

АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДА СМОЛЕНСКА

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад № 47» города Смоленска

(МБДОУ «Детский сад № 47»)

**Картотека**

«Русских народных игр»

**Краткая аннотация:**

Народные игры - самый «лёгкий» вид деятельности. Дети получают удовольствие от процесса игры, вступают в игру без опасений и боязни. Народные игры содержат минимальное количество правил, соблюдать которые не трудно, поэтому они прекрасно подходят для свободного проявления индивидуального «я».

Воспитатель:

Трущенкова М.В.

Смоленск

2022г.

## КАРТОТЕКА РУССКИХ НАРОДНЫХ ИГР

**Народные игры - самый «лёгкий» вид деятельности. Дети получают удовольствие от процесса игры, вступают в игру без опасений и боязни. Народные игры содержат минимальное количество правил, соблюдать которые не трудно, поэтому они прекрасно подходят для свободного проявления индивидуального «я».**

### **Игра «Ведьмина метелка»**

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

### **Игра «Пирог»**

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

Да экий он высоконький,  
Да экий он широконький,  
Да экий он мякошенький,  
Режь его да ешь.

Во время пения при словах «высоконький» поднимают руки вверх, «широконький» - разводят в стороны, «мякошенький» - гладят по животу. Сразу после слов «Режь его да ешь» к «пирогу» бегут по одному участнику от каждой шеренги. Кто первый коснется «пирога», уводит его в свою команду, а неудачник остается изображать «пирог». Выигрывает группа, забравшая больше «пирогов»

### **Игра «Петушиный бой»**

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

### **Игра «Курочки и петушки»**

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

### **Игра «Горелки»**

Играющие выстраиваются парами друг за другом – в колонку. Дети берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «ворота». Последняя пара проходит «под воротами» и становится впереди, за ней идет следующая пара.

«Говорящий» становится впереди, шагов на 5-6 от первой пары, спиной к ним. Все участники поют или приговаривают:

Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло!  
Глянь на небо,

Птички летят,  
Колокольчики звенят:  
Динь-дон, динь-дон,  
Выбегай скорее вон!

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

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

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

### **Игра «Звонарь»**

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

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

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

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

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

### **Игра «Утка-Гусь»**

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

### **Игра с Солнцем.**

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

Гори, солнце, ярче -

Летом будет жарче,  
А зима теплее,  
А весна милее.

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

### **Игра с масленицей и с платочком.**

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

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

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

На плече платок лежит,  
Кто быстрее пробежит?

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

### **Игра «Ловишка» со скоморохом.**

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

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

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

### **Игра «Карусели».**

Продолжаем мы веселье,  
Все бегом на карусели.

К обучу привязаны ленты. Дети берутся за ленту одной рукой и идут сначала в одну сторону, а затем, поменяв руку, в другую. Обруч держит взрослый.

«Кататься» на карусели можно под традиционный текст:

Еле, еле, еле, еле  
Закружились карусели,  
А потом, потом, потом  
Все бегом, бегом, бегом.  
Тише, тише, не спешите,  
Карусель остановите.

Раз-два, раз-два,  
Вот и началась игра.

### **Игра «Жмурки»**

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

*Проводится игра «Жмурки».*

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

- Кот, кот, на чем стоишь?

- На квашне.

- Что в квашне?

- Квас!

- Лови мышей, а не нас!

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

### **Игра с «козликом».**

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

Вышел козлик погулять,

Свои ножки поразмять.

Козлик ножками стучит,

По-козлиному кричит:

«Бее-е, бее!»

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

### **Игра с «петушком».**

Ход игры. Дети стоят лицом в круг. В центре – ребенок в шапочке петушка.

Произносится текст потешки и выполняются движения.

Трух-тух-тух-тух!

Ходит по двору петух.

Сам – со шпорами,

Хвост – с узорами!

Под окном стоит,

На весь двор кричит,

Кто услышит –

Тот бежит!

- Ку-ка-ре-ку!

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

### **Игра «Колечко»**

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

Уж я золото хороню,  
Чист серебро хороню!

В высоком терему  
Гадай, гадай, девица.  
Гадай, гадай, красная!

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

### **Игра «У медведя во бору»**

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

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

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

*В процессе игры могут быть использованы и такие слова:*

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

### **Игра «Дедушка Мазай»**

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

Здравствуй, дедушка Мазай,  
Из коробки вылезай!  
Где мы были - мы не скажем,

А что делали - покажем!

