**Развлекательно-познавательная программа для детей и родителей**

**«Курочка – пеструшка» на основ народных традиций.**

 Ведущий спрашивает, какую дети знают сказку, где есть курочка. Дети отвечают, что знают сказку «Курочка Ряба». Ведущий рассказывает сказку с привлечением детей и взрослых, предлагая родителям и знакомым надеть костюмы «Бабки» и «Дедки». Проводиться интерактивный театрализованный показ сказки «Курочка Ряба».

 Затем детям предлагаются различные русские народные игры, включая тематику игры с яйцами. В заключение программы дети кормят и поят курочку, получая в подарок яйца от «Курочки рябы» (деревянные яйца для росписи), гостям предлагается их расписать

Перечень игр:
Катание яиц
(на земле расстелить подстилку, подготовить желобок-каток)
Пока гости собираются, можно начать с катания яиц - любимой древнерусской пасхальной игры. Расстилаем на земле подстилку, на которой раскладываем игрушечки, сувениры, писанки и другие сюрпризы. Устанавливаем деревянный или картонный желоб-«каток». Дети по очереди подходят к «катку» и катят яйцо - битку (можно использовать одно яйцо или разные для каждого игрока). Выигрышем становился тот предмет, которого яичко коснулось.

«За двумя зайцами»

(реквизит – три деревянных яйца)
Когда все призы выиграны, можно продолжить игру.
Две крашенки кладем рядом. Нужно третьей попасть так, чтобы они покатились в разные стороны.

«Шапки»

(реквизит – шапки по числу игроков)
Выбирают ведущего, все игроки отворачиваются. Ведущий прячет яйцо под одной из шапок. Игроки по очереди пытаются отгадать, под какой. Ведущий приподнимает ту шапку, на которую указывает игрок; угадавший становится ведущим.
Когда старшие дети закончат играть в эти игры и перейдут к подвижным заданиям, можно предложить малышам покатать яйца. Перед этим нужно разложить на подстилке игрушки для малышей.

Русские народные игры и забавы

Эстафета с яйцом

(на асфальте мелом нарисовать линию старта, а на финише поставить игрушку, например, ведерко; реквизит – 2 ложки, 2 деревянных яйца)
Играющие разбиваются на две команды и должны бегом с яйцом в ложке добраться до финиша, обогнуть ведерко и вернуться назад, чтобы передать яйцо следующему товарищу по команде.
Скороговорки

Ведущий предлагает играющим померяться силами в скороговорках, он раздает всем карточки, на которых напечатано по одной скороговорке. Затем вызывает соревнующихся. Сначала каждый из играющих медленно и громко читает слова текста, чтобы его смысл был понятен всем, после чего по команде ведущего произносит скороговорку в быстром темпе. Выигрывает тот, кто не пробалтывал слова и не допустил ни одной ошибки.
Скороговорки могут быть любыми. В зависимости от возраста детей, следует подобрать простые или сложные, длинные или короткие скороговорки. Особенную радость вы доставите детям, если подберете скороговорки, в которых упоминаются их имена.
Найди наперсток

(реквизит – наперсток)
Это очень старинная игра, ей лет пятьсот. Игроки выходят из комнаты, а ведущий в это время прячет куда-нибудь наперсток, но так, чтобы он находился в поле зрения играющих. Затем ведущий приглашает в комнату всех, кто выходил, и они начинают искать наперсток глазами. Когда игрок обнаружит наперсток, он молча садится. Тот, кто через пять минут не найдет наперсток, платит фант.
Пользуясь этой игрой, усаживаем детей за стол и кормим.
Дети обычно быстро наедаются и через 10-15 минут убегают из-за стола, в то время как взрослым интересно посидеть за столом подольше и пообщаться друг с другом. Поэтому целесообразно предусмотреть игры на то время, пока взрослые сидят за столом.
В эти игры дети могут играть самостоятельно, при минимальном руководстве со стороны взрослых.
Путаница

Еще одна игра, которая очень нравится дошкольникам и младшим школьникам, — "Путаница". Выбирается водящий, который на время выходит или отворачивается. Дети становятся в круг и берутся за руки. Затем они стараются всячески "запутаться", при этом можно пролезать под чьими-либо сцепленными руками, перешагивать через руки, но нельзя их размыкать. Вернувшись, ведущий должен распутать "путаницу".

Гуси

Для игры в "Гусей" на площадке на расстоянии 10-15 метров друг от друга чертятся две линии - два "дома". В одном находятся гуси, в другом - их хозяин. Между "домами под горой" живет "волк" - водящий. Хозяин и гуси ведут между собой диалог, известный всем с раннего детства:
- Гуси, гуси!
- Га-га-га.
- Есть хотите?
- Да-да-да.
- Так летите!
- Нам нельзя.
Серый волк под горой
не пускает нас домой.
После этих слов "гуси" стараются перебежать к "хозяину", а "волк" их ловит. Пойманный "гусь" становится "волком".
Подарки от путешественника

