## Приложение 3

**Копилка игр Сибирячка.**

**Заря.**

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих – заря – ходит сзади с лентой и говорит:

Заря – зарница,

Красная девица,

По полю ходила,

Ключи обронила,

Ключи золотые,

Кольца обвитые -

За водой пошла!

С последними словами водящий осторожно кладёт ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берёт ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарёй. Игра повторяется.

Правила игры. Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

**Чив, чив, воробей.**

В этой игре нельзя быть невнимательным и медлительным. Надо отвечать быстро и правильно. Игроки усаживаются на лавки, вокруг стола. Каждый назовёт себя деревом или кустарником.

Один скажет:

* Я буду берёзой!

Другой:

* Я буду кедром!

Третий:

* Я – яблоней!

Когда все выберут для себя названия, один из игроков говорит:

* Чив, чив! Сидел воробей на берёзе, слетел воробей на яблоню!

«Яблоня» продолжает:

* Чив, чив! Сидел воробей на яблоне, слетел воробей на тополь!

«Тополь» сейчас же отзывается:

* Чив, чив! Сидел воробей на тополе, слетел на черёмуху!

Так и летает воробей с одного дерева на другое, с одного кустарника на другой. Быстро перелетает, нигде не задерживается.

А если кто-то из игроков замешкается, не сумеет быстро сказать, на какое дерево сел воробей, или назовёт дерево, которого нет, он даёт фант.

**Молчанка.**

Перед началом игры все играющие произносят певалку:

Первенчики, первенчики,

Летали голубенчики

По свежей росе,

По чужой полосе,

Там чашки, орешки,

Медок, сахарок -

Молчанок.

Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточными стихотворениями. Если кто-то засмеётся или скажет одно слово, он отдаёт ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают; по желанию играющих поют песни, читают стихи, танцуют, выполняют интересные движения.

Правила игры. Ведущему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Фанты к всех играющих должны быть разные.

**Почта.**

Игра начинается с переклички водящего с игроками:

Динь, динь, динь!

* Кто там?
* Почта!
* Откуда?
* Из города…
* А что в городе делают?

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдаёт фант. Игра заканчивается, как только водящий наберёт пять фантов.

Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупать. Водящий для них придумывает интересные задания. Дети читают стихи, рассказывают смешные истории, вспоминают загадки, имитируют движения животных.

Правила игры. Задания могут придумывать и сами участники игры.

**Гуси летят.**

Водящий говорит:

- Когда я назову того, ко летает, все должны быстро поднять руки и показать, как летит, и крикнуть: «Летит!». А если я назову того, кто не летает, нельзя поднимать руки и надо молчать. Смотрите не ошибитесь!

- А если кто ошибётся?

* С того возьмём фант. Помните: игру надо вести быстро, раздумывать нельзя, отвечать надо сразу – кто летит, кто не летит. Поняли?
* Гуси летят?
* Утки летят?
* Воробьи летят?
* Мухи летят?
* Щуки летят?

Увлекутся дети, забудутся и отвечают:

* Летят!
* Совы летят?
* Летят!
* Орлы летят!
* Жуки летят!
* Сороки летят!
* Вороны летят!
* Коровы летят! ……..
* Лебеди летят!
* Соколы летят!
* Цапли летят!
* Журавли летят!
* Дубы летят! ……….

Того, кто ошибся, можно подразнить. Например:

Дуб летит,

А на нём Ваня сидит!

Корова летит,

Хвостом вертит,

На ней Ваня сидит,

На нас глядит:

«Упаду, ушибусь,

Ещё раз ошибусь!»

Но можно взять у того, кто ошибся, фант, а после игры он должен «выручить» его.

**Краски.**

Для этой игры надо выбрать хозяина красок и угадчика – Сеньку Попова. Все остальные будут красками.

Сенька Попов уходит подальше, чтобы не мог подслушать, а хозяин и краски начинают тихонько сговариваться, кто какой краской будет.

Название краскам может давать хозяин, или они сами выбирают.

Но нельзя, чтобы были две одинаковые краски. Хозяин должен хорощо запомнить, кто из играющих какая краска.

Заходит хозяин. Подходит, топает несколько раз ногой или стучит правым кулаком в свою левую ладонь, будто в дверь, и говорит:

* Тук-тук!

Хозяин просыпается, встаёт и спрашивает:

* Кто тут?
* Сенька Попов!
* Зачем пришёл?
* За краской!
* За какой?

Сенька Попов называет цвет, например:

* За синей!

Если такого цвета нет, хозяин говорит:

* Пойди по синенькой дорожке,

Найдёшь синие сапожки,

Поноси, поноси!

И нам принеси!

После этого Сенька Попов уходит в сторону, возвращается и ведёт с хозяином прежний разговор:

* Тук-тук!
* Кто тут?
* Сенька Попов!
* За чем пришёл?
* За краской!
* За какой?
* За белой!

Хозяин ему говорит:

* Есть золотая! Плати за неё!
* Три рубля!

Отсчитывает три рубля хозяину. Краска убегает. Сенька Попов должен её поймать.