*Консультация для воспитателей*

**«Организация работы с детьми в летний оздоровительный период»**

*Цель*: Повышение профессиональной компетентности педагогов по вопросам организации летней оздоровительной работы.

Организация деятельности детей в детском саду в летнее время имеет свою специфику и определяется задачами воспитания в дошкольном учреждении.

Содержание педагогической работы в этот период должно быть направлено на создание оптимальных условий для активного отдыха детей, увеличение двигательной активности, обеспечение мер по укреплению здоровья, закаливанию организма и так далее.

Центральное место занимает режим дня. Для достижения оздоровительного эффекта в режиме дня предусматривается максимальное пребывание детей на свежем воздухе, соответствующая возрасту продолжительность сна и других видов отдыха. Вся деятельность детей в летний период переносится на улицу.

Началом успешного дня является ***утро радостных встреч***. Научитесь вместе с детьми встречать грядущий день улыбкой и хорошими мыслями, ведь утренняя улыбка заряжает бодростью и хорошим настроением на весь день.

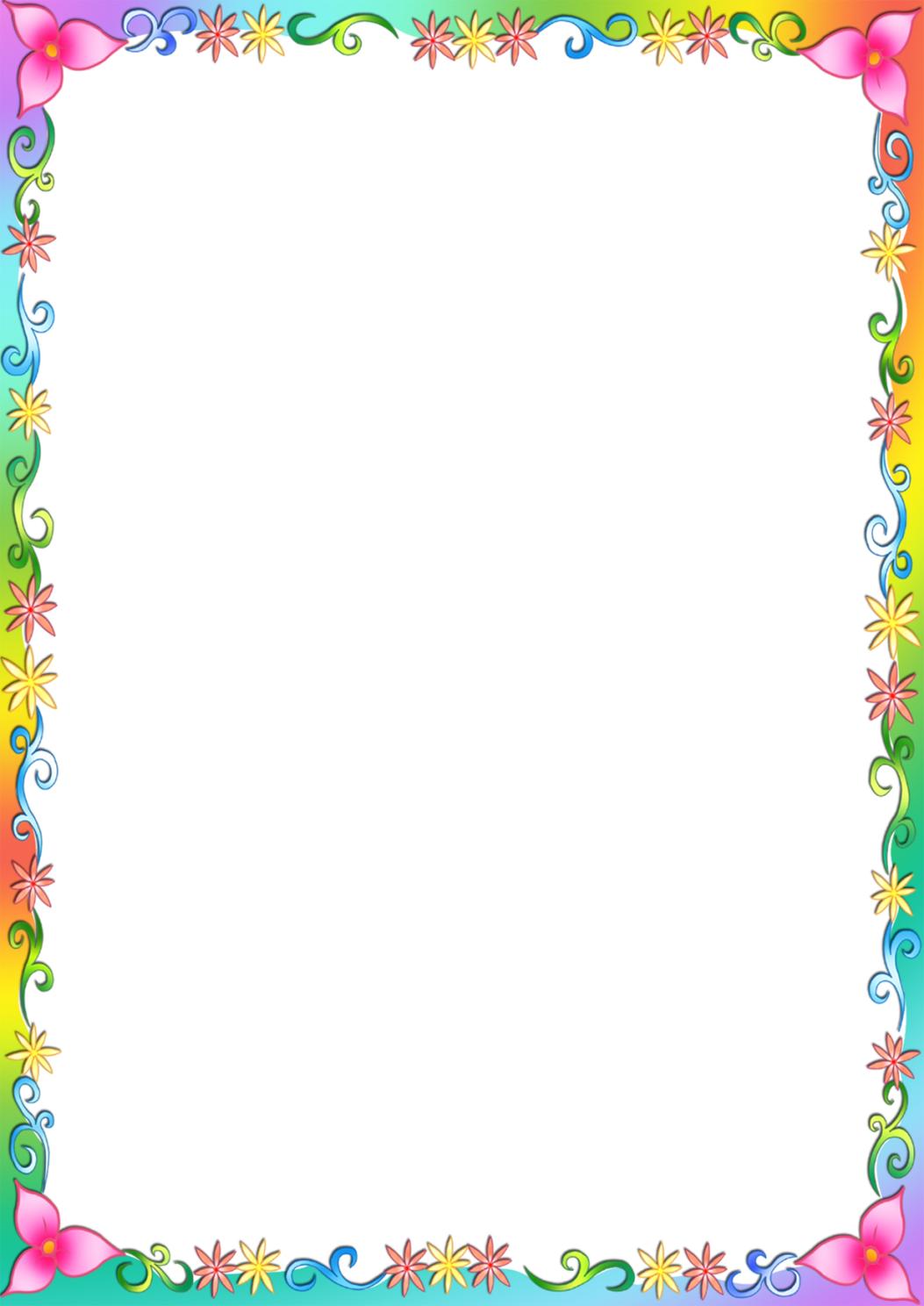
Основной целью коллектива нашего учреждения в летнее время является ***общее оздоровление и укрепление детского организма***. Добиться этого возможно только благодаря совместным усилиям педагогического, медицинского и обслуживающего персонала, его своевременной подготовке к летнему оздоровительному сезону.

Физическое воспитание летом имеет свои особенности, хотя и является продолжением работы, проводимой в течение учебного года, организуются следующие мероприятия:

* утренняя гимнастика,
* физкультурные занятия,
* элементы физического воспитания в режиме дня (самостоятельная двигательная деятельность, подвижные игры),
* закаливающие процедуры,
* совместная и самостоятельная деятельность (различные игры с использованием физкультурного оборудования),
* прогулки за территорию Структурного подразделения (прогулки, пешие походы, оздоровительный бег, игры).

Работа в летний период проводится через следующие формы организации детей:

* специально организованная деятельность детей – ***занятия, экскурсии, развлечения***, где дети получают новые знания, устанавливают причинно следственные связи;
* совместная деятельность воспитателя и детей – ***беседы, разучивание стихов, тренинги, чтение художественной литературы, обыгрывание различных ситуаций, игры***, в процессе которых закрепляются знания, полученные в процессе организованной деятельности.

******Работа обязательно проводится в занимательной увлекательной форме, часто «используются» игровые персонажи, чтобы усвоение материала было более живым и лёгким. Использование игры позволяет дошкольникам становиться более самостоятельными и получать более глубокие знания.

Летний период – хорошее время для привлечения детей к трудовой деятельности. Дети ***старшего возраста***, например, с удовольствием помогают воспитателю в работе на участке, цветнике и огороде, помощи младшим воспитанникам, хозяйственно-бытовому труду, организации совместных развлечений и других мероприятий. В ходе трудовой деятельности с детьми закрепляются знания о профессиях, разучиваются пословицы и поговорки о труде.

Утренняя гимнастика должна проводиться на спортивной площадке или участке. Гимнастика повышает мышечный тонус и создаёт положительный эмоциональный настрой. Одно из основных требований – ***утренняя гимнастика не должна носить принудительного характера***. Чтобы гимнастика проходила интересно, динамично, необходимо широко использовать ***музыкальное сопровождение, спортивный инвентарь, привлекательные атрибуты*** (платочки, ленточки, флажки и т.п. – для коллективного выполнения движений). Содержание утренней гимнастики зависит от возраста детей (имеющихся у них двигательных навыков), условий проведения и планируемой двигательной деятельностью в течение дня.