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

Вместо пения может звучать такой диалог:

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

После этих слов дети выполняют движения.

### **Игра «Жмурки с колокольчиком»**

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

### **Игра «Заря-заряница»**

Ход игры. Выбираются двое водящих. И водящие, и играющие стоят по кругу, держа в руках ленточку (на карусели укрепляются ленты по числу играющих). Все идут хороводом и поют.

Заря-заряница, Красная девица,

По полю ходила,

Ключи обронила,

Ключи золотые,

Ленты расписные.

Один, два, три - не воронь,

А беги, как огонь!

На последние слова водящего бегут в разные стороны. Кто первый возьмет освободившуюся ленточку, тот и победитель, а оставшийся выбирает себе следующего напарника.

### **«Жмурки «Ваня» и «Маня».**

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

Остальные играющие образуют вокруг водящих круг и берутся за руки.

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

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

Стоящие в кругу дети не должны подсказывать водящим, где кто находится. Чтобы поймать «Маню», достаточно коснуться ее рукой, не хватая и не удерживая.

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

### **«Земля - вода - небо» (или «Зверь - рыба - птица»)**

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

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

Ведущий кидает мяч новым игрокам, стараясь всех держать в напряжении в ожидании мяча и необходимости быстро назвать нужное животное. Мяч можно дважды кинуть одному и тому же играющему. Когда накопится группа участников, имеющих штрафные очки, игру прерывают, чтобы разыграть фанты, а имеющим штрафные очки дать веселое групповое задание: спеть, сплясать, изобразить пантомиму и т.д. Затем игра продолжается с новым ведущим.

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

### **«Золотые ворота»**

Из участников игры выбираются двое. Они берутся за руки и поднимают их, как бы образуя ворота. Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через «ворота»

Вариант игры: дети, изображающие «ворота», говорят:

Золотые ворота

Пропускают не всегда:

Первый раз прощается,

Второй раз – запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

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

и ловких.

Игра повторяется 2-3 раза

### **«Два Мороза»**

Из играющих выбирают водящих – двух Морозов. Они выходят на середину зала. Участники игры с одной стороны зала, на которой они собираются вначале, должны перебежать на другую сторону. Это происходит после следующего диалога. Подбоченься, два «Мороза» обращаются к собравшимся:



- Мы два брата молодые, два Мороза Удалые.  
- Я - Мороз, Красный нос, - объявляет один.  
- Я - Мороз, Синий нос, - представляется другой и спрашивает с напускной угрозой в голосе: - Ну-ка, кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?  
Дети хором отвечают:

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

После произнесенных слов дети бросаются перебегать на другую сторону зала. Если никто из игроков не решается это сделать, «Морозы» объявляют, что все, кто не побежит на счет «три», станут проигравшими - будут «заморожены». Морозы читают: «Раз, два, три!» Все бросаются перебегать зал, а «Морозы» стараются осалить (коснуться) детей рукой. Осаленный должен остановиться, замереть без движения, как «замороженный».

«Разморозить» его могут другие, еще не осаленные игрока, коснувшись рукой. Тогда он бежит вместе со всеми на противоположную границу зала, куда «Морозы» уже не имеют права забегать.

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

### **«Золото хороню».**

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

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

Вместо приговорки один из играющих может звенеть в колокольчик.

### **Игра «Колечко, колечко»**

Выбирают считалкой ведущего.

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

Играющие произносят:

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

## **Хороводные игры - это игры, включающие в себя песню, хореографические движения, диалог и пантомиму.**

### **Со вьюном я хожу.**

Ход игры. Дети становятся в круг, лицом в центр. Один ребенок – ведущий. У него в руках – «вьюнок» (им может быть атласная лента или сплетенная косой веревочка с пришитыми к ней бумажными плотными листочками. Под пение первого куплета ведущий идет «восьмеркой» (обходя каждого ребенка) и на последнее слово куплета кланяется тому, перед кем останавливается.

С вьюном я хожу,

С зеленым я хожу.

Я не знаю, куда

Вьюн положить

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

Положи ты вьюн,

Положи ты вьюн,

Положи ты вьюн

На правое плечо.

На третий куплет движения повторяются.

А со правого,

А со правого,

А со правого

На левое положи.

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

### **Кукушка**

Дети стоят в кругу.

В центре водящий с закрытыми глазами.

