

ГРУШКА»

Дзеці бяруцца за рукі, утвараючы круг, усярэдзіне якога становіцца хлопчык або дзячынка. Гэта і будзе грушка. Дзеці ходзяць у карагодзе вакол грушкі, спяваюць песню, называючы імя таго, хто стаіць усярэдзіне круга :

— Мы пасадзім грушку

Усе, усе,

Няхай наша грушка

Расце, расце.

Вырасці ты, грушка,

Вось такой вышыні.

Распусціся, грушка,

Вось такой шырыні!

Расці, расці, грушка,

Ды у добры час.

Патанцуй, Марылька,

Паскачы для нас.

А ужо наша грушка

Распусцілася,

А наша Марылька

Зажурылася.

«ШУЛЯК»

Дзеці выбіраюць са свайго асяроддзя матку і шуляка – звычайна найбольш спрытных з дзяцей. Матка становіцца спераду, а за ёю у рад дзеці і моцна трымаюцца за пояс адзін у аднаго. Такім чынам стаяць да пачатку гульні. Тады шуляк садзіцца на кукішкі перад маткаю, капае ямку і гаворыць:

— Капаю, капаю ямачку!

— Нашто табе ямачка?

— Агонь паліці.

— Нашто табе агонь?

— Мясa варыці.

— Нашто табе мясa?

— Дзяцей карміці.

— А дзе ж ты мясa возьмеш?

— У цябе.

— А я не дам!

— А я вазьму!

І з крыкам : «А я вазьму!» – шуляк кідаецца лавіць апошняга хлопчыка.

Матка ж імкнецца не дапусціць гэтага. Злоулены хлопчык адыходзіць убок і ужо не удзельнічае да канца гульні, а шуляк такім жа чынам стараецца пералавіць усіх.

А мы тую грушку

Усе шчыпаць будзем.

Ад нашай Марылькі

Уцякаць будзем.

Грушка усярэдзіне круга павінна рабіць усе, аб чым спяваецца у песні, — танцаваць, кружыцца. Пры словах песні «вось такой вышыні», «вось такой шырыні» дзеці паднімаюць рукі угору, разводзяць іх у бакі. Калі спяваюць « а мы тую грушку шчыпаць будзем», усе набліжаюцца да грушкі, каб ушчыпнуць, і хуценька уцякаць, а грушка ловіць каго – небудзь з дзяцей, ставіць яго на свае месца усярэдзіне круга, і гульня паутараецца.

«У ГУСІ»

Усе гусі. Выбіраюць ваука і матку. Гусі стаяць насупраць маткі, а воук паміж імі.

Паміж маткай і гусямі дыялог :

— Гусі, гусі !

— Га-га-га.

— Есць хаціце ?

— Да-да-да.

— Ну ляціце.

«У МЯДЗВЕДЗЯ НА БАРУ»

Аднаго з удзельнікаў гульні выбіраюць або прызначаюць мядзведзем. Мядзведзь ходзіць па сваім лесе, шукае, хто яму робіць шкоду. Дзеці прыходзяць у лес па ягады, па грыбы. Яны ходзяць і разам спяваюць песню :

— У мядзведзя на бару

Грыбы, ягады бяру.

Мядзведзь рычыць,

На нас глядзіць.

- Нельга нам.
- А чаму?
- За гарою шеры воук, не пускае нас дамоу.
- Ну, ляціце, як хаціце, а к вауку не падхадзіце.

Гусі бягуць да маткі. Воук ловіць. Калі зловіць каго, той пераходзіць да ваука і разам з ім ловіць гусей пасля чарговага дыялога. Так працягваецца, пакуль не будуць злоулены усе гусі.

Дзеці могуць некалькі разоў праспяваць сваю песню. Мядзведзь выбірае зручны момант, каб кінуцца на іх. Ён бяжыць за дзецьмі, стараецца каго – небудзь зловіць. Хто будзе злоулены першым, той становіцца мядзведзем. Гульня працягваецца да таго часу, пакуль дзецям не надакучыць.