Одного из игроков выбирают водящим, он отправляется в путешествие, и все играющие просят его привезти им из разных городов подарки. Они называют города, но подарки не называют — они пока не знают, что «пришлют» им «родственники».
Города лучше называть общеизвестные и желательно на разные буквы. Водящий принимает все просьбы, прощается и отправляется в путешествие, т.е. выходит из комнаты.
«Путешествие» продолжается не более пяти минут — за это время водящий должен придумать, кому что привезти. Название подарка должно начинаться с той же буквы, с которой начинается название города, упомянутое каждым играющим. Так, например, назвавшему город Калуга можно привезти корзинку, кошку, корыто, копыто, колесо, капусту и т.д., а назвавшему Ставрополь — сапоги, самовар, суп, сундук и т.д.
Чем смешнее подарок, тем лучше. Главная задача водящего — запомнить, кто какой город назвал, а подарок на соответствующую букву придумать несложно.
Путешествие закончено. Все поздравляют путешественника с благополучным прибытием. Начинается раздача подарков.
— Был у вашего дедушки, — обращается водящий к тому, кто назвал город Омск, — он прислал вам ошейник.
Игрок должен принять подарок, но, если водящий ошибся, и он такого города не называл, подарок отвергается. Когда играют больше пяти человек, то одна ошибка в расчет не принимается, но за две ошибки водящего штрафуют — он обязан отдать свой фант.
Напоследок оставляем самое интересное: поиск сюрпризов.
Эту игру можно провести как в квартире, так и на дачном участке, в саду, и даже в лесу.
Кто-нибудь из старших заранее прячет в разных местах яйца с сюрпризами — картонные, пластиковые, склеенные конвертики в форме яиц с маленькими призами (можно спрятать и популярные у современных детей «Киндер-сюрпризы»). Если детей много, можно разделить их на две команды, каждая из которых будет стремиться выиграть как можно больше яиц в отведенное для этого время. Конечно, надо постараться, чтобы каждый ребенок нашел хотя бы одно яйцо и в качестве приза унес домой.
Если вы брали с гостей фанты, то в конце праздника самое время их разыграть. Задания для фантов лучше придумать заранее, например, изобразить пантомимой какой-нибудь животное, профессию или неодушевленный предмет; назвать 10 пород собак, сортов цветов или видов супа, сказать несколько слов на любом иностранном языке и перевести их на русский и т.п. Веселого вам праздника!

1. Берем желоб. Раньше такой желоб делали из дерева. Длина его должна быть 1 метр и более, ширина примерно 20 см, края высотой 3-5 см. Один конец желоба поднят над землей / над полом на 20 см. Подставкой для желоба может быть пень, бревно, кирпич, опрокинутый таз или ведро. Сейчас мы легко можем заменить  деревянный желоб плотным картоном, вырезав него длинную полосу нужного размера, и сложив ее буквой п, чтобы получилась «труба – горка».
2. Расставляем на столе рядом с нашей  горкой яйца всех участников игры (каждый игрок выставляет по 1 яйцу). Расставляем яйца так, чтобы скатываясь с горки и прокатываясь по столу, яйцо игрока могло сбить яйца участников игры или прокатиться мимо их (вспомним современную игру в кегли). В первой игре обычно мальчики выставляют яйца как попало. А в дальнейшем, наблюдая за траекторией движения яиц, уже начинают подмечать, где лучше поставить свое яйцо.
3. Каждый мальчик отправляет свое яйцо вниз с нашей горки (это делается по очереди).  Игрок, отправляющий яйцо, должен рассчитать так, чтобы  яйцом сбить с места одно из расставленных на столе яиц других участников игры.
4. Если мальчику удалось сбить яйцо, он забирает себе сбитое яйцо и продолжает игру – снова запускает свое яйцо с горки. Если же ему не удалось сбить яйцо, то он уступает ход следующему игроку. Яйцо, которое скатилось и не сбило других яиц остается в игре.
5. Побеждает тот, кто набрал больше всех яиц в этой игре.

**Первая игра для девочек – битье яиц.**

Как играть:

1. Две девочки (или девочка и ее мама в современном варианте семьи) встают лицом друг к другу. Каждая зажимает в кулаке яйцо так, чтобы был виден либо его «носок», либо «пятка». Носком называется острый конец яйца, а пяткой – тупой конец.
2. Они ударяют яйца и смотрят, у кого яйцо осталось целым. Победительница, у которой яйцо осталось целым, забирает себе и разбитое яйцо.

Вариант этой игры для группы девочек ( 5-8 человек).

1. Девочки выбирают по считалке «забойщицу», у которой в руках будет ее яйцо – «забивало».
2. Забойщица со своим яйцом – забивалой обходит всех участников игры и стучит своим яйцом по яйцу игрока (яйцо игроками также держится в кулаке так, чтобы была видна либо пятка, либо носок яйца).
3. Забойщица обходит всех до тех пор, пока ее забивало не разобьется с двух сторон. Тогда все открывают ладоши и показывают свои яйца. Все разбитые яйца складываем в корзинку. А выиграют те девочки, у которых яйца остаются целыми. Они забирают себе разбитые яйца.

**Вторая игра для девочек – прятание яиц.**

В игре нужна смекалка и умение ориентироваться в пространстве. Игра похожа на жмурки.

Как играть:

1. На землю (или в современном варианте на пол, на стол, на стул) кладут яйцо.

2. Одной девочке завязывают глаза  и отводят ее подальше от места, где лежит яйцо. В первый раз девочки редко запоминают «дорогу», в дальнейшем они сами догадываются, что надо считать шаги и запоминать повороты, чтобы понять, куда тебя отвели и где от тебя находится яйцо.

3. Девочка с завязанными глазами идет к яйцу. Она идет до того места, пока сама не решит, что уже подошла к яйцу (ей никто не подсказывает и никто ее не останавливает).

4. Дойдя до нужного места (как она считает), она останавливается и снимает повязку.

5. Теперь ей надо достать это яйцо и взять его в руки. Если девочка подошла к нужному месту, то задача эта решится просто. А если далеко? Придется проявить изобретательность чтобы достать яйцо!

Если девочке удалось достать яйцо, она забирает его себе.

Считалось, что выигрыш яйца приносит счастье в дом, здоровье и богатство!

