



**Министерство культуры
Донецкой Народной Республики
Республиканский дом народного творчества и кино**

Когда вы и дети дома

Сборник игр малой подвижности, подготовленных для всех, кто в настоящее время вынужден находиться дома

Когда вы и дети дома : Сборник игр малой подвижности, подготовленных для всех, кто в настоящее время вынужден находиться дома / Сост. О. С. Хамитова, под ред. Д. И. Борозенец. – Донецк : РДНТК, 2020. – 46 с.

Составитель – О. С. Хамитова, начальник отдела традиционной народного творчества ГУК «РДНТК».

Редактор – Д. И. Борозенец, главный специалист отдела театрального и циркового искусства ГУК «РДНТК».

Ответственный за выпуск – М. А. Романовский, генеральный директор ГУК «РДНТК».

В данном сборнике собраны игры, в которые можно играть с детьми, находясь дома или на улице. Атрибуты, используемые в данных играх – камешки, платочки, соломинки, – найдутся дома у каждого. А сами игры обязательно увлекут и детей, и взрослых и не позволят им заскучать.

© Хамитова О. С., 2020

© ГУК «РДНТК», 2020

Предложения и замечания присылать по адресу:

283050, г. Донецк, бул. Шевченко, 2, ДНР

E-mail: rdntk@bk.ru

Оглавление

Вступление.....	3
Часть 1. Игры малой подвижности.....	5
Фанты	6
Молчанка.....	6
Телефон (Испорченный телефон).....	7
Летит – не летит	7
Волчок	7
Камешек	8
Часть 2. Сговорки.....	11
Жмурки.....	12
Жмурки на местах	13
Круговые жмурки («Трубочка»).....	13
«Слепой козел»	13
«Звонок»	14
«Пора, бабушка, в пир!»	14
«Кривой петух»	14
Часть 3. Русские народные игры	15
«Краски».....	16
«Мережа»	16
Соломинки	16
Веревочка	17

Вступление

Давайте детям больше и больше содержания общего, человеческого, мирового, но преимущественно старайтесь знакомить их с этим через родные и национальные явления.

В. Белинский

Игры делают досуг интересным и содержательным, помогают человеку психологически и эмоционально разрядиться, снимают усталость, в тоже время игры способствуют возникновению и накоплению положительных эмоций, поднимают жизненный тонус.

В это издание вошли именно народные игры, которые помогут не только разнообразить досуг, но и, возможно, открыть для себя их особенность – возможность общения и познания мира через игру.

Игра оказывает большое влияние на формирование человека, развитие нравственных чувств, подвижные игры укрепляют участников игры физически, через игру из поколения в поколение передается духовное наследие народа.

При первом знакомстве с народными играми они, возможно, могут показаться наивными, но как только участники соприкасаются с народной игрой, она увлекает их и каким-то загадочным образом и ведет за собой.

Для всех народных игр характерна любовь русского человека к веселью, удалству. Собирались мальчишки и девчонки на деревенской улице или за околицей, водили хороводы, пели, без усталости бегали, играя в горелки, салочки, играя в лапту, состязаясь в ловкости... Зимой развлечения носили иной характер: дети устраивали катания с гор, игры в снежки, строили снежные крепости и т.д. Популярны эти игры были и в городах.

Наши дедушки и бабушки с особой теплотой вспоминают игры своего детства, по своему происхождению – народные.

Немало было и таких игр, где успех играющих зависел, прежде всего, от умения сбить городки, бросить битую, поймать мяч или попасть мячом в цель. Как названия таких игр, так и правила были различны в разных областях России, но общим для них оставалось стремление выиграть, одержать победу.

Особенность народной игры еще и в том, что для ее проведения не нужны особые атрибуты. Ведь можно использовать доступные вещи: камешки, веревку, платочек; уже позже появился мяч (во всем многообразии форм и материалов, из которых его делали), при этом еще одно важное свойство народной игры – она отражает национальные традиции.

