

КАРТотеКА «ХОрОВОДНЫЕ ИГРЫ С ПЕНИЕМ»

ВОДЯНОЙ

Водяной (водящий) сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие водят вокруг него хоровод со словами:

Дедушка водяной,
Что сидишь ты под водой?
Выгляни на чуточку,
На одну минуточку.
Раз, два, три – водяной не спи!

Хоровод останавливается, "водяной" встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих. Задача водяного - определить, кто перед ним. Если водяной угадал, он меняется ролью и теперь тот, чье имя было названо, становится водящим. "Водяной" может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Для большей сложности "водяной" при последних словах песни раскручивается навстречу движения хоровода.

P.S. Когда долго играют, то многих уже узнают по одежде, поэтому наши ребята иногда меняются шарфами, или снимают какую-либо деталь одежды, чтобы было посложнее. Приседают пониже или встают на цыпочки.

МАТРЕШКА (поцелуечная)

Парни и девочки образуют 2 круга – внутренний (парни) и внешний (девки). Девочки держатся за руки и идут по солнцу, парни стоят друг за другом и идут против солнца.

Шла матрёшка по дорожке,
Потеряла 2 серёжки,
2 серёжки, 2 кольца,
Целуй, девка, молодца
Девки целуют парней
Шла матрёшка по дорожке,
Потеряла 2 серёжки,
2 серёжки, 5 колец,
Целуй девку, молодец
Парни целуют девок

.....

ГОРЕЛКИ

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Глянь на небо -
Птички летят,
Колокольчики звенят:
Диги - дон, диги - дон,
Выбегай из круга вон!

Горящий стоит спиной к ручейку. Стоящие в последней паре ребята бегут в разные стороны. Их задача - взяться за руки , но уже впереди горящего . Горящий догоняет одного из них. Пойманный становится горящим. Эту игру из детской забавы можно превратить в вчерашнюю поцелуйную, когда ручеек образуют пары - парень с девушкой. Горящий -тоже парень . Удастся ему догнать девушку и поцеловать до того , как пара соединится , значит, он забирает ее с собой , образуя новую пару в ручейке. Горит парень, который не сумел встретиться со своей девушкой.

.....

.....

ТРИФОН

Как у дядюшки Трифона
Было семеро детей,
Они не пили, не ели,
Друг на друга все глядели.
Разом делали вот так!
Как так?

Стоящий в центре показывает движения (можно под музыку). Все должны проделать то же самое. Водящий выбирает того, кто не успеет или неправильно сделает движение, тот начинает водить

.....

.....

РУЧЕЁК

Ребята обхватывают друг друга за пояс и становятся гуськом вдоль весеннего ручья. Все поют:

Разливался родник ключевой,
Белый, снеговой:
По чистым полям,
По синим морям,
По мхам, по болотам,
По зелёным колодам.
Царь едет жениться,
Царевна велит воротиться:
Сама к тебе буду,
Летом — в карете,
Зимою — в возочке,
Весной — в челночочке!

Затем боком стараются перепрыгнуть ручей, не коснувшись воды. Тот, кто коснулся воды, из игры выбывает.

.....

.....

ЗАРЯ

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а одному из играющих - "Заря" ходит сзади с лентой и говорит:

Заря – зарница, красная девица,
По полю ходила, ключи обронила,
Ключи золотые, ленты голубые,
Кольца обвитые -за водой пошла!

С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится "зарей". Игра повторяется. Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому на плечо положить ленту.

.....

.....

РЕДЬКА

Выбираются «попрошайка» и «бабка». За «бабкой» становятся игроки, держась за плечи друг друга. «Попрошайка» обходит колонну с песней:

Вокруг бабки хожу
У ней редьки прошу:
Бабка – сопливка,
Редька – червивка,
Бабка, бабка, дай редьки! «Бабка отвечает»: иди-
ка, потяни.

«Попрошайка» идёт в конец колонны, обхватывает последнего игрока за талию и тянет к себе. Все игроки, которых он сумел вытянуть становятся за ним, держась уже за талию друг друга. Задача «попрошайки» вытянуть всю редьку с «бабкой». Та часть команды, которая за "попрошайкой" держат за талию друг друга.

.....
.....

СЕЛЕЗЕНЬ И УТКА

Выбирается Селезень (парень) и Утка (девушка). Встаем в круг. Изначально утка - в кругу, селезень - за кругом. Поется песенка, можно просто говорить.

Селезень утку загонял,
Молодой серу загонял,
Пойдем, утица, домой,
Пойдем, серая, домой,
У тя семеро детей,
Восьмой - селезень,
А девятая - сама,
Поцелуй разок меня.

Селезень и уточка могут бегать как угодно, круг им может помогать либо мешать. Это разновидность игры "Кошки-мышки". Когда Селезень догонит Утку, они встают в круг и играющие поют: "Аще поцелуйся, больше не балуйся". Парень целует девку.

