

Картотека народных игр



«Змейка»

Все дети берут друг друга за руки, образуя живую цепь. Ребенок, стоящий первым, становится ведущим. Он начинает бежать, увлекая за собой всех остальных. На бегу ведущий несколько раз должен резко изменить направление движения всей группы: побежать в противоположную сторону, сделать резкий поворот (под углом 90°), закрутить цепочку «змейкой», описать круг и т.д.

Правила:

1. Все дети должны крепко держаться за руки, чтобы «цепочка» не порвалась.
 2. Игроки должны точно повторять все движения ведущего и стараться бежать «след в след».
 3. Хорошо использовать в игре естественные препятствия: обегать вокруг деревьев, наклоняться, пробегая под их ветками, сбегать по склонам неглубоких оврагов. При игре в помещении можно создать «полосу препятствий» из больших кубиков или спортивных предметов (обручей, кеглей, гимнастических скамеечек).
- Игру можно остановить, если «цепочка» порвалась, и выбрать нового ведущего

«Салки»

Перед началом игры надо выбрать водящего («салку»). По команде все дети кидаются врассыпную, а водящий начинает гоняться за одним из детей. Догнав убегающего ребенка и коснувшись его рукой, водящий произносит: «Я тебя осалил!» Теперь этот ребенок становится водящим и должен «осалить» другого.

Правила:

1. Водящий гоняется только за одним ребенком из группы.
2. Остальные дети, бегая по площадке, следят за сменой водящих и должны убегать врассыпную от нового водящего.

«Заяц»

Дети становятся кругом, в центре круга — «заяц». Игроки начинают перебрасывать мяч друг другу так, чтобы он задел «зайца». «Заяц» пытается увернуться от мяча. Игрок, сумевший задеть мячом зайчика, становится на его место, и игра продолжается.

«Кошки-мышки»

Выбирают водящего («кошка»). Другие дети — «мышки» — разбегаются в разные стороны, а «кошка» пытается догнать их. Игрок, которого он коснулся рукой, становится водящим.

Правила:

1. Водящий гоняется за разными детьми, пытаясь догнать того ребенка, который находится к нему ближе всего.

2. Если «кошка» хочет догнать какого-то определенного ребенка, то он должен сначала громко назвать его по имени. По условиям игры можно несколько раз менять «цель», т.е. называть другое имя и начинать гоняться за этим ребенком, если он оказался вблизи «пятнашки».

Все игроки должны внимательно следить за смелой водящих и стараться во время игры находиться от них на расстоянии.

«Липкие пеньки»

Водящие (их несколько человек одновременно) присаживаются на корточки, а остальные игроки бегают между ними. Водящие пытаются, неподвижно сидя на корточках, поймать или хотя бы коснуться руками («ветками») пробегающих детей. Если им это удалось, то пойманный ребенок становится водящим, и теперь сам должен ловить («приклеивать») веселых бегунов.

Правила:

1. Нельзя ловить игроков за одежду.

2. «Пеньки» не должны сходить с места.

«Вестовые»

Перед началом игры дети делятся на две команды и разбиваются в них по парам. В каждой паре один ребенок будет «вестовым», а другой «оленом». В помещении или на площадке обозначается место для двух «столбов». Игра проводится в виде эстафеты: каждый вестовой вместе со своим оленем «скачет» к столбу, обегает его вокруг по часовой стрелке два раза и быстро возвращается к своей команде. Там он отдает свою связку тесемок («письмо») следующей паре игроков, и новый «вестовой» с «оленом» опять пускается в путь.

Выигравшей считается команда, чьи «вестовые» первыми вручат «письмо» судье по окончанию пути.

Правила:

1. «Вестовой» не должен обгонять своего «оленя».

2. Надо обязательно сделать два круга возле столба

3. Следующий «вестовой» не имеет права выбегать навстречу игрокам своей команды, возвращающимся с «письмом».

«Ворота»

Все дети разбиваются на пары и становятся лицом друг к другу. Они берутся за руки, которые поднимают высоко над головой, образуя «ворота». Дети из последней пары быстро пробегают под воротами и встают впереди всех, затем бежит следующая пара. Игра заканчивается, когда все дети пробегут под воротами.

Правила:

1. Дети держат друг друга за руки, пробегая под воротами.
2. Нельзя задевать «ворота».
3. Во время игры можно изменять высоту ворот, постепенно «опуская руки»: это значительно усложнит выполнение задания.

«Золотые ворота — круговые»

В этой игре половина игроков образует круг, взявшись за руки и подняв их вверх — это круглые ворота. Остальные дети образуют живую цепочку, которая поочередно огибает каждого игрока, стоящего в круге. Дети, изображающие «ворота», повторяют речитативом стих

На последнем слове дети опускают руки и ловят тех, кто оказался внутри круга.

Пойманные дети образуют вместе с детьми, уже стоявшими в круге, еще больший круг, и игра продолжается. Постепенно цепочка игроков становится все короче, а детей в круге — все больше.

Игра заканчивается, когда вне круга остаются всего несколько детей.

«Горелки»

Играющие разбиваются на пары и строятся колонной». Однако водящий становится лицом к первой паре, впереди от нее, примерно в 10 шагах. Он держит в поднятой руке платок или шарф.

Последняя пара разъединяет руки, и каждый игрок бежит вдоль своей стороны колонны вперед, к водящему. Тот игрок, который успеет схватить платок первым, становится водящим, а другой игрок становится в пару с прежним водящим во главе колонны. Вся колонна постепенно продвигается вперед, а водящий отступает на несколько шагов назад, чтобы расстояние между ним и первой парой не уменьшалось.

«Капканы»

Для этой игры выбирается несколько игроков, которые встают парами, лицом друг к другу - это «капканы». «Капканы» должны быть расставлены по игровому полю равномерно. Остальные дети бегают, свободно пробегая через «капканы», пока они открыты.

Неожиданно «капканы» закрываются: водящие опускают руки (сигналом может служить свисток судьи или прекращение музыки). Те дети, которые в этот момент пробежали через капканы, оказываются в ловушке.

Пойманные игроки и дети, изображавшие в игре «капканы», берутся за руки и становятся в круг, поднимая сомкнутые руки вверх. Остальные игроки образуют «цепочку», которая змейкой вьется по кругу, пробегая через «капканы». «Капканы» закрываются снова, и опять некоторые дети оказались в ловушке: теперь внутри круга.

Правила:

1. Игра продолжается до тех пор, пока на свободе не останется всего несколько детей.
2. Игру можно повторять 2—3 раза, заменяя «капканы».
3. В конце игры надо отметить самых ловких игроков и самый удачливый «капкан».

«Два Мороза»

Для этой игры надо выбрать двух водящих — «двух морозов».

Один — «Мороз Красный нос», а другой — «Мороз Синий нос». Обозначаются две крайние линии на противоположных концах поля: здесь можно прятаться от «морозов». По полю гуляют два «мороза». Они громко произносят: «Я — Мороз Красный нос!», «А я — Мороз Синий Нос». А потом вместе спрашивают у детей: «Ну-ка, кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?»

Дети хором отвечают: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз!» После этого дети стараются быстро перебежать из одного конца поля на другой, чтобы успеть спрятаться за спасительную линию границы поля, где мороз им уже не страшен. «Морозы» стараются догнать и «осалить» бегущих через поле детей. Если «мороз» коснулся рукой ребенка, то он считается «замороженным». Этот игрок должен замереть («замерзнуть») в той позе, в которой его настигнул «мороз».

«Стой, олень»

Водящий («пастух», «охотник»), который определяется по жребью или считалке, должен поймать за игру нескольких «олений».

Игра начинается, когда водящий закричит: «Беги, олень!» Все игроки кидаются по площадке врассыпную, а «пастух» пытается догнать любого «оленья», коснувшись его небольшой палочкой и произнеся: «Стой, олень!» Игра продолжается до тех пор, пока «пастух» не поймает пять оленей.

Правила:

1. Надо лишь касаться игрока палочкой, а не ударять его.
2. Игроки, выбежавшие за пределы площадки, считаются пойманными.