За свою многовековую историю игра стала настоящим кладом устного «игрового» творчества, в котором собраны различные попевки, считалки, сговорки. Эти незатейливые «шедевры» полны безобидного юмора. В них отражен особый душевный настрой, через них познается жизнедеятельность человека (труд, семья, отдых и т.д.), они наполнены особым, можно сказать

любовным, отношением к окружающей природе, животным, птицам. В считалках это – птички, комарики, зайки, кукушечка-горюшечка и т.п. Чувствуете отношение?

В настоящем материале предложены примеры не только народных игр, пригодных для проведения на ограниченной площадке (т.е. дома), но и различные варианты считалок, сговорок, жеребьевок, необходимых для решения важного для проведения игры оргмомента – выбора водящего.

Народная игра имеет многовековую историю, она сохранилась и дошла до наших дней из глубокой старины, передавалась из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции. Как они возникли? Кто придумал эти игры? На этот вопрос ответ один: они созданы народом. Откроем для себя это бесценное наследие!

Часть 1. Игры малой подвижности

Игры малой подвижности предназначены не только для проведения в ненастную погоду, но они помогут скрасить вынужденный досуг в данной непростой ситуации. Народные игры создают определенный духовный настрой и интерес к народному творчеству.

В любой игре обязательно есть водящий, или ведущий. Но обычно на эту роль бывает много желающих, а выбрать нужно одного. Для этого и служат считалки.

Один из играющих выходит в центр и, громко и четко выговаривая слова, произносит нараспев считалку.

Таря-Маря
В лес ходила,
Шишки ела –
Нам велела.
А мы шишки
Не едим,
Таре-Маре
Отдадим!

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

Катилася торба
С высокого горба.
В этой торбе
Хлеб, соль, пшеница.
С кем хочешь поделиться?

Ах, ты совушка-сова,
Ты большая голова!
Ты на дереве сидела,
Головою ты вертела –
Во траву свалилася,
В яму покатилася!

Тот, кто произносит считалку, при каждом слове (а иногда и слоге) прикасается поочередно рукой к каждому играющему, не исключая и самого себя. На кого выпадет последнее слово, тот становится водящим. Особенно интересно, если сочинить считалку самим.

Некоторые считалки содержат вопрос, ответ на который предполагает продолжение расчета, например:

Ехал мужик по дороге,
Сломал колесо на пороге.
Сколько гвоздей,
Говори поскорей,
Не задумывайся!

Тот, на кого пали слова «Не задумывайся!», должен ответить, сколько нужно гвоздей, но большие числа лучше не называть, иначе придется долго считаться.

Есть, конечно, и простые способы выбора очередности – например, угадывание. *В какой руке лежит предмет? Какой из двух концов платка с узелком?* И т.д. Вспомним старинные народные игры.

ФАНТЫ

Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и говорит:

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

После этого он задает детям разные вопросы, а сам старается, чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: *черный, белый, да, нет*. Тот, кто произнес запрещенное слово, отдает водящему фант. В конце игры все, кто остался без фанта, выкупают его.

Правила:

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

Указания к проведению:

Обычно в игре принимают участие не более 10 человек, все участники имеют по несколько фантов. Они должны внимательно слушать вопросы водящего и, прежде чем ответить, думать.

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания: спеть песню, загадать загадку, рассказать смешную историю, вспомнить пословицу или поговорку и т.д. Самой трудной в этой игре является роль ведущего, поэтому вначале эту роль выполняет кто-то из старших. Фанты могут выкупаться, когда проиграл 5 человек.

МОЛЧАНКА

Для проведения игры заготавливают фанты (это могут быть мелкие предметы разные по цвету и форме) и выбирают ведущего.

Перед началом игры играющие произносят:

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

После команды «Молчок!» все должны замолчать.

Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточными стихотворениями и т.д. Если кто-то засмеется или скажет одно слово, то отдает ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песни, читают стихи, танцуют, выполняют интересные движения.

Правила:

Ведущий не должен трогать играющих руками.

Указания к проведению:

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

ТЕЛЕФОН (Испорченный телефон)

До начала игры выбирают ведущего.

