Картотека игр на Масленицу.

Малечена-калечина.

Игроки выбирают водящего. Каждый игрок получает небольшую палочку (примерно 20-30 см длиной), и все хором говорят следующие слова:

Малечена-калечина,
Сколько часов
Осталось до вечера,
До зимнего?

Произнеся «До зимнего?», игроки должны поставить палочку на ладонь или любой из пальцев руки. Когда все поставили палочки, водящий начинает считать до десяти. Выигравшим считается тот, кому удалось дольше всех продержать палочку. Во время игры водящий может давать игрокам различные указания: повернуться, пройтись, присесть так, чтобы палочка не упала.

Заря.

Игроки становятся в круг, держа руки за спиной. Один из игроков — водящий, «заря». Он ходит за спинами игроков с лентой в руках и приговаривает:

Заря-зарница,
Красная девица,
По полю ходила,
Ключи обронила,
Ключи золотые,
Ленты голубые,
Кольца обвитые —
За водой пошла!

Произнеся последние слова, водящий должен осторожно положить ленту на плечо одного из игроков. При этом игрокам нельзя поворачиваться, чтобы посмотреть, кому «заря» собирается положить ленту. Когда игрок замечает, что «заря» положила ему на плечо ленту, он быстро берет ее, и игрок с водящим разбегаются в разный стороны и бегут по кругу навстречу друг другу, стараясь занять пустое место. Пересекать круг при этом нельзя. Тот игрок, которому не удалось занять место, становится «зарей», и игра повторяется снова.

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, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет 5 фантов. Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для них интересные задания. Дети считают стихи, рассказывают смешные истории, вспоминают загадки, имитируют движения животных. Затем выбирают нового водящего и игра повторяется.

Звонарь.

Игроки становятся в круг и выбирают водящего (например, при помощи считалки). Водящий идет по кругу, приговаривая:

Дили-дон, дили-дон,
Отгадай, откуда звон.

Остальные игроки в это время пританцовывают на месте. Произнеся слово «звон», водящий поворачивается к игроку, который стоит около него, трижды хлопает в ладоши и кланяется. Игрок тоже хлопает в ладоши три раза, кланяется и становится за водящим. Теперь они ходят по кругу вдвоем, приговаривая все те же слова:

Дили-дон, дили-дон,
Отгадай, откуда звон.

На слове «звон» хлопки и поклон повторяется, и в игру включается третий участник. Так водящий ходит по кругу до тех пор, пока за ним не окажется 4-5 человек. После этого те, кто остался в кругу, начинают хлопать, а водящий и те игроки, которые шли за ним, танцуют. Когда игроки в кругу перестают хлопать, водящему и другим игрокам нужно стать с кем-то в пару. Тот, кто остался без пары, становится водящим.

Горелки.

Эта веселая игра известна в народе издавна. Сначала все игроки разбиваются на пары и выстраиваются этими парами в колонну, одна пара за другой. Каждая пара игроков берется за руки и поднимает их вверх, чтобы получились «ворота». Последняя пара в колонне проходит под этими «воротами» и становится в начале колонны, потом идет следующая пара и т.д.

Впереди колонны, на расстоянии пяти-шести шагов от первой пары, спиной к игрокам становится «горящий». Пока пары проходят через «ворота», все участники приговаривают или поют такие слова:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло!
Глянь на небо,
Птички летят,
Колокольчики звенят:
— Дин-дон, дин-дон,
Выбегай скорее вон!

Когда песенка заканчивается, та пара, которая в этот момент стояла впереди колонны, перестает держаться за руки, и ее участники разбегаются в разные стороны. А все остальные игроки кричат хором:

Раз, два, не воронь,
А беги, как огонь!

«Горящий» должен догнать кого-то из убегающий, а они должны успеть снова взяться за руки. Если им удалось убежать от «горящего» и снова стать в пару, они становятся впереди колонны, и игра повторяется. Если «горящий» поймал одного из убегающих, он становится с ним в пару, а «горящим» вместо него становится игрок, который остался без пары.

Три ноги.

Играющие разбиваются на пары, каждой паре связывают ноги (правую ногу одного с левой ногой другого). Парана "трёх ногах" добегает до поворотного флажка и возвращается на линию старта.

Тачка.

Командная эстафета, где требуется разбивка на пары. Одному из пары придётся стать тачкой - грузовым транспортом с одним колёсиком и двумя ручками. Роль колёсика будут играть руки, а ручек - ноги. По команде игрок - "тачка" ложится на землю, делая упор на руках, а "водитель" берет своего партнера за ноги, чтобы корпус "тачки" был параллелен земле. "Тачка", двигаясь на руках, должна доехать до поворотного флажка и вернуться назад, где уже готова к движению другая "тачка".

Кто быстрее на метле.

На площадке выставлены кегли в цепочку. Нужно пробежать верхом на «метле» змейкой и не сбить кегли. Побеждает тот, кто меньше всех их собьет.

«Метание метлы».

Обязательное условие: у метлы должно быть древко. Метать её нужно как копьё - на дальность.

«Блинная» эстафета.

Готовят несколько сковородок, на каждую кладут блин. Все участники пробегают определённую дистанцию. Нужно подбросить блин на сковороде не менее трёх раз. Разумеется, блин нужно поймать, не прерывая бег. Упавший блин можно поднять. Первый добежавший получает приз. (Блины изготовлены из бумаги).