«БАБА ЕШКА»

Удзельнічае у гульні

«ЛАВІЦЬ КУРЫ»

У гульні можа прымаць удзел вялікая

неабмежаваная колькасць дзяцей.  
Выбіраюць бабу Ешку. У яе два сабакі – Байкал і Мухтар. На зямлі адводзяць круг. Гэта сад. Баба Ешка і сабакі у крузе. Усе удзельнікі гульні бегаюць па-за кругам і крычаць

— Баба Ешка, касцяная ножка!

Баба пасылае сабак лавіць дзяцей. Усе уцякаюць. Каго сабакі зловяць, той становіцца на месца бабінага сабакі.

колькасць дзяцей. Адзін з удзельнікаў – певень, астатнія – куры. Пеуню завязваюць вочы хустачкай. Ён расстаўляе рукі і гоніць курэй пад печ :

— Кыш пад печ, кыш пад печ...

Потым певень пытае :

— А колькі вас есць?

— Колькі у лесе дроу!

Куры разбягаюцца, а певень ловіць іх з завязанымі вачыма.

Кожную курыцу мусіць злавіць тры разы. Пасля усе садзяцца на лаву, певень скручвае пытку з хусткі або ручніка. З кожнай курыцай адбываецца размова:

— На чым сядзіш?

— На ганачку.

— За што трымаешся?

— За клямачку.

— А што гэта збоку?

— Бочка.

— А што у бочцы?

— Мед.

— А каму есці?

— Пану і мне, а пеуню нос у смале.

Тады певень б\*е пыткай курыцу, тая уцякае і хаваецца. Калі ж курыца на

	<p>пытанне «Каму есці?» адказвае : «Пеунік, певунок, для цябе мядок», — певень яе не чапае, а пераходзіць да наступнай.</p>
<p>«У КАТА І МЫШКУ»</p> <p>Дзеці выбіраюць ката і мышку, бяруцца за рукі і становяцца у круг. мышку пускаюць у круг, кот застаецца па-за кругам. Калі ж кот уварвецца у круг, дзеці выпускаюць мышку з круга, а ката стараюцца затрымаць у крузе. Калі ж кот зноу вырвецца з круга, туды пускаюць мышку. Гуляюць да таго часу, пакуль кот зловіць мышку.</p>	<p>«ГРАХІ»</p> <p>Для гэтай гульні выбіраюць роунае месца і робяць у зямлі столькі ямак, колькі дзяцей гуляе. Ямкі капаюць у рад : кожны выбірае сабе ямку і становіцца каля яе. З канцоу рада становяцца дзве маткі, якія качаюць кулю ( мяч), мяркуючы так, каб куля трапіла у чыю – небудзь ямку. Калі яна трапіць у ямку, то пакуль той, чыя ямка, нагнецца падняць кулю, усе хутка разбягаюцца, бо, як ен паднime кулю, усе павінны спыніцца на месцы. Той, хто трымае кулю, кідае яе у бліжайшага, а калі не пападзе, то кладзе у сваю ямку грэх – маленькі каменчык, а калі удасца папасці куляй, то грэх кладзе той, у каго папала куля. Калі у аднаго з удзелнікау гульні набярэцца тры грахі, яго прыгаворваюць да расстрэлу і ставіць да сцяны. Кожны з ігракоу можа ударыць яго кулю тры разы, калі у іх ямцы няма ниводнага граху. Тыя ж, у чыей ямцы есць грахі, б*юць прайграўшага столько разоу, колькі у</p>

	<p>іх не хапае грахоу да трох.  Прайграушы не можа сыходзиць са свайго месца, а можа толькі адхінацца убок.</p> <p>Пасля гульнію пачынаюць ізноу, як і раней.</p>
<p>«У КАЗЛА»</p> <p>Хлопчыкі становяцца у круг і гуляюць у мячык. У каго мячык упадзе, той працягвае рабіць тыя рухі, якія пачау, і так да таго часу, пакуль нехта засмяецца. Таму, хто засмяюся, запісваюць літару «к». так гуляюць, пакуль хто-небудзь з удзельнікаў не атрымае усе літары слова «казел» і кропку. Тады «казел» становіцца нагнуушыся</p>	<p>«У ПЯЦЬ ДЗЕВАК»</p> <p>У гульні могуць прымаць удзел усе, хто пажадае. Адзін з удзельнікаў бярэ мяч і гаворыць :</p> <p>— Я знаю пяць дзевак :</p> <p>Маня – раз,  Таня – два,  Люда – тры,</p>

сярод поля, а праз яго усе скачуць.

