выполнит задание.

### **МОДНИЦА**

На двух столиках лежат по сумочке, бусам, клипсам, помаде и зеркальцу. Играющих двое. По сигналу нужно надеть бусы, клипсы, накрасить губы, взять сумочку и добежать до противоположной стены зала. Выигрывает тот, кто быстрее справился с заданием.

### **НЕЖНЫЕ СЛОВА**

Дети приглашают родителей и все встают в круг. Ведущий говорит нежное слово о маме и передает воздушный шарик рядом стоящему. Тот говорит нежное слово и передает шарик

дальше. Кто не назвал слово, выходит из игры. Побеждают оставшиеся 2-3 человека, их награждают шариками.

#### Я САМАЯ КРАСИВАЯ!

Для игры потребуются 4 стула, на которых лежат 4 длинные юбки, 4 косынки. В 2 командах участвуют по 1 мальчику и 1 папе. Вначале бегут папы, надевают косынку, юбку, садятся на стул, говорят: "Я самая красивая!". Затем раздеваются, бегут к детям, те проделывают такие же действия. Побеждает команда, закончившая эстафету первой.

#### КЛУМБА

На пол раскладываются цветные обручи - это "клумбы". В каждую "клумбу" садится на корточки ребенок - "цветок". Под музыку (например, «Вальс цветов» П. И. Чайковского) дети имитируют рост цветов, выбегают из обручей и танцуют. Как только прекращается музыка, нужно вернуться на свою клумбу и не перепутать!

#### КТО БЫСТРЕЕ ВЫПЬЕТ ИЗ БУТЫЛОЧКИ?

В игре участвуют мама и дочка. Необходимо выпить сок из бутылочки с соской. Вариант игры: участвуют 2-3 ребенка.

#### ГОНКИ НА ГОРШКАХ

В эстафете участвуют две команды, в каждой по 3 ребенка. По сигналу двое детей едут на горшках наперегонки до определенной отметки и возвращаются назад, передают горшки другим участникам команды и т. д. Какая команда справится с заданием быстрее?

#### СОБЕРИ ЦВЕТОК ДЛЯ МАМЫ!

Заранее готовят два больших картонных цветка, мак и василек, с одинаковым количеством лепестков. Цветы разрезают на лепестки и сердцевинки. Раскладывают на столе или на полу в беспорядке. Двое игроков по сигналу собирают цветок, каждый свой. Выигрывает тот, кто быстрее справился с заданием.

#### ПРОВЕРКА НА ВЕЖЛИВОСТЬ

Этот конкурс с подвохом и проводится только один раз. Перед началом состязаний мальчиков перед ними проходит девочка и как бы случайно роняет платок. Выигрывает тот мальчик, который догадался поднять платок и вежливо вернуть девочке. После этого объявляется, что это и был первый конкурс. Вариант: если конкурс между двумя командами, то балл присуждается той, из которой был самый вежливый мальчик.

#### КОНКУРС КОМПЛИМЕНТОВ

На середину зала приглашается девочка. Команды по очереди говорят девочке комплименты, повторяться нельзя. Побеждает команда, сделавшая большее количество комплиментов.

#### БАБУШКИН КЛУБОК

Верёвка связывается в кольцо. Один человек, водящий, выходит из комнаты или отворачивается. Остальные, держась двумя руками за верёвку, запутываются, образуя живой "бабушкин клубок". Водящий должен его распутать, чтобы снова образовался круг.

#### ПОДАРОК МАМЕ

Соревнуются 2-3 ребенка. Каждый придумывает, какой подарок хотел бы подарить маме, а затем изображает этот подарок пантомимой. У кого это получилось понятнее?

## *Игры детей мира*

### ПОЖАРНАЯ КОМАНДА

Германия

Играют 10 и более человек.

Стулья по числу игроков устанавливаются по кругу, спинками внутрь. Играющие (пожарные) прохаживаются вокруг этих стульев под звуки музыки (удары бубна, барабана). Как только музыка замолкает, игроки должны положить на стул, около которого остановились, предмет одежды. Игра продолжается. Когда каждый участник снимет 3 предмета (они оказываются на разных стульях), звучит сигнал тревоги: «Пожар!». Игроки должны быстро отыскать свои вещи и надеть их. Кто быстрее всех оденется, становится победителем.