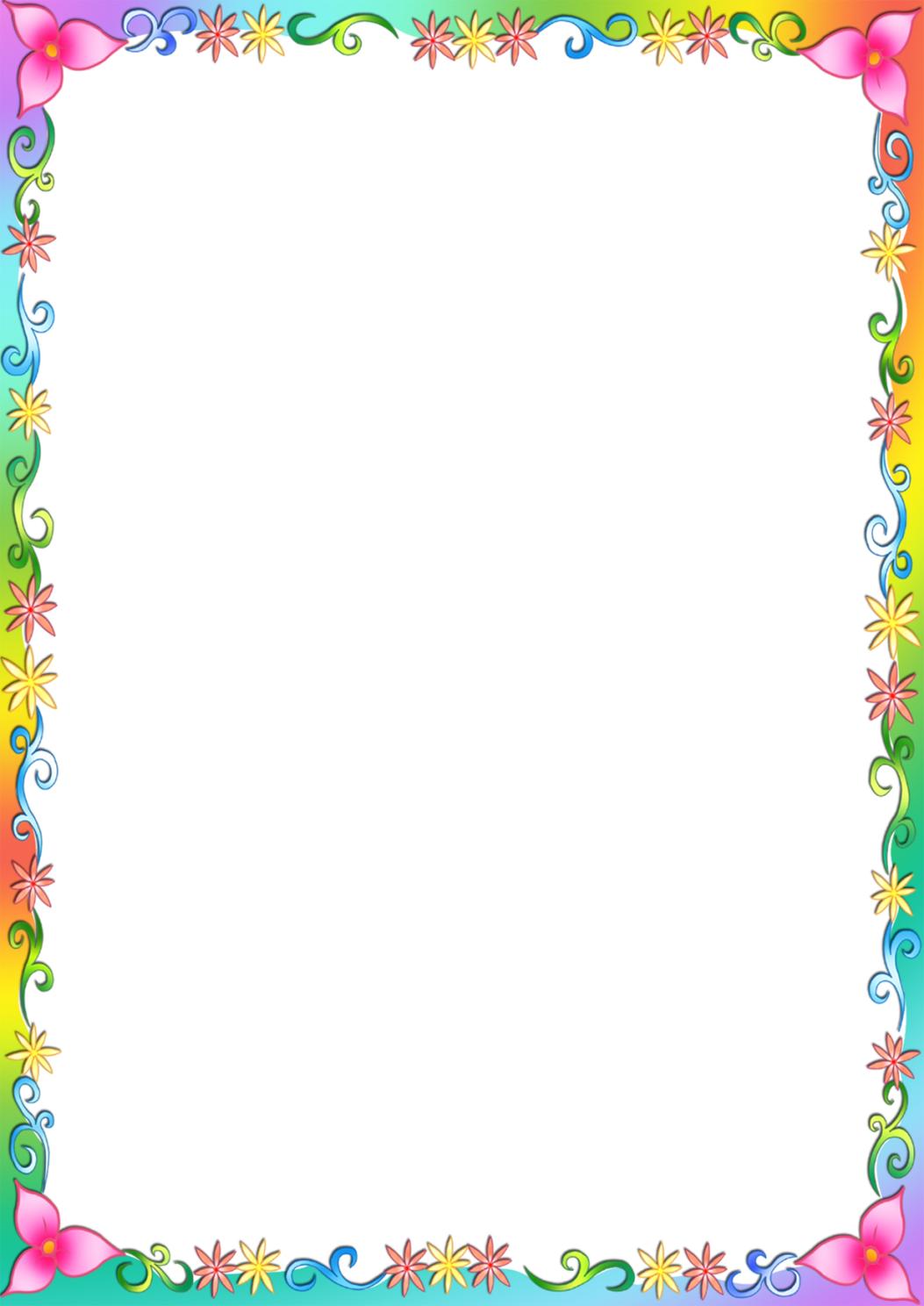
Детей ***младшего возраст*а** следует упражнять в правильном использовании оборудования, применении навыков ориентировки в пространстве (на участке, спортивной площадке).

Для ***старших дошкольников*** важно, чтобы они могли реализовать свои интересы в спортивных играх и упражнениях, проявляя имеющиеся у них двигательные способности и всячески развивая их.

Формирование основ физической культуры тесно связано с решением задач экологического воспитания: становление потребности в здоровом образе жизни, обучение природосберегающему поведению, уважению к живому, соблюдению правил экологической безопасности, использованию природных факторов для укрепления физического, эмоционально-психического здоровья.

Специально организованная исследовательская деятельность позволяет воспитанникам самим добывать информацию об изучаемых явлениях или объектах, а педагогу – сделать процесс обучения максимально эффективным и более полно удовлетворяющим естественную любознательность дошкольников. В летний оздоровительный период большое внимание необходимо уделять организации ориентировочно – исследовательской деятельности. Почему? Потому, что в детском возрасте ведущим видом деятельности является не только игра, как это принято считать, а в большей части экспериментирование.

Экспериментирование способствует формированию у детей познавательного интереса, развивает наблюдательность. В деятельности экспериментирования ребенок выступает как своеобразный исследователь.

В процессе экспериментирования дошкольник получает возможность удовлетворить своё любопытство, найти ответ на множество интересующих вопросов: «Почему?» «Зачем?» «Как?» «Что будет, если?». Именно летом у ребёнка есть непосредственный контакт с песком, водой, воздухом, предметами или материалами, элементарные опыты с ними позволяют познать их свойства, качества, возможности, пробуждают любознательность, желание узнать больше, обогащают яркими образами окружающего мира. В ходе экспериментальной деятельности дошкольник учится наблюдать, размышлять, сравнивать, отвечать на вопросы, делать выводы, устанавливать причинно-следственные связи, соблюдать правила безопасности. В процессе экспериментальной деятельности у детей расширяются знания о живой и неживой природе. Экспериментирование неразрывно связано с наблюдениями, организованными воспитателями во время прогулок. Прогулки помогают накопить у детей представления о различных явлениях природы, воспитывать в детях любознательность, наблюдательность. Прогулки помогают детям испытывать истинное наслаждение от общения с природой.

Сейчас, к сожалению, забыта народная мудрость, о которой говорил ***Василий Александрович Сухомлинский: «Человек стал человеком, когда услышал шелест листьев и песню кузнечика, журчание весеннего ручья и звон серебряных колокольчиков, жаворонка в бездонном небе, шорох снежинок и завывание вьюги за окном, ласковый плеск волны и торжественную тишину ночи, – услышал и, затаив дыхание, слушает сотни и тысячи лет чудесную музыку жизни»***.

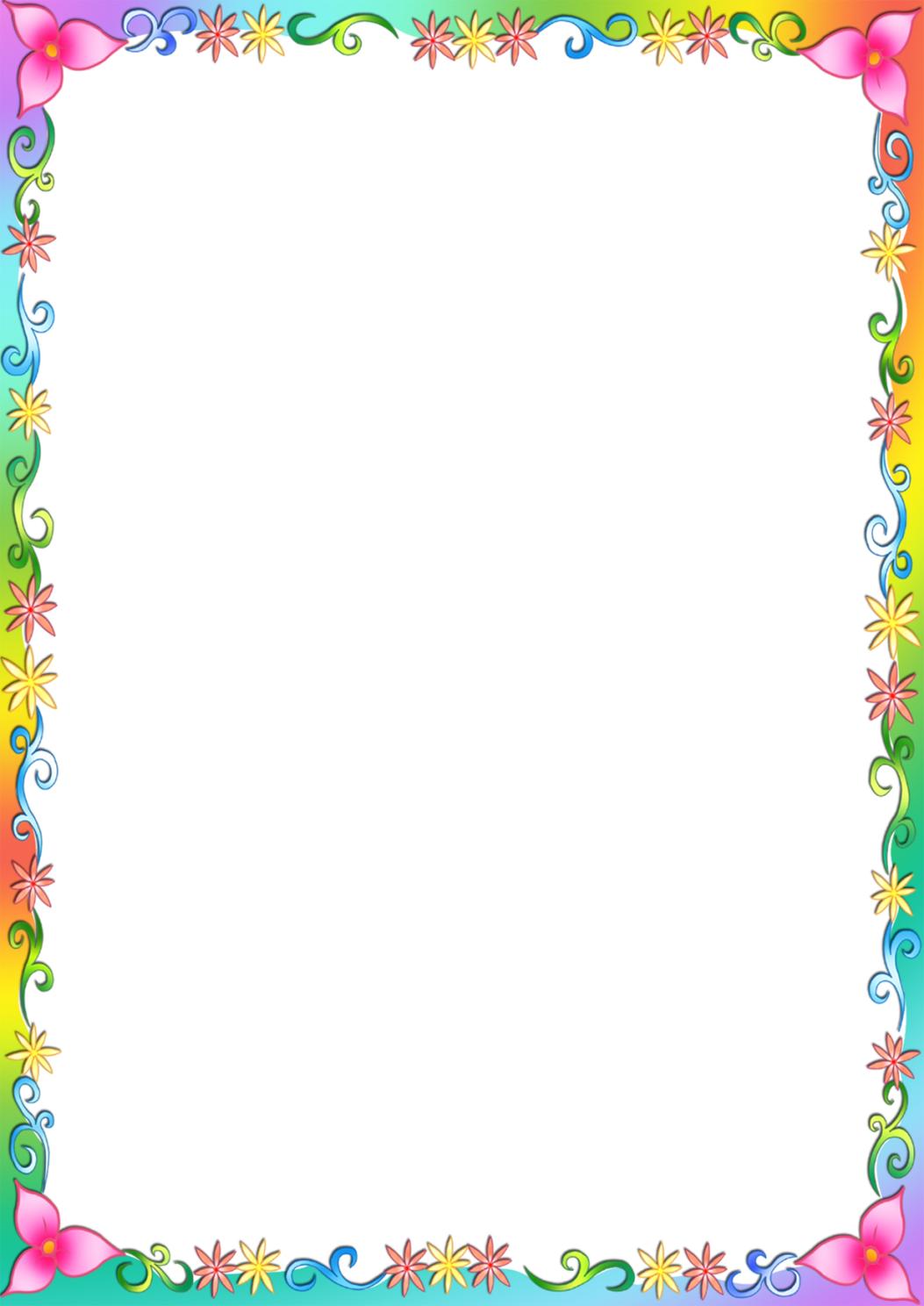
Летом растения, животные большую часть дня находятся в поле зрения ребенка. Более доступными для детей становятся почва, песок, вода, воздух, камни – как материал для исследования. О свойствах, качествах, взаимосвязи этих природных объектов и использовании их человеком ребята узнают в процессе проведения простейших опытов и экспериментов.

Экспериментирование включается в различные формы работы с детьми: ***экскурсии, прогулки, путешествия, трудовую деятельность, наблюдения, проведение опытов***, организованное как самостоятельная или совместная деятельность.

Лето предоставляет благоприятные возможности для разнообразной изобразительной деятельности детей, насыщенной новыми яркими впечатлениями.

Летом можно широко использовать нетрадиционные техники изобразительной деятельности, такие как: ***«Граттаж», «Пенный орон», «Фотокопия», «Ладоневая и пальцевая живопись», «Диатипия и монотипия», «Мозаичная живопись», «Пластилиновая живопись», «Набрызг», «Печать природными формами», «Рисование мятой бумагой, кусочками картона с разной текстурой», Кристаллическая текстура», «Кляксография», «Волшебные нити», «Линогравюра», «Рисование через мокрую марлю»*** и т.п.

Одним из важнейших вопросов в работе в летний период является организация досуга детей. С одной стороны, хорошая погода и возможность проводить достаточно времени на свежем воздухе во многом снимают остроту этой проблемы. Летом хочется проводить больше досугов, развлечений, особенно интересны детям «неожиданные» праздники: ***«Праздник веселых экспериментов», «Праздник мыльных пузырей», «День любимой игрушки», «Мой любимый опыт», «Коса – девичья краса», «Праздник веселого ветерка», «Фестиваль дворовых игр»*** и др. Такие праздники не требуют долгой подготовки, но неизменно вызывают большой интерес детей.

******Привычные игры детям быстро надоедают, и, если их активность не находит применения, они стремятся заполнить своё время самыми разными формами деятельности и при отсутствии руководства способны нанести ущерб как самим себе, так и окружающим. Важно найти баланс между самостоятельной активностью детей и педагогически организованным досугом.

Какие формы работы могут соответствовать этим условиям?

***Игровые часы***. Во время игрового часа дети знакомятся с различными играми (народными и современными). Как показывает практика, современные малыши часто не знают таких игр, как «Бояре», «Слон», «Горелки» «Заря» и т.д. У старших дошкольников интерес вызывают лото, шашки, шахматы и т. д. Разучивание этих игр с детьми и дальнейшее закрепление их в повседневной игровой деятельности значительно обогащают детский досуг.

Игры и развлечения – непременные спутники жизни каждого ребёнка. Дети дошкольного возраста играют в самые разнообразные игры: ***подвижные, дидактические, творческие – ролевые, строительные, музыкальные, игры – драматизации, игры — пантомимы*** и т.д.

Именно летом предоставляются наиболее благоприятные возможности для разнообразной ***игровой деятельности детей***, развития и расширения их творческих способностей.

***Игры – путешествия***. Игра – путешествие представляет собой последовательное посещение различных точек на ранее приготовленном маршруте. На маршруте необходимо организовать остановки, где детям будут предлагаться различные игры и задания.

***Музыкальные часы***. Это время самой разнообразной деятельности: дети могут разучивать новые песни, петь те, которые им хорошо знакомы, танцевать, играть в музыкальные игры и. д.

***Выставки.*** К организации выставки можно привлечь как детей, так и родителей.

***Летние праздники***. Настоящий клад для организации летнего досуга детей – народные праздники. Они выполняют функцию приобщения детей к богатствам родной культуры.

В летнее время большое внимание должно быть уделено ***чтению художественной литературы, рассказыванию сказок, организации игр – драматизаций.***

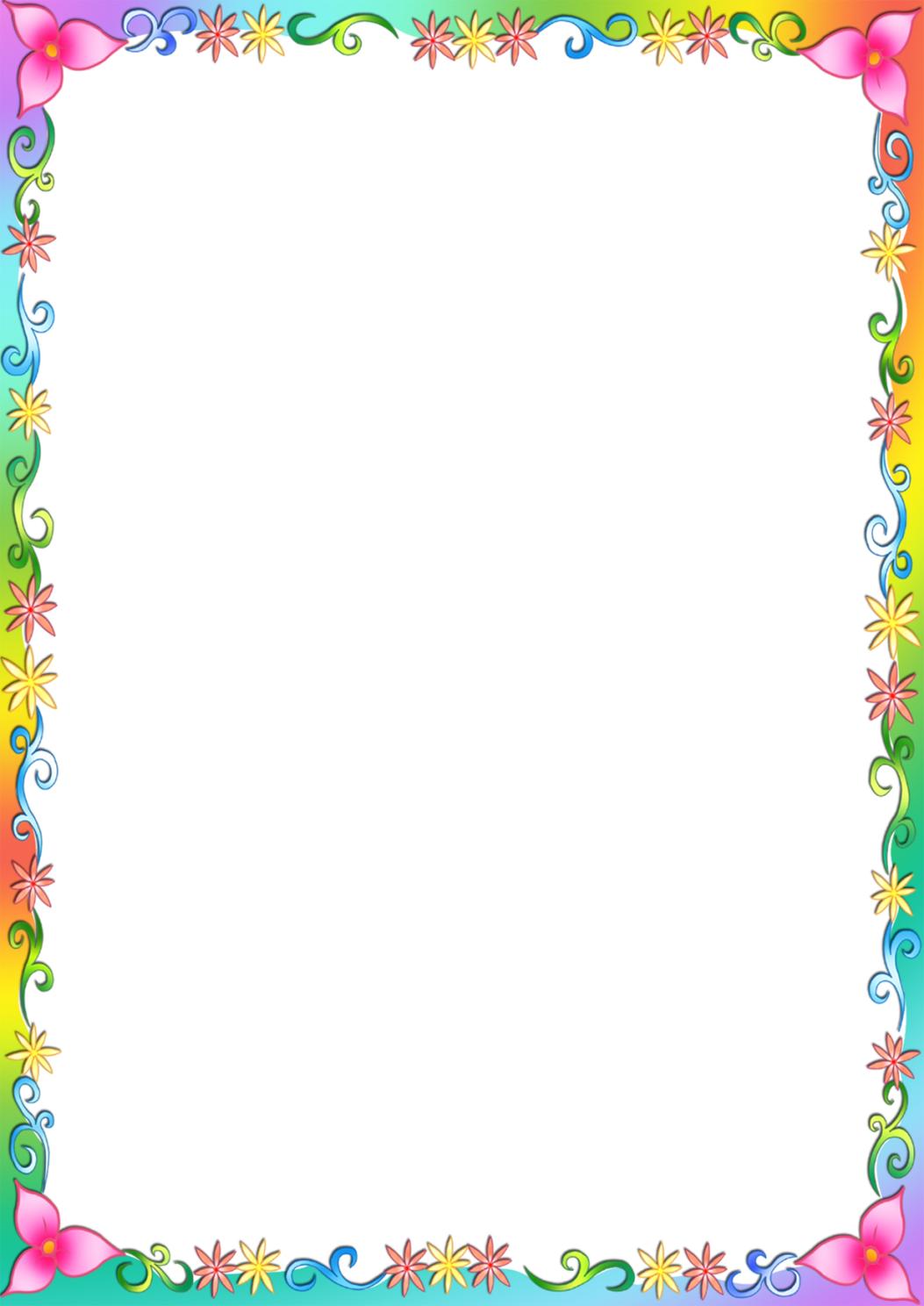
Лето – благоприятный период для реализации программных задач по ОБЖ и формированию у воспитанников культурно-гигиенических навыков.

Лето – самый благоприятный период для укрепления физического и психического здоровья и развития детей. Необходимо максимально использовать оздоравливающий и развивающий потенциал этого времени года.

***Список литературы:***

1. Новицкая В.А., Римашевская Л. С., ХромцоваТ.Г. Правила поведения в природе для дошкольников. Методическое пособие. – М.: «Педагогическая литература», 2011.-128 с.р

2. Богородская, В. П. Организация воспитательно-образовательной работы в летний период /В. П. Богородская // Старший воспитатель. – 2013., № 5.

*Приложение к консультации*

**Народные игры и забавы**

***Малечина-калечина***

***Малечина-калечина*** — старинная народная игра. Игра состоит в том, что палочку ставят вертикально на кончике одного или двух пальцев руки (нельзя поддерживать палку другой рукой) и, обращаясь к малечине, проговаривают речитативом стишок:

«Малечина-калечина,   
сколько часов до вечера?   
Раз, два, три ...»

Считают, пока удается удерживать палочку от падения. Когда палка покачнулась, ее подхватывают второй рукой, не допуская, чтобы она упала. Победителя определяют по величине числа, до которого он досчитал.

***Бабки***

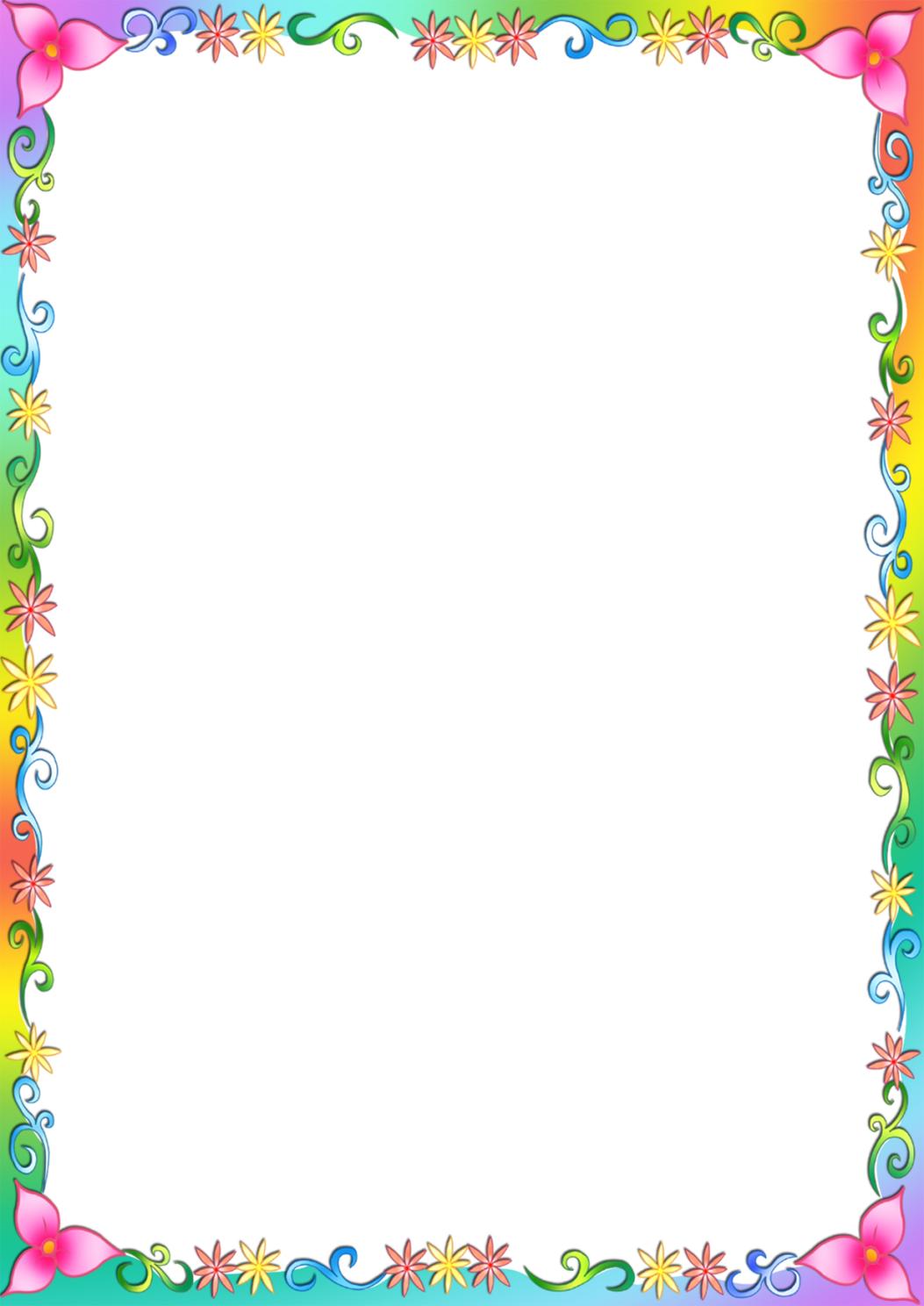
На Руси ***«Бабки»*** были широко распространены уже в VI-VIII вв. и являлись любимой игрой. Для игры берутся бабки - специально обработанные кости суставов ног коров, свиней, овец.