Игроки садятся в ряд. Первый в ряду выполняет роль телефона. Ведущий быстро говорит ему на ухо какое-то слово или короткое предложение. То, что телефон услышал, он передает своему соседу, тот, в свою очередь, тоже передает услышанное следующему игроку – и так до последнего играющего.

После этого все говорят, что они слышали. Первый, кто перепутал сказанное, садится в конец, играющие передвигаются ближе к телефону.

Указания к проведению:

Каждый игрок может выполнять роль телефона один раз, после чего садится в конец ряда.

ЛЕТИТ – НЕ ЛЕТИТ

Вариант 1. Игра проходит за столом. Играющие кладут на стол пальцы, ведущий начинает называть птиц, зверей, насекомых, цветы и т.д. При назывании летающего предмета все должны поднять пальцы вверх. Кто поднимет пальцы при назывании нелетающего предмета или же не поднимет при назывании летающего, платит фант.

Вариант 2. Все становятся в круг и при назывании летающего предмета все игроки подпрыгивают. Если назван предмет нелетающий, они стоят на месте.

ВОЛЧОК

С волчком дети играют сызмала. Его можно не только просто запускать, любуясь движением, но и организовывать различные игры.

1. Играющие одновременно запускают волчки: чей волчок вращается дольше, тот и выигрывает.

2. Волчки запускают в воротики или между предметами, которые расставлены на столе. Выигрывает тот, чей волчок их не заденет.

3. На столе рассыпают шарики (можно маленькие теннисные). Волчки запускают по очереди: чей волчок собьет больше шариков, тот выигрывает.

4. Из цветной бумаги вырезают круги или квадраты – каждый участник готовит свое игровое поле (стороны квадрата по 15 см, диаметр круга 20 см). Игроки одновременно пускают волчки, каждый на своем игровом поле: чей волчок не сойдет с игрового поля, тот выигрывает.

КАМЕШЕК

Игроки сидят на скамейке или на стульях, ладони у всех сложены вместе и лежат на коленях. Ведущий с камешком в руках обходит участников и делает движение, точно кладет камешек каждому из них в руки. Одному из играющих он действительно незаметно кладет камешек, затем отходит в сторону и зовет: «Камешек, ко мне!». Тот, у кого камешек, подбегает и показывает его. Теперь он будет ведущим.

Но если играющие заметили, кому положен камешек, они могут этого задержать игрока. В этом случае ведущий не меняется.

Правила:

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

ИГРЫ В КАМЕШКИ

В свое время на Руси была очень популярная игра в камешки. Эти игры увлекательны и полезны, воспитывают сосредоточенность, находчивость, развивают ловкость рук и пальцев, точную координацию движений.

Называли ее по-разному: *кремушки, галанцы, просферы*.

Для игры берут пять камешков величиной с лесной орех, круглой или овальной формы, с гладкой поверхностью. Такие камешки удобно взять в руку, легко рассыпать во время игры на столе. (Можно использовать для игры также желуди и т.д.).

Перед игрой дети по взаимному согласию или считалке устанавливают, кому за кем бросать камешки.

Но есть и особый жребий, когда все играющие берут пять камешков, слегка подбрасывают вверх, при этом быстро поворачивают руки ладонями вниз и пытаются поймать камешки на тыльную сторону руки. У кого на руке окажется больше камешков, тот и начинает игру. Затем участники игры садятся в кружок у стола (можно и на коврик), у каждого свои камешки. Место, где проходит игра, называется коном. Очередь игроки ведут «по солнцу», т.е. справа налево.

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

«Жары»

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

«Мостик»

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

«Грудка»

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

Игра заканчивается, когда все играющие выполняют фигуру.

«На подолник»

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

«Мены»

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

«Чет или нечет»

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

СОВРЕМЕННЫЕ ВАРИАНТЫ ИГР В КАМЕШКИ

Упражнения

1. Подбрасывать и ловить камешек правой рукой, потом левой рукой.
2. Перебрасывать камешек из руки в руку.
3. Подбрасывать камешек правой рукой, а ловить левой рукой, затем наоборот.