А сейчас расскажу еще о нескольких очень интересных русских народных пасхальных играх.

**Игра в катание яиц.**

Как играть:

1. Поставьте в ряд крашеные яйца на расстоянии примерно 8-10 см друг от друга.
2. Отойдите на 10, а лучше на 20 шагов от них.
3. Возьмите небольшой мягкий мяч (лоскутный, войлочный, кожаный) и покатите его или бросьте. Если мяч задел яйцо, Вы выиграли и забираете это яйцо себе, при Вас остается и Ваше яйцо. Далее Вы делаете следующий ход.
4. Если Ваш мяч не задел ни одного яйца, то Вы передаете ход другому игроку. А Ваше яйцо остается в общей игре.
5. Задача – собрать как можно больше яиц.

Эта подвижная игра развивает меткость, зоркость, смекалку, сенсомоторную координацию, умение подчиняться правилу игры, не отчаиваться в случае неудачи, умение сорадоваться и сопереживать другим игрокам. А еще – требует изобретательности – ведь нужно изобрести самый ловкий способ бросания или катания мяча для его попадания в цель.

**Кручение яиц.**

В эту игру играть можно как вдвоем, так и большой группой. Все игроки одновременно закручивают свои яйца. Чье яйцо дольше прокрутилось – тот и победитель. Он забирает яйцо проигравшего.

Но чтобы твое яйцо крутилось долго – нужно еще и сообразить, как лучше его закручивать – ставить яйцо горизонтально или вертикально, как держать руку и т.д. Изобретайте! Этот способ находится путем проб и ошибок, но он есть! J. Желаю успеха!

**«На попа».**

Игра, аналогичная предыдущей, но задача в ней совсем другая. Нужно раскрутить свое яйцо так, чтобы оно встало «на попа», то есть вертикально! Кому это удалось, тот и победил и забирает яйца проигравших. Вот еще один способ развития смекалки в игре. Вы догадались, как закручивать яйцо так, чтобы оно встало на «попа»? Нет? Тогда за дело! Начинайте пробовать! И обязательно найдете этот способ.

Поскольку на вебинаре по изобретательству В.А. Кайе на нашей Мастерской развивающих игр я сидела рядом с автором, то видела этот способ и чуть подскажу Вам. Весь секрет в том, как Вы запускаете яйцо (как держите яйцо и каково положение Вашей руки при запуске).

Оказывается, не только современные изобретатели эту игру предлагают детям, но и русский народ уже давно ее придумал!

**Коно**

Как играть в коно?

1. Сделайте в земле небольшие углубления (майданы). Их должно быть много. Располагаются они полукругом. Если участников игры много, то можно делать два полукруга ( и расположить углубления в шахматном порядке).
2. Разложите яйца на земле вертикально полукругом в  получившиеся углубления
3. Нужно постараться выбить яйцо из углубления (прокатывая по желобку свой яйцо или свой мяч). Если удалось выбить – забираем яйцо себе. Если не выбили ни одного яйца, то ничего не забираешь себе, а оставляешь и свое яйцо «на майдане».

**Стой, не бери!**

Игра для большой группы – не менее 10 человек. Очень веселая игра, развивающая наблюдательность. Играть можно и с детьми, и со взрослыми.

Как играть:

1. Нужны яйца, но они должны отличаться у разных игроков (по цвету, рисунку и т.д., чтобы было понятно, где чье яйцо).
2. Выбирается водящий. Он отворачивается, а игроки загадывают какое-то одно яйцо.
3. Затем водящий подходит и начинает брать себе яйца по очереди. Когда он дотронется до загаданного яйца, ему все кричат: «Стой, не бери!». Водящий отдает все яйца назад. И выбирается другой водящий. Игра повторяется.
4. Побеждает тот, кто наберет наибольшее количество яиц до слов «Стой, не бери!».

Очень интересно играть в эту игру с подростками – они в игре не просто хватают первые попавшиеся под руку яйца, а    внимательно наблюдают за реакцией игроков – подносят руку и вдруг ее убирают, делают обманные ходы, чтобы подловить игроков и разгадать, какое яйцо загадано. И не трогать это загаданное яйцо до последнего.

Можно играть в эту игру и с другими предметами, например, летом в лагере. Всем понравится. Мы, например, играли летом в эту игру даже…  с тапками и панамками всех игроков  на пляже  . И всем было интересно!

Если Вы играете с малым количеством игроков (2-4), то берите от каждого из них по 3 — 4 предмета, и игра состоится и будет такой же занимательной!

**Воротца.**

1. Сделайте воротца. Для этого поставьте два прутика (палочки, кегли, стакана или других предмета) на расстоянии примерно 8 см. Чем меньше возраст детей, тем шире нужно сделать воротца. Чем дети старше, тем воротца уже – шириной чуть шире яйца.
2. Недалеко от наших ворот установите желоб (примерное расстояние от конца желоба до ворот -  один шаг).
3. Все игроки кладут по яйцу в общую кучку за воротцами на расстоянии примерно 30-50 см.
4. Игрок берет свое яйцо из кучки и прокатывает его по желобку. Задача – яйцо должно пройти сквозь воротца и попасть в одно яйцо из кучки. В чье яйцо попал – с тем христуешься/обнимаешься и поздравляешь.

Для маленьких детей можно упростить задачу  и не класть яйца в кучку. Для малышей задача игры будет такая — прокатить яйцо так, чтобы оно попало в воротца.

**Катание яиц навстречу.**

Игра в паре. Каждый игрок встает у стены комнаты. Один говорит: «Христос Воскресе!». Второй ему отвечает: «Воистину воскресе!». После этого игроки катят яйца по полу навстречу друг другу. Задача – чтобы яйца встретились и столкнулись. У кого яйцо при этом разбилось – отдает ему выигравшему.