Света – чатыры,

Тома – пяць.

Я знаю пяць хлопцаў ( называе іменны).

Я знаю пяць гарадоў ( назваць).

Я знаю пяць рэк ( назваць).

Я знаю пяць красак ( назваць).

Потым па чатыры, па тры, па два, па адным. Калі мяч упадзе, гульнію пачынае другі удзельнік. Перамога той, хто давядзе гульнію да канца.

### «У ЛЫКІ»

Два хлопчыкі садзяцца на зямлю і ўпіраюцца ступнямі адзін у аднаго. Астатнія хлопчыкі павінны пераступаць праз іх ногі. Усіх пытаюць :

— Куды ідзеш?

— У лыкі!

— Ну, ідзі!

Калі усе пяройдуць у лыкі, тады пачынаюць пераскокваць праз ногі назад, ідучы «з лык». Хлопчыкі, што сядзяць не мяняючы позы, павінны іх лавіць. Чым вышэй і спрытней хлопчык скокне, тым цяжэй яго злавіць. Злоулены садзіцца на месца таго, хто злавіў, і сам пачынае лавіць іншых.

### «У КАЗУ»

У казу гуляюць галоуным чынам у полі, у час пасьбы коней – «каля коней». Перш за усе выбіраюць пастуха. Робіцца гэта так : дзеці шырока расстаўляюць ногі і, схіліўшыся, кідаюць шапкі назад. Чыя шапка упадзе бліжэй, той і павінен пасвіць коз. Тады убываецца у зямлю слупок, прывязваецца да яго аброць з повадам і даецца пастуху канец повада у рукі. На такой адлегласці павінен пастух знаходзіцца ад слупка. Удзельнікі складваюць ля слупка свае шапкі, якія называюцца козамі.

Пастух бярэ у рукі дубец або пугу і пасе коз, гэта значыць стараецца не дапусціць, каб нехта падбег да слупка і ухапіў сваю шапку. Калі ж удасца ухапіць тры казы (шапкі), пастуха гоняць сквозь строй. Усе удзельнікі зноў шырока расстаўляюць ногі, а пастух павінен на кукішках бегчы паміж імі. Пры гэтым яго б\*юць шапкамі.

### «АРОЛ»

Выбіраюцца з усей грамады дзяцей дзячынка маткай птушанят і хлопчык арлом – хапаць птушанят. Дзеці становяцца за маткай у рад і трымаюць адзін аднаго рукамі за плечы, а арол становіцца убаку. Цяпер матка бярэ кій у рукі і, размахваючы ім, крычыць : «Акыш, арол!» Акыш, арол!» арол хапае апошняе птушаня, тузае туды – сюды і адрывае, затым адрывае такім жа спосабам другое, трэцяе, пакуль не застанецца адна матка. Тады матка хаваецца сярод дзяцей і адтуль крычыць: «Арол, арол, на куку! Арол, арол, на куку!» Дзеці у гэты час хутка становяцца вакол матки парамі, счэпліваюць між сабой рукі накрыж, замыкаюць подступы да матки. Арол, налягаючы грудзьмі і рукамі, ірве гэтыя замкі, і, як парве іх, гульня канчаецца.

### «АДГАДАЙ ХТО?»

Аднаму удзельніку гульні завязваюць хустачкай вочы, хуценька кружаць яго, потым нехта легенька б\*е яго па плячах. Жмурка павінен адгадаць, хто яго выцяу. Калі адгадае, яны мяняюцца ролямі

«ПАЛАЧКА — БАРОВАЧКА»

Дзеці выбіраюць каго-небудзь вартаўніком палачкі. Вартаўнік бярэ дошчачку ( палена або кавалачак дрэва), кладзе яе на панадворку і, узяшы у руку палачку, крычыць : «Хавайцеся!» Сам вартаўнік закрывае вочы хусткай або шапкай, каб не бачыць, куды хто хаваецца. Калі усе схаваюцца, вартаўнік кладзе палачку на дошку, ходзіць, прагаворваючы :

«БЛІН ГАРЫЦЬ»

З грамады ігракоу выбіраюць аднаго лауцом. Усе астатнія становяцца адзін каля аднаго даволі шчыльна. Вакол гэтай групкі лавец абводзіць на зямлі круг. стаушы спіною да круга, ен крычыць : «Блін гарыць!» Усе выбягаюць з круга і стараюцца забегчы зноу у круг, каб не папасіся лауцу. Каго лавец зловіць, той выходзіць з круга, а лавец ідзе у круг.