Игры

1. Пять камешков лежат на столе. Один из них играющий подбрасывает вверх, быстро ладонью этой же руки стучи по столу, ловит брошенный камешек и перекладывает его в левую руку. Так он подбрасывает камешки один за другим.

2. Пять камешков лежат на столе. Каждый играющий по очереди подбрасывает один из них вверх, быстро хлопает в ладоши, ловит брошенный камешек и кладет его на стол. Так он подбрасывает камешки один за другим. Выигрывает тот, кто поочередно подбрасывая, поймает все камешки раньше других.

3. Воротца

Играющий делает «воротца», опираясь на стол большим и указательным пальцами левой руки, кисть приподнята вверх. Камешки рассыпают перед «воротцами», затем берут один камешек правой рукой, подбрасывают его вверх и, прежде чем поймать брошенный камешек, нужно успеть «загнать» один из камешков в «воротца». Играют, пока все камешки не окажутся в «воротцах».

Указания к проведению:

Вариантов игр в камешки очень много, начинать нужно с простых упражнений и, пока дети не научатся выполнять простые фигуры, переходить к сложным не следует. Один игрок уступает очередь второму, если ему не удастся выполнить очередную фигуру.

Игру закончить можно по-разному: или когда один из играющих выполняет безошибочно все фигуры, или когда все игроки выполнят фигуры.

Тот, кто выполнил все фигуры и не уронил камешки, – самый ловкий из играющих.

Часть 2. Сговорки

Рассмотрим, в каких случаях для проведения игры, используются сговорки.

Есть игры, где играющие делятся на группы или команды. (В данной ситуации зависит от состава вашей семьи). В таких играх вначале выбирают или назначают ведущих, затем определяют состав команд или групп.

Разделить игроков поровну, чтобы никому не было обидно, помогут сговорки.

Двое игроков отходят в сторону и сговариваются между собой, придумывая названия: один, например, называет себя «сорокой», а другой – «Змеем Горынычем».

Можно придумывать смешные клички: например, «Степан-великан», «усатый таракан» и т.п.

Как сговариваться

Сговариваться надо тихо, чтобы не слышали ведущие. Затем дети идут к ведущим и спрашивают, кого те выберут, чаще в форме рифмовки, например:

Из ведра ерша
Или из корзины ежа?

Чтобы ведущие одновременно не назвали одного и того же игрока, они договариваются, кто первым будет выбирать и в какой паре: один выбирает в первой паре, другой – во второй.

Сговорки бывают разные. Приведем примеры.

Что выбираешь:

Конь вороной
Или хомут золотой?

Шары катить
Или воду лить?

Сено косить
Или дрова рубить?

Коня ковать
Или двор подметать?

Что возьмешь:

Медведя лохматого
Или козла рогатого?

Из речки ерша
Или из лесу ежа?

Чего тебе нужно:

Гороху мешок
Или масла горшок?

Сахару кусочек,
Красненький платочек?

Кого в гости пригласишь:

Хитрую лису
Или Марью-красу?

Кошку белую
Или мышку серую?

Выбирай:

Ландыш душистый
Одуванчик пушистый?

Колокольчик голубой
Или желтый зверобой?

Белую березу
Или красную розу?

Серую утку
Или деревянную дудку?

Сговорки складываются, как видите несложно, вы сами с успехом можете стать их авторами и использовать во время проведения игр.

Жмурки

Игра в жмурки – одна из самых популярных народных игр. Она была распространена во многих областях России и Украины и имела разные названия: «Слепая сковорода», «Жмачка», «Куриная слепота», «Кривой петух» и т.д. У нее есть одна особенность – часто перед началом игры дети хором вели разговор с водящим:

- Кот, кот, на чем стоишь?
- На квашне.
- Что в квашне?
- Квас!
- Лови мышей, а не нас!