У русских в наибольшем почете коровьи бабки: они более крупные и в них можно попасть с большого расстояния. У каждого игрока должна быть своя бита и 3-10 бабок. В качестве биты берется наиболее крупная и увесистая бабка (внутреннюю полость ее часто заливают свинцом или оловом). Сами игры бабки разделяются на бесчисленные виды. Вот пример одного из них. Игроки ставят на ровном месте по гнезду на битку. Потом определяют условное расстояние - коны. Кому прежде начинать игру - бить и кому после, о том мечут жеребьи. Игроки, становясь на черту, бьют битками по старшинству. Если сшибут бабки, на кону стоящие, то их считают своим выигрышем. Когда они все пробьют, тогда каждый переходит за кон к своим биткам и бьет с того места, где лежит его биток; чья далее лежит, тот прежде начинает и бить, а остальные доканчивают игру по расстоянию своих битков.

***Веревочк***а — старинная свадебная игра, увеселяет на сговорах людей женатых и семейных, на посиделках и молодечнике девушек, одних, без мужчин.

Но это бывало прежде; ныне забавляются веревочкою без разбора все свадебные сговорщики. Сваха вносит в горницу веревочку, концы которой сват или дружка завязывают одним узлом. Игроки хватаются за эту веревку обеими руками, составляя из себя круг около ее. В средину круга становится сват или сваха для зачину. Обходя кругом всех, сваха — кому говорит красное словцо, кому поет присказку или завидит сказку, стараясь высказать в ней характеры сговорщиков. Ее словам, хотя иногда довольно обидным, отвечают похвалою, улыбкою и добрым молодечеством.

Круговой — так называют свата, стоящего в средине игроков — среди россказней, замечает: кто смотрит по сторонам, и, подкараулив, тотчас бьет его по руке. Оплошный становится в круг, при всеобщем смехе, и заводит свои россказни. Иногда, вместо побасенок, игроки поют свадебные песни.

***Репка -*** Забава по мотивам русской народной сказки ***«Репка».*** Все играющие встают друг за другом, обхватив предыдущего вокруг пояса. Первый игрок обхватывает небольшой ствол дерева или столб. «Дед» начинает тянуть последнего играющего, стараясь оторвать его от остальных. Есть и другой вариант игры: Игроки садятся друг против друга, упираясь ногами в ноги соперника. Руками держатся за палку. По команде начинают, не вставая с места, тянуть друг друга на себя. Выигрывает тот, кто перетянет соперника.

***Забава «Вишенка» -*** Эта забава предназначена для молодых парней и девушек на выданье. Все становятся плечом к плечу в две шеренги друг напротив друга на расстоянии вытянутой руки (или чуть ближе). Участники выставляют перед собой руки на уровне чуть выше пояса ладонями вверх или сцепляют руки в замок для более крепкого соединения. Получается коридор. Доброволец (вишенка), разбегается и рыбкой прыгает на руки в начале коридора. Задача прокидать вишенку до конца коридора. Вишенка должен вытянуть руки вперед и держать ноги вместе. Коридор должен немного присесть и одновременно с криком «Ээээ-х» подбрасывать вишенку вверх и вперед по коридору. Главное здесь побольше разбежаться и повыше да подальше полететь, а после этого руки товарищей добросят игрока до девушки, которую нужно поцеловать. После переката по волнам из рук на пару десятков метров поцелуй получается очень чувственным. Главное в игре - вовремя затормозить, а то пролетишь нужный адресат.

***Горелки***

Старинная русская забава. В ***Горелки*** играли девушки и холостые молодые мужчины. Водящим всегда выбирался парень, и ловить он мог только девушку, так что игра давала возможность знакомиться, общаться, выбирать невесту. «Холостые парни и девицы устанавливаются парами в длинный ряд, а один из молодцев, которому по жребию достается гореть, становится впереди всех и произносит:

— «Горю, горю пень!»

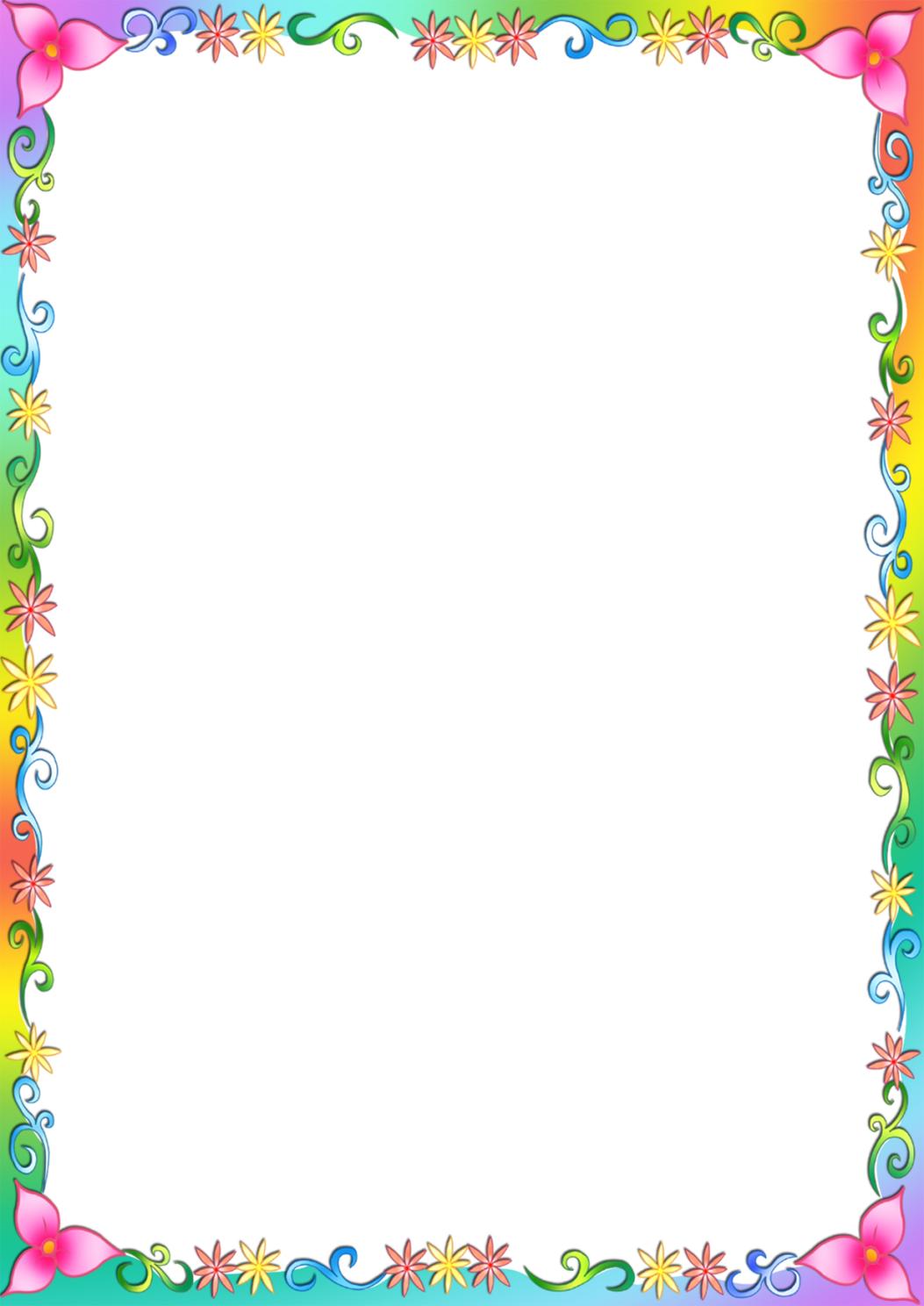
— «Чего ты горишь?» - спрашивает девичий голос.

— «Красной девицы хочу».

— «Какой?»

— «Тебя, молодой!»

При этих словах одна пара разбегается в разные стороны, стараясь снова сойтись друг с дружкою и схватиться руками; а который горел - тот бросается ловить себе подругу. Если ему удастся поймать девушку прежде, чем она сойдется со своей парою, то они становятся в ряд, а оставшийся одиноким заступает его место. Если же не удастся поймать, то он продолжает гоняться за другими парами, которые, после тех же вопросов и ответов, бегают по очереди». А.Н.Афанасьев

***Ручеек -*** Ни один праздник в старые времена не обходился у молодых людей без этой игры. Тут вам и борьба за любимую, и ревность, и испытание чувств, и волшебное прикосновение к руке избранной. Игра замечательная, мудрая и крайне многозначительная. Играющие встают друг за другом парами, обычно юноша и девушка, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор. Игрок, кому пара не досталась, идет к «истоку» ручейка и, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару. Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало «ручейка». И проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему симпатичен. Так «ручеек» движется — чем больше участников, тем веселее игра, особенно весело проводить под музыку.

***Кубарь -*** В Древней Руси игры с кубарем были одними из самых распространенных. Уже в X в. кубарь имел настолько совершенную форму, что она почти не менялась до наших дней. Простейшие кубари вытесывались топором и ножом из деревянного цилиндра путем стесывания его нижнего конца до формы конуса. Обязательной принадлежностью игр с кубарем является кнутик (веревочка на короткой палке) или просто веревочка, с помощью которых кубарь раскручивается до быстрого и устойчивого вращения. Кубарь запускается по-разному. Иногда его раскручивают между ладонями, а чаще накручивают на кубарь веревочку и с силой дергают за ее конец. Это придает кубарю вращательное движение, которое затем можно поддерживать, подхлестывая кубарь кнутиком или веревочкой. Кубарь при этом не падает, а только слегка подпрыгивает «как живой» и начинает вращаться еще быстрее, продвигаясь постепенно в определенном направлении. Умелые игроки соревнуются, гоняя кубарь по условленному направлению, часто извилистому, лавируя между различными преградами или преодолевая препятствие.

***Чижик*** — игра детская, веселит детей удачно и печалит нечаянными побоями. Старший из детей очерчивает на земле мелом или острой палочкой квадрат – «клетку», в ее середине устанавливает камень, на который кладет палочку – «чижик». Все по очереди подходят к «клетке» с другой длинной палкой и бьют по «чижику», который от удара подлетает вверх. Тогда другие игроки бьют «чижика» на лету, стараясь загнать его в обратно в «клетку». Игра продолжается дотоле, пока явится кто-нибудь из игроков с разбитым лицом и с криком начинает доискиваться виноватого. Но так как побои скоро забываются детьми, то игра Чижик скоро возобновляется.

***Заря -*** Игроки 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,

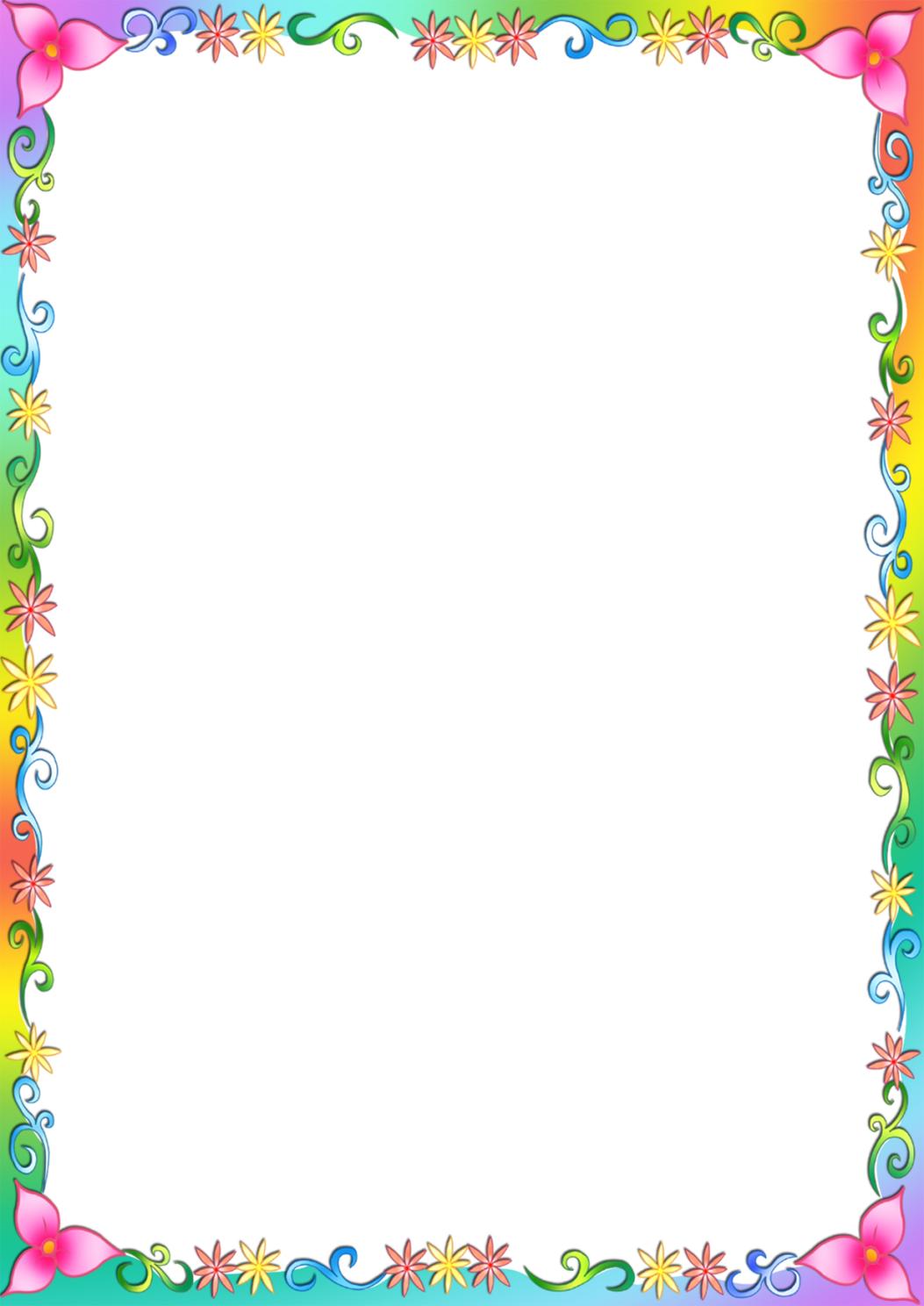
Ключи золотые,

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».

**Петушки -** Мальчишки любят задираться, толкаться, даже драться, - словом, петушиться. Но настоящие мальчишеские бои проводились не как-нибудь, а по правилам. Для игры очерчивали небольшой круг, и двое игроков становились в его центр. Правила были строгие - руки у парней отведены за спину, на двух ногах стоять нельзя, только на одной ноге прыгай. Парням можно было толкаться плечами, грудью, спиной, но не головой и не руками. Если тебе удалось толкнуть соперника так, что он ступил на землю второй ногой или выпрыгнул за границу круга, ты победил.