Палачка – баровачка прыйшла,

Нікога дома не знайшла.

Каго першага знойдзе,

Той да палачкі пойдзе.

Пасля ідзе шукаць. Як заўважыць каго – небудзь, падбягае да палачкі і б\*е ёю па дошцы, называючы імя знойдзенага. Той становіцца каля палачкі збоку і лічыцца «прыбітым». Калі вартаунік «прыб\*е» такім спосабам усіх ігракоў, тады першы «прыбіты» становіцца на месца вартауніка. Але калі каму – небудзь удасца украсці палачку, гэта значыць дабегчы да яе раней вартауніка і стукнуць ёю па дошцы, сказаўшы : «Палачка украдзена!», тады усе ігракі ідуць хавацца, а вартаунік зноў пачынае гульню.

«СЛЯПЕЦ»

«БАРАДА»

Аднаму з дзяцей завязваюць вочы. Гэта сляпец. Усе бегаюць вакол сляпца, а ен стараецца каго – небудзь злавіць. Калі сляпец ідзе на сцяну, стол або іншы прадмет, яму крычаць:

— Гарыць, гарыць!

Калі сляпец зловіць каго – небудзь, той становіцца на яго месца. І гульня працягваецца.

Гуляюць звычайна дзеці на двары. Чым болей дзяцей прымае удзел у гульні, тым весялей яна праходзіць. З ліку удзельнікаў выбіраюць бараду. Гэты ігрок павінен лавіць усіх.

Прызначаюць пэўнае месца, дзе барада не ловіць. Гэта дом. Дзеці з крыкам разбягаюцца, а барада ловіць. Каго зловіць, той памагае барадзе лавіць нязлоуленых.

Калі ж гуляць даводзіцца у хаце, дзе мала месца, тады барадзе завязваюць хусткай рукі назад. Барада стараецца схапіць каго – небудзь завязанымі рукамі.

У час гульні іншы раз барадой становіцца той, каго ранейшы барада першым ударыць.

У гэтай гульні дзецям трэба увесь час звяртаць увагу, хто у кожны момант барада, бо ролі мяняюцца хутка. Гэта робіць гульню цікавейшай. Дзеці бегаюць бесперастанку.

«МОСТ»

Збіраюцца дзеці, становяцца пара за парай і спяваюць якую – небудзь песню. Той, каму не хапіла пары, ідзе пад мост, гэта значыць пад выцягнутыя рукі дзяцей, і разбівае якую – небудзь пару, ідзе праз увесь мост і становіцца ззаду. А той, хто застаўся без пары, у сваю чаргу ідзе праз мост і вядзе за сабой каго – небудзь.

«У ПІКЕРА»

Пікер – гэта кій, убіты у зямлю, пры якім стаіць адзін з удзельнікаў гульні са сваім кіем. Усе дзеці таксама з кіямі стаяць воддаль. Па камандзе вартаўніка пікера яны кідаюць свае палкі у пікер, каб збіць яго. Той, хто стаіць пры пікеры, павінен падняць яго і зноў убіць у зямлю, а сваім кіем даткнуцца да аднаго з атакуючых. Калі гэта яму удаецца, той яго змяняе. Пікершчык імкнецца паставіць пікер, усе удзельнікі атакуюць яго і стараюцца зноў паваліць пікер. Пікершчык абараняе пікер, датыкаючыся сваім кіем да дзяцей. Але важна, каб ён даткнуўся у час, калі пікер убіты у зямлю.