Можно в эту игру играть и большой группой. Тогда одна команда встает у одной стены, а другая у другой стены. Каждая пара катит яйца навстречу. Задача – прокатить так, чтобы яйца встретились.

ИГРЫ С ЯЙЦАМИ

**«ЧЬЕ ЯЙЦО ДОЛЬШЕ ПОКРУТИТСЯ»**

Играющие раскручивают яйца. Победитель тот, у кого дольше всех крутится яйцо.

**«КАТАНИЕ ЯИЦ С ГОРКИ»**

Чье яйцо дольше укатится, тот и победитель.

**«БОЙ ЯЙЦАМИ»**

Играющие произносят: «Раз, два, три! Мое яйцо окрепни!» Бьются яйцами: яйцо об яйцо. Чье яйцо разобьется или даст трещину, выбывает из игры.

**«СОЛНЫШКО-ВЕДРЫШКО»**

Выбирают водящего - «солнце». Остальные дети - «спящие». Они поют: Гори, солнце, ярче -Лето будет жарче, А зима теплее, А весна — милее.

На две первые строчки песенки играющие идут хороводом. На следующие две -поворачиваются друг к другу лицом и делают поклон. Затем подходят ближе к «солнцу». Оно говорит: «Горячо», затем догоняет детей. «Солнце» догнав «спящего», дотрагивается до него, он «просыпается» (выбывает из игры).

**«БЕРЕЗА»**

Двое водящих берутся за руки, став лицом друг к другу, а остальные играющие по очереди становятся между их руками. При этом ставшего между руками водящих спрашивают: «К розе или к березе?», что означает - к ангелу (розе) или нечистому (березе). Ответившего «проверяют», то есть водящие кладут его к себе на руки и трясут. Если он при этом улыбается, его ставят на сторону «нечистых», даже если раньше он и говорил «к розе», и наоборот. Если же при тряске он не улыбнется, то его ставят на сторону ангела, хотя бы он раньше и говорил «к березе».

Затем перешедшие на сторону «розы» становятся в два ряда, сквозь которые прогоняются «нечистые», а «ангелы» стараются при этом слегка ударить их руками по спине.

**«МЕДОМ ИЛИ САХАРОМ»**

Играющие делятся на две команды: выбирают, кем быть - «мелом» или «сахаром». Затем берут палку и тянут за оба конца - соревнуются, на чьей стороне больше силы: на стороне «меда» или на стороне «сахара».

**У бабушки маланьи.**
Дети идут хороводом, приговаривая:
«У маланьи, у старушки,
Жили в маленькой избушке
Семь сыновей,
Семь дочерей,
Все без бровей,
С вот такими вот носами,
(показывают жестами)
С вот такими бородами,
Все они сидели,
Ничего не ели,
Делали вот так…»
(воспроизводят действия, показанные Ведущим)

**Шатёр.**
Участники игры делятся на 3-4 подгруппы. Каждая подгруппа образует круг по углам площадки. В центре каждого круга ставится стул, на котором вешают платок с узорами. Дети берутся за руки, идут по кругу шагом вокруг стульев, поют и приговаривают:
Мы весёлые ребята.
Соберемся все в кружок,
Поиграем и попляшем,
И помчимся на лужок.
С окончанием пения дети перестраиваются в один общий круг. Взявшись за руки, подскоками двигаются по кругу. С окончанием музыки (или по сигналу «Строим шатер») дети быстро бегут к своим стульям, берут платки и натягивают их над головами в виде шатра (крыши). Выигрывает группа, которая первой построит «Шатер».

**Огородник.**
В центре большого круга ставят «пенёк» (стульчик), в круге складывают колышки (либо игрушки, обозначающие овощи). Все играющие стоят за кругом. «Огородник» сидит на пенечке и «тешет колышки», при этом приговаривает:
На пенечке я сижу,
Мелки колышки тешу,
Огород горожу.
С окончанием слов играющие стараются быстро вбежать в огород и унести колышки («овощи»). Ребенок, до которого дотронулся «огородник», выбывает из игры. Побеждает тот, кто больше всех наберет колышков.

**Катай каравай.**
Одному из детей завязывают глаза, потом поворачивают его несколько раз вокруг оси и, продолжая поворачивать поют:
Катай каравай,
Поворачивай , давай,
К лесу – куролесу,
В огород залезу,
Плетень изломаю,
Гряды ископаю.
Говори, слепой,-
Куда головой?
«Слепой» должен отгадать и назвать место, куда он повернут головой. Например, к стене, к окну и т.д. Если он отгадывает правильно, тот его место занимает другой участник.

**Аисты и лягушки.**
Дети делятся на две группы: «аисты» и «лягушки» - и располагаются на противоположных сторонах площадки. Аисты стоят на одной ноге, а Лягушки прыгают к ним со словами:
На одной ноге стоишь,
На болото ты глядишь,
А мы весело, прыг – скок,
Догони – ка нас, дружок!
Аисты догоняют Лягушек. На следующий раз дети меняются ролями.

**Селезень.**
Играющие строятся в круг, выбирают «селезня» и «уточку». Дети идут по кругу, держась за руки, и поют:
Селезень утку догонял
Молодой утку загонял:
«Ходи, утица, домой,
Ходи, серая, домой!»
Селезень идет внутри круга по часовой стрелке, а Уточка за кругом против часовой стрелки. С окончанием пения селезень ловит уточку по типу игры «кошки- мышки». Поймав «Уточку», Селезень приводит ее в круг и целует в щеку.

