**Народные игры в организации и проведении динамической паузы.**

**« У медведя во бору».**

Медведь, выбранный жеребьевкой, живет в лесу. Дети идут в лес за грибами инапевают песенку:

***У медведя во бору***

***Грибы, ягоды беру!***

***Медведь постыл***

 ***На печи застыл!***

Когда играющие произнесли последние слова, медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходит из берлоги. Но вот медведь неожиданно бежит за играющими и старается кого – то поймать. Пойманный становится медведем.

***Правила игры****.* Медведь выходит из берлоги только после произнесения последних слов зачина. Дети в зависимости от поведения могут не сразу бежать, а подразнить его песней

 **«Филин и пташки».**

Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они могут подражать. Например, голубь, гусь, утка, ворона, петух и др.

 Играющие выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал филин, придумывают, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, останавливаются и приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, которую он выбрал.

 На сигнал « Филин!» все птицы стараются быстрее занять место в своем доме. Если филин успеет кого – то поймать, то он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином

***Правила игры.*** Дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышенности. Птицы летят в гнездо по сигналу или как только филин поймает одну из них.

**«Горелки».**

Играющие встают парами друг за другом. Впереди на расстоянии двух шагов стоит водящий – горелка. Играющие нараспев говорят слова:

***Гори, гори ясно,***

 ***Чтобы не погасло.***

***Стой подоле,
Гляди на поле,***

***Едут там трубачи***

***Да едят калачи.***

 ***Погляди на небо:***

 ***Звезды горят,***

***Журавли кричат:***

 ***- Гу, гу, убегу.***

***Раз, два, не воронь***

***А беги, как огонь!***

После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них, они встают впереди первой пары, а горелка вновь водит.

Игра повторяется. Если горелке удается запятнать одного из бегущих в паре, то он встает с ним впереди колонны, а тот, кто остался без пары, горит.

 ***Правила игры.*** Горелка не должен оглядываться. Он догоняет убегающих игроков сразу же, как только они пробегут мимо него.

**«Кот и мыши».**

Играющие ( не более 5 пар) встают в два ряда, лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход – нору. В одном ряду стоят коты, в другом – мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит мышь, а та бегает вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками играющих. Как только кот поймал мышь, играющие встают вряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей.

***Правила игры.*** Коту нельзя забегать в нору, Кот и мыши не должны убегать далеко от норы.

**« Зарница».**

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,***

***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.

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

**« Блуждающий мяч».**

Все играющие, кроме водящего, встают в круг на расстоянии вытянутой руки. Они передают друг другу большой мяч. Водящий бегает вне круга и старается дотронуться до мяча рукой. Если ему это удается, он идет на место того игрока которого находился мяч, а играющий выходит за круг. Игра повторяется.

***Правила игры .***Передавая мяч, играющие не должны сходить с места. Нельзя мяч передавать через одного, можно только рядом стоящему игроку. Водящему запрещается заходить вкруг. Мяч можно передавать в любую сторону. Передача мяча начинается с того игрока, за которым стоит водящий перед началом игры.

Играющий уронивший мяч, становится водящим.

**«Юрта».**

В игре участвуют четыре группы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором висит платок. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами :

***Мы, веселые ребята, соберемся все в кружок.***

***Поиграем и попляшем, и помчимся на лужок.***

На мелодию без слов играющие переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой виде шатра ( крыши), получается юрта.

***Правила игры.*** С окончанием музыки надо быстро прибежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа, первой построившая юрту.