### АФРИКАНСКИЕ САЛКИ ПО КРУГУ

Танзания

Играют 10 и более человек.

Инвентарь: лист от дерева.

Игроки встают в круг лицом к центру. За их спинами ходит водящий и дотрагивается до ладоней игроков листом. Затем он кладёт лист кому-нибудь в руку и бежит. Игрок с листом – за ним. Если водящий пробежит круг и его не догонят, он встанет на свободное место, а преследовавший его игрок становится новым водящим.

### ПОЕЗДА

Аргентина

Играют 7 и более человек.

Инвентарь: свисток.

Каждый игрок строит себе депо: очерчивает небольшой круг. В середине площадки стоит водящий – паровоз. У него нет своего депо. Водящий идёт от одного вагона к другому. К кому он подходит, тот следует за ним. Так собираются все вагоны. Паровоз неожиданно свистит, и все бегут к депо, паровоз тоже. Игрок, оставшийся без места, становится водящим – паровозом.

### БУЙВОЛЫ В ЗАГОНЕ

Судан

Играют 10 и более человек.

Ход игры. Игроки встают в круг и берутся за руки. Два-три игрока стоят в центре. Это буйволы. Их задача – вырваться из круга. Они с разбегу пытаются прорвать круг, подняв вверх руки. Грубые приёмы не разрешаются. Если не удалось прорваться в одном месте, они пытаются сделать это в другом. Если это им удаётся, буйволами становятся те игроки, которые не сумели сдержать их.

### БОЛЬНАЯ КОШКА

Бразилия

Играют более пяти человек.

Ход игры. Один игрок – это здоровая кошка, которая старается поймать всех остальных. Каждый игрок, которого запятнали, должен положить руку точно на то место, где его запятнали. Он становится тоже кошкой, но больной и помогает здоровой кошке при ловле. Больная кошка может пятнать только здоровой рукой. Игрок, которого не запятнали, побеждает. Он становится здоровой кошкой на следующий круг.

### КАНАТАХОДЦЫ Узбекистан

Играют 5 и более человек. Ход игры. На площадке ребята чертят прямую линию длиной 6-10 метров. Надо передвигаться по ней, как по канату. Разрешается держать руки в стороны. Проигрывают те ребята, которые сойдут с черты – «слетят с каната». Правила.

1. Один из игроков следит за «канатоходцами».
2. Тот, кто сошёл с «каната», становится наблюдателем.

### ПОТЯГ Белоруссия

Играют 10 и более человек.

Ход игры. Участники игры делятся на две равные группы. Игроки каждой группы держатся друг за друга и образуют одну цепь при помощи согнутых в локтях рук.

Впереди цепи становятся более сильные и ловкие участники – «заводные». Став друг против друга, «заводные» также берут друг друга за согнутые в локтях руки и тянут каждый в свою сторону, стараясь или разорвать цепь противника, или перетянуть её за намеченную линию.

Правило. Тянуть начинают точно по сигналу.

### ОДИН В КРУГЕ Венгрия

Играют 5 и более человек.

Инвентарь: мяч.

Ход игры. Игроки становятся в круг и перебрасывают большой лёгкий мяч друг другу, пока кто-то не ошибётся и не уронит его. Этот игрок выходит в круг и становится посередине. Игроки продолжают перебрасывать мяч, но стараются, чтобы его не схватил стоящий в центре, а мяч попал в него. Если всё же центральному игроку удаётся поймать мяч, то он может бросить его в любого. В кого попадёт, тот занимает его место.

Игра становится интереснее, если идёт в хорошем темпе и быстрой передачей удаётся заставить хорошенько повертеться и попрыгать стоящего в центре.

### ИГРА В МОЛОТИЛКУ Йемен

Играют от 6 человек и более.

Ход игры. Игроки встают все вместе в тесный круг. Один остаётся снаружи. Он старается попасть в круг. Для этого он должен выдернуть кого-нибудь из круга. Стоящие в круге пытаются избежать этого и бегут, как карусельные лошадки, по кругу.

Если кого-то выдернут из круга, то он водит.



## ШАРИК В ЛАДОНИ

Бирма

Играют не менее 6 человек.

Инвентарь: шарик или камешек.