**Гори ясно.**
Дети стоят в кругу и держатся за руки. В середине – ребенок с платочком в руке (водящий). Сначала дети идут по кругу вправо, а водящий машет платочком. Затем дети останавливаются и хлопают в ладоши. Водящий двигается поскоками внутри круга. С окончанием музыки останавливаются и поворачиваются лицом к двум стоящим в кругу детям. Затем играющие хором поют считалку:
Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Раз, два, три!
На слова «Раз, два, три» дети три раза хлопают в ладоши, а водящий три раза взмахивает платочком. После этого двое ребят, напротив которых остановился водящий, поворачиваются спиной друг к другу и обегают круг. Каждый стремится прибежать первым, чтобы взять у водящего платок и поднять его вверх.
Игра повторяется.

**Гори, гори ясно. (2)**
Дети выстраиваются пара за парой. Водящий становится впереди. Ему не разрешается оглядываться. Все поют:
Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Глянь на небо –
Птички летят, колокольчики звенят!
Когда песня заканчивается, дети, стоявшие в последней паре, разъединяются и обегают стоящих в парах (один слева, другой справа). Они стараются впереди схватиться за руки. Водящий, в свою очередь, старается поймать кого – нибудь из бегущих. Пойманный становится с водящим в первой паре, а оставшийся без пары становится новым водящим. Если же пара бегущих успевает соединиться раньше, чем водящий успеет кого – либо поймать, то эта пара становится впереди, игра продолжается с прежним водящим.

**Ворон.**
Дети стоят по кругу. Выбирается заранее один ребенок - ворон. ( он стоит в кругу вместе со всеми).
Ой, ребята, та-ра-ра!
На горе стоит гора,
(дети идут к центру круга дробным шагом)
А на той горе дубок,
А на дубе воронок.
(тем же шагом дети идут назад, расширяя круг, и оставляют в центре «ворона»)
Ворон в красных сапогах,
В позолоченных серьгах.
(ворон пляшет, дети повторяют его движения)
Черный ворон на дубу,
Он играет во трубу.
Труба точеная,
Позолоченная,
Труба ладная,
Песня складная.
С окончанием песни «ворон» выбегает из круга, все закрывают глаза. Ворон обегает круг, дотрагивается до чьей – нибудь спины, а сам становится в круг. С началом песни ребенок, до которого дотронулись, становится вороном.

**Краски.**
Играющие выбирают хозяина и покупателя– черта. Все остальные – краски. Каждая краска придумывает себе цвет и так, чтобы не услышали покупатели, называет его хозяину. Потом хозяин приглашает покупателя. Подходит черт, стучит палочкой о землю и говорит с хозяином:
- Тук, тук!
- Кто пришел?
- Я черт с рогами, с горячими порогами,
С неба свалился, в горшок провалился!
-Зачем пришел?
- За краской.
- За какой?
- За красной.
Если красной краски нет, хозяин говорит:
- Нет такой. Ступай домой. По своей дорожке кривой.
Если краска есть, хозяин говорит:
Скачи на одной ножке по красной дорожке
Найди красные сапожки.
Поноси, поноси
И назад принеси!
В это время красная краска убегает. А черт пытается ее догнать.

**Родничок.**
Ребята обхватывают друг друга за пояс и становятся гуськом вдоль весеннего ручья. Все поют:
Разлился родничок,
Золотой рожок. У -ух!
Разлился ключевой,
Белый, снеговой. У-ух!
По мхам, по болотам,
По гнилым колодам. У-ух!
Затем боком стараются перепрыгнуть ручей, не коснувшись воды. Но при этом каждый мешает своему соседу. Тот, кто коснется воды, из игры выбывает.

**Грачи летят.**
Дети становятся в круг. Один выходит на середину и поет:
Грачи летят,
На всю Русь трубят:
-Гу-гу-гу-
Мы несем весну!
Он поднимает руки вверх, показывая, как летят грачи.
Летят! Летят! – кричат дети и поднимают руки
Журавли летят
На всю Русь кричат.
Гу-гу-гу!
Не догнать нас никому!
Летят! Летят! – кричат дети и поднимают руки.
Поросята летят,
Полосаты визжат.
Хрю-хрю-хрю
Надоело нам в хлеву!
Летят, ле… - ошибаются некоторые дети и поднимают руки вверх. Кто ошибается – тот выходит из игры. Далее можно называть и других птиц и животных.

**Колечко.**
Ведущий берет в руки кольцо. Все остальные участники садятся на лавку, складывают ладошки лодочкой и кладут на колени. Ведущий обходит детей и каждому вкладывает в ладошки свои ладони, при этом он приговаривает:
Я по горенке иду, колечко несу! Угадайте – ка, ребята, где золото упало?»
Одному из игроков ведущий незаметно кладет в руки кольцо. Потом отходит на несколько шагов от лавки и произносит нараспев слова:
Колечко, колечко,
Выйди на крылечко!
Кто с крылечка сойдет,
Тот колечко найдет!
Задача игрока, у которого в руках колечко – вскочить с лавки и убежать, а дети, сидящие рядом, должны догадаться, у кого оно спрятано, и постараться придерживая руками, не пустить этого игрока. Если игроку с кольцом не удается убежать, он возвращает кольцо ведущему. А если сумеет убежать, то становится новым ведущим и продолжает игру

**Ворон (2).**
Выбираются Ворон и Заяц. Остальные дети – зайчата. Они цепляются за Зайца, растягиваясь в длинную цепочку и приговаривают:
Вокруг Ворона идем,
По три зернышка несем.
Кому два, кому одно,
А Ворону – ничего!
Ворон садится на землю и ковыряет ее палочкой. Заяц подходит к нему и спрашивает:
-Ворон, Ворон, что ты делаешь?
-Ямку копаю – отвечает Ворон.
-На что тебе ямка?
-Денежки ищу.
-На что тебе денежки?
-Ситчику куплю.
-На что тебе ситчик?
-Мешочек шить.
-Зачем тебе мешочек?
-Камушки класть.
-На что тебе камушки?
-В твоих деток кидать!
-Что тебе мои детки сделали?
- В огород мой прибегали
Лучик да мачик потаскали!
А репочку, да мяточку –
Топотали пяточками!
Кар-р-р!- кричит ворон и бросается на зайчат, а заяц защищает. Тот зайчонок, которого вытянет ворон из цепочки и становится новым вороном.