Поговорив с ведущим, дети несколько раз поворачивали его на одном месте, и только после этого он начинает искать играющих, как правило, с закрытыми глазами. Тот, кто пойман, становится новым «жмуркой».

У жмурок целый ряд преимуществ: они не требуют особых атрибутов (разве что платочек, чтобы завязать глаза «жмурке»), а еще игру ведь можно проводить даже в комнате!

Правила:

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

Указания к проведению:

Граница игровой площадки должна быть точно определена, и выходить за нее участники игры не должны.

Если границу игровой площадки переходит «жмурка», то его следует остановить словом «Огонь!»

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

Жмурки на местах

«Жмурку» ставят на середину игровой площадки, завязывают глаза, он поворачивается несколько раз вокруг себя. Играющие спрашивают:

- Где стоишь?
- На мосту.
- Что продаешь?
- Квас.
- Ищи три года нас!

После этих слов участники расходятся по площадке, «жмурка» идет их искать. Дети, пока их ищет «жмурка», не сходят со своих мест, но они могут приседать, вставать на колени или на четвереньки. Найденный игрок становится «жмуркой» только в том случае, если водящий его узнает и назовет по имени.

Круговые жмурки («Трубочка»)

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

«Слепой козел»

Жмурке завязывают глаза и подводят к двери. Он стучится в нее, а играющие спрашивают:

- Кто там?
- Слепой козел.
- Козел слепой,
Не ходи к нам ногой.
Иди в кут,
Где холсты ткут,
Там тебе холстик дадут!
- Недовольный козел снова стучит в дверь.
- Кто там?
- Опанас!
- Опанас, ищи нас!

С этими словами дети разбегаются. «Жмурка» прислушивается к шагам и старается кого-то поймать. Ловкие игроки уворачиваются, а пойманный игрок становится «жмуркой».

«Звонок»

Вариант 1: Все, кто хочет принять участие в этой игре, встают в круг, выбирают «жмурку» и игрока, которого он будет искать. «Жмурке» завязывают глаза, другой ребенок берет колокольчик. По звонку колокольчика «жмурка» должен его поймать. Игра заканчивается, когда «жмурка» поймал игрока с колокольчиком. Выбирается другая пара, и игра повторяется.

Вариант 2: Выбираются две пары. «Жмуркам» завязывают глаза, а играющие берут колокольчик и дудочку (свисточек). «Жмурки» ловят только своих игроков, выискивая их по звуку.

«Пора, бабушка, в пир!»

Все встают в круг, «жмурка-бабушка» с завязанными глазами в середине круга. Играющие идут по кругу и говорят слова:

- Бабушка, бабушка, пора в пир!
- Не в чем!
- В рогоже!
- Негоже!
- В лукошке!
- Покато.
- На крылышках полетай!

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

«Кривой петух»

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

Часть 3. Русские народные игры

Русские народные игры очень разнообразны по своему содержанию, тематике и организации. Одни игры имеют сюжет и тесно связанные с ним правила (например, «Коршун», «Курочка», «Гуси-лебеди», «Стадо»). В играх типа «Ляпка», «Много троих, хватит двоих», «Горячее место» сюжет и роли отсутствуют, все внимание направлено на движения и правила. Есть игры, в которых сюжет и действия играющих обусловлены текстом. В игре «Краски» покупатель переговаривается с водящим: «Тук-тук!» – «Кто там?» – «Покупатель» и т.д.

В любой игре нужно выбирать водящего, для этого и променяют считалки и сговорки. Водящего также можно выбрать не менее интересным способом – жеребьевкой, которая применяется в тех играх, где нужно разделиться на две партии (группы).

Как бросают жребий.

Жребий бросают, чтобы участники игры не спорили, кому водить или кому начинать игру, какой группе где стоять и т.д.

Жребий – это условный знак, какой-нибудь предмет, например, дощечка, картонка и т.д.

Хорошо известен многим способ жеребьевки с помощью нескольких палочек одинакового размера. Количество палочек должно совпадать с количеством игроков. На одной из них ставят метку. Все палочки кладут в коробку или ящичек, перемешивают, а затем играющие по очереди берут по одной. Кто вытянет жребий с условной меткой, тому и быть водящим, начинать игру.