***Катание по шестам -***Эта народная зимняя забава когда-то была широко распространена в губерниях России. На склоне горы или бугра кладется под уклон параллельно друг другу на расстоянии около 1 метра два ровных, гладко обструганных шеста (жерди) длиной 15-20 м. Получаются два гладких рельса, по которым можно скатиться с горы. Шесты неоднократно поливают водой, чтобы они прочно вымерзли и стали скользкими. Желающий прокатиться по шестам подбирает себе напарника схожего по росту и весу. Напарники встают на шесты лицом друг к другу, поддерживая один другого руками за плечи или талию. Впрочем, способы могут быть самые разные, лишь бы устоять при быстром скольжении вниз. Согласованность действий, умение удерживать равновесие, изобретательность, смелость позволяют некоторым прокатиться в самых удалых и комических позах.

***Люлька -*** Для этой забавы нужна веревка длиной 2-3 метра. Веревку держат двое, а можно один из концов привязать к дереву. Веревку не крутят, а лишь раскачивают над землей на разной высоте - от 10 сантиметров и выше. Парни и девушки по одному (или парами) разбегаются и перепрыгивают через раскачиваемую веревку или же начинают прыгать разными способами: с сомкнутыми ногами, на одной ноге, со скрещенными ногами, с поворотом при прыжке и т. д. Прыгают, пока не совершат ошибки. Допустивший ошибку сменяет одного из качающих веревку. Ошибкой считается не только неудачный прыжок, но и любое задевание веревки.

***Бирюльки*** — это небольшие соломинки (или палочки – деревянные, камышовые, костяные или из любого другого, даже искусственного материала) сантиметров в 10 длиной, а числом от шестидесяти до ста. Пучок бросают на стол, или любую ровную поверхность, так, что бирюльки ложатся в хаотичном беспорядке одна на другую и рядом. Играющие участники забавы строго поочередно снимают их по одной – как удобнее: пальцами или специальным проволочным крючком, насаженным на палочку. Кто чуть только пошевелит соседнюю бирюльку, сразу передает крючок следующему игроку. Так продолжают, пока не разберут полностью всю кучу. Выигрывает тот участник, у кого накопилось самое большее число безупречно снятых бирюлек. К некоторым бирюлькам приделывают головки, называя их: король, генерал, полковник и т. д.; можно также придать палочкам вид копья, ножа, пилы, лопаты и т. п. За такие особые бирюльки начисляют большее число очков.

***Жмурки -*** Водящего игрока называют «жмуркой».

Жмурке завязывают глаза (обычно шарфиком или платком). Раскручивают его и после спрашивают:

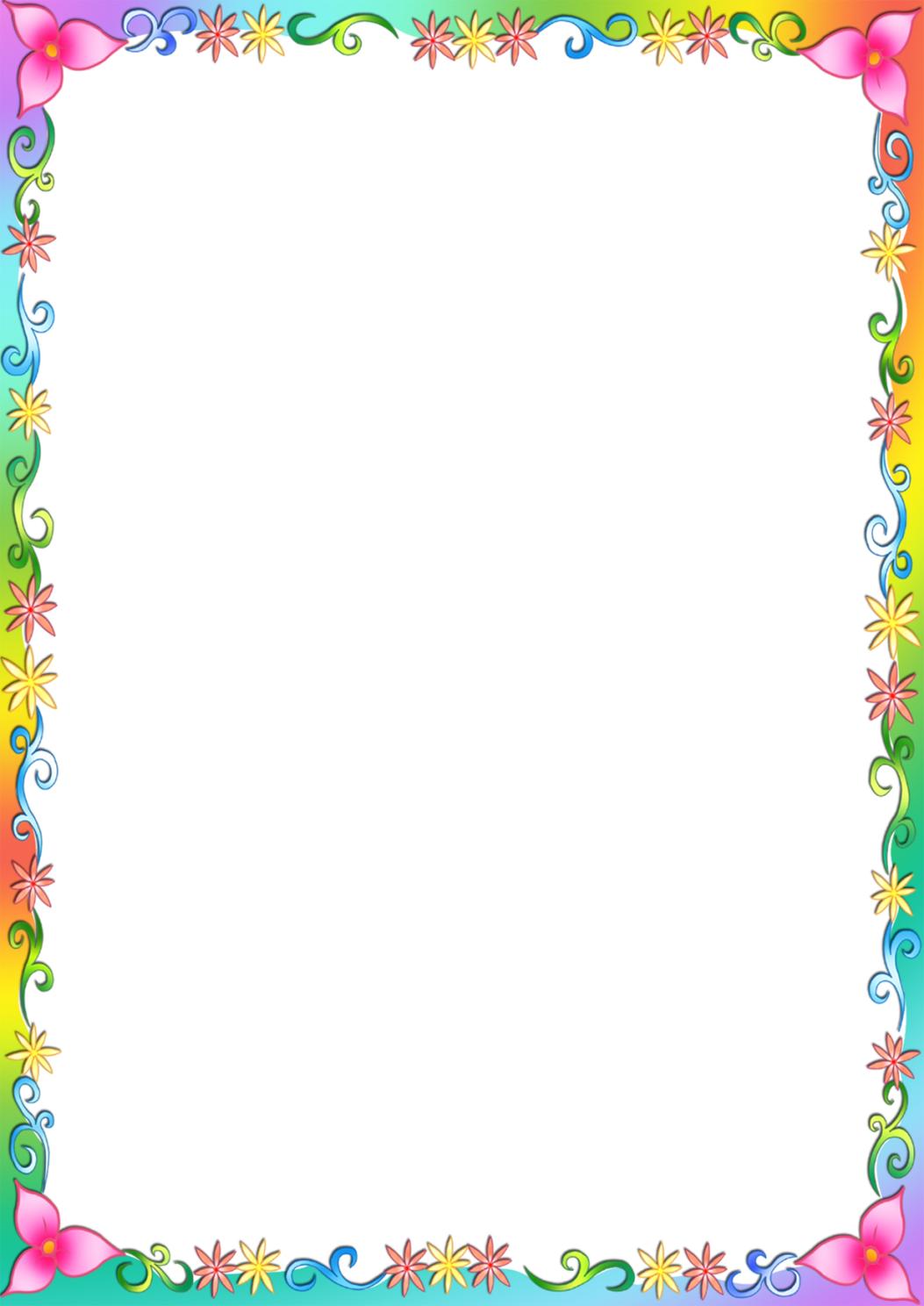
— *Кот, кот, на чем стоишь?*

*— На квашне.*

*— Что в квашне?*

*— Квас.*

*— Лови мышей, а не нас.*

После этого игроки разбегаются, а жмурка их ловит. Жмурка должен поймать любого другого игрока и опознать. В случае успеха, пойманный становиться жмуркой. Игрокам можно бегать, застывать на одном месте, «дразнить» водящего, чтобы обратить на себя его внимание и, может быть, таким образом спасти того игрока, к которому водящий или «жмурка» подошел слишком близко.

***Бубенцы -*** Это старая русская игра. Играющие встают в круг. На середину выходят двое - один с бубенцом или колокольчиком, а другому завязывают глаза. Все остальные поют:

*Тpынцы-бpынцы, бубенцы,*

*Раззвонились удальцы:*

*Диги-диги-диги-дон,*

*Отгадай, откуда звон!*

После этих слов игрок с завязанными глазами должен по звуку бубенца поймать увертывающегося от него участника. Когда участник с бубенцом пойман, он становится водящим, а второй игрок становится в общий круг.

