**Картотека «Русские народные игры»**

Этот материал могут использовать воспитатели, родители для организации досуга детей.

Составила воспитатель: Рожкова И.Н., МДОУ «Детский сад № 4

р. п. Семибратово»

**«Жмурки»**

Выбирается «жмурка». Ему завязывают глаза, заставляют повернуться несколько раз вокруг себя. Между играющими и «жмуркой» происходит диалог.

— 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, Кого он поймал — тот становится «жмуркой».

**Рождественский сочельник**

1. **«Два Мороза"**

Игроки строятся на одной стороне площадки. Водящих в середине двое - два «мороза»: «мороз - красный нос» и «мороз - синий нос».

Оба «мороза» обращаются к ребятам со словами:

- Мы два брата молодые,

Два мороза удалые.

Один из них, указывая на себя, говорит:

- Я мороз - красный нос.

Другой:

- Я мороз - синий нос.

И вместе:

- Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Все ребята отвечают:

- Не боимся мы угроз,

И не страшен нам мороз!

После этих слов играющие бегут на другую сторону площадки за линию «дома». Оба «мороза» ловят и «замораживают» перебегающих. Те сейчас же останавливаются на том месте, где их «заморозили». Затем «морозы» опять обращаются к играющим, а те, ответив, перебегают обратно в «дом», по дороге выручая «замороженных»: дотрагиваются до них рукой, и те присоединяются к остальным ребятам. «Морозы» ловят играющих и мешают им выручать «замороженных». Играют так несколько раз. Затем выбирают новых водящих из непойманных игроков. В заключение отмечается, какой «мороз» сумел больше «заморозить» ребят.

Правила.
Выбегать можно только после слов «не страшен нам мороз».
Если кто-либо выручит «замороженного», но сам, не добежав до «дома», будет «заморожен», то вырученный им опять становится на место, гдебыл «заморожен».

2.**«Скакалка**»

Двое стоят, раскручивают скакалку, приговаривают:

Чтоб был долог колосок, чтобы вырос лён высок,

Прыгайте повыше, можно прыгать выше крыши!

Играющие прыгают через скакалку: чем выше, тем больше доход и богатство.

**Зимние святки**

1. **«Бабушка Пыхтеиха**»

Сгорбленная бабушка бредет с батожком в руке. Играющие – ребята обступают ее и спрашивают:

- Бабушка Пыхтеиха, куда пошла?

- К обедне.

- Возьми нас с собой.

- Идите, да не свистите.

Дети некоторое время идут позади бабушки смирно, затем поднимают свист и крик. Пыхтеиха сердится, бросается ловить их, ловит, уводит в свой дом.

2. **«Гуськи»**

Играющие становятся в тесный круг. В середине круга становится «дедка», выбранный по жребию, в руках у него бумажка и платок. «Дедка» машет платком, дети начинают петь:

Сошлись гуси – гусаки вокруг дедки у реки,

стали гоготати, дедкекричати:

«Дедка, дедка пощади, нас гусяток, не щипли,

дай нам платочек, денег мешочек».

«Дедка» дает одному из играющих бумажку и говорит: «На сумочку подержи, денежки не оброни», другому он дает платок: « На, платочек подержи, мне головку завяжи, раз пятнадцать поверни». Получивший платок завязывает дедке глаза, а потом раскручивает его. В это время дети передают друг другу бумажку (раскручивание деда и передачу бумажки заканчивают одновременно). Дети кричат дедке: «Дедка слепой, бумажка пропала!» «Дедка» старается угадать у кого бумажка. Если отгадал, «дедкой» становится тот, у кого была бумажка.