«Волк и овцы»

Перед началом игры надо выбрать «волка» и «пастуха», остальные дети будут «овцами». На противоположных сторонах площадки обозначают границы двух «овчарен» — это места, где «овцы» могут спастись от волка. Перед началом игры все «овцы» должны расположиться на краю поля, в одной из «овчарен». В центре площадки очерчивают круг: здесь будет «волчье логово». Дети хором произносят: Пастушок, пастушок, Заиграй в рожок! Травка мягкая, Роса сладкая. Гони стадо в поле, Погулять на воле!

«Пастух» играет в «рожок» и так выпускает своих «овечек» погулять по заливному лугу. «Волк» внимательно следит за пасущимися «овечками» из своего «логова». Когда «пастух» крикнет: «Волк!», «овечки» должны успеть добежать до другой овчарни, на противоположной стороне поля. А «волк» выскакивает из своего «логова» и пытается их поймать («осалить»). «Пастух» защищает «овечек», загораживая их от «волка». «Овечки», которых «волк» поймал, выходят из игры. *Правила:*

1. «Волк» не должен ловить «овечек», достаточно только «осалить» их.

«Пастух» не должен задерживать «волка», хватать его руками, он может только заслонять своих «овечек». «Овечкам» нельзя возвращаться в ту «овчарню», из которой они вышли на пастбище. Они должны обязательно перебежать «поле», попав на его противоположную сторону, минуя «волчье логово».

«Ястреб и утки»

Игра проводится на улице. Необходимо разделить участок на несколько зон: «камышы», «озеро». На другом конце поля располагается «ястреб» — это ведущий, который будет ловить «уток». «Утки» должны по команде убежать от «ястреба», по дороге к «озеру» прятаясь в «камышах». «Камышы» — это несколько игроков, которые располагаются в произвольном порядке «Утки» спасаются сначала среди «камышей», потом — в «озере», где «ястреб» уже не может их ловить. Если «ястреб» сумел «осалить» нескольких уток, то они считаются пойманными и выходят за пределы игрового поля.

«Бег с палкой в руке»

Дети должны пробежать от старта до финиша, держа перед собой палку на ладони вытянутой вперед руки. Если ребенок во время бега уронил палку, то он выбывает из игры.

Побеждает тот, кто сумел первым добежать до финиша и не уронить палку.

«Слепой медведь»

По жребию выбирают водящего «слепого медведя». Этому ребенку плотно завязывают глаза.

Остальные дети приближаются к медведю и начинают трещать деревянными палочками. «Слепой медведь» идет на звук и пытается поймать или «осалить» любого игрока. Спасаясь от медведя, игроки убегают врассыпную. Но при этом они не должны покидать пределов игрового поля.

Пойманный игрок сам становится «слепым медведем».

«Жмурки»

Перед началом игры по жребию определяют, кто будет водящим. Ему плотно завязывают глаза, чтоб он не мог ничего видеть, и ставят лицом к стенке. Водящий громко считает: «Раз, два, три, четыре, пять я иду искать». За это время остальные дети должны спрятаться. Водящий на ощупь пускается на поиски детей, а те, перебегая с места на место, стараются не шуметь, чтобы он не услышал, где они находятся. Водящий пытается сначала поймать игрока, а затем, если ему это удалось, должен определить, кто перед ним. Угаданный игрок сам становится водящим.

Жмурки (в кругах)

Начертить круги мелом на асфальте или палочкой на земле, больше чем игроков. По команде взрослого водящий идет наугад, а другие игроки перебегают из кружка в кружок до тех пор, пока водящий не подойдет вплотную к одному из них. Тогда все «замирают», а водящий должен в полной тишине попытаться на ощупь найти, где спрятался игрок. Ребенок, которого ловят, может приседать, наклоняться в сторону, но ни при каких обстоятельствах не сходить с круга. Если он не смог удержать равновесия и заступил за круг, он считается проигравшим.

Если водящий сумел найти игрока, стоящего на круге, то он должен еще определить на ощупь, кого он поймал. Если это ему удалось, то этот игрок становится водящим.

