Русская народная подвижная игра для детей **«Золотые Ворота».** Для игры нужно хотя бы 7-8 участников, но если народу больше, то играть веселее! Принять участие в этой забаве могут детки от пяти лет.

*Правила игры.* Количество «ворот» стоятся в зависимости от количества играющих детей, начиная от одних до четырёх. По двое ведущих берутся за руки и строят «ворота» (поднимают сомкнутые руки вверх). Для того, чтобы выбрать  пару или больше детей на роль «ворот», воспользуемся [детской считалкой.](http://www.karakyli.ru/2014/03/29/detskie-schitalki/) Остальные берутся за руки, и хоровод начинает двигаться, проходя под «воротами». Хоровод нельзя разрывать! Все хором произносят такие слова (сначала, пока ребята не разучили присказку, взрослый может говорить ее один):

 «Золотые ворота, проходите, господа:

Первый раз прощается,

Второй раз воспрещается,

А на третий раз не пропустим вас!»

Когда звучит последняя фраза, «ворота закрываются» — водящие опускают руки и ловят, запирают тех участников хоровода, которые оказались внутри «ворот». Тех, кого поймали, тоже становятся «воротами». Могут быть варианты: можно начать игру с одних ворот, «ворота» разрастутся до 4-х человек, затем разделить их и сделать двое ворот, а можно оставить и просто гигантские «ворота». Игра, обычно, идет до двух последних не пойманных игроков. Они становятся новыми воротами.

**«Чиж».**Для игры необходимо четное количество детей, если водящим будет взрослый. Дети встают парами мальчик с девочкой. Девочки впереди, образуя внутренний круг. Мальчики за девочками, образуя внешний круг (по принципу игры «Третий лишний»)

 По дубочку постучишь,

Вылетает птичка чиж.
У чижа, у чижика,
Хохолочек рыженький,

Чиж, чиж не зевай

Себе пару выбирай

*Правила игры:* После произнесенных слов водящий (сначала взрослый, затем выбирается из детей) определяет тех, кто побежит - девочки, мальчики, девочки и мальчик одновременно. Если бегают девочки по внутреннему кругу, то мальчики стоят на месте. По команде водящего: «Раз, два, три себе пару подбери». Девочки имеют право встать на любое место, **кроме** своего, где стояли раньше, а **также** на место соседа справа и слева. После того, как девочки заняли места, водящий проверяет, кто нарушил правила игры (дается штрафное очко кругу - топаем ногами).

 Повторяются вновь стихи, после них бегут по внешнему кругу мальчики друг за другом. По команде водящего: «Раз, два, три себе пару подбери». Мальчики останавливаются и также занимают любое место, **кроме** своего, где стояли раньше, а **также** на место соседа справа и слева. Помимо этих условий игры, мальчики не имеют права забегать во внутренний круг(девочек). После того, как девочки заняли места, водящий проверяет, кто нарушил правила игры (дается штрафное очко кругу - топаем ногами).

В-третий раз произносятся стихи, и водящий дает команду бегать по своим кругам девочкам и мальчикам вместе, не смешивая круги. После команды водящего: «Раз, два, три себе пару подбери». Мальчики и девочки образуют пары согласно правилам. Игра может повторяться несколько раз.

Игра **«Телеграмма»**

Играющие становятся в круг и берутся за руки. В центре круга стоит водящий и внимательно наблюдает за руками игроков. Кто-нибудь восклицает: «Посылаю телеграмму!» «Кому?» -спрашивает водящий. Называется имя ребёнка. Например, Тане.

Таня спешит «отправить» телеграмму дальше, сжимая легко и быстро руку соседа справа или слева. А водящий, наблюдая за руками, должен угадать, у кого сейчас телеграмма, т.е. назвать игрока, который в данный момент передает сигнал. Если он угадает, то игрок становится водящим, а если не угадает, то продолжает водить. И теперь уже Таня восклицает: «Посылаю телеграмму!» и называет имя того, от кого пойдёт сигнал.