3. **«Дедушка-рожок»**
Для этой игры надо найти такое место, где бы можно было бегать без помех, например, спортивную площадку, футбольное поле, поляну в лесу. Начинают игру с выбора вожака-водящего. Лучше это делать при помощи считалки. Водящий в этой игре называется «Дедушка-рожок». Для него определяют дом, отметив это место камешком, флажком или начерченным кругом на земле. До определенного момента дед сидит в своем доме. Оставшиеся игроки делятся на две команды поровну и тоже отмечают себе место-«дом» справа и слева от дома водящего, на расстоянии 15—20 шагов от него. Чем больше будет поле между «домами» двух команд, тем интереснее будет игра.
Все на местах, можно начинать игру. Дедушка-рожок спрашивает:   «Кто меня боится?» А все игроки ему в ответ: «Никто!» И тотчас же начинают перебегать из одного дома в другой через поле, а дедушка-рожок выходит из своего дома и начинает ловить игроков.  Первый,  кого схватит водящий, становится его помощником и тоже начинает   ловить перебегающих из дома в дом игроков (если игрок в доме, его трогать нельзя). И так далее: тот, кого поймают, должен помогать дедушке-рожку. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один не пойманный игрок. Чтобы отличить простого игрока от помощника дедушки-рожка, надо условиться, например, на том, чтобы водящий держал в руке небольшую палочку («рожок») или   просто держал одну руку в кармане.

**Масленица**

1**.«Горелки»**                                                                                                Перед началом игры нужно выбрать водящего, того, кто будет «гореть»,— отсюда и название игры.

Все участники игры встают парами друг за другом, водящий впереди, на расстоянии двух шагов от играющих. Участники игры говорят нараспев слова:

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

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

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

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

Огарушек, огарушек,

Плохо стоишь —

Стань на черный камушек!

Совсем сгоришь!

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

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

Правила
-Водящий не должен поворачиваться назад.

-Он догоняет убегающих сразу же после слов: «Беги, как огонь!»

-Игроки последней пары начинают бег только с последними словами: «Колокольчики звенят!»

**2. «Горшки»**На ровном и открытом месте ставят горшок, повернутый кверху дном и прикрывающий дары, предназначенные в награду удачливому игроку. В двадцати шагах от него располагается один из играющих. Ему завязывают глаза и дают палку в руки: задача в том, чтобы дойти до горшка и раз­бить его палкой. Каждому дозволяется перед завязыванием глаз вымерить шагами расстояние до горшка и встать лицом к нему. Но прежде чем двинуться, игрок должен три раза оборотиться на месте. Когда игрок полагает, что дошел до горшка, он останавливается, ударяет отвесно палкою три раза и снимает повязку; если удары были удачны, игрок получает дары, положенные под горшок. Игра очень забавна. Уже при первом обороте обыкновенно утрачивают верное направление, а после третьего игрок настолько теряет ориентировку, что ему случается с места идти далеко впра­во или влево от горшка, к большой потехе зрите­лей. Веселье наблюдающих еще больше увеличивается при сильных ударах по земле далеко в стороне от горшка. Каждый игрок употребляет различные средст­ва, чтобы не сбиться при поворотах. Дозволяется все, кроме ослабления повязки. Горшок так редко разбивают, что в народных играх под него сажали иногда живого петуха.

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

Иногда водящему, сколько ни бегает по кругу, запятнать играющих не удается, и он вновь водит.
Правила

- Водящий бегает по кругу только на длину вытянутой веревки, за круг забегать ему не разрешается.

- Если играющему не удалось взять свой предмет, то он выходит из игры.

-Играющим за кругом разрешается переходить с одного места на другое.

-Салить играющих водящий может только в круге. Указания к проведению. Лучше игру проводить на большой площадке, в этом случае увеличивается расстояние для бега как играющих, так и водящих.

Игра проходит веселее, если в центре круга брошенные предметы охраняют двое водящих. Это создает определенные трудности для играющих.

**4.«Пирог»**

Играющие делятся на две команды. Команды становятся друг против друга. Между ними садится «пирог» (на него надета шапочка).

Все дружно начинают расхваливать «пирог»:

Вот он какой высоконький,

Вот он какой мякошенький,

Вот он какой широконький.

Режь его да ешь!

После этих слов играющие по одному из каждой команды бегут к «пирогу». Кто быстрее добежит до цели и дотронется до «пирога», тот и уводит его с собой. На место «пирога» садится ребенок из проигравшей команды. Так происходит до тех пор,пока не проиграют все в одной из команд.

**5. «Салки»**

Дети расходятся по площадке, останавливаются и закрывают глаза. Руки у всех за спиной. Водящий незаметно для других кладет одному из них в руку какой-нибудь предмет. На слова «раз, два, три, смотри» дети открывают глаза. Тот, которому достался предмет, поднимает руки вверх и говорит «Я — салка». Участники игры, прыгая на одной ноге, убегают от салки. Тот, кого он коснулся рукой, идет водить. Он берет предмет, поднимает его вверх, быстро говорит слова: «Я — салка!»

Игра повторяется.

Правила.

1. Если играющий устал, он может прыгать поочередно то на одной, то на другой ноге.

2. Когда меняются салки, играющим разрешается вставать на обе ноги.

3. Салка тоже должен прыгать на одной ноге.

Салки- догонялки

Салки-мартышки

Салки с мячом

Пятнашки с мячом

**Благовещенье**1. **«Огородник и воробей»**

По считалке выбирается воробей.

Считалка: Тани, Вани, что за вами? Вы стоите все столбами?

Там за вами лавка есть, На неё надо присесть.

Поскорее все беги! А ты, мальчик, поводи!

Дети становятся в круг. Воробушек влетает в огород (в круг).

Огородник ловит воробья. Дети воробья выпускают и впускают в круг и из круга, а огородник может ловить только за кругом.

Все поют: Воробей, воробей, не клюй конопепель

Ни своих, ни чужих, ни соседовых.2. **«Коршун»**
Перед началом игры дети выбирают коршуна и наседку, остальные играющие — цыплята. Они встают друг за другом и держатся за пояс, впереди наседка. Коршун роет ямку, наседка с цыплятами подходит к нему и спрашивает:

— Коршун, коршун, что ты делаешь?

— Ямку рою.

— На что тебе ямка?

— Копеечку ищу.

— На что тебе копеечка?

— Иголочку куплю.

— На что тебе иголочка?

— Мешочек сшить.

— На что тебе мешочек?

— Камешки класть.

— На что тебе камешки?

— В твоих деток кидать.

— За что?

— Они потоптали капусту у меня в огороде.

— А высока ли была у тебя изгородь?

Коршун встает, поднимает руки вверх, показывая высоту изгороди:

— Вот какая!

— Нет, мои цыплята через такую не перелетят.

— А я их все-таки поймаю.

— Не дам тебе своих деток ловить.

Коршун старается поймать цыплят, наседка защищает их, гонит коршуна: «Ши, ши, ши, злодей!» Пойманный цыпленок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего. Игра кончается, когда поймана половина цыплят.

Правила

-Цыплята должны крепко держаться за пояс друг друга.

-Тот, кто не удержался в цепи, быстро встает на свое место.

- Курица, защищая цыплят, не должна отталкивать руками коршуна.

Указания к проведению

Всем играющим нужно дать шнурок или ленточку, они завяжут их вокруг пояса. За такой пояс удобно держаться во время игры. Наседке легче защищать цыплят, если в игре принимает участие не более 10 детей. Если позволяет игровая площадка, то играть могут одновременно две группы, в каждой своя наседка и коршун.

Иногда перед началом разговора с коршуном (он в это время роет ямку) наседка и цыплята ходят вокруг и поют:

Вокруг коршуна хожу

Ожерелье нижу,

По три ниточки,

Бисериночки.

Я снизала вороток,

Вокруг шеи короток.

3. **«Пчелки и ласточки»**

Играющие дети – цветочки - сидят на корточках. Выбирают из числа играющих 5 пчел и ласточку. Пчелки сидят на полянке и поют:

Пчелки летают, медок собирают!

Зум, зум, зум, зум, зум, зум!

Ласточка в своем гнезде слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит: «Ласточка встанет, пчелок поймает». Она вылетает из гнезда и ловит пчел, пойманный становится ласточкой.

Правила: Пчелы летают по всей площадке, гнездо ласточки находится на возвышении.

**4. «Воробушки»**Предварительно на асфальте чертиться круг с помощью мела. В центре круга находится ведущий – «ворона». За кругом стоят все игроки, которые являются «воробушками». Они запрыгивают в круг и прыгают внутри него. Затем так же из него выпрыгивают. «Ворона» старается поймать «воробушка», когда тот скачет внутри круга. Если «воробушка» все-таки словили, то он становится ведущим, и игра начинается сначала.

**Вербная неделя**

1. **«Верба – вербочка»**

Дети выбирают водящих, девочку и мальчика. Играющие встают в два круга и начинают движение. На слово «вьет» девочка и мальчик разрывают хоровод и делают руками «воротики». Дети проходят в них, под конец разрывают весь хоровод и танцуют.

Верба, верба, вербочка,

Вербочка кудрявая.

Не расти, верба, во ржи,

Расти, верба, на меже.

Как во городе царевна

Посреди круга стоит,

Ее ветер не берет,

Канарейка гнездо вьет.

Канарейка – Машенька,

Соловейка – Ванечка.

Люди спросят: «Кто такой?»

«Ваня, - скажет, - милый мой.»

2. **«Мостик»**В игре  три участника: две девочки и мальчик или два мальчика и девочка. Мальчик и девочка встают лицом друг к другу. Девочка протягивает к мальчику обе руки, мальчик крепко держит руки девочки таким образом, что их руки образовывают мостик из двух перекладин. Третий игрок пытается разрушить этот мост, повисая на нем, пока «строители» не разнимут руки. Когда мост рушится, висящий обычно падает. Один из пары, строившей мост, убегает, а другой остается на месте. Игрок, разрушивший мост, поднимается с земли и догоняет убегающего игрока для того, чтобы составить с ним новую пару и построить новый мост. Игрок, оставшийся на месте, будет разбивать этот мост.

**Пасха**1. **«Солнышко – ведерышко»**

Гори солнце ярче, летом будет жарче.

А зима теплее, а весна милее!

На первые две строчки девочки ведут хоровод, а на две другие поворачиваются друг к другу и делают поклон. Затем подходят ближе к солнцу (водящему). Он говорит: «Горячо» и догоняет их. Солнце дотрагивается до спящих – они просыпаются.

2. **«Мёдом или сахаром»**
Играющие делятся на две команды: выбирают кем быть – медом или сахаром. Затем берут палку и тянут ее за оба конца. Соревнуются, на чей стороне больше меда или сахара.
3**.«Катание яиц с горки»**
Для игры понадобятся два прутика (также можно взять два стакана или две бутылки), которые устанавливают так, чтобы между ними могло прокатиться яйцо. Также понадобится деревянный желобок (шириной 20см. и длиной1-1,5м., высота краев 3-5см.), который ставят на расстоянии 0,5м. от палочек и приподнимают над землей на 10-20см. все желающие играть ставят яйцо на кон, затем они будут пускаться в ворота. Если яйцо прокатится и собьет другое яйцо, лежащее за воротами, игрок, запустивший его, берет себе не только свое, но и то яйцо, в которое попал. Если яйцо не попадет в другое яйцо, то оно оставляется в общей кучке яиц.

**Красная горка**

1. **«Отгадывание»**
Играют дети младшего и среднего школьного возраста (10—15 человек).

Водящий садится, скрестив ноги, в центре площадки. Остальные игроки становятся вокруг него нарасстояний 3 - 4 м.

Водящий пытается подражать, например, какой-нибудь птице или животному. Играющие, стоящие вокруг него, стараются от гадать, кого он изображает. Угадавшему водящий говорит: да! После этого все разбегаются, а водящий их догоняет. Тот, кого он догонит, становится водящим. Если никого не догонит, то продолжает водить вторично.

По правилам игры любой из игроков может назвать птицу или животное. Играющие убегают только после того, как водящий скажет: «да! Ловить можно только в пределах площадки.

Если игрокам не удается отгадать, кого изображал водящий, то сам водящий дает ответ и гонится за игроками, которые убегают за пределы площадки.

**Егорьев день**

    1. **«Шлёпаки»**
Игроки становятся в круг лицом к центру на расстоянии примерно шага друг от друга. По считалочке выбирают водящего. Он выходит в центр круга, называет по имени одного из детей и бросает мяч о землю так, чтобы он отскочил в нужном направлении. Тот, чье имя назвал водящий, ловит мяч и отбивает его: шлёпает ладонью. Число отбиваний мяча устанавливается по договоренности, но не более пяти, чтобы остальным играющим не пришлось долго ждать своей очереди.

После отбиваний мяча играющий перебрасывает его водящему, и игра продолжается, пока кто-то не уронит мяч. В этом случае игра начинается сначала и тот, кто уронил мяч, встает на место водящего.

 2. **«Пастух и стадо»**

 Дети изображают  стадо (коровы или овцы) и  находятся в хлеву (за условной чертой). Водящий – пастух, он  в шапке, за  поясом  хлыст, в руках рожок, и  находится  немного поодаль стада. По сигналу «Рожок!» (свисток или музыка) все  животные  спокойно выходят из домов, бегают, прыгают, ходят по  пастбищу, по сигналу «Домой!» все  возвращаются в свои  дома.

**Считалки**
       Дети очень любят шутливые, веселые стихи-считалочки, быстро их запоминают.   К тому же они помогают без обид выбрать водящего.
     Все  участники игры встают в  круг, в ряд или садятся на скамейки, на траву, один из них выходит на середину и громко, четко выговаривая слова, произносит нараспев считалочку, например:

Тара – бара,

Домой пора —

Ребят кормить,

Телят поить,

Коров доить,

Тебе водить!

Тот, кто произносит считалку, при каждом слове, а иногда и  слоге прикасается поочередно рукой к играющим, не исключая и самого себя. Тот, на кого выпадает последнее слово, становится водящим. Считалка не повторяется.
     **Примеры считалок:**

Раз, два, три, четыре,

Пять, шесть, семь,

Восемь, девять, десять.

Выплывает белый месяц!

Кто до месяца дойдет,

Тот и прятаться пойдет!

Катилося яблочко

Мимо сада,

Мимо огорода,

Мимо частокола;

Кто его поднимет,

Тот вон выйдет!

– Заяц белый,

Куда бегал?

– В лес дубовый!

– Что там делал?

– Лыки драл!

– Куда клал?

– Под колоду!

– Кто украл?

– Родион.

– Выйди вон!

Шла кукушка

Мимо сети,

А за нею

Малы дети.

И кричали:

«Кук! Мак!»

Убирай

Один кулак!

Шла кукушка

Мимо сети,

А за нею

Малы дети.

Кукушата

Просят пить.

Выходи —

Тебе водить!

Кукушечка –

Горюшечка

Плетень плела,

Детей вела.

Дети шли,

До конца дошли,

До конца дошли,

Обратно пошли.

Кук!

Тили – тели,

На лавочке сидели:

Царь, царевич,

Король, королевич,

Сапожник,

Портной.

А ты кто такой?

Ах ты, Совушка – сова,

Ты большая голова!

Ты на дереве сидела,

Головою ты вертела —

Во траву свалилася,

В яму покатилася!

За морями, за горами,

За железными столбами

На пригорке теремок,

На двери висит замок.

Ты за ключиком иди

И замочек отопри.

Лиса по лесу шла,

Лиса лычки драла,

Лиса лапотки плела  —

Мужу двое,

Себе трое

И детишкам

По лаптишкам!

Под мельницей,

Под веретельницей

Подралися два ерша.

Вот и сказка вся!

Обруч кружь, обруч кружь.

Кто играет, будет уж.

Кто не хочет быть ужом,

Выходи из круга вон!

Инцы-брынцы,

Балалайка!

Инцы-брынцы,

Поиграй-ка!