**Капуста.**
Рисуется круг – огород. На середину круга играющие складывают свои шапки, пояса, платки, обозначающие капусту .Все участники игры стоят за кругом, и один из ребят, выбранный хозяином садится рядом с капустой. Хозяин, показывая движениями воображаемую работу поет:
Я на камушке сижу
Мелки колышки тешу/ 2раза
Огород свой горожу,
Чтоб капусту не украли,
В огород не прибегали
Волк и лисица,
Бобр и куница,
Заинька усатый
Медведь толстопятый.
Ребята пытаются быстро забежать в огород, схватить «капусту» и убежать. Кого Козлик коснется рукой в огороде, тот в игре больше не участвует. Игрок, который больше всех унесет из огорода «капусты» , объявляется победителем.

**Волк и овцы.**
Играющие выбирают волка и пастуха, все остальные – овечки. Пастух становится посреди лужка с палкой в руках. Около него пасутся овечки. Волк прячется за деревом. Пастух поет:
Пасу, пасу овечек недалеко от речки
Волк за горою, серый за крутою.
И днем и ночью рыщет, моих овечек ищет.
А я волка не боюсь. батожком оборонюсь,
Кочережкой отобьюсь.
«Пойду, буду спать!» - говорит пастух, ложится и делает вид, что овечек нет, и припевает:
Пасу, пасу до вечера,
А гнать домой нечего!
Пришел серый волк
Моих овечек столк?
А я заснул и духом не чул!
Пастух начинает искать овечек, стучит палкой о землю и приговаривает: «Тут волчий след, тут овечий след..»
Подходит к волку и спрашивает:
-Волк, ты не видел моих овечек?
-А какие они?
- Беленькие.
- Побежали по беленькой дорожке. (овечки, у кого светлые волосы убегают от волка к пастуху) Затем волк говорит «Побежали по черненькой дорожке» и убегают овечки с темными волосами.

**Баба Яга.**
По считалке выбирается Баба Яга. Затем на земле рисуется круг. Баба Яга берет в руки ветку – помело и становится в центр круга. Ребята бегают по кругу и дразнят:
Бабка Ёжка - костяная ножка,
С печки упала, ножку сломала
А потом и говорит:
-У меня нога болит.
Пошла она на улицу,
Раздавила курицу.
Пошла на базар
Раздавила самовар.
Пошла на лужайку
Испугала зайку.
Баба Яга скачет из круга на одной ноге и старается коснуться ребят своим помелом.

**Пчелы.**
Выбирается участник – изображающий цветок. Остальные ребята делятся на 2 группы – сторожей и пчел. Сторожа, взявшись за руки ходят вокруг цветка и поют:
Пчелки яровые
Крылья золотые
Что вы сидите?
В поле не летите?
Аль вас дождиком сечет,
Аль вас солнышком печет?
Летите за горы высокие,
За леса зеленые.
На кругленький лужок,
На лазоревый цветок.
Пчелы стараются забежать в круг, а сторожа, то поднимая, то опуская руки мешают им. Как только одной из пчел удастся проникнуть в круг и коснуться цветка, сторожа не сумевшие уберечь цветка разбегаются. Пчелы бегут за ними стараясь ужалить и пожужжать в уши.

**Золотые ворота.**
Одна пара играющих берется за руки и поднимает их вверх, образуя ворота. Остальные участники игры, взявшись за руки, цепочкой проходят через ворота и напевают:
Идет матушка Весна,
Отворяй-ка ворота.
Первый март пришел –
Всех детей привел.
А за ним и апрель –
Отворил окно и дверь.
А уж как пришел май –
Сколько хошь теперь гуляй!
Пропустив всех несколько раз, игроки, образующие ворота, каждого спрашивают, какую он выбирает сторону – правую или левую.
Разделившись на 2 команды все составляют новые пары и взявшись за руки, подняв их вверх, становятся в ряд за воротами. Один из играющих, не имеющий пары, входит в ворота, и ему поют:
Ходит матушка Весна
По полям, лесам одна
Первый раз прощается,
Другой раз запрещается
А на третий раз не пропустим Вас!
Затем он ребром ладони разъединяет руки стоящих пар . образовавшиеся 2 команды меряются силой – перетягивают канат.

**Дятел.**
Играющие выбирают участника, изображающего дятла. Остальные игроки подходят с дятлом к дереву и поют:
Ходит дятел по пашнице,
Ищет зернышко пшеницы,
Не нашел и долбит сук,
Раздается в лесу стук.
Тук-тук-тук!
После этого дятел берет палку и считая про себя, стучит по дереву задуманное количество раз. Кто из игроков первым правильно назовет число и столько раз обежит вокруг дерева, становится новым дятлом и игра повторяется.