Ход игры. Игроки выстраиваются в шеренгу на расстоянии 30-40 см друг от друга. Вытянутые руки с раскрытыми ладонями держат за спиной. Один из игроков стоит за их спинами. У него в руке шарик или камешек. Идя вдоль шеренги, он делает вид, будто хочет опустить шарик в чью-нибудь ладонь. Игроки не должны оглядываться. Наконец он опускает шарик в чью-то руку. Игрок, получивший шарик, неожиданно вырывается из шеренги. Соседи справа и слева должны схватить его (или осалить) прежде, чем он двинется с места. Но при этом они не имеют права сходить с линии. Если им не удастся его схватить, он может вернуться на место, и игра продолжается. Если его схватят, он меняется местами с ведущим.

## НАЙДИ ПЛАТОК!

Австрия

Играют четверо и более человек.

Инвентарь: платок.

Ход игры. Игроки выбирают водящего, который прячет платок, а остальные в это время зажимаются. Платок прячут на небольшой территории, которую заранее отмечают. Спрятав платок, игрок говорит: «Платок отдыхает».

Все начинают искать, поиски направляет спрятавший. Если говорит «тепло», идущий знает, что он близко от места, где находится платок, «горячо» - в непосредственной близости от него, «огонь» - тогда надо брать платок. Когда ищущий удаляется от того места, где спрятан платок, то водящий предупреждает его словами «прохладно», «холодно». Тот, кто найдёт платок, не говорит об этом, а незаметно подкрадывается к игроку, который к нему ближе всего, и ударяет его платком. В следующем туре он и будет прятать платок.

## ЛЕВ И КОЗА

Афганистан

Играют 10-20 человек.

Инвентарь: маски льва и козы.

Ход игры. Выбирают «льва» и «козу». Остальные игроки, взявшись за руки, образуют круг. «Коза» стоит внутри круга, «лев» - за кругом. Он должен поймать «козу». Играющие свободно пропускают «козу», а «льва», наоборот, задерживают.

Игра продолжается до тех пор, пока «лев» не поймает «козу». В случае удачи они обмениваются ролями или выбирается другая пара.

## ТЯНИ ЗА ГОЛОВУ!

Канада

Играют два человека.

Инвентарь: длинный шарф.

Ход игры. Два человека встают на четвереньки лицом друг к другу и завязывают через обе головы шарф. Оба игрока ползут назад, стараясь тащить за собой противника. Руки и колени при этом должны оставаться на земле. Выигрывает тот, кто на порядок перетянул противника в свою сторону. Проигрывает игрок также и тогда, когда у него соскальзывает с головы шарф.

## А НУ-КА, ПОВТОРИ! Конго

Играют четыре и более человека.

Ход игры. Игроки становятся полукругом, в центре стоит водящий. Время от времени он делает какое-то движение: поднимает руку, поворачивается, наклоняется, топает ногой и т.д. Все игроки должны точно повторить его движение. Если игрок ошибается, то водящий занимает его место, а игрок становится водящим. Если одновременно ошибутся несколько человек, то водящий сам выбирает, кто займёт его место.

## БАЛТЕНИ Латвия

Играют пять и более человек.

Инвентарь: палка.

Ход игры. Игроки ложатся на траву лицом вниз (по кругу голова к голове) и закрывают глаза. Водящий бросает балтени – обтёсанную палку длиной 50 см – в кусты или заросли так, чтобы её не сразу можно было найти. По сигналу водящего все быстро вскакивают и бегут искать палку. Тот, кто нашёл её первым, становится водящим.

## ДОБРОЕ УТРО, ОХОТНИК! Швейцария

Играют 10-15 человек.

Ход игры. Игроки становятся в круг, выбирают охотника, который ходит за спинами игроков. Неожиданно он прикасается к плечу игрока. Тот, до кого дотронулись, поворачивается и говорит: «Доброе утро, охотник!», и тут же идёт по кругу, но в направлении, противоположном тому, куда идёт охотник. Обойдя полкруга, они встречаются, игрок вновь произносит: «Доброе утро, охотник!». И оба бегут, чтобы занять пустое место в круге. Тот, кто не успел это сделать, становится охотником.

## ВЫТАЩИ ПЛАТОК! Азербайджан

Играют 10 и более человек.

Инвентарь: платки.