«У ЦУРКІ»

Гуляюць двое. Яны бяруць па палцы і цурку, г. зн. кароткую, 18-26 см даужыні палачку, і перабіваюцца : хто болей падкіне сваей палкай цурку, не дапусціць, каб яна упала на зямлю, той застаецца у горадзе, а другі ідзе у поле.

Хто застаецца у горадзе, абводзіць палкай вакол сябе круг, становіцца у центр яго і б\*е палкай у цурку так, каб яна заляцела як мага далей.

«У ЧЫЖЫКА»

Гуляюць двое, абодва з палкамі, якія называюцца лаптою. Акрамя таго, робяць яшчэ кароценькую палачку ( 15-17 см). Гэта палачка завецца чыжыкам. Затым на зямлі чэрцяць круг або квадрат і адзін з ігракоу, каму прыйдзецца верх на палцы, становіцца з чыжыкам у круг, а другі ідзе у поле. У крузе чыжык кладзецца на зямлю; ігрок б\*е лаптой па канцу яго, і чыжык падскоквае уверх. У гэты час ігрок павінен ударыць яго так, каб ен паляцеу далека у поле. Калі ігрок

Той, што у полі, паднімае цурку і, зрабіушы на тры крокі «прыступ» да горада, кідае туды цурку, каб яна аказалася у крузе. Калі гэта яму удаецца, ен уваходзіць у горад, а гарадскі ідзе у поле; калі не, абодва застаюцца на месцах і цурку зноу б\*юць у поле. Калі кінутая з поля цурка ляжа на рысу акружнасці, тады гарадскі б\*е яе палкай па адным канцы, каб яна падкінулася уверх. Як толькі цурка апынецца унутры круга, у горад уступае палявы. У другім выпадку ен зноу ідзе у поле.

прымусіць чыжык падскочыць тры разы і не здолее загнаць яго у поле, ен прайграу і сам ідзе з круга у поле, а на яго месца становіцца палявы. Калі ж ен выганіць чыжыка у поле, палявы павінен пераняць яго на ляту сваей лаптой. Тады ен ідзе у круг. Калі гэта яму не удасца і чыжык упадзе на зямлю, ен паднімае яго з зямлі і кідае у круг. калі пападзе, сам ідзе у круг і выбівае чыжыка у поле.

Дагаворваюцца звычайна на 50 ударау. Хто першы зробіць столькі ударау, мае права прымусіць прайграушага праскакаць на адной назе адлегласць ад поля да мяжы столькі разоу, колькі не зроблена ім ударау.

«У ЛАПТУ»

Усе играки чэрцяць круги и бяруць

«У КАТА»

Усе дзеци становяцца у адзін рад, а

лапатки ( ракетки). Адзин без круга.  
Ен кидает мяч, а другая адбиваюць  
лапатачкамі. Яны стараюцца пры  
гэтым не выйсці з свайго круга, бо  
ігрок без круга імкнецца заняць  
пусты круг. хто застаўся без круга,  
кидае мяч, і гульня працягваецца.

на супраць стаіць выбраны лічэннем  
кот. Усе скачуць і крычаць :

— Тра-та-та, тра-та-та,

Не баімся мы ката!

Кот робіць выгляд, што не звяртае на  
іх увагі. Калі дзеці надта разыдуцца,  
кот скокне. Усе замираюць. Хто  
зварухнецца або засмяецца,  
пераходзіць да ката.

«МІХАСІК»

Для проведения игры шесть пар лаптей ставят по кругу. Семь участников игры располагаются вокруг лаптей. После произнесенных ведущим слов :

*Ты, михасик, не зевай, не зевай!*

*Лапоточки обувай, обувай!-*

Звучит буларусская народная мелодия. Все подскоками или шагом белорусской польки движутся по кругу.

С окончанием музыки все останавливаются и каждый старается быстрее обусть лапти. Ребенок, оставшийся без лаптей, выбывает из игры. Убирается одна пара лаптей, и игра продолжается до тех пор, пока останется один игрок. Он и считается победителем.