.....

.....

ТКАЧИХА

Делимся на 2 равных по количеству команды. Играющие стоят плотно прижавшись локтями, друг напротив друга, практически стенка на стенку. Это похоже на станок. С двух сторон улочки стоят парень и девка- это челноки. Сходимся навстречу друг другу на 4 шага и расходимся обратно со словами:

«Я веселая ткачиха,

хорошо умею ткать.

Пинч-понч-клепа-клепа,

Хорошо умею ткать."

есть вариант такой:

Челнок бежит - земля дрожит

Шьет-пошивает, дале посылает

сначала сходятся (4 шага - Я веселая ткачиха), затем расходятся (4 шага) и т.д. Челноки должны успеть пробежать через улочку, когда "станок"

расходятся, затем пробежать в обратном направлении, когда они разойдутся в следующий раз и т.д. Скорость увеличивается и как только челноки попадают между улочек ("заткали ниточку"). Выбираются новые челноки и игра начинается сначала.

Если шеренги образовать разнополые женскую и мужскую, то при сближении парни девок пытаются успеть поцеловать, а челноки тогда выходят по порядку с разных сторон стенок и пробегая между ними целуются. Когда пробежали присоединяются к своей «деревне» встают в шеренгу.

.....

.....

МЕСИМ ТЕСТО

Делаем большой круг. Внутри находится ведущий. Круг сжимается со словами: «Месим, месим, месим тесто....» Когда круг сжался до минимума и стоящих в круге «помесили» кулачками, поднимают руки и круг начинает "раздуваться" (расходимся в разные стороны) со словами: «Дуйся пузырь, раздувайся большой, оставайся такой, да не лопайся». Круг раздувается до тех пор, пока в каком-то месте не порвется. Те 2 человека (или более), которые разорвались, тоже встают в центр круга, и игра продолжается. Игроки, которые находятся в круге могут помочь "пузырю" лопнуть. ;-)

Игра заканчивается, когда снаружи "пузыря" никого не останется.

.....

.....

В ПЕРСТНИ

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 он приговаривает:

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
Всё 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, у кого из играющих спрятано кольцо, они одновременно с ним бегут в разные стороны, обегая лавку. Кто первым сядет на свободное место, тот водящий. Он и прячет снова кольцо.

.....

.....

ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА (КРУГОВЫЕ)

3-4 человека участников игры образуют круг, стоя лицом к центру и подняв сомкнутые руки. Через эти «ворота» пробегает цепочка остальных игроков, взявшихся за руки. Стоящие игроки (ворота) поют:

Золотые ворота
Пропускают не всегда:
Первый раз прощается,
Второй раз - запрещается,
А на третий раз
Не пропустим вас!

После слов «не пропустим вас» те, кто образует «ворота», руки опускают. Оказавшиеся внутри круга берутся за руки с образующими круг, увеличивая число «ворот». Не пойманные восстанавливают цепочку и бегут снова. С каждым закрытием ворот бегущих всё меньше. Трёх не пойманных участников игры объявляют победителями.

Правила:

1. Игроку, который должен пройти через ворота, нельзя останавливаться перед ними (из-за боязни, что они закроются). Остановившегося считают пойманным.
 2. Идущим или бегущим нельзя расцеплять руки. Надо держаться за руку хотя бы с одним игроком. Кто бежит, ни с кем не держась за руки, считается пойманным.
 3. Опускать руки («закрывать ворота») можно только при последнем слове песни. Пойманных раньше времени надо отпустить.
 4. Во избежании травматизма :-)) не забывайте, что у людей головы не чугунные. Опускайте руки аккуратно.
-

.....

У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ

На площадке чертят две линии на расстоянии 10 метров друг от друга. За одной линией стоит водящий - «медведь», за другой - «дом», в котором живут дети. Дети выходят из «дома» в «лес» собирать грибы и ягоды. Они подходят к медвежьей берлоге со словами:

«У медведя во бору
Грибы, ягоды беру.
А медведь не спит,
И на нас глядит».

На последних словах «медведь» выскакивает из «берлоги» и старается поймать убегающих в свой дом детей. Пойманный игрок сам становится «медведем».

.....

.....

АЛЁНУШКА И ИВАНУШКА

Играющие встают в круг и берутся за руки. Выбираются Алёнушка и Иванушка, Иванушке завязывают глаза. Они находятся внутри круга. Иванушка должен поймать Алёнушку. Чтобы это сделать он может звать её: «Алёнушка, ты где?». Алёнушка обязательно должна откликаться: «Я здесь!». Как только Иванушка поймал Алёнушку, их место занимают другие ребята и игра начинается с начала. P.S. У Алёнушки может быть в руках колокольчик, для сложности.

.....

.....

НЕВОД

Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих. Двое или трое играющих берутся за руки, образуя «невод». Их задача - поймать как можно больше «плавающих рыб», т.е. остальных игроков. Задача «рыб» - не попасться в «невод». Если «рыбка» не смогла увильнуть и оказалась в «неводе», то она присоединяется к водящим и сама становится частью «невода». «Рыбки» не имеют права рвать «невод», т.е. расцеплять руки у водящих. Игра продолжается до того момента, пока не определяется игрок, оказавшийся самой «проворной рыбкой».

.....

.....

ШЕМЕЛА

Детская девичья игра: бег взапуски на корточках, при песне: Не учила меня мать ни ткать, ни прясть, а учила меня мать шемелой играть!

ВОРОБУШЕК

По считалке выбирают водящего ("воробушка"). Все играющие придумывают для себя названия какого-либо дерева или цветка: тополь, береза, дуб, клен, калина, малина, роза и т.д. Каждый громко называет себя, так как эти названия нужно запомнить. Все, кроме водящего, садятся на стулья в круг. В центре круга ставят стул: это "столбичек", на который и садится водящий - "воробушек". Он сидит "на столбичке" и поет. Остальные играющие могут подпевать.

Чив-чив-чив, воробушек
Сидел-сидел на столбичке,
Слетел-слетел воробушек на малину!
Тот, кто назвался "малиной", должен
быстро подхватить песенку:
Чив-чив-чив, воробушек
Сидел-сидел на столбичке.
Слетел-слетел воробушек на березку!

Это продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не споет "на столбичек"! Как только прозвучали эти слова, все игроки должны быстро сменить свои места, в том числе и водящий. Только "столбичек" занимать нельзя. Тот, кто останется без места, становится водящим. Он садится на "столбичек", и игра продолжается.

.....

.....

СКОВОРОДА

5 - 10 участников игры должны быть примерно равны по силе. Они встают в кружок и берутся за руки. У самых ног чертят круг - «сковороду». Затем все идут или бегут вокруг круга. По сигналу ведущего останавливаются и начинают тянуть своих соседей справа и слева на «сковороду», а сами упираются ногами. Кто наступил на «сковороду», тот «испёкся». Затем все снова бегут вокруг круга. Эта игра продолжается до тех пор, пока не останется одного или двух «неиспёкшихся», они - победители. Эту народную игру лучше всего проводить зимой. От неё и на морозе жарко.

Правила:

1. Начинать тянуть на «сковороду» модно только по сигналу ведущего.
2. Тот, кто отпустил руку соседа, считается проигравшим - «испёкшимся».

.....

.....

ПЛАТОЧЕК

Все стоят в общем кругу. Ведущий выходит и бросает вверх один или несколько маленьких платочков в зависимости от количества человек. Задача парней - поймать платочек. Если хотя бы один из платочков упал на землю - для не поймавших парней символическое наказание, например, отжаться 10 раз. Далее те, кто поймали платочек подходят к понравившейся девушке и приглашают ее - кладут платочек ей на плечо. Затем под музыку в танце парень должен забрать платочек у девушки, не применяя силу, а девушка также в танце должна уворачиваться и не давать забрать платочек. Примечание - это народная игра и музыка обычно народная звучит. Музыка продолжается пока все пары во всех парах не заберут платочки. Если парень забрал платочек раньше других - танцует вместе с девушкой держась за платочек до окончания музыки.

Затем кто-то один снова бросает вверх все платочки.

Помните, что в танце вы демонстрируете грацию, стать, ловкость и непринужденность. Парень просто пытающийся загнать девушку в угол или ведущий себя как с противником на спортивном ринге выглядит также смешно и нелепо как и девушка пытающаяся сберечь платочек пряча его в кулаках или наматывая узлами на пальцы.

.....

.....

ГУСИ-ЛЕБЕДИ

Все игроки становятся у одной условной линии. Выбирается водящий. Он говорит:

Гуси-гуси

Команда отвечает: Га-га-га

Водящий: Есть хотите?

Команда: Да-да-да

Водящий: Ну летите!

Команда: Нам нельзя.

Серый волк под горой,

Не пускает нас домой.

Водящий: Ну, летите как хотите, только крылья берегите!

После этого вся команда пребегает за вторую условную линию. Водящий пытается поймать (не засалить, а именно схватить и удержать) какого-нибудь игрока или даже двух. Тот, кого поймали, присоединяется к водящему, и все повторяется сначала, но ловят уже два игрока остальных. Игра продолжается

Группа «Я — воспитатель»: <https://vk.com/yavosp>

Дополнительные материалы для воспитателей по подписке: <https://vk.com/donut/yavosp>

до тех пор, пока не пойманным не останется один "гусь" - этот игрок и считается выигравшим.

.....

[Источник](#)