Ход игры. Две команды выстраиваются друг против друга на некотором расстоянии. Между ними проводится черта. У каждого сзади за пояс заткнут носовой платок или косынка. По жребию одна из команд становится водящей. По команде судьи дети двигаются вперёд (водящие стоят на месте), переходят черту, и тут судья кричит: «Огонь!» Игроки бегут обратно, а противники (водящие) стремятся их догнать, чтобы вытащить из-за пояса платок. Затем команды меняются ролями.

Побеждает та команда, которая захватит большее число платков.

## ХРОМАЯ УТОЧКА

Украина

Играют 10 и более человек.

Играют пять и более человек.

Ход игры. Обозначают границы площадки. Выбирается «хромая утка», остальные игроки размещаются произвольно на площадке, стоя на одной ноге, а согнутую в колене другую ногу придерживают сзади рукой. После слов «Солнце разгорается, игра начинается» «уточка» прыгает на одной ноге, придерживая другую ногу рукой, стараясь осалить кого-нибудь из играющих. Осаленные помогают ей осалить других. Последний неосаленный игрок становится «хромой уткой».

Правило. Игрок, ставший на обе ноги или выпрыгнувший за пределы площадки, считается осаленным.

## СТАТУЯ

Армения

Играют 5-20 человек.

Ход игры. Игроки делятся на ловцов и убегающих. На каждые 5 человек назначают одного ловца, на 20 человек – четверых ловцов. По назначению руководителя ловцы выходят за пределы поля, а убегающие свободно располагаются на площадке. По сигналу ловцы преследуют остальных игроков, стремясь одного из них осалить. Осаленный должен тут же остановиться (замереть на месте), в том положении, в котором его осалили. Того, кто замер, может «освободить» любой игрок, коснувшись его. Игра заканчивается, когда будут осалены все игроки. После этого выбирают новых ловцов, и игра продолжается.

Правило 1. Осаливать игрока можно, коснувшись ладонью любого места тела, кроме головы.

Правило 2. Убегающий, по инерции выбежавший за пределы поля, считается выбывшим из игры.

## ЛОВИ МЕШОК!

Игра индейцев Аляски

Играют 8 и более человек.

Инвентарь. Мешочек, наполненный песком (весом 200 г для 5-6-летних; 400 г – для старших).

Ход игры. Игроки встают в круг и бросают друг другу мешочек. Кто не поймает мешочек, тот выходит из игры. Выигрывает тот, кто остался в кругу.

Вариант. При бросании мешочка можно назвать первый слог какого-нибудь слова, и ловящий должен закончить, например: вес-на, цве-ток и т.п.

## ***ИГРЫ НА ПРАЗДНИКЕ «ДЕНЬ СВЯТОГО ВАЛЕНТИНА»***

### **МЕТКИЕ СТРЕЛКИ**

На стене крепится мишень с сердцем в центре. Можно использовать маленькие мячики или дротики. У каждого игрока три попытки.

Ведущий объясняет: "Сердце, пронзённое стрелой - старинный символ влюбленности. Кто сумеет попасть в сердце, сможет обратить на себя внимание Прекрасной Дамы или Сказочного Принца. Лучшие стрелки будут удостоены посвящения в рыцари, а меткие дамы получают звание Главных Похитительниц Сердец."

После игры ведущий награждает победителей и приободряет проигравших.

### **БЕЗ СЛОВ**

Ведущий: "Полюбить и быть любимым мало. В своё время, например, часто держали девушек взаперти. Они никого не видели, кроме родных. Как в таких условиях объяснить, что любишь, как договориться о встрече с любимым? Влюблённые призывали на помощь смекалку, использовали тайные языки: язык цветов, секретные шрифты, язык жестов. Я предлагаю желающим поговорить с нами без единого слова и звука."

Участникам игры раздаются карточки, на которых написаны строчки из известных песен, поговорки, пословицы. Задача игроков – без слов, используя лишь мимику и жесты, донести до зрителей смысл написанного, а зрители должны угадать каждое слово. Игроки, чей «тайный язык» точнее других передал смысл фразы, награждаются специальным призом.

### **ПОБЕГ ИЗ ТЕМНИЦЫ**

Игра напоминает старинную забаву «Кошки-мышки». Участники игры, держась за руки, образуют круг. Внутри – пленник или пленница, снаружи – его или её друг. Пленник должен вырваться наружу, его помощник – обмануть охрану. Тот, кто упустит пленника, занимает его место.