Правила игры : игроки обувают лапти только по окончании музыки. Двигаться по кругу, составленному из лаптей, надо с его наружной

«ПРЭЛА – ГАРЭЛА»

Ведущий ( или игрок) в разных местах прячет игрушки, сопровождая действия словами:

*Прела – горела, за море летала,*

*А как прилетела,*

*Так где-то и села,*

*Кто первый найдет,*

*Тот себе возьмет*

После этих слов все разбегаются по площадке, ищут спрятанные предметы. Кто больше найдет, тот и выиграл.

Правила игры : начинать искать предметы можно только после произнесенных слов. Во время раскладывания игрушек все должны стоять с закрытыми глазами и не подсматривать. Прятать игрушки необходимо быстро.

стороны...

«ЗАЙКА – МАЛАДЗІК»

Играющие стоят по кругу. Ведущий и дети начинают переключку :

— *Заяц – месяц, где был ?*

— *В лесу.*

— *Что делал ?*

— *Косил.*

— *Куда клал?*

— *Под колоду.*

«ІВАНКА»

На земле чертят круг диаметром 5-10 м. Это лес, а в середине квадратик – дом лесовика. В квадрат помещают Иванку и выбирают лесовика. Остальные – лебеди.

Лебеди, залетая в лес, пробуют забрать иванку. А лесовик – поймать лебедей рукой или дотронуться до них прутиком. Лебедь, которому удастся вывести из леса Иванку, сам становится лесовиком, и игра начинается сначала.

— *Кто украл?*

— *Чур.*

На кого падает слово *чур*, тот догоняет детей, а они разбегаются врассыпную.

Правила игры : Бежать можно только после слова *чур*. Пойманным считается тот, кого коснулся ловишка.

Правила игры : забегать в дом лесовика нельзя. Пойманные лебеди выбывают из игры до смены ролей. Лесовик не имеет права выходить из леса и все время стоять возле дома, он должен двигаться по площадке.

«ЛЯНОК»

«ПАЛЯУНІЧЫ І КАЧКІ»

На земле рисуют кружки – гнезда, которых на два – три меньше, чем игроков. Все становятся в круг, берутся за руки. Ведущий в кругу делает разные движения, все повторяют их. По команде «Сажай лен» игроки занимают гнезда, а кто не займет гнездо, считается «посаженным»: его сажают в гнездо до конца игры.

Правила игры : побеждает тот, кто займет последнее свободное гнездо.

Играющие делятся на две команды с одинаковым количеством участников. Одна команда – утки, другая – охотники. Охотники образуют внешний большой круг и очерчивают его. Утки очерчивают внутренний малый круг на расстоянии 2,5 – 3 м от круга охотников. По сигналу охотники стреляют в уток – стараются попасть в них мячом. Когда все утки пойманы, команды меняются.

Правила игры : охотникам и уткам нельзя выходить из очерченного кругов. Осаленный мячом выходит из игры. Если играют несколько команд, выигрывает та команда, которая быстрее переловит уток.

«ЛИСКИ»

Играющие по договоренности или по жеребьевке выбирают лиса – ведущего и, построившись в круг диаметрой 10-20 м, кладут возле себя лисок. Лис подходит к одному из играющих и говорит :

— *Где был ?*

— *В лесу.*

— *Кого поймал?*

— *Лиску.*

— *Верни лиску мою.*

— *За так не отдаю.*

— *За что отдашь – скажи сам.*

— *Если обгонишь, тогда отдам.*

После этого они бегут в противоположные стороны по кругу. Хозяином лиски становится тот, кто займет свободное место в кругу, лисом – игрок, который

«ПРОСА»

Играющие становятся в шеренгу. Ведущий подходит к одному из них и говорит :

— *Приходите к нам просо полоть.*

— *Не хочу!*

— *А кашу есть?*

— *Хоть сейчас!*

— *Ах, ты ж, лодырь!*

После этих слов ведущий и лодырь ( гультай) обегает шеренгу и один из них, кто прибежал быстрее, занимает в шеренге освободившееся место. Тот, кто остался, становится ведущим.

Правила игры :начинать бежать надо только после слов : «Ах, ты ж, лодырь!» Чтобы ведущий и гультай не мешали друг другу во время бега, ведущий должен бежать вдоль шеренги перед ребятами, а гультай – за их спинами. Выигрывает тот, кто первым встанет в шеренгу.