***Золотые ворота -*** В этой игре двое игроков встают друг напротив друга и, взявшись за руки, поднимают их вверх. Получаются «ворота». Остальные встают друг за другом и кладут руки на плечи идущему впереди либо просто берутся за руки. Получившаяся цепочка должна пройти под воротами. А «ворота» в это время произносят:

*Золотые ворота*

*Пропускают не всегда!*

*Первый раз прощается,*

*Второй раз запрещается,*

*А на третий раз*

*Не пропустим вас!*

После этих слов «ворота» резко опускают руки, и те игроки, которые оказались пойманными, тоже становятся «воротами». Постепенно количество «ворот» увеличивается, а цепочка уменьшается. Игра заканчивается, когда все игроки становятся «воротами».

***Гуси-лебеди -*** Выбрав двух или одного волка, в зависимости от количества играющих, выбирают вожака, того, который начинает игру. Все остальные становятся гусями. Вожак становится на одном конце площадки, гуси – на другом, а волки в стороне прячутся. Вожак похаживает, поглядывает, и, заметив волков, бежит на свое место, хлопает руками и кричит:

*— Гуси-лебеди, домой!*

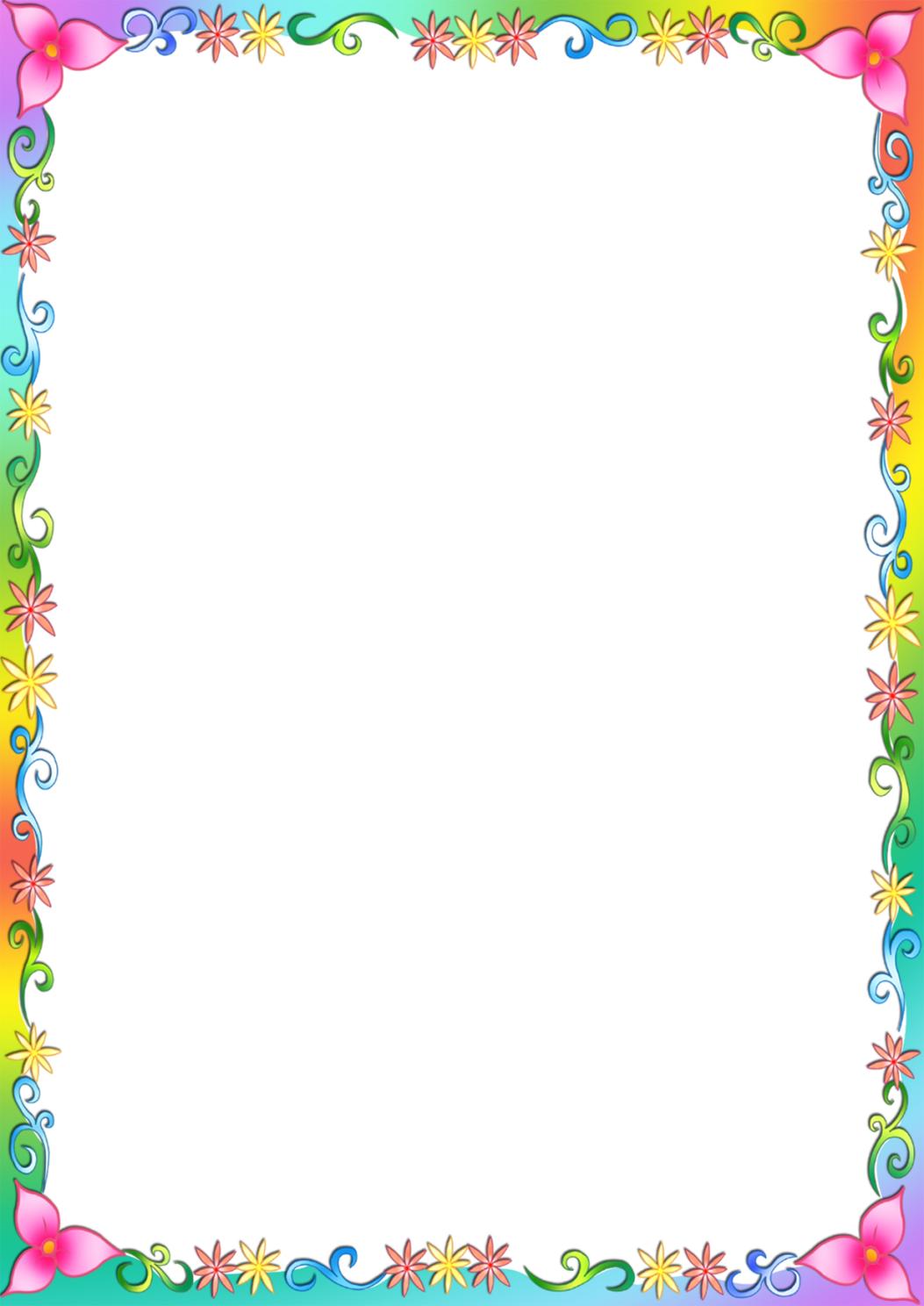
*— Зачем?*

*— Бегите, летите домой, стоят волки за горой!*

*— А чего волкам надо?*

*— Серых гусей щипать да косточки глодать!*

После этих слов гуси должны успеть добежать к вожаку, пока их не сцапали волки. Пойманные гуси выходят из игры, а оставшиеся игроки повторяют игру снова до тех пор, пока волки не переловят всех гусей.

***Слон*** — старинная русская игра, которую особенно любят мальчики, так как игра выявляет самых сильных и выносливых. Игроки делятся на две равные по силам и по числу участников команды. Одна из команд – слон, другая запрыгивает на него. Самый крепкий и сильный игрок становится впереди лицом к стене, опираясь о нее, согнувшись и опустив голову. Следующий участник обхватывает его за пояс и **прячет голову, за ним третий, четвертый и так далее. Они должны крепко держаться друг за друга, изображая слона. Участники другой команды по очереди разбегаются и запрыгивают на спину слона так, чтобы сесть верхом как можно дальше вперед, оставив место для следующих. Задача играющих – всей командой остаться на слоне и не свалиться в течение 10 секунд. После этого участники команд меняются ролями.

***Целуй, девка, молодца -***Для игры потребуется много участников — девушек и парней. Играющие встают в круг, а кто-то один становится в центр. Затем все начинают двигаться: круг вращается в одну сторону, тот, кто в центре, в другую. Игрок в центре вращается с закрытыми глазами и вытянутой впереди себя рукой. Все напевают:

*Шла матрешка по дорожке,*

*Потеряла две сережки,*

*Две сережки, два кольца,*

*Целуй, девка, молодца*.

С последними словами все останавливаются. Игрок, на которого указывает рука ведущего выходит в центр. Игроки становятся друг к другу спиной и на счет «три» поворачивают голову налево или направо; если стороны совпадают, то счастливчики целуются!

***Заводила -*** Сначала все игроки становятся в круг лицом к центру. Водящий отходит в сторону от игроков, которые, в свою очередь, выбирают «заводилу». «Заводила» показывает всем остальным игрокам различные движения, а игроки повторяют эти движения, не отставая от «заводилы». Водящий должен отгадать, кто является «заводилой». Если после 20 секунд ему это не удается, водящий выбывает из игры, а игроки выбирают себе нового водящего.

***Колечко-колечко -*** Все сидят на лавочке. Выбирается водящий. У него между ладошек лежит колечко или другой маленький предмет. Остальные держат свои ладошки сомкнутыми. Водящий с колечком обходит всех и будто бы кладет им колечко. Но кому он положил, знает только тот, кому колечко попало. Другие должны наблюдать и догадаться, у кого находится этот предмет. Когда водящий скажет: «колечко-колечко, выйди на крылечко», тот, у кого оно есть, должен выскочить, а остальные, если догадались, задержать его. Если удалось выскочить, он начинает водить, если нет — водит тот, кто задержал. Причем задерживать можно только локтями, так как ладони остаются сомкнутыми.