### **САМЫЙ-САМЫЙ**

Играют не более четырёх человек. Задание – сказать самому себе, глядя в зеркало, десять ласковых и добрых слов. Игрок не должен смеяться, не должен повторяться. Ведущий и другие игроки мешают: пытаются рассмешить, комментируя слова выступающего.

### **МЕТКИЕ СТРЕЛКИ**

На стене крепится мишень с сердцем в центре. Можно использовать маленькие мячики или дротики. У каждого игрока три попытки.

Ведущий объясняет: "Сердце, пронзённое стрелой - старинный символ влюбленности. Кто сумеет попасть в сердце, сможет обратить на себя внимание Прекрасной Дамы или Сказочного Принца. Лучшие стрелки будут удостоены посвящения в рыцари, а меткие дамы получают звание Главных Похитительниц Сердец."

После игры ведущий награждает победителей и приободряет проигравших.

### **БЕЗ СЛОВ**

Ведущий: "Полюбить и быть любимым мало. В своё время, например, часто держали девушек взаперти. Они никого не видели, кроме родных. Как в таких условиях объяснить, что любишь, как договориться о встрече с любимым? Влюблённые призывали на помощь смекалку, использовали тайные языки: язык цветов, секретные шрифты, язык жестов. Я предлагаю желающим поговорить с нами без единого слова и звука."

Участникам игры раздаются карточки, на которых написаны строчки из известных песен, поговорки, пословицы. Задача игроков – без слов, используя лишь мимику и жесты, донести до зрителей смысл написанного, а зрители должны угадать каждое слово. Игроки, чей «тайный язык» точнее других передал смысл фразы, награждаются специальным призом.

### ПОБЕГ ИЗ ТЕМНИЦЫ

Игра напоминает старинную забаву «Кошки-мышки». Участники игры, держась за руки, образуют круг. Внутри – пленник или пленница, снаружи – его или её друг. Пленник должен вырваться наружу, его помощник – обмануть охрану. Тот, кто упустит пленника, занимает его место.

### САМЫЙ-САМЫЙ

Играют не более четырёх человек. Задание – сказать самому себе, глядя в зеркало, десять ласковых и добрых слов. Игрок не должен смеяться, не должен повторяться. Ведущий и другие игроки мешают: пытаются рассмешить, комментируя слова выступающего.

### ***Из истории праздника. ДЕНЬ СВЯТОГО ВАЛЕНТИНА***

День Святого Валентина – праздник влюблённых – отмечается 14 февраля в Европе с XIII века, в США – с 1777 года, в России – с начала 1990-х годов. Но почему всё же это праздник влюблённых? На это счет немало красивых легенд.

Англичане, к примеру, считают, что с 14 февраля природа делает поворот к весне, и у птиц начинается сезон брачных игр, даже старая английская поговорка гласит: «В день святого Валентина все птицы в воздухе соединяются парами».

Есть и другое подтверждение тому, что 14 февраля – день влюблённых. Жил в III веке в городе Тернии (Римская империя) Святой великомученик Валентин. Был он священнослужителем, занимался научными исследованиями и частной медицинской практикой. В ходе кампании императора Клавдия II Готского против христиан епископ Валентин был репрессирован и обезглавлен 14 февраля 269-го года. Источники утверждают: арест епископа Валентина был вызван тем, что римский император не позволял солдатам своих легионов жениться, а Валентин тайно венчал легионеров и их возлюбленных. Ожидая казни в одной из римских тюрем, Валентин написал письмо дочери своего тюремщика и подписался: «Ваш Валентин». Затем исцелил её чудесным образом от слепоты, но всё равно был казнён. Дата казни совпала с римским торжеством в честь Юноны, богини любви. С тех пор люди каждый год 14 февраля вспоминали Валентина и устраивали праздник всех влюблённых.

### ***Знаете ли вы, что...***

Симологами Валентинова дня стали воркующие голубки и сердца, пронзённые стрелой Амура.

В этот день девушки и юноши собирались вместе, писали на бумажках имена и бросали эти листочки в кувшин, затем каждый вытаскивал по одной бумажке и узнавал имя своего любимого человека. В некоторых странах до сих пор существует обычай выбирать 14 февраля Валентинов (обоих полов) на весь следующий год.