Угады

Бывают и другие жеребьевки. Их называют *угады*. Один из играющих берет жребий и за спиной прячет его в руке. В какой руке жребий, никто не должен знать; затем жеребьевщик, держа руки за спиной, говорит: «Кто вынет жребий, тому водить!». К нему подходят двое из играющих, жеребьевщик спрашивает: «Кто в правой, кто в левой руке берет?». После выбора игроков жеребьевщик разжимает пальцы и показывает, в какой руке жребий. Угадавший выигрывает (т.е. он и будет водящим).

Иногда по количеству играющих берут соломинки, палочки, бумажки; одна из них должна быть короче или длиннее других. Верхние их концы нужно сравнять, а нижние спрятать в руке. Каждый из играющих тянет один жребий. Кто вытянет длинную (или короткую) палочку, тот и начинает игру.

Вспомним игру, в которой сюжет и действия играющих обусловлены текстом, переговоров игрока (покупателя) с водящим.

«Краски»

Дети выбирают хозяина и двух покупателей, все остальные игроки – краски.

Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали цвет, хозяин приглашает одного из покупателей.

Покупатель стучится:

– Тук, тук!

– Кто там?

– Покупатель.

– За чем пришел?

– За краской!

– За какой?

Покупатель называет цвет. Если такой краски (например, голубой) нет, (т.е. никто из детей ее не назвал хозяину), хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад приноси». Если же покупатель цвет краски угадал, то краску забирает себе. Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется.

Так они проходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который угадал больше красок. При повторении игры он выступает в роли хозяина, а покупателей играющие выбирают.

Правила:

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

Указания к проведению:

Хозяин, если покупатель не отгадывает цвет краски, может дать и более сложное задание, например: «Скачи на одной ножке по голубой дорожке» и др. Покупатели за красками приходят по очереди.

«Мережа»

Выбирают двух «рыбаков», остальные играющие садятся в кружок, сложив кисти рук вместе. Они изображают берег реки, а сложенные руки на коленях – мережи (сплетенные из ивовых прутьев корзины-конусы для рыбы). Один из «рыбаков» ходит вдоль берега, в руках у него – маленькая рыбка. Он опускает свои руки с «рыбкой» в мережи и незаметно кладет ее кому-то из играющих. Второй «рыбак» должен угадать, у кого «рыбка» (назвать имена). Если он не угадал сразу, то ему разрешается назвать имена еще 2–3 детей. Первый «рыбак» садится на место, второй идет и опускает рыбку в мережу, а тот, у кого нашли рыбку, идет угадывать.

Соломинки

Соломинки (можно приготовить, например, трубочки для коктейля или тонкие веточки и т.п.) рассыпают на столе, участники игры по очереди выбирают их, но так, чтобы рядом лежащие не сдвинулись с места. Если ребенок, выбирая соломинку, неосторожно пошевелил соседнюю, он выходит из игры. Кто из играющих взял больше соломинок, тот и побеждает.

Правила:

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

Указания к проведению:

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

Веревочка

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

Правила:

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

Для проведения игр обновим наш набор **считалок**.

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

По тропинке кувырком
Скачет заяк босиком.
Заинька, не беги –
Вот тебе сапоги,
Вот тебе поясок,
Не спеши в лесок,
Иди к нам в хоровод
Веселить народ!

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

Шла кукушка мимо сети,
А за нею – малы дети.
И кричали: «Кук! Мак!».
Убирай один кулак!
Трух-тух,
Трух-тух-тух
Ходит по двору петух.
Сам со шпорами,
Хвост с узорами.
Под окном стоит,
На весь двор кричит.
Кто услышит,
Тот бежит.

Прыг да скок, прыг да скок,
Скачет заяк – серый бок.
По лесочку прыг-прыг-прыг,
По снежочку тык-тык-тык.
Под кусточком присел,
Схорониться захотел.
Кто его поймает, тот и водит.