

«Обыкновенные жмурки» (русская)

Одному из играющих – жмурке – завязывают глаза, отводят его на середину комнаты и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:

- Кто, кто, на чём стоишь?
- На квашне.
- Что в квашне?
- Квас.
- Лови мышей, а не нас.

После этих слов участники игры, разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становится жмуркой.

Если жмурка подойдет близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнув: «Огонь!». Играющим не разрешается прятаться за какие-либо предметы или убегать очень далеко. Они могут увертываться от жмурки, приседать, проходить на четвереньках. Пойманного игрока жмурка должен узнать и назвать по имени, не снимая повязки.

«Палочка-выручалочка» (русская)

Дети выбирают водящего считалкой. Водящий закрывает глаза и встает лицом к стенке. У стены лежит палочка из дерева (длина 50-60 см., диаметром 2-3 см) и ярко окрашенную. Водящий берет палочку, стучит ею по стене и говорит: «палочка пришла, никого не нашла. Кто первым найдет, тот за палочкой пойдет». После этих слов он идет искать. Заметив кого-то водящий громко называет его

по имени и бежит к палочке, стучит по стене, кричит: «Палочка-выручалочка нашла...(имя игрока)». Так водящий находит всех детей. Первый кого нашли, потом становится водящим. Но игрок, которого нашли, может добежать до палочки раньше водящего со словами: «Палочка-выручалочка, выручи меня» - и постучать по стене. Затем бросить её как можно дальше от стены и, пока водящий ищет её, спрятаться. Водящий опять бежит за палочкой и повторяет действия, описанные выше.

«Филин и пташки» (русская)

дети выбирают для себя какими они птицами будут (например: голубь, воробей, ворона, гусь и т.д.). играющие выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал филин, придумываю, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, останавливаются и приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, которую он выбрал. На сигнал «Филин!» все птицы стараются быстрее занять место в своем домике. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.

«Фанты» (русская)

Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и каждому говорит:

Вам прислали сто рублей.
Что хотите, то купите,
Черный, белый не берите,
«Да» и «нет» не говорите!

После этого он ведет с участниками игры беседу, задает разные вопросы провокационные, с тем чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: *черный, белый, да, нет*. Тот, кто сбился, отдает водящему фант. После игры каждый проштрафившийся выкупает свой фант. При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют песни, загадывают загадки, читают стихи и т.п. фанты можно выкупать сразу же после того, как проиграют несколько человек. На вопросы надо отвечать быстро, ответ исправлять нельзя.

«Краски» (русская)

Выбирается хозяин и два покупателя. Остальные – краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит:

Тук! Тук!
Кто там?
Покупатель.
Зачем пришел?
За краской.
За какой?
За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» Если же покупатель угадал цвет краски, то за краску платит «Шуба, шапка и пальто, вот тебе и сто!». После этих слов краска убегает, а покупатель догоняет. Если не догнал, то краска садится на место и перегадывает цвет краски. Второй покупатель делает тоже самое.

«Горелки» (русская)

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий – горелка. Играющие нараспев говорят слова:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Стой подле,
Гляди на поле,
Едут там трубачи
Да едят калачи.

Погляди на небо:
Звезды горят,
Журавли кричат:
- Гу, гу, убегу.
Раз, два, не воронь,
А беги как огонь!

После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Игра повторяется. Если горелке удастся запятнать одного из пары, то он становится впереди колонны с ним, а тот кто без пары становится горелкой.

«Кот и мышь» (русская)

Играющие встают в два ряда лицом к друг другу, берутся за руки, образуя небольшой проход – нору. В одном ряду стоят коты, а в другом – мыши.

Игру начинает первая пара: кот ловит мышь, а та бежит вокруг играющих. В опасный момент она может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками играющих. Как только кот поймал мышь, играющие встают в ряд. Начинает игру новая пара. Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей. Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убегать далеко от норы.

«Ложкари» (русская)

Дети стоят по кругу, выбирается один водящий ему даются ложки. Под стих он ходит за кругом, как слова заканчиваются, он останавливается возле ребенка.

В круг ребята встали,
В руки ложки взяли.
Вот они, какие ложки расписные.
Ложкари, ложкари. Мы играем?
Раз, два, три!

Отдает ему одну ложку, а другую оставляет у себя. Они разбегаются в разные стороны оббегая круг, кто первый добегит до пустого места.