Жмурки «Маша и Яша»

Для этой игры дети выбирают водящими мальчика и девочку. Мальчика назначают «Машей»: теперь он должен говорить тонким голосом, а девочку «Яшей»: с этого момента она говорит басом. Обоим водящим завязывают глаза. Остальные дети берутся за руки и образуют вокруг ведущих замкнутый круг. Водящие становятся в круг, «Яша» ищет «Машу», окликая ее басом, а «Маша» откликается, но не очень-то спешит навстречу «Яше». Если «Яша» вслепую примет за «Машу» другого ребенка, ему указывают на ошибку. Игра продолжается до тех пор, пока смешная парочка наконец не встретится. Затем можно выбрать другую пару игроков.

«Лунки»

Игроки выкапывают на площадке вдоль прямой линии несколько неглубоких ямок — лунок. Параллельно на расстоянии 2—3 м проводят другую линию: от нее надо будет закатить или забросить небольшой резиновый мяч поочередно в каждую лунку — это определяется до начала игры. Первый игрок бросает мяч в лунки, пока не промахнется. Затем каждый ребенок пытается попасть в лунки. Если ни один ребенок не сумеет с первого раза попасть во все лунки без промаха, то игра повторяется, причем каждый игрок бросает мяч в ту лунку, где он промахнулся. Выигравшим считается игрок, первым сумевший метко попасть мячом во все лунки поочередно.

«Маляр и краски»

Перед началом игры выбирают водящего («маляра») и «хозяйку красок». Остальные дети становятся «красками», каждый ребенок выбирает себе собственный цвет, но так, чтобы «маляр» не услышал названия. Водящий («маляр») обращается к «хозяйке красок»: «Бабушка, бабушка, я пришел за краской. Разрешите взять?» — «У меня красок много, — отвечает «хозяйка красок», — какую тебе?»

Все «краски» сидят рядышком на лавке и ждут, какой цвет назовет «маляр». Названная «краска» должна вскочить с лавки и успеть добежать до противоположного конца комнаты или площадки, где можно будет укрыться за специально начерченной линией.

«Маляр», называя «краску», не знает, есть ли она у «хозяйки» и какой это игрок. Он должен постараться угадать нужный цвет, а затем или успеть поймать убегающую «краску», или хотя бы «осалить» ее. Обычно «маляр» по условиям игры должен собрать не менее пяти красок. Тогда можно выбрать другого «маляра», «хозяйку красок», присвоить «краскам» новые имена и начинать игру снова.

«Свечки»

Все дети встают в круг, а водящий становится в центр круга и бросает мяч вверх со словами: «Свечка!» Пока мяч находится в воздухе, все дети кидаются врассыпную, стараясь убежать как можно дальше от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стоп!» Дети должны остановиться, а водящий пытается мячом попасть в ближайшего от него игрока. Если ему это удалось, то этот игрок становится водящим.

«Вышибалы»

Перед началом игры по жребию определяют двух «вышибал». Они становятся на противоположных концах площадки. Остальные дети выстраиваются в ряд на середине площадки, лицом к «вышибале», у которого мяч. «Вышибала» с размаху бросает мяч, пытаясь задеть любого из игроков на середине поля. Если ему это удалось, то такой игрок считается выбывшим из игры: он должен отойти за границы площадки. Мяч, проскочивший мимо игроков, должен поймать другой «вышибала»: теперь его очередь бросать.

«В узелок»

Водящий должен отойти на несколько шагов от остальных детей, которые стоят или усаживаются в кружок. Расстояние между детьми должно быть примерно 1,5—2 м.

Игроки перекидывают узелок (или мяч) по кругу, своим соседям слева или справа, а водящий бежит за кругом и пытается его поймать. Если ему удастся хотя бы коснуться узелка на лету или в руках у одного из игроков, то игрок, не сумевший защитить узелок, становится водящим. Игра продолжается.

«Хромая лиса»

В начале игры надо расчертить площадку, определить, где будет располагаться «лисыя нора», «дом», «курятник», и выбрать, кто из детей будет «хромой лисой» и «хозяином курятника». «Хромая лиса» скачет на одной ноге из своей норы к «курятнику» мимо «дома», а «хозяин дома» спрашивает у нее, куда она собралась

Доверчивый хозяин «ложится спать» (закрывает глаза), а плутовка-лиса залезает в «курятник» и начинает гоняться за «курами». При этом она должна прыгать на одной ноге, вставать на обе ноги сразу ей запрещено. Иногда до начала игры договариваются, что «хромая лиса» может менять ногу, если устанет долго прыгать на одной ноге. «Куры» разбегаются от лисы в рассыпную, но выбегать из курятника им строго запрещено.