**Заря – Заряница.**
Один из ребят держит шест с прикрепленными на колесе лентами. Каждый играющий берется за ленту. Один из играющих – водящий. Он стоит вне круга. Дети идут по кругу и запевают песню:
Заря -Заряница, красная девица,
По полю ходила, ключи обронила.
Ключи золотые, ленты голубые.
Раз, два – не воронь
А беги, как огонь!
С последними словами игрового припева водящий дотрагивается до кого – нибудь из игроков, тот бросает ленту, они вдвоем бегут в разные стороны и обегают круг. Кто первым схватит оставленную ленту, тот победит, а неудачник становится водящим. Игра повторяется.

**Ерыкалище.**
Очерчивается круг. По считалке выбирается Ерыкалище. На него надевают маску страшного чудовища. Он становится в круг. Остальные бегают вокруг и припевают:
Эко диво, чудо – юдо,
Морская губа – Ерыкалище!
Эко диво, чудо – юдо,
С горынова дуба – хромое поганище!
Неожиданно игрок, изображающий Ерыкалище, выскакивает из круга, и прыгая, на одной ноге, ловит бегающих вокруг детей. Кого он поймает, того уводит в плен в круг и отдыхает. Затем его снова дразнят, и Ерыкалище уже вместе с пленным игроком прыгают на одной ноге, ловят оставшихся. Игра продолжается, пока Ерыкалище с помощниками не переловят всех детей.

**Дедушка Мазай.**
Играющие выбирают дедушку Мазая. Остальные участники договариваются, какие движения, обозначающие работу, будут ему показывать (молотьбу, жатву и т.д.) они подходят к дедушке Мазаю и поют:
Здравствуй, дедушка Мазай,
Из коробки вылезай!
Где мы были – мы не скажем,
А что делали – покажем!
После этих слов все изображают движениями работу, о которой договорились. Если дедушка Мазай отгадывает, дети разбегаются и он их ловит. Кого первого поймает, тот становится новым дедушкой Мазаем и игра повторяется. Если не отгадывает, ему показывают другую работу.

**Вор – воробей.**
Выбирается огородник и воробей. Остальные играющие образуют круг и берутся за руки. Огородник выходит на середину хоровода, воробей остается за кругом. Дети водят хоровод и огородник поет:
Эй, вор – воробей,
Не клюй мою конопель,
Ни мою, ни свою, ни соседову.
Я за ту коноплю
Тебе ножку перебью.
Огородник бежит ловить воробья. Дети впускают в круг воробья и выпускают, а огородник может ловить его только за кругом. При этом все поют:
Наш воробьишка
В сером армячишке
В чисто поле не идет,
Коноплю не клюет,
По двору шныряет,
Крохи собирает.
Поймав воробья, огородник меняется с ним местами, или выбираются новые огородник и воробей, и игра повторяется.

**Сова.**
Один из играющих изображает сову, остальные – мышей. Сова выкрикивает: «Утро!» и тут же мыши начинают бегать, скакать. Сова кричит: «День», мыши продолжают двигаться. Зетем сова говорит: «Вечер!», тогда мыши начинают ходить вокруг нее и петь:
Ах, ты, совушка-сова,
Золотая голова,
Что ты ночью не спишь,
Всё на нас глядишь?
Сова говорит «Ночь». При этом слове мыши мгновенно замирают. Сова подходит к каждому из играющих и различными движениями и веселыми гримасами старается рассмешить. Тот, кто засмеется или сделает какое – либо движение, из игры выбывает. Тот, кто не рассмеется остается в игре.

**Молчанка.**
Играющие выбирают ведущего , садятся вокруг него и поют:
Кони, кони, мои кони,
Мы сидели на балконе,
Чаю пили, чашки мыли,
По – турецки говорили:
-Чаб – чаляби, чаб – чаляби.
Прилетели журавли
И сказали нам: «Замри!»
А кто первый отомрет,
Тот получит шишку в лоб.
Не смеяться, не болтать,
А солдатиком стоять!
Как только споют последнее слово, все замолкают. Водящий старается рассмешить каждого из детей – движениями, смешными гримасами. Если кто – то из игроков засмеется или скажет слово, то отдает водящему фант. В конце игры каждый из участников свой фант выкупает: по желанию водящего выполняют различные действия (поют, читают стих…)
Жмурки.

Играющие выбирают участника, изображающего кота, завязывают ему глаза платком, - он и есть жмурка, - подводят к двери и поют:
Иди, кот, на порог,
Где сметана и творог!
Повернись пять раз,
Лови мышек, а не нас!
После этих слов все разбегаются, а кот их ищет. Дети увертываются, приседают, ходят на четвереньках (однако, прятаться или убегать очень далеко нельзя!). Если кот подойдет близко к какому – либо предмету, о который можно удариться, его предупреждают, говоря: «ОГОНЬ!» . Когда кот – жмурка поймает кого – либо из детей, тот занимает его место, и игра повторяется.

**Мельница.**
Играющие встают в круг, каждый участник, не сходя с места, кружится. При этом все поют:
Мели, мели мельница,
Жерновочки вертятся!
Мели, мели засыпай
И в мешочки набивай!
На последнем слове песни все должны остановиться и стоять не шевелясь. Кто упадет или не сумеет вовремя остановиться, тот из игры выходит, остальные повторяют песню, и опять кружатся. Остается в круге самый выносливый . он и выигрывает.
Льдинка.
Играют зимой. Дети встают в круг. На середину выходит водящий. Он прыгает на одной ноге, а другой толкает перед собой льдинку. Ему напевают:
Капитан, капитан,
Не бей льдинкой по ногам,
По кривым сапогам!
У тебя нос сучком,
Голова лучком,
Спина ящичком!
На это водящий отвечает:
Скачу по дорожке на одной ножке,
В старом лапоточке,
По пенькам, по кочкам,
По холмам, по горкам.
Бух! По норкам!
С последними словами водящий старается попасть льдинкой в ноги игроков. Дети подпрыгивают, пропуская льдинку. Кого льдинка коснется, тот становится новым водящим и продолжает игру.