Инцы-брынцы,

Не хочу!

Инцы-брынцы,

Вон пойду!

По дорожке Дарья шла,

Клубок ниточек нашла.

Клубок маленький,

Нитки аленьки,

Клубок катится,

Нитка тянется.

Клубок дале, дале, дале,

Нитка доле, доле, доле.

Я за ниточку взяла,

Потянула, порвала.

Стакан, лимон —

Вышел вон.

Комарики-мошки,

Тоненькие ножки,

Пляшут по дорожке.

Близко ночь,

Улетайте прочь.

Еду-еду

К бабке, к деду

На лошадке

В красной шапке.

По ровной дорожке

На одной ножке,

В старом лапоточке

По рытвинам, по кочкам,

Все прямо и прямо,

А потом вдруг... в яму! Бух!

Катился горох по блюду.

Ты води,

А я не буду.

Тара-бара, домой пора,

Коров доить, тебе водить!

Заяц бегал по болоту,

Он искал себе работу.

Он работу не нашел,

А заплакал и пошел!

Конь ретивый с длинной гривой

Скачет, скачет по полям,

Тут и там, тут и там!

Где проскачет он  —

Выходи из круга вон!

Ягода, малиновка,

Медок, сахарок,

Поди вон, королек!

Там тебе место,

В кислое тесто.

Раз, два, три, четыре —

Жили мошки на квартире.

К ним повадился сам-друг Крестовик  — большой паук.

Пять, шесть, семь, восемь—

Паука мы попросим: —

Ты, обжора, не ходи.

Ну-ка, Мишенька, води.

Раз, два, три, четыре —

Меня грамоте учили.

Пять, шесть, семь —

Покосился пень.

Он, Додон,

Выйдет от нас вон!

По утренней росе,

По зеленой полосе.

Здесь яблоки, орешки,

 Медок, сахарок,

 Поди, вон в уголок!

Чуха, рюха, ты свинуха!

Семьсот поросят

За тобой кричат.

Шестьсот красот

По болоту бродят,

Тебя не находят,

Щиплют травку-лебеду,

Ее в рот не берут —

Под березоньку кладут.

Кто возьмет ее из нас,

Пусть он выйдет тот же час!

Гори-гори ясно,

Чтобы не погасло,

Стой подоле,

Гляди на поле,

Едут там трубачи

Да едят калачи.

Шатар, батар,

Шуми, шу,

Я не тятькин сын,

Я не мамкин сын,

Я на елке рос,

Меня ветер снес,

Я упал на пенек,

Поди водить, паренек!

Первой дал,

Второй взял,

Трое сели  —

Все поели.

Кому гадки гадать?

По-турецки писать?

Шел, прошел —

Шишел, вышел,

Вон пошел!

Аты-баты,

Шли солдаты,

Аты-баты,

На базар.

Аты-баты,

Что купили?

Аты-баты,

Самовар!

Соломинка, яреминка,

Прела, горела,

На море летела,

Кастюк-мастюк,

Родион, поди вон!

Тенти-бренти!

Сам сокол

Через поле

Перешел:

Руку, ногу

Наколол.

Шишел, вышел,

Вон пошел!

—        Чики-брики, ты куда?

—        Чики-брики, на базар.

—        Чики-брики, ты зачем?

—        Чики-брики, за овсом!

—        Чики-брики, ты кому?

—        Чики-брики, я коню!

—        Чики-брики, ты какому?

—        Чики-брики, вороному!

Таря-Маря

В лес ходила,

Шишки ела —

Нам велела.

А мы шишки

Не едим,

Таре-Маре

Отдадим!

Раз, два, три, четыре, пять.

Вышел зайчик погулять,

Вдруг охотник выбегает,

Прямо в зайчика стреляет.

Пиф! Паф! Не попал,

Серый зайчик убежал!

Ходит свинка

По бору,

Рвет траву-мураву.

Она рвет,

И берет,

И в корзиночку кладет.

Этот выйдет,

Вон пойдет.

Ахи, ахи, ахи, ох,

Маша сеяла горох.

Уродился он густой,

Мы помчимся, ты постой!

Летела кукушечка мимо сада,

Поклевала всю рассаду

И кричала: «Ку-ку-мак!»

Раскрывай один кулак.

Катилася торба

С высокого горба.

В этой торбе

Хлеб, соль, пшеница.

С кем хочешь поделиться?

Прыг да скок,

Прыг да скок,

Скачет зайка —

Серый бок.

По лесочку

Прыг-прыг-прыг,

По снежочку

Тык-тык-тык.

Под кусточек присел,

Схорониться захотел.

Кто его поймает, тот и водит.

Ехал Ваня из Казани,

Полтораста рублей сани.

Двадцать пять рублей дуга. —
Мальчик — девочке слуга. —

Ты, слуга, подай карету,

Я в ней сяду и поеду.

Тани-бани,

Что за вами

Под железными

Столбами?

Пчелы в поле полетели,

Зажужжали, загудели.

Сели пчелы на цветы.

 Мы играем – водишь ты.

По тропинке кувырком

Скачет зайка босиком.

Заинька, не беги —

Вот тебе сапоги,

Вот тебе поясок,

Не спеши в лесок.

Иди к нам в хоровод

Веселить народ.

— Теля— меля, ты, Емеля,

Третий бас.

Поводи-ка ты за нас!

Покатилось колесо,

Укатилось далеко,

И не в рожь,

И не в пшеницу,

А до самой

До столицы.

Колесо кто найдет,

Тот ведет.

Трух-тух,

Трух-тух-тух,

Ходит по двору петух.

Сам со шпорами,

Хвост с узорами.

Под окном стоит,

На весь мир кричит.

Кто услышит,

Тот бежит.

Погляди на небо,

Звезды горят,

Журавли кричат:

Гу-гу! Убегу!

Раз, два, не воронь,

А беги, как огонь!

Уж как шла лиса по тропке,

Нашла грамоту в охлопке,

Она села на пенек

И читала весь денек.

Петушок-петушок,

Покажи свой кожушок.

Кожушок горит огнем,

Сколько перышек на нем?

Раз, два, три, четыре, пять,

Невозможно сосчитать!

Ниточка, иголочка,

Синенько стеколочко,

Рыба-карась,

Ты убирайсь!

Стульчик,

Мальчик,

Сам король,

Шишел, вышел,

Вон пошел. ***Сговорки***

       В играх где все играющие делятся на две партии (группы, команды), вначале  выбирают вожака (матку) для каждой партии, а затем уже  определяют состав команд.  Разделить всех игроков поровну, так, чтобы никому не было обидно, помогают сговорки.

      Играющие образуют пары, отходят в сторону и сговариваются между собой, кому какое название взять. Это могут быть названия зверей, птицы, игрушки, растения и т.д. Разрешается применять  шуточные названия: цапы-цапы и топы-топы; дедушка Пыхто и бабушка Никто и т.п.  сговорившись, пары  подходят поочередно к тому или другому  матке и спрашивают:

         Матка, матка! Чего тебе надо?

         Пирог с грибами или  козла с рогами?

         Из ведра ерша или  из корзины ежа?

 Выбирая названия, матка выбирает себе игроков. Сговорки бывают разные.

Выбирай:

Сахару кусочек

Или красненький платочек?

Ландыш душистый

Или одуванчик пушистый?

Колокольчик голубой

Или желтый зверобой?

Белую березу

Или красную розу?

Гороху мешок

Или масла горшок?

Медведя лохматого

Или козла рогатого?

Зеленую лягушку

Или хлеба краюшку?

Из речки ерша

Или из лесу ежа?

Выбери помощника:

Сено косить

Или дрова рубить?

Коня ковать

Или двор подметать?

Горох молотить

Или кашу варить?

Лапти плести

Или двор мести?

Колыбельку качать

Или сметану лизать?

Шары катить

Или воду лить?

Составила воспитатель: Рожкова И.Н.