К 14 февраля выпускается множество поздравительных открыток-валентинок, от простых, с трогательными изображениями, до раскладывающихся. А в прежние времена были даже открытки, украшенные золотом и кружевами.

Итальянцы считают своим долгом дарить в этот день любимым сладости. Этот день так и называется в Италии – сладкий.

Галантные французы первыми ввели у себя любовные послания – четверостишия.

В Финляндии и в Эстонии этот день называется Днём друзей. Кроме того, что праздник отмечают влюбленные, просто друзья (независимо от пола) дарят друг другу поздравительные открытки. В магазинах накануне этого праздника продаются разнообразные безделушки, подарочки в виде сердечек.

В Японии проводят конкурс на самое громкое любовное послание. Юноши и девушки поднимаются на помост и по очереди кричат изо всех сил – всё, что хотят, - своему любимому. Победитель получает приз.

Англичане посылают любовные послания и своим животным, особенно собакам и лошадям.

В Америке в эти дни продается 108 миллионов роз, преимущественно красных, а на конфеты в эти дни тратят 692 миллиона долларов!

Сердечки к празднику можно шить, лепить, рисовать, вязать и даже печь. Материал для изготовления сердечек используется разнообразный: бисер, ракушки, перья, сухие цветы, кусочки ткани, мех...

Значительная часть «валентинок» анонимна и без обратного адреса, написана левой рукой или справа налево, что придаёт посланию таинственность. Зато после праздника прибавляется работа частным детективам: они получают достаточно много заказов по установлению личности отправителей «валентинок».

## *Подвижные игры*

### СКУЧНО ТАК СИДЕТЬ

Вдоль противоположных стен зала стоят стулья. Дети садятся на стулья около одной стены. Читают стишок:

Скучно, скучно так сидеть,  
Друг на друга все глядеть.  
Не пора ли пробежаться  
И местами поменяться?

Как только стишок прочитан, все дети бегут к противоположной стене и стараются занять свободные стулья, которых на один меньше, чем участников игры. Тот, кто остается без стула, выбывает. Потом убирают два стула. Все повторяется до тех пор, пока победитель не займет последний оставшийся стул.

### ЛИСА И ЗАЙЧИК

Дети стоят в кругу. Двум из них, стоящим напротив, дают игрушки: одному — лису, другому — зайца. По сигналу дети начинают передавать эти игрушки по кругу. Заяц «убегает», а лиса его «догоняет».

### МИШКИ И ШИШКИ

По полу рассыпают шишки. Двум игрокам предлагают их собрать лапами больших игрушечных мишек. Выигрывает тот, кто соберет больше.

### СТУЛ, КО МНЕ!

Параллельно стене, в 5 шагах от нее, проводят на полу черту. Отступив еще на несколько шагов дальше от стены, кладут два обруча, на расстоянии нескольких шагов один от другого.

Напротив обручей вплотную к стене ставят 2 одинаковых стула. К каждому стулу привязывают бечевку такой длины, что, если ее натянуть, то другой конец придется на центр обруча. К свободному концу бечевки прикрепляется кусок ткани, свернутый в жгут. Участники игры попарно вступают в состязание. Каждый из них встает в обруч, туго подпоясывается жгутом, как кушаком, и отводит руки в стороны. После сигнала играющий начинает поворачиваться на месте, не выходя из обруча. Бечевка обвивает талию, стул постепенно приближается к черте. В тот момент, когда все четыре ножки стула окажутся за чертой, играющий выбегает из круга и садится на стул. Кто из детей первым займет свой стул, тот и выигрывает.

### СОБЕРИ КОЛОСКИ

Чтобы новый хлеб испечь, пышен и высок,  
Надо в поле убересть каждый колосок!

Участники игры с завязанными глазами должны за определенное время (одну минуту) собрать как можно больше "колосков". В качестве "колосков" используются кегли, которые собираются в небольшого размера пластмассовое ведро.

## МЕДВЕДЬ

Один из ребят изображает медведя и ложится на землю. Остальные играющие ходят вокруг него, делают вид, что рвут ягоды и грибы, и поют:

У медведя во бору  
Грибы, ягоды я рву,  
А медведь не спит,  
Все на нас глядит!  
Лукошко опрокинулось,  
Медведь за нами кинулся!