Прыгая за «курами», «хромая лиса» стремится «осалить» кого-нибудь рукой. Игрок, которого лиса сумела коснуться, сам становится лисой в следующей игре.

Если лиса встала на две ноги и хозяин курятника заметил это, то он с криком бросается к лисе, и она убегает в нору. Если хозяин догонит лисицу и она не успеет спрятаться в норе, то этой лисе придется водить еще раз.

«Лапта»

Игроки делятся на две команды, в каждой команде выбирают своего водящего, он будет подавать мяч первым.

Игра проводится на улице. С одной стороны игрового поля находится «город», а с другой, на расстоянии 10—20 м, чертится линия кона. Игроки «города» располагаются на его территории, игроки поля в произвольном порядке располагаются в «поле». Водящий первым подбрасывает мяч и с помощью лапты направляет его в «поле», быстро бежит к линии кона, а затем также быстро возвращается в «город». Игроки «поля» ловят мяч в воздухе или поднимают его там, где он упал, и с этого места они могут «пятнать» бегущего противника, если он еще находится в «поле».

«Пчелки и ласточка»

Считалкой выбирают Ласточку и на возвышении отмечают небольшой круг — ее «гнездо». Остальные участники — Пчелы — «летают» по «поляне» и напевают:

Пчелки летают,

Медок собирают!

Зум, зум, зум! Зум, зум, зум!

Ласточка сидит в своем «гнезде» и слушает их песенку. По окончании песни Ласточка говорит:

Ласточка встанет, Пчелку поймает.

После этого Ласточка вылетает из «гнезда» и ловит Пчел, которые «летают» по всей площадке. Пойманный играющий становится Ласточкой, игра повторяется.

«Шапка канатоходца»

История этой игры восходит к древним обычаям горских народов, для которых одним из основных умений было умение удержать равновесие на крутых горных тропах. Первоначально в игру играли так: располагали два крупных камня высотой до 50 см на расстоянии 3—5 шагов друг от друга и сверху на них клали шест. Игрок должен был перенести шапки всех участников по очереди от одного камня к другому, ни разу не оступившись и не уронив ни одну шапку. Для игры можно использовать гимнастическую скамейку, по которой должны будут ходить дети в ходе игры. В этой игре дети могут просто потренироваться переносить в одной руке предметы (например, свои панамки), переходя из одного конца скамейки в другой и возвращаясь обратно.

«Волк и жеребята»

Считалкой выбирают Волка и две-три Лошади, а остальные дети изображают Жеребят. Лошади огораживают чертою поле — «пастбище», на котором пасутся Жеребята, и охраняют их, чтобы не ушли далеко от «табуна», так как там бродит Волк. Место Волку также очерчивают — это «логово». Все становятся на свои места, и игра начинается. Пасущиеся Лошадки распростертыми руками сгоняют в «табун» резвящихся и старающихся убежать с «пастбища» Жеребят, но за линию Лошадки не выходят. Волк ловит Жеребят, убегающих от «табуна» за пределы «пастбища». Пойманные Волком Жеребята выходят из игры и находятся в «логове».

«Волк и козлята»

На площадке проводят две линии, за которыми находятся «дом Волка» и «дом Козлят», между линиями — «поляна». Считалкой выбирают Волка, он идет в свой дом и «ложится спать». Козлята идут в свой «дом». Через некоторое время Козлята выходят на полянку и говорят:

— Пока Волк спит, можно и погулять Немного погуляв, Козлята спрашивают:

— Волк, Волк, ты встаешь?

Волк, потягиваясь, отвечает:

— Нет еще, только правый глаз открыл...

Козлята резвятся дальше. Постепенно Волк просыпается, неожиданно выскакивает из своего «логова» и начинает ловить Козлят. Игра заканчивается, когда Волк переловит всех Козлят. Самый ловкий Козленок, который остался последним, считается победителем и становится Волком в следующий раз.

