

# ИГРЫ И ЗАБАВЫ НА МАСЛЕНИЦУ



## *Заря*

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а одному 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. Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому на плечо положить ленту.

## *Почта*

Игра начинается с переключки 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.

## *Подари платочек симпатии*

На площадке устанавливаются ворота с наклонной перекладиной, на которой на тонких нитках подвешены цветные носовые платочки, на разной высоте. Участникам соревнований необходимо разбежаться, подпрыгнуть и сорвать один из платочков, а затем назвать имя девочки и подарить ей свой сорванный .

## *Петушки*

На площадке чертят круг. В кругу стоят двое играющих. Каждый из играющих встает на одну ногу, другую сгибает в колене, поддерживает ее за пятку одной рукой. Задача играющих — вытолкнуть противника из круга, не используя при этом руки и стоя на одной ноге. (Толкают друг друга плечами).

## *Малечена-калечина*

Играющие выбирают водящего.

Каждый игрок берет в руки небольшую палочку (длиной 20-30 см). Все произносят такие слова:

Малечена — калечина,

Сколько часов

Осталось до вечера,

До зимнего?

После слов «До зимнего?» ставят палочку на ладонь или любой палец руки. Как только поставят палочки, ведущий считает: «Раз, два, три, ... десять».

Выигрывает тот, кто дольше продержал предмет. Ведущий может давать разные задания: играющие, удерживая палку, должны ходить, приседать, поворачиваться вправо, влево, вокруг себя.

## Забавы

### *Игра «Вишенка»*

Забава для молодых парней и девок на выданье. Главное побольше разбег, повыше да подальше полететь, а там руки товарищей добросят тебя до девки, которую и поцелуешь. После полета по волнам из сцепленных рук на пару десятков метров поцелуй получается особенно чувственным. Главное — вовремя затормозить, а то пролетишь.

### *Игра в «оплеухи»*

Старая добрая забава. Узкая лавка и скрещенные ноги мешают наносить жесткие удары напряженной рукой. Один из участников попытался так сделать, да еще и кулаком, что против правил, но ему же стало хуже — он стал жертвой собственной непогашенной инерции и узкой скамейки и полетел на землю.

### *Бой мешками*

Для боя мешками нужно огородить площадку. Эта разновидность борьбы, где одну руку надо держать плотно прижатой к пояснице, действовать можно только одной рукой. Здесь большее значение приобретает умение двигаться, чувствовать движение противника, использовать его инерцию.

### *Снежный лабиринт*

На ледяной или снеговой площадке предварительно чертят схему лабиринта в форме квадрата или круга с двумя выходами на противоположных сторонах. Сначала снегом выкладывают внутренние секторы лабиринта, затем, двигаясь от центра к краям, — стены. Они не должны быть высокими (до 1 м), чтобы легко было обнаружить того, кто заблудился в ходах лабиринта. Ширина ходов — 80-100 см. Если снега много, можно сделать лабиринт, вынимая снег лопатой и укладывая его по сторонам ходов. Лабиринт можно не строить, а протоптать на площадке запутанные ходы.

### *Снежный тир*

В зимнем городке можно установить постоянные мишени для метания снежков. Лучше всего если это будут деревянные щиты размером 1\*1 м с начерченными на них концентрическими окружностями диаметром 30,60 и 90 см. Щиты можно установить на врытых в землю столбах, повесить на глухую стену или на забор. Наверное, стоит сделать и особую стенку тира, на которую можно ставить мишени, их ребята будут сбивать снежками.

### *Перетягивание каната*

Пусть на Масленицу оно будет не совсем традиционным. Подготовка — как в обычном перетягивании каната, но команды берутся за него, стоя спиной друг к другу.

### *Снежная горка*

Высота горки может быть разной, здесь важно наличие большого пространства. Угол горки должен быть по длине в три-четыре раза больше её высоты. Ширина площадки, где ребята готовятся к спуску, и дорожки на раскате — не менее 1 м, а ширина санной колеи — 1,5 м. Чтобы сделать горку, надо во время оттепели скатать снежные комья и сложить их кучу. Затем снег утрамбовать ногами или лопатой, срезать лишний снег и сделать из него барьер или лесенку. Полить горку холодной водой, иначе могут образоваться проталины. Можно соорудить и более сложную горку с поворотами, промежуточными подъёмами и спусками, декоративными арками. Разница между уровнями старта и финиша должна составлять 3-5 м.

## Конкурсы

### *Три ноги*

Играющие разбиваются на пары, каждой паре связывают ноги (правую ногу одного с левой ногой другого). Пара на «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».

### *Русская метла*

Шуточное первенство в метании метлы на дальность. Метлу удобнее взять без древка.

### *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 собьёт.