Дети идут по кругу и поют:

«К нам кукушка в огород Прилетела и поет. Ты кукушка не зевай, Кто кукует отгадай»

Воспитатель указывает на любого в кругу.

Ребенок припевает «Ку-ку».

Водящий должен угадать по голосу .

### **«Зайка –горностаинька»**

Дети стоят в кругу, взявшись за руки. По считалке выбирается «Зайка»

Дети идут по кругу припевая слова:

Зайка- горностаинька Некуда зайки выскочить Кругом заборы высокие

А у зайки ножки коротенькие Ну-ка зайка скоком-скоком, Повернись-ка боком-боком, Ну-ка зайка повернись Кому хочешь, поклонись.

С окончание пения зайка выбирает нового водящего.

### **«Барашек»**

Дети идут по кругу и поют. В центре водящий «Барашек»

Ты барашек серенький, Ты барашек беленький, Мы тебя кормили, Мы тебя поили, Ты нас не бодай, С нами поиграй, Скорее догоняй.

С окончанием пения дети разбегаются. Барашек ловит. Кого поймал, тот выполняет роль барашка.

### **«Аист и лягушки»**

Дети стоят в кругу, взявшись за руки. В центре круга аист. Дети идут по кругу поют. Аист ходит, высоко поднимая ноги и взмахивает руками-

«крыльями». Дети: Аист вышел на охоту, Ходит, ходит по болоту. Аист: Очень хочется лягушкой закусить, Очень хочется лягушку проглотить!

Лягушки прыгают, Аист стоит на одной ноге и машет крыльями.

Лягушки поют: Кваки, кваки, ква- ква- ква. С окончанием музыки лягушки прыгают от аиста, а он их ловит. Кого поймал, тот становится аистом.

### **«Заря -зарница»**

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих - заря . она ходит сзади с лентой и говорит:

Заря-зарница, Красная девица, по полю ходила, ключи обронила, ключи золотые, ленты голубые, кольца обвитые — За водой пошла!

С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей.

Игра повторяется.

Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту

### **«Карусель»**

Играющие становятся в круг. На земле лежит верёвка, образующая кольцо (концы верёвки связаны). Ребята поднимают её с земли и, держась за неё правой (или левой) рукой, ходят по кругу со словами:

Еле-еле, еле-еле Завертелись карусели, А потом кругом-кругом, Всё бегом-бегом-бегом.

Дети двигаются сначала медленно, а после слов «бегом» бегут. По команде ведущего «Поворот! » они быстро берут верёвку другой рукой и бегут в противоположную сторону.

Тише, тише, не спишите! Карусель остановите. Раз и два, раз и два, Вот и кончилась игра!

Движение карусели постепенно замедляется и с последними словами прекращается. Играющие кладут верёвку на землю и разбегаются по площадке.

### **«Зайка»**

Дети становятся в круг, держась за руки. В центре круга стоит грустный зайка. Дети поют:

Зайка, зайка! Что с тобой? Ты сидишь совсем больной. Ты вставай, вставай, скачи! Вот морковку получи! (2 раза) Получи и попляши!

Все дети подходят к зайке и дают ему воображаемую морковку. Зайчик берёт морковку, делается весёлым и начинает плясать. А дети хлопают в ладоши. Потом выбирается другой зайка.

### «Огуречик»

Педагог выбирает Огуречика, который садится в центр круга. Дети вместе с педагогом ходят по кругу и поют:

Огуречик, огуречик, Ты совсем как человечек. Мы тебя кормили, Мы тебя поили, На ноги поставили, (подходят к огуречику и поднимают его)  
Танцевать заставили. Танцуй сколько хочешь, Выбирай, кого захочешь.  
Огуречик танцует, дети хлопают в ладоши. После танца Огуречик выбирает на своё место другого ребёнка, и игра продолжается.

### «Снежный ком»

Слова повторяются несколько раз с ускорением темпа.

Мы лепили снежный ком (идем хороводом по кругу). Я иду за ним шажком. Ком все больше становился и быстрее покатился. Ком все больше становился и быстрее покатился (ускоряемся и в речи и в движениях) Ком все больше становился и быстрее покатился (еще ускоряемся) Угодил в калитку! Бух! Развалился! (аккуратно падаем) Из сугроба вылезаем (встаем) И одежду отрясаем.

### «Яша»

Яша садится посреди луга.