«Волк и овцы»

Считалкой выбирают Волка, все остальные участники — Овцы. Они просят Волка пустить их в лес погулять:

— Разреши нам, Волк, погулять в твоём лесу!

Волк отвечает:

— Гуляйте, гуляйте, да только трапу не шипите, а то мне спать будет не на чем.

Овцы сначала только гуляют в лесу, но вскоре начинают «щипать траву» и петь:

— Щиплем, щиплем травку,

Зеленую муравку,

Бабушке на рукавички,

Дедушке на кафтанчик,

Серому волку

Грязи на лопату!

Волк бежит по «поляне» и ловит Овец, пойманный становится Волком, и игра возобновляется.

«Сокол и лиса»

Считалкой выбирают Сокола и Лису, остальные дети — Соколята. Сокол учит Соколят «летать»: бегают в разных направлениях и машет «крыльями». Соколята бегают за Соколом и точно повторяют его движения. Вдруг выскакивает из норы Лиса. Соколята быстро приседают на корточки, чтобы Лиса их не заметила. Лиса ловит только тех, кто не присел.

«Кот и мышка»

Играют вдвоем. Один игрок — Кошка, а другой — Мышка. Кошка становится около одного конца скамейки, а Мышка — у противоположного. Кошка спрашивает Мышку, та отвечает:

—Мышка, мышка, где была?

—В кладовой.

—Что там делала?

—Масло ела.

—А мне оставила?

—Не оставила.

—А где ложечки положила?

—Под бочку сунула.

—А куда кувшин поставила?

—Шла по камешкам, напала злая собака — я уронила и разбила.

—Тогда я буду тебя ловить.

—Я убегу.

Мышка старается убежать от Кошки. Если Кошка ее поймала, они меняются ролями. Если Кошка, пробежав несколько кругов вокруг скамейки, не может поймать Мышку, надо предложить им поменяться ролями и изменить направление бега.

«Здравствуй, догони!»

По краям площадки проводят линии — «дома». Игроки делятся на пары Хозяин — Гость и расходятся по своим «домам». Гость приходит к Хозяину, подает ему правую руку и говорит:

Здравствуй!

Хозяин отвечает:

Здравствуй!

Гость говорит:

Догони!

И бежит в свой «дом». Хозяин его догоняет. Дети по очереди ходят друг к другу в гости. Говорить «догони» надо у порога «дома» игрока-партнера. Выигрывает тот, кто догонит. В гости можно идти по-разному: важно, не торопясь, радостно, вприпрыжку, строевым шагом, как клоуны в цирке и т. д. Игра получается очень смешной.

«Золотые ворота»

Все участники делятся на две группы, в одной должно быть четное число человек. Они образуют пары, встают лицом к лицу и поднимают вверх руки, получаются «ворота». Участники второй группы берутся за руки, образовывая цепочку.

Цепочка должна быстро пройти через «ворота». Участники-«ворота» громко проговаривают считалку:

Золотые ворота, Проходите, господа! Первый раз прощается, Второй раз запрещается, А на третий раз Не пропустим вас!

С этими словами руки опускаются, «ворота» закрываются. Участники, которые оказались пойманными, становятся «воротами». Игра продолжается некоторое время.

«Гуси»

На площадке чертят небольшой круг, в середине которого сидит Волк. Участники делятся на Гусей и Гусят. Гуси, взявшись за руки, образуют большой круг. Между кругом, где сидит Волк, и хороводом Гусей становятся в небольшой круг Гусята. Хороводы Гусей и Гусят идут в разные стороны и при этом ведут диалог:

—Гуси вы гуси!

—Га-га-га, га-га-га!

—Вы, серые гуси!

—Га-га-га, га-га-га!

—Где вы бывали?

—Га-га-га, га-га-га!

—Кого вы видали?

—Га-га-га, га-га-га!

После этих слов выбегает Волк и старается поймать Гусенка. Гусята разбегаются и прячутся за стоящих в хороводе Гусей. Пойманного Гусенка Волк ведет в середину круга — в «логово». Гусята становятся в круг и отвечают:

Мы видели волка, Унес он гусенка, Да самого лучшего, Да самого большого. Гуси отвечают: Ах, гуси, вы гуси! Щипайте-ка волка, Спасайте гусенка!

Гуси машут «крыльями», с криком «га-га» бегают по кругу, донимают Волка. Пойманные Гусята в это время стараются улететь из круга, а Волк их не пускает. Игра заканчивается, когда все пойманные Гусята уходят от Волка

«Гуси-лебеди»

В начале игры выбирают Волка и Хозяина, остальные участники — Гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят «дом», где живут Хозяин и Гуси, на другой — живет Волк. Хозяин выпускает Гусей погулять, «травки пощипать». Гуси уходят от «дома» довольно далеко. Через некоторое время Хозяин и Гуси перекликаются:

—Гуси-гуси!

—Га-га-га.

—Есть хотите?

—Да, да, да.

—Гуси-лебеди! Домой!

—Серый волк под горой!

—Что он там делает?

—Рябчиков щиплет.

—Ну, бегите же домой!

—Серый волк за горой

Не пускает нас домой!

Гуси бегут в «дом», Волк пытается их поймать. Пойманные Гуси выходят из игры. Игра кончается, когда ПОЧТИ все Гуси пойманы. Последний оставшийся Гусь, самый ловкий и быстрый, становится Волком.

Правила игры. Гуси должны «летать» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»

«Серый волк»

На расстоянии 20-30 м одна от другой чертят две линии, за одной линией — «логово» Волка, за другой — «дом». Считалкой выбирают Серого Волка и водящего. Присев на корточки, Серый Волк прячется за одной чертой (в кустах или в густой траве). Остальные игроки находятся на противоположной стороне за другой чертой. По сигналу все идут «в лес собирать ягоды». Водящий спрашивает, а дети хором отвечают:

—Куда вы спешите?

—В дремучий лес.

—Что вы делать там хотите?

—Малины наберем.

—Зачем малина?

—Варенье варить.

—А если встретите волка?

—Волк нас не догонит.

После этих слов Серый Волк выскакивает из укрытия и гонится за детьми, а они быстро убегают за черту — «домой». Пленников он уводит в «логово» — туда, где прятался сам. Выигрывает тот, кого Волк не поймают.

«Ежик и мыши»

Выбирают считалкой Ежика и водящего. Остальные участники делятся на детей и Мышей и становятся в круг. Ежик — в центре круга. По сигналу водящего все идут вправо, Еж — влево. Участники говорят:

Бежит ежик — тупу-туп, Весь колючий, острый
зуб! Ежик, ежик, ты куда? Что с тобою за беда?

После этих слов все останавливаются. К Ежу подходит один из детей и говорит:

Ежик ножками туп-туп! Ежик глазками луп-луп!
Слышит ежик — всюду тишь, Лишь скребется в
листьях мышь!

Еж имитирует движения: осторожно ходит, прислушивается. Мыши в это время бегают вокруг. Ведущий говорит:

Беги, беги, ежик,
Не жалея ножек,
Ты лови себе мышей,
Не лови наших детей!

Мышки бегают по кругу, выбегая и за круг. Еж их ловит (*пятнает*). Игроки быстро приседают и опускают руки. Мышка поймана: она в мышеловке.

Игра повторяется несколько раз.

«Кошки-мышки»

Считалкой выбирают Кошку и Мышку (желательно, чтобы Кошкой был более сильный участник). Затем все остальные участники берутся за руки и образуют круг, внутри которого бегают Мышка. Кошка находится снаружи и пытается поймать Мышку, проникнув в круг. Остальные игроки ее не пускают. Она должна разорвать сцепленные руки и пробиться в круг. Кошка может также «поднырнуть» под руки или перепрыгнуть через них. После этого Мышка может выбраться наружу. Когда Кошка поймает Мышку, они становятся в круг и выбираются новые Кошка и Мышка.

«День и ночь»

На некотором расстоянии друг от друга проводятся две линии. У одной линии выстраиваются мальчики — команда «Ночь», у другой становятся девочки — команда «День». По команде водящего «ночь!» мальчики ловят девочек, по команде «день!» девочки ловят мальчиков. Пойманные переходят в команду соперника.