**Подкиды.**
Один из играющих берет в руки мяч и напевает:
Оля, Коля, дуб зеленый
Ландыш белый, зайка серый
Брось!
Со словом «Брось!» сильно подбрасывает мяч вверх. Кто из игроков первым на лету его подхватит, тот поет тот же игровой припев и подбрасывает мяч.

**Чурилки.**
Играющие выбирают двоих. Одному завязывают глаза платком, другому дают бубенцы. Затем ведут вокруг них хоровод:
Трынцы – брынцы бубенцы,
Позолочены концы.
Кто на бубенцах играет –
Того жмурка не поймает!
После этих слов игрок с бубенцами начинает в них звонить и ходить в круге, а жмурка стараться его поймать. Как только жмурка его поймает, их заменяют другие игроки, и игра продолжается.

**Перстень.**
Дети садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий вкладывает свои ладони в ладони каждого участника игры. Одному из них он должен незаметно оставить «перстень» - колечко, камушек, орех, который зажат у него между ладонями. При этом напевают:
Я по лавочке иду,
Золот перстень хороню –
В матушкин теремок,
Под батюшкин замок.
Вам не отгадать, не отгадать!
Мне вам не сказать, не сказать!
Сидящие отвечают:
Мы давно уже гадали,
Мы давно перстень искали-
Все за крепкими замками,
За дубовыми дверями.
Затем один из играющих пытается отгадать, у кого спрятано кольцо. Ему приговаривают: «Покатилось колечко с красного крылечка – по овинам, по клетям, по амбарам, по сеням. Найди золотое колечко!» Если он найдет, с тем у кого было колечко обегают лавку. Бегут в разные стороны. Кто первый прибежит, тот и становится водящим.

**Жаворонок.**
В небе жаворонок пел,
Колокольчиком звенел.
Порезвился в тишине,
Спрятал песенку в траве.
Дети стоят в кругу, поют. Жаворонок – водящий ребенок с колокольчиком двигается поскоками внутри круга. С концом песни останавливается и кладет колокольчик на пол между двумя детьми. Эти дети поворачиваются спинами друг к другу. Все говорят: «Тот, кто песенку найдет, будет счастлив целый год». Эти двое обегают круг, двигаясь в противоположные стороны. Кто первым схватит колокольчик, становится Жаворонком. Игра повторяется.

**Катай каравай**
Одному из детей закрывают глаза, поворачивают несколько раз вокруг и припевают:
Катай каравай,
Поворачивай, давай,
К лесу-куролесу.
В огород залезу,
Плетень изломаю,
Гряды ископаю.
Говори, слепой,
Куда головой?
Ребенок должен отгадать и назвать место, куда он повернут головой. Если он отгадывает правильно, его место занимает другой участник.

**Барин**
Дети располагаются по кругу. Внутри круга стоят два стула спинками друг к другу. Выбирают ведущего-барина, он ходит внутри круга.
Дети.
Ходит барин по хороводику,
Ищет барин себе девицу.
(Барин берет одну из девочек за руку и выводит в круг)
Дети. Нашел!
Барин. Хороша ли моя девица?
Дети. Хороша, работяща, красива. Присаживайтесь (Барин и девица садятся на стулья спиной друг к другу.) Раз, два, три! (На счет «три» барин и девица поворачивают головы, если повернули в одну сторону, барин и девица становятся парой, если в разные – значит не судьба)

**Здравствуй дедушка Прокоп!**
Дети стоят в кругу. Выбирают Дедушку Прокопа, он встает в центр круга.
Дети. Здравствуй, Дедушка Прокоп! (Идут к центру круга, кланяются) Не созрел еще горох? (Возвращаются на прежнее место) Ох! Ох! Ох! Ох! Вкусный, сладкий горох! (ритмично притопывают)
Дедушка Прокоп. Нет, не созрел, только посадил, дождик надо.
Дети. Дождик, дождик поливай, будет славный урожай ( поднимают и опускают руки имитируя струйки дождя) Здравствуй Дедушка Прокоп! (Идут к центру круга, кланяются) Не созрел ли твой горох? (Возвращаются на прежнее место) Ох! Ох! Ох! Ох! Вкусный, сладкий горох! (ритмично притопывают).
Дедушка Прокоп. Нет, не созрел, только наливается. Тепла, солнышка надо.
Дети. Красно солнце, пригревай, будет славный урожай! (рисуют в воздухе солнце двумя руками.) Здравствуй, Дедушка Прокоп! (идут к центру круга, кланяются) Не созрел еще горох? (возвращаются на прежнее место) Ох! Ох! Ох! Ох! Вкусный, сладкий горох! (ритмично притопывают)
Дедушка Прокоп. Созрел! Молотить пора! (идут друг к другу, имитируя молотьбу гороха) Обмолотили!
Все убегают, Дедушка Прокоп догоняет.

**Золото**
Дети становятся в круг, один ребенок присаживается в середине на корточки и закрывает глаза. Дети протягивают в центр одну руку, раскрыв ладошку, а ведущий со словами:
Гуси-лебеди летели
Они золото теряли
А ребята прибегали
И золото собирали
Одному из детей кладут в руку «золото». Дети сжимают руку в кулак и быстро переворачивают его. Сидящий в центре круга встает и старается угадать у кого в руке «золото». Все громко считают до трех. Если водящий не угадал, то ребенок со словами «Вот золото!» убегает, а тот его догоняет.