**Подготовительная к школе группа**

***Сентябрь***

***1 неделя* *«Осень»***

*Задачи:* Активизировать мышление. Развивать быстроту, ловкость, чувство ритма. Закреплять умение быстро перестраиваться во время движения.

*Мет. указания:* Выполнять хлопок на каждую фразу. Построение в круг без задержек.

*Ход игры:*Игроки выстраиваются в круг. Водящий ходит позади, все проговаривают:

**Несет нам урожаи, Поля вновь засевает,**

**Птиц к югу отправляет, Деревья раздевает,**

**Не трогает лишь сосен и елочек. Кто?- ..**. (Осень) С последними словами водяший задевает по плечу одного из играющих, он – «Осень». Игроки разбегаются, «Осень» догоняет игроков. Проигравшие выполняют задание «Осени», возвращаются в игру.

***2 неделя* *«Баба сеяла горох»***

*Задