|  |
| --- |
| Картотека русских народных игр  (старший возраст) |

***«Гори ясно»***

Цель: упражнять детей в умении самостоятельно менять направление движения со сменой тембровой окраски музыки. Воспитывать организованность, развивать ловкость, быстроту.

Ход игры:

Дети стоят в кругу, держась за руки. В середине ребёнок с платочком в руке.

Все дети идут вправо по кругу, водящий машет платочком.

Дети останавливаются и хлопают в ладоши. Водящий скачет внутри круга. С окончанием музыки останавливается и встает перед двумя стоящими в кругу детьми.

Играющие хором поют считалочку:

*«Гори, гори ясно,*

*Чтобы не погасло,*

*Раз, два, три!»*

На слова «Раз, два, три!» 3 раза хлопают в ладоши, а водящий взмахивает платком. После этого выбранные дети поворачиваются спиной друг к другу и обегают круг. Каждый стремиться прибежать первым, взять у водящего платочек и высоко поднять его.

DESIGN7

***«Ворон»***

Цель: двигаться в соответствии с плясовым характером музыки и передавать содержание текста песни. Уметь расширять и сужать круг. Отрабатывать дробный шаг и разнообразные знакомые плясовые движения.

Ход игры:

Дети стоят по кругу. Выбирается заранее один ребёнок, изображающий «ворона». (Он стоит в кругу вместе со всеми)

*Ой, ребята, та-ра-ра!*

*На горе стоит гора,*

*А на той горе дубок,*

*А на дубе воронок.*

*Ворон в красных сапогах,*

*В позолоченных серьгах.*

*Черный ворон на дубу,*

*Он играет во трубу.*

*Труба точеная,*

*Позолоченная,*

*Труба ладная,*

*Песня складная.*

С окончание песни «Ворон» выбегает из круга, все закрывают глаза, «ворон» обегает круг, дотрагивается до чьей-нибудь спины, а сам становится в круг.

DESIGN7

***«Солнце»***

Цель: действовать в соответствии с текстом песни. Ходить по кругу, взявшись за руки, спокойным, хороводным шагом. Уметь расширять и сужать круг. Учить стремительному бегу.

Ход игры:

Дети стоят по кругу. В центре «солнце» - ребёнок.

*Гори солнце ярче,* - Дети ходят

*Лето будет жарче.* - по кругу.

*Я зима теплее,*  - Идут в центр.

*А весна милее* - Из центра обратно.

*А зима теплее,* - В центр.

*А весна милее.* - Обратно.

После слов «солнце» (ловишка) ловит детей.

DESIGN7

***«Теремок»***

Цель: развивать у детей умение передавать в движении содержание музыкального произведения. Воспитывать выдержку, выразительность игровых образов.

Ход игры:

Дети стоят, взявшись за руки в кругу. Заранее выбранные «звери» - Мышка, Лягушка, Лисичка, Зайка и Медведь.

*Стоит в поле теремок, теремок.* Дети («теремок») идут по

*Он не низок, не высок, не высок.* кругу и поют.

*Вот по полю, полю мышка бежит,* Мышка бежит за кругом.

*У дверей остановилась и стучит:* Дети останавливаются.

*«Кто, кто в теремочке живёт?* Мышка стучит, поёт,

*Кто, кто в не высоком живёт?»* вбегает в круг.

*Стоит в поле теремок, теремок.* Дети («теремок») идут по

*Он не низок, не высок, не высок.* кругу и поют.

*Вот по полю лягушка бежит,* Лягушка прыгает за кругом.

*У дверей остановилась и стучит:* Дети останавливаются.

*«Кто, кто в теремочке живёт?* Лягушка стучит и поёт.

*Кто, кто в не высоком живёт?»*

Мышка. «Я – Мышка – норушка, а ты кто?»

Лягушка. «А я – Лягушка – квакушка»

Мышка. «Иди ко мне жить!»

Таким же образом входят в круг «Лисичка» и «Зайка». Когда к терему подходит «Медведь», он говорит: «Я Мишка – всех ловишка» - все звери разбегаются, а Медведь их ловит.

DESIGN7

***«Сова»***

Цель: развивать у детей способность выразительно передавать игровой образ. Учить двигаться легко, свободно. Воспитывать выдержку, внимание. Проявлять творчество.

Ход игры:

Один из играющих изображает «сову», остальные –мышей. Сова выкрикивает: «Утро!» Тут же мыши начинают бегать, скакать, делать различные телодвижения. Сова кричит: «День!» Мыши продолжают двигаться. Сова говорит: «Вечер1» Мыши встают в круг, ходят вокруг совы и поют:

*Ах ты, совушка - сова,*

*Золотая голова.*

*Что ты ночью не спишь,*

*Всё на нас глядишь?*

Сова говорит: «Ночь!» При этом слове мыши мгновенно замирают, не двигаясь. Сова подходит к каждому из играющих и различными движениями и весёлыми гримасами старается какое-либо движение, из игры выбывает.

DESIGN7

***«Чурилки»***

Цель: воспитывать организованность, развивать ловкость, быстроту.

Ход игры:

Играющие выбирают двоих детей. Одному завязывают платком глаза, другому дают бубен (или колокольчик); затем ведут вокруг них хоровод и поют:

*Колокольцы, бубенцы,*

*Раззвонились удальцы.*

*Диги-диги-диги-дон,*

*Отгадай, откуда звон?*

После этих слов игрок с бубном начинает звонить и ходить в круге, а жмурка старается его поймать.

Как только жмурка поймает его, их меняют другие игроки. Игра продолжается.

DESIGN7

***«Баба - Яга»***

Цель: продолжать учить стремительному бегу, развивать творчество, передавая игровой образ.

Ход игры:

Играющие выбирают Баба – Яга. Она находится в центре круга. Дети ходят по кругу и поют:

*Баба-Яга, костяная нога,,* - Дети ходят

*С печки упала, ногу сломала.* - по кругу.

*Пошла в огород, испугала народ.*  - Идут в центр.

*Побежала в баньку,* - Из круга обратно.

*Испугала зайку.*

После песни дети разбегаются, Баба-Яга ловит детей.

DESIGN7

***«Медведь»***

Цель: развивать эмоциональное отношение к игре. Вырабатывать у детей выдержку. Продолжать учить стремительному бегу.

Ход игры:

Один из детей изображает медведя. Он делает вид, что спит. Дети собирают грибы и ягоды, поют:

*У медведя во бору,*

*Грибы, ягоды беру.*

*А медведь не спит,*

*Всё на нас глядит.*

*А потом как зарычит*

*И за нами побежит.*

Медведь встает и начинает гоняться за детьми.

DESIGN7

***«Угадай, кто зовёт?»***

Цель: развивать у детей тембровый слух. Упражнять в умении самостоятельно начинать движение и заканчивать его.

Ход игры:

Дети стоят в кругу. В центре водящий – «медведь».

Дети идут по кругу и поют:

|  |  |
| --- | --- |
| *Медведь, медведь, мы к тебе пришли,*  *Мы к тебе пришли, медку принесли.* | «Медведь» ходит вперевалочку. |
| Дети протягивают руки вперед, ладошками вверх, предлагают медведю мёду. | |
| *Медведь, медведь, получай-ка мёд,*  *Получай-ка мёд, угадай, кто зовёт?* | «Медведь» кушает мед. |

Медведь закрывает глаза. Взрослый предлагает (показывая на ребенка) позвать медведя. Ребенок, кого выбрали, говорит: «Медведь», «Медведь» старается угадать того, кто его позвал.

DESIGN7

***«Репка»***

Цель: продолжать учить спокойному, хороводному шагу и легкому бегу. Воспитывать выдержку, выразительность игро

Ход игры:

Один из детей изображает медведя. Он делает вид, что спит. Дети собирают грибы и ягоды, поют:

*У медведя во бору,*

*Грибы, ягоды беру.*

*А медведь не спит,*

*Всё на нас глядит.*

*А потом как зарычит*

*И за нами побежит.*

Медведь встает и начинает гоняться за детьми.

DESIGN7

***«Сороконожка»***

Цель: совершенствовать умение детей ходить пружинным шагом, высоко поднимая ноги, легко бегать, ходить топающим шагом. Движения передавать в характере музыки

Ход игры:

Дети встают друг с другом и поют:

|  |  |
| --- | --- |
| *Шла сороконожка*  *По сухой дорожке.*  *Вдруг закапал дождик: кап!*  *- Ой, промокнут сорок лап!* | - Идут «паровозиком» пружинным шагом.  - лёгкий бег. |
| *Насморк мне не нужен,*  *Обойду я лужи.*  *Грязи в дом не принесу,*  *Каждой лапкой потрясу.* | Идут, высоко поднимая ноги  - стоя, трясут правой ногой  - левой ногой |
| *Шла сороконожка*  *По сухой дорожке*  *И затопала потом,*  *- Ой, какой от лапок гром!* | - Идут «паровозиком» пружинным шагом.  - Идут топающим шагом |

DESIGN7

***«Ловушка»***

Цель: выразительно передавать содержание музыки. Самостоятельно начинать движение после вступления. Быстро реагировать на смену регистра, сменой движений. Упражнять в поскоке, легком беге и простом шаге. Воспитывать выдержку, умение подчиняться правилам игры, укреплять дружеские, доброжелательные взаимоотношения.

Ход игры:

Играющие стоят в кругу, в разных местах которого выбирают 5-6 детей. Им дают цветные платочки. Все стоят в общем кругу.

Дети идут по кругу и поют:

|  |
| --- |
| *Скок, скок, сапожок,*  *Выходи-ка на лужок,*  *То прыжком, то бочком,*  *Топай, топай каблучком.* |

Останавливаются. Дети с платочками выходят в середину круга, двигаются внутри него легким поскоком. Стоящие по кругу хлопают в ладоши.

Стоящие в кругу

|  |
| --- |
| Картотека русских народных игр  (средний возраст) |

***«Обеги круг»***

Цель: учить двигаться спокойным шагом по кругу. Воспитывать внимание, выдержку.

Ход игры:

Дети вместе с воспитателем становятся в круг. Идут по кругу и поют народную считалку:

*Водица, водица,*

*Студеная быстрица,*

*Обеги вокруг,*

*Напои наш луг!*

Воспитатель называет двух детей, стоящих рядом друг с другом. Дети поворачиваются спиной и бегут в разные стороны. Каждый старается прибежать на свое место первым.

DESIGN7

***«Огуречик»***

Цель: закрепить навыки выполнения легких прыжков с продвижением вперед и легкого стремительного бега.

Ход игры:

Ребенок в шапочке мышки сидит на стуле в стороне. Напротив него группой стоят дети. Руки у играющих находятся на поясе. Дети исполняют потешку:

*Огуречик, огуречик,*

*Не ходи на тот конечик.*

Легкими прыжками продвигаются к «ловишке». Останавливаются, грозят пальчиком «ловишке» со словами:

*Там мышка живет,*

*Тебе хвостик отгрызет.*

Мышка бежит за ребятами, стараясь их догнать.

DESIGN7

***«Кто у нас хороший?»***

Цель: закреплять спокойный шаг, умение двигаться галопом по кругу, использовать знакомые плясовые движения.

Ход игры:

Дети стоят в кругу. В центре «Ванечка». Дети идут по кругу и поют народную песню:

|  |  |
| --- | --- |
| *Кто у нас хороший?*  *Кто у нас пригожий?*  *Ванечка хороший,*  *Ванечка пригожий.* | Ванечка выполняет пружинку с поворотом. |
| *На коня садится –*  *Конь завеселится.*  *Плеточкой помашет –*  *Конь под ним запляшет.* | Машет плеточкой, ходит высоко поднимая ноги. |
| *Мимо сада едет –*  *Садик зеленеет,*  *Цветы расцветают,*  *Пташки распевают.* | Двигается по кругу галопом. |
| *К дому подъезжает,*  *Со коня слезает,*  *Со коня слезает –*  *Олечка встречает.* | Выбирает девочку. |

Пляшут Ванечка с девочкой. Остальные дети хлопают в ладоши.

DESIGN7

***«Две тетери»***

Цель: Совершенствовать спокойный шаг по кругу, легкий бег, выразительность рук.

Ход игры:

Играющие стоят в кругу, взявшись за руки. За кругом двое детей, изображающих тетерев и ребенок – «охотник».

Дети идут по кругу и поют:

*Как на нашем на лугу*

*Стоит чашка творогу..*

Останавливаются, поднимают сцепленные руки вверх. «Взлетают» тетери на слова:

*Прилетели две тетери,*

*Поклевали -* Тетери клюют

*Улетели … -* Улетают.

*Ш-ш-ш-ш* -

Дети имитируют движения веточек, шумящих на ветру деревьев.

«Охотник» догоняет «тетерев».

DESIGN7

***«Жучки»***

Цель:

Ход игры:

Дети – «жучки» стоят по кругу (врассыпную). В центре водящий – взрослый или ребенок. Водящий поет:

|  |  |
| --- | --- |
| *По дороге жук, жук,*  *По дороге черный,*  *Посмотрите на него –*  *Вот какой проворный.* | Дети бегут на носочках.  «Жуки» летают. |
| *Он на спинку упал,*  *Лапками задрыгал,*  *Крылышками замахал,*  *Весело запрыгал.* | Дети ложатся на спину и перебирают в воздухе ногами и руками – «жучки» барахтаются. |
| *По дороге жук, жук,*  *По дороге черный,*  *Посмотрите на него –*  *Вот какой проворный* | «Жуки» летают. |

С окончанием песни взрослый, «ловит» жучков. Если «ловишка» ребенок, ему напоминают: «Оленька, лови жучков».

DESIGN7

***«Васька - кот»***

Цель:

Ход игры:

Из числа играющих выбирается «Кот Васька» и несколько детей «мышат». Все дети становятся в круг. «Кот Васька» выходит на середину круга, а дети – «мышки» - за кругом.

|  |  |
| --- | --- |
| *Ходит Васька серенький,*  *Хвост пушистый беленький,*  *Ходит Васька кот.* | Дети идут по кругу вправо.  Васька – влево. |
| *Сядет, умывается,*  *Лапкой умывается,*  *Песенки поет.* | Дети сужают круг, смотрят, как Васька умывается. С окончанием куплета расширяют круг. |
| *Дом неслышно обойдет,*  *Притаится Васька кот,*  *Серых мышек ждет.* | Дети идут вправо, кот – влево. |

Дети делают «ворота». Дети «мышки» бегают через «ворота», то в круг, то из круга, а «кот Васька» старается их поймать.

DESIGN7

***«Подними ладошки»***

Цель: развивать умение выполнять движения по тексту песни, передавать выразительные движения для рук; воспитывать внимание.

Ход игры:

Дети стоят по кругу и поют:

|  |  |
| --- | --- |
| *Подними ладошки выше*  *И сложи над головой.*  *Что вышло?*  *Вышла крыша,*  *А под крышей мы с тобой!* | Дети складывают руки над головой. |
| *Подними ладошки выше*  *А потом сложи дугой.*  *Кто же вышел?*  *Вышли гуси – вот один, а второй другой.* | Дети сгибают руки в локтях перед собой, поочередно опуская кисти рук. |
| *Подними ладошки выше*  *И сложи перед собой.*  *Что же вышло? Вышел мостик,*  *Мостик крепкий и прямой.* | Дети складывают руки перед собой одна на другую «полоской». |

DESIGN7

***«У тетушки Натальи»***

Цель: закрепить умение выполнять движения по тексту песни. Выразительно передавать музыкально – игровые образы.

Ход игры:

|  |  |
| --- | --- |
| *У тетушки Натальи*  *Было семь* ***цыплят 2 раза***  *Пи-пи, пи-пи-пи!*  *Так они кричат. 2 раза* | Дети идут по кругу.  Присаживаются, сжимаясь в комочек, головки поднимают вверх. |
| *У тетушки Натальи*  *Было семь* ***утят 2 раза***  *Кря-кря, кря-кря-кря!*  *Так они кричат. 2 раза* | Дети удит по кругу.  Руку отводят назад, трясут ими как крылышками, слегка наклоняя корпус вперед. |
| *У тетушки Натальи*  *Было семь* ***гусят 2 раза***  *Га-га, га-га-га!*  *Так они кричат. 2 раза* | Дети идут по кругу.  Стоя на месте лицом в круг, показывают с помощью кистей рук «клювики» |
| *У тетушки Натальи*  *Было семь* ***котят 2 раза***  *Мяу-мяу, мяу-мяу-мяу!*  *Так они кричат. 2 раза* | Дети идут по кругу.  Переступая пружинно с ноги на ногу, дети вытягивают вперед то одну, то другую руку, изображая мягкие лапки. |
| *У тетушки Натальи*  *Было семь* ***козлят 2 раза***  *Бе-бе,бе-бе-бе!*  *Так они кричат. 2 раза* | Стоя лицом в круг, изображают рожки (указательные пальцы обеих рук подносят к голове) |
| *У тетушки Натальи*  *Было семь* ***щенят 2 раза***  *Гав-гав, гав-гав-гав!*  *Так они кричат. 2 раза* | Руками показывают возле головы «ушки». |
| *У тетушки Натальи*  *Было семь* ***внучат 2 раза***  *Ля-ля, ля-ля-ля!*  *Так они кричат. 2 раза* | Дети хлопают в ладоши. |

DESIGN7

***«Скок – поскок»***

Цель: закрепить навыки выполнения легких прыжков с продвижением вперед, мягкого пружинного шага, сужения и расширения круга.

Ход игры:

|  |  |
| --- | --- |
| *Скок – скок, поскок,*  *Молодой дроздок.* | Продвигаются вперед прыжками. |
| *По водичку пошел,*  *Молодичку нашел.* | Идут мягким шагом. |
| *Молодиченька*  *Невеличенька.* | Сужают круг. |
| *Сама с вершок,*  *Голова с горшок.* | Присаживаются. Расширяют круг бодрым шагом. |

Дети стоят по кругу, сложив за спиной руки ладошка к ладошке, имитируя «хвостик».

DESIGN7

***«Зайка»***

Цель: закрепить умение выразительно передавать игровой образ, легко прыгать на 2-х ногах, легко, стремительно бегать.

Ход игры:

|  |  |
| --- | --- |
| *Зайка беленький сидит*  *И ушами шевелит*  *Вот так, вот так*  *Он ушами шевелит.* | Сидят.  «Ушки» |
| *Зайке холодно сидеть*  *Надо лапочки погреть.*  *Хлоп, хлоп – 2 раза*  *Надо лапочки погреть.* | Стоят, хлопают в ладоши. |
| *Зайке холодно стоять,*  *Надо Зайке поскакать*  *Скок, скок, скок, скок*  *Надо Зайке поскакать.* | Прыгают на двух ногах. |

Взрослый: Зайку кто-то испугал.

Дети убегают на места.

DESIGN7

***«Гуси, вы гуси»***

Цель:

Ход игры:

Дети делятся на две группы: дети и «гуси». Они стоят шеренгами лицом друг к другу.

«Волк» и «гусенок» следят в стороне.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Дети* | *Гуси, вы гуси,*  *Серые гуси.* | Идут к гусям – 4 шага.  Отходят назад – 4 шага |
| *Гуси* | *Га-га-га, га-га-га.*  *Га-га-га, га-га-га.* | Идут к детям – 4 шага  Идут обратно – 4 шага |
| *Дети* | *Где вы бывали,*  *Кого вы видали?* | Идут вперед,  Идут назад |
| *Гуси* | *Га-га-га, га-га-га.*  *Га-га-га, га-га-га.* | Идут вперед,  Идут назад |
| *Дети* | *Мы видали волка,*  *Он нес гусенка.* | Идут вперед «Волк с гусенком» пробегают мимо детей. Идут назад. |
| *Гуси* | *Га-га-га, га-га-га.*  *Га-га-га, га-га-га.* | Идут вперед,  Идут назад |
| *Дети* | *Щиплите вы волка,*  *Спасайте гусенка.* | Идут вперед,  Идут назад |
| *Гуси* | *Га-га-га, га-га-га.*  *Га-га-га, га-га-га.* | Повторяют движения детей |

С окончанием песни «Гуси» бегут за «волком» и выручают «гусенка».

DESIGN7

***«Курочки и петушок»***

Цель:

Ход игры:

|  |  |
| --- | --- |
| Курочки: | *Как у наших у ворот*  *Петух зернышки клюёт – 2 раза*  *К себе курочек зовет.* |
| «Петушок» выходит из дома, помахивая «крыльями» - руками ходит по залу, затем останавливается (нашел зернышко) и говорит: | |
| Петушок: | *Вы пеструшечки, вы хохлушечки,*  *Я нашел для вас орех,*  *Разделю орех на всех*  *По крупиночке, по восьминочке.*  *Ку-ка-ре-ку!* |
| «Курочки» помахивая «крыльями» легко на носочках бегут к «петушку» и бегают вокруг него. Затем все приседают и сложив руки (ладошки) «клюют» зернышки. «Петушок» встает и кричит: | |
| Петушок: | *«Ку-ка-ре-ку!»* |

Курочки встают и вместе с петушком уходят домой. С окончанием музыки садятся на насест.

DESIGN7

***«Угадай, кто зовёт?»***

Цель: учить ходить спокойным шагом по кругу, выразительно передавать игровой образ. Развивать тембровый слух.

Ход игры:

Дети стоят в кругу. В центре водящий «медведь». Дети идут по кругу и поют:

|  |  |
| --- | --- |
| *Медведь, медведь, мы к тебе пришли.*  *Мы к тебе пришли, медку принесли.* | «Медведь» ходит вперевалочку. |
| Дети протягивают руки вперед, ладошками вверх, предлагают «медведю» меду: | |
| *Медведь, медведь, получай-ка мед,*  *Получай-ка мед, угадай, кто зовет?* | «Медведь кушает мед». |

«Медведь» закрывает глаза.

Взрослый предлагает (показывает) кому-нибудь из детей позвать «медведя». Ребенок, кого выбрали, говорит: ***Медведь!***

«Медведь» старается угадать того, кто его позвал.

DESIGN7

***«Круги»***

Цель: закрепить умение ходить по кругу, узнавать своих товарищей, развивать внимание.

Ход игры:

Выбирается водящий, ему завязывают глаза. Играющие ходят вокруг водящего, стоящего посередине и поют:

*Становися во кружок,*

*Отгадай, чей голосок.*

*До кого-нибудь коснись,*

*Отгадать поторопись.*

Играющие останавливаются, а водящий ощупывает детей и старается кого-нибудь угадать и назвать.

Тот, кого он верно назовет по имени, идет в круг, становится водящим.

DESIGN7

***«Золотые ворота»***

Цель: совершенствовать легкий бег, развивать ловкость.

Ход игры:

Участники игры делятся на тех, кто стоит в кругу, подняв сомкнутые руки. И тех, кто через эти ворота пробегают цепочкой (или по одному).

Стоящие поют:

*Золотые ворота*

*Пропускают не всегда:*

*Первый раз прощается,*

*Второй – запрещается,*

*А на третий раз*

*Не пропустим вас!*

«Ворота» закрываются и «ловят» того, кто остался в них. Оказавшиеся внутри круга, берутся за руки с образующими круг, увеличивая «ворота».

DESIGN7

***«Дедушка»***

Цель: совершенствовать ходьбу спокойным шагом по кругу, легкий стремительный бег.

Ход игры:

Выбирается «дедушка», он садится на стул в центре круга. Все играющие, ходят по кругу и поют:

*Уж ты дедушка седой,*

*Что сидишь ты под водой?*

*Выглянь на минуточку.*

*Посмотри хоть чуточку.*

*Мы пришли к тебе на час,*

*Ну-ка, тронь попробуй нас.*

«Дедушка» встает с места и начинает ловить играющих, которые убегают на места.

DESIGN7

***«Колпачок» (паучок)***

Цель:

Ход игры:

Выбирают водящего, который садится на корточки в центре круга. Остальные играющие ходят вокруг него, взявшись за руки, и поют:

|  |  |
| --- | --- |
| *Колпачок, колпачок,*  *Тоненькие ножки,*  *Красные сапожки,*  *Мы тебя поили,*  *Мы тебя кормили,*  *На ноги поставили,*  *Танцевать заставили.* | |
| Все бегут к центру, приподнимают водящего, ставят его на ноги и снова образуют круг. Хлопая в ладоши, поют: | |
| *Танцуй, танцуй,*  *Сколько хочешь,*  *Выбирай, кого захочешь!* | Водящий кружится с закрытыми глазами. |

Водящий выбирает кого-нибудь, не открывая глаз, и меняется с ним местами.

DESIGN7

***«Баба-Яга»***

Цель: закрепить умение ходить по кругу спокойным шагом. Подводить к умению выразительно передавать игровой образ. Закреплять стремительный легкий бег. Воспитывать выдержку.

Ход игры:

Дети образуют круг. В центре «Баба-Яга». Дети идут по кругу, поют:

|  |  |
| --- | --- |
| *В тёмном лесе*  *Есть избушка,*  *Стоит задом наперед.*  *В этой маленькой избушке*  *Бабушка – яга живет.*  *Нос крючком,*  *Глаза большие,*  *Перекошена нога,*  *Ах ты, Бабушка-Яга.*  *Уходи, уходи,*  *Больше к нам не приходи.* | Движения выполняются по тексту песни. |

Баба-Яга:

*Стрелка, стрелка, повернись.*

*А потом остановись.*

Баба-Яга встает спиной с тем, на кого показала стрелка. По команде: 1,2,3. Беги! Обегают круг и возвращаются на место.