остался.

Правила игры : бегать разрешается только по внешней стороне круга.

Примечание : лиской может быть любой предмет – кубик, мячик, игрушка.

#### «МАРОЗ»

С помощью считалки выбирается Дед Мороз.

*Ты зеленый, ты красный,*

*Ты в шубе, ты в кушаке,*

*У тебя синий нос,*

*Это ты, Дед Мороз!*

Все дети разбегаются, а Дед Мороз старается дотронуться до любого игрока и заморозить его.

Замороженный стоит неподвижно в любой позе.

#### «ПЯРСЦЕНАК»

Играющие стоят по кругу, держат руки впереди лодочкой. Выбирается один ведущий. В руках у ведущего лежит небольшой блестящий предмет ( это может быть колечко, фантик из фольги). Ведущий идет по кругу и каждому как будто кладет колечко в руки. При этом он говорит :

*Вот по кругу я иду.*

*Всем колечко вам кладу,*

*Ручки крепче зажимайте*

*Да следите, не зевайте!*

Правила игры : разбежаться можно только после окончания считалки. В момент заморозки можно принять любую позу. Выигрывает тот, кто ни разу не попался Деду Морозу.

Одному из детей он незаметно кладет колечко, а потом выходит из круга и говорит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!»

Тот, у кого в ладошках окажется колечко, выбегает, а дети должны постараться задержать его, не выпустить из круга

Правила игры : после слов : «олечко, выйди на крылечко!» — все игроки должны успеть быстро взяться за руки, чтобы не выпустить игрока с колечком в руке из круга.

### «ГУСИ ЛЯЦЯЦЬ»

Вожаком избирается игрок, который знает как можно больше названий животных и птиц. Вожаком придумывает названия летунов : «Гуси летят», «Утки летят» и т.д. Дети поднимают руки и машут крыльями. При этом громко говорят : «Летят» – и быстро опускают руки. Когда вожак говорит, например : «Щуки летят», игроки могут допустить ошибку и помахать руками. У того, кто ошибся, берут фант, который он должен выручить в конце игры ( рассказать стихотворение, спеть песню, станцевать).

Правила игры : дети должны быть внимательными и не ошибаться...

### «У МАЗАЛЯ»

участники игры выбирают Мазалья. Все остальные отходят от Мазалья и договариваются, что будут показывать, после чего идут к Мазалю и говорят :

— *Здравствуй, дедушка Мазаль –*

*С длинной белой бородой,*

*С карими глазами,*

*С белыми усами!*

— *Здравствуйте, детки !*

Где вы были?

*Что делали ?*

— *Где мы были, вам не скажем,*

*А что делали – покажем!*

Все дети делают те движения, о которых договорились заранее. Когда дед мазаль отгадает, играющие разбегаются, а дед ловит их.

Правила игры : Дед Мазаль выбирает себе на замену самого быстрого, ловкого игрока.

«ЛЯСЬ, ЛЯСЬ, УЦЯКАЙ !»

Играющие ходят по площадке – собирают на лугу цветы, плетут венки, ловят бабочек и т.д.

Несколько детей выполняют роль лошадок, которые в стороне щиплют травку. На слова ведущего :

— *Хлоп, хлоп, убегай !*

*Тебя кони стопчут.*

— *А я коней не боюсь,*

«ПАЦЯГ»

Мелом обозначается центр площадки. По обе стороны площадки на расстоянии 5 м наносятся линии, за которыми в колонну по одному выстраиваются две команды игроков.

По сигналу каждая группа, повернувшись боком, идет навстречу друг другу. Сцепившись согнутыми в локтях руками, игроки каждой команды тянет в свою сторону, стараясь нарушить цепь противника,

*По дороге прокачусь* –

несколько игроков начинают скакать на палочках, подражая лошадкам и стараясь поймать детей, гуляющих на лугу.

Правила игры : убежать можно лишь после слов *прокачусь* . тот ребенок, которого настигает лошадка, на время выбывает из игры.

т.е. перетянуть соперника за ранее обусловленную линию. Кто перетянул, тот и выигрывает.

Правила игры : дети не должны умышленно разрывать руки, мешать другим, вызывать падение игроков.