Вокруг него водят хоровод, припевая:

«Сиди, сиди, Яша, в ракиновом кусту. Грызи, грызи, Яша, спелые орехи.  
Лови себе, Яша, кого тебе надо»

Яша бросается за кем-либо. Пойманный становится Яшей.

### «Овёс»

Все становятся в круг и поют:

«Кто хочет знать, как сеют овёс! Мой батюшка сеял так...» (Показывают движениями рук вперёд) «Потом отдыхал вот так...» (Становятся сложив руки крест - накрест) Потом кружатся в хороводе, припевая: Овёс, овёс, давай бог, чтоб ты рос!

Новый куплет: Кто хочет знать, как жнут овёс? - Отец мой жал его так (показывают) - Потом отдыхал он вот так (показывает)

После припева изображают, как вяжут овёс, как его молотят (при молотье, каждый колотит своего соседа) .

### «Заинька»

Играющие становятся в круг, взявшись за руки, поют:

Заинька, выйди в круг, Серенький, выйди в круг, Скорей, скорей, выйди в круг, Скорей, скорей, выйди в круг!

Один из играющих, предварительно выбранный «заинькой», выходит на середину круга. Играющие продолжают петь:

Заинька, ты пройдишь, Серенький, ты пройдишь, Туда-сюда ты пройдишь, Туда-сюда ты пройдишь!

«Заинька» прохаживается то в одну, То в другую сторону, а играющие хлопают в ладоши:

Заинька, умой ручки, Серенький, умой ручки, Леву, праву, умой ручки, Леву, праву, умой ручки!

«Заинька» показывает, как он моет ручки. Те же движения повторяют все играющие:

Заинька, умой личико, Серенький, умой личико. Сверху донизу умой личико, Сверху донизу умой личико!

«Заинька» показывает, как он умывается, остальные играющие повторяют его жесты.

Заинька, пригладь шерстку, Серенький, пригладь шерстку. Сзади, спереди пригладь шерстку, Сзади, спереди пригладь шерстку!

«Заинька» проводит руками по одежде, одергивает ее, чистит. Все играющие повторяют:

Заинька, причешись, Серенький, причешись. Да получше причешись, Да получше причешись!

«Заинька» показывает, как он причесывается. Играющие повторяют:

Заинька, под бочка, Серенький, под бочка. Пляшет, пляшет казачка, Пляшет, пляшет казачка!

«Заинька» танцует, остальные играющие тоже танцуют. После слов «пляшет, пляшет казачка» все разбегаются, «заинька» их ловит. Пойманный становится «заинькой».

### **«Ходит Ваня»**

Дети стоят в кругу, водящий - Ваня - в середине.

Текст Движения

Ходит Ваня, ходит Ваня

Посреди кружочка, Дети идут в одну сторону, Ваня в другую.

Ищет Ваня, ищет Ваня

Для себя дружочка, Ваня ходит по кругу и выбирает дружочка.

Нашел Ваня, нашел Ваня

Для себя дружочка. Ваня выбирает дружочка и ведет его в середину круга.

Дети хлопают в ладоши. Ваня и дружок танцуют.

На коня садится, Конь завеселится. Плеточкой помашет, конь под ним запляшет. Ребенок садится на коня, дети изображают цоканье копыт.

Мимо сада едет, Дети идут по кругу.

Садик зеленеет,

Цветы расцветают,

Пташки расппевают.

К дому подъезжает, Ребенок подходит к названному

Со коня слезает, ребенку, ведет его к качалке и

Со коня слезает (имя ребенка) приглашает. встает в круг.

### **«Пузырь»**

Дети стоят в кругу, держась за руки.

Текст Движения

Раздувайся, пузырь,

Раздувайся большой!

Оставайся такой,

Да не лопайся! Дети медленно отходят назад.  
Хлоп! Лопнул пузырь! Дети останавливаются, хлопают в ладоши и приседают.

**«Хоровод»**

Игру лучше проводить на траве. Дети стоят по кругу и держатся за руки.

Текст Движения

Вокруг розовых кустов,

Среди травок и цветов

Кружим, кружим хоровод. Дети идут по кругу.

До того мы закружились,

Что на землю повалились.

Бах! Приседают или опускаются на землю.

Вокруг розовых кустов,

Среди травок и цветов

Водим, водим хоровод. Дети идут в другую сторону.

Как заканчиваем круг

Дружно прыгнем все мы вдруг:

Прыг! Останавливаются и подпрыгивают на месте.