

## «ВОДЯНОЙ»

Народная игра.

Жмурка-водяной стоит в кругу.

Дети ходят по кругу и поют:

Дедушка Водяной,  
Зачем сидишь ты под водой,  
Выгляни на чуточку,  
На одну минуточку.

Жмурка-водяной ловит детей и отгадывает  
наощупь кого поймал.



## «КОРЗИНОЧКИ»

### Народная игра.

Играющие встают по парам в рассыпную, держась за руки и организуют «корзиночки». Мы выбираем 2-х человек: один будет убегать, другой будет догонять. Игрок, который захочет отдохнуть, может занять любое место в корзиночке. Он подбегает к любой паре, берёт за руки игрока в «корзиночке». Тот человек, который остался вне корзиночки, т.е. без пары, начинает убегать. Как только догоняющий догнал убегающего, они меняются ролями.

## «ПОДНЫРКИ»

Разновидность игры «Корзиночки».

Стоим мы точно так же парами, держась за руки.

Но когда игрок подбегает к «корзиночке», он не просто встаёт вместо кого-то, он подныривает под руками и занимает чьё-то место и берёт за руки партнёра.

Тот человек, который остался вне корзиночки, т.е. без пары, убегает. Как только догоняющий догнал убегающего, они меняются ролями. Игра продолжается.

## «СИДИ, СИДИ, ЯША»

**Ведущий** – «жмурка» («Яша» или «Маша») стоит в центре круга.

Дети идут хороводом по кругу и поют:

Сиди, сиди, Яша (Маша),

Ты забава наша,

Погрызи орехи,

Для своей потехи!

Свои руки положи,

Имя правильно скажи!- хоровод останавливается.

Яша (Маша) подходит к детям, кладёт руки на любого ребёнка и называет его имя.



## «СЛОМАННОЕ ЗЕРКАЛО»

Народная игра.

**Игра должна поводиться в полной тишине!!!**

Дети стоят в колонне друг за другом.

Ведущий стоит в конце колонны.

Последний в колонне игрок поворачивается к ведущему лицом, вед. показывает какие-то движения, которые, стоящий впереди ребёнок должен запомнить и передать следующему игроку. Затем он поворачивается по ходу колонны, задевает плечо впереди стоящего, тот (уже второй игрок) так же поворачивается к нему лицом. 1-й игрок передаёт движения 2-му игроку, который в точности должен повторить эти движения и передать эти движения 3-му игроку и так далее до последнего игрока.

Всю игру наблюдает отдельно стоящий ребёнок, который отслеживает момент, где может произойти сбой, т.е. где «зеркало сломалось».

Как только игрок передал движение сразу поворачивается спиной и не подглядывает.

Когда игра закончилась, последний игрок выходит из колонны и встаёт напротив ведущего рядом с колонной. Он показывает движение, которое ему передали, а ведущий показывает движение, которое он показал изначально.