*Примечание. Игра достаточно, остросюжетная и требует сосредоточенности, внимания и выдержки не только от водящего, но и от остальных игроков.*

**Игра** Растяпа

 Играющие встают парами по кругу. В парах выстраиваются в затылок один за другим. В центре становится один игрок без пары, зовущийся Растяпой. Когда начинает играть музыка, передние игроки выходят из пар внутрь круга и двигаются по часовой стрелке, приплясывая под музыку, вместе с Растяпой. Остальные стоят и хлопают им в ладоши. Когда музыка останавливается, те, кто плясал, должны найти свободно стоящего без пары и встать за него. Кто пары не нашел, остается в кругу Растяпой, и ему хором кричат:

— Раз, два, три, растяпа - ты!

Когда он же остается Растяпой во второй раз:

— Раз, два, три, четыре, пять, растяпа - ты опять!

И в третий:

— Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь, растяпа - ты совсем!

Второй вариант игры

Девчонки становятся во внешний круг на некотором расстоянии друг от друга, парни перед ними, к ним спиной. Парней должно быть на одного больше. Начинается музыка, парни танцуют внутри круга в произвольном порядке, могут крутиться с захватом за локти. Как только музыка замолкает, каждый из них должен стать за спиной у любой девушки (не обязательно той, что в начале). Тот, кто остался лишним, торжественно хором объявляется растяпой: "Раз-два-три, растяпа - ты!"
Во внутреннем кругу уже оказываются девушки и растяпа. Снова играет музыка, все танцуют, когда музыка останавливаются - прячутся за спины у стоящих в кругу (по ходу игры уже становится не важно за кем прятаться, потому что растяпами могут становится как парни, так и девушки. Главное успеть заскочить).
Тот, кто второй раз остается растяпой, удостаивается такой считалки: "Раз-два-три-четыре-пять, растяпа ты опять".
Ну а на третий раз все дружно ставят диагноз: "Раз-два-три-четыре-пять-шесть-семь, растяпа ты совсем!!". И растяпу, естественно, убивают, жарят и съедают :-)

**Коршун**

Играющие выбирают коршуна и наседку, остальные — цыплята. Коршун роет ямку, а наседка с цыплятами ходит вокруг него и нараспев говорит слова:

—  Вокруг коршуна хожу,По три денежки ношу,По копеечке,

По совелочке.

Коршун продолжает рыть землю, он ходит вокруг ямки, встает, машет крыльями, приседает.

Наседка с цыплятами останавливается, спрашивает коршуна:

—Коршун, коршун, что ты делаешь?

—Ямку рою.

—На что тебе ямка?

—Копеечку ищу.

—На что тебе копеечка ?

—Иголочку ищу.

—Зачем тебе иголочка ?

—       Мешочек сшить.

—Зачем мешочек ?

—Камешки класть.

—Зачем тебе камешки ?

—В твоих деток кидать.

—За что?

—Ко мне в огород лазят!

—Ты бы делал забор выше,

—Коли не умеешь, так лови их.

Коршун старается пой мать цыплят, наседка защищает их, гонит коршуна:

— Ши, ши, злодей!

Пойманный цыпленок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего.Игра кончается, когда поймано несколько цыплят.

**Правила игры.**Цыплятам следует крепко держать друг друга за пояс. Тот, кто не удержался в цепи, должен постараться встать на свое место. Курица, защищая цыплят от коршуна, не имеет права отталкивать его руками

**Игра** “Бубен”

Выбирается водящий «Бубен».Он садится на землю и плетет мз соломы жгут,а играющие окружают его и дразнят:

Бубен, бубен — длинный нос,
Почем в городе овес?
Три копейки с пятаком!
Едет Ваня с колпаком:
Овса Ваня не купил,

Только лошадь утопил.

Бубен бегать научил

-Бубен, бубен, беги за нами! Хватай руками! -кричат дети и убегают. Бубен бежит и старается кого-нибудь поймать. Тот кого он поймал и обхватит жгутом, становится новым водильщиком, и игра повторяется.