По окончании песни "медведь" вскакивает и бежит за разбегающимися ребятами. Кого он первым поймает, тот становится новым "медведем", игра повторяется.

## РЫБАКИ И РЫБЫ

Выбираются 2 "рыбака", остальные - "рыбы". Они ведут хоровод и поют:

В воде рыбки живут,  
Нет клюва, а клюют.  
Есть крылья - не летают,  
Ног нет, а гуляют.  
Гнезда не заводят,  
А детей выводят.

"Рыбы" разбегаются, "рыбаки" берутся за руки и ловят "рыб". Пойманные "рыбы" присоединяются к "рыбакам", отчего "сеть" становится длиннее, и ловят оставшихся "рыб".

## ДЕД

Дети выбирают "деда", затем отходят в сторонку и договариваются о том, что они будут показывать, после чего подходят к "деду".

- Здравствуй, дед!  
- Здравствуйте, дети! Где вы были, что вы делали?  
- Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем...

Дети делают движения, изображающие какую-либо работу, а "дед" должен угадать, какая это работа. Если отгадает - все разбегаются и он должен кого-нибудь поймать. Если не отгадает - дети снова договариваются и изображают другую работу.

## БУБЕНЦЫ

Дети встают в круг. На середину выходят двое - один с бубенцом или колокольчиком, другой - с завязанными глазами. Все поют:

Трынцы-брынцы, бубенцы,  
Раззвонились удалцы:  
Диги-диги-диги-дон,  
Отгадай, откуда звон!  
После этих слов "жмурка" ловит увертывающегося игрока.



## КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ

Дети разбиваются на две команды: команду казаков и команду разбойников. "Разбойникам" надо за определенное время спрятаться самим на оговоренной территории и спрятать "клад": какую-то игрушку, предмет, конфету. После этого "казаки" разбегаются по двору в поисках всех "разбойников" и "клада".

Чтобы сбить с толку и запутать "казаков", "разбойникам" разрешается рисовать на заборах, асфальте и стенах стрелки.

После удачных поисков команды меняются местами.

## БАБУШКИН ЧЕМОДАН

Можно играть вдвоем. Например, мама и дочка.

Мама говорит: "К нам едет бабушка и в своем чемодане она привезет ... (название предмета, например, "тапочки").

Дочка повторяет, что сказала мама и добавляет еще одну вещь в чемодан. Например: "К нам едет бабушка и в своем чемодане она привезет тапочки и платье.

Мама повторяет то же самое и добавляет еще одну вещь в чемодан. И так далее.

Эта игра развивает память ребенка.

## ПОИСК СОКРОВИЩ

Можно играть группой или вдвоем. Один человек прячет какую-то вещь, любимую ребенком, например, мягкую игрушку или конфету. По квартире надо расклеить карточки с подсказками, например "Ищи меня в спальне", "Ты найдешь меня возле дивана" и так далее.

## ПЕРЕДАЙ ПОСЫЛКУ

В эту игру можно играть на любом празднике.

Перед тем как играть, надо приготовить "посылку" - взять конфету или маленькую игрушку и завернуть ее во множество кусочков бумаги или газеты (можно использовать липкую ленту, но не слишком много, а то детям будет трудно разворачивать).

Дети садятся в круг и ведущий говорит: "Мы получили посылку, но я не знаю, для кого она. Давайте узнаем!"

Дети начинают передавать посылку друг другу по кругу, разворачивая по одному кусочку бумаги. Кто развернет последний, тому и посылка. Эта игра учит детей делиться.

## КОЛЕЧКО

Игроки становятся в нескольких шагах перед какой-нибудь стеной, напротив них - ведущий. Игроки держат ладошки "лодочкой" перед собой, а ведущий в своих (тоже сложенных "лодочкой") ладошках прячет колечко. Подходя к каждому игроку, он делает вид, что именно ему в руки вкладывает колечко (медленно проводит своей "лодочкой" между руками игрока).

Ведущий обходит всех игроков, отходит в сторону и говорит: "Колечко, колечко, выйди на крылечко!" Тот, у кого колечко, должен выбежать, чтобы его не схватили, и коснуться рукой стенки. Если сможет, то он становится ведущим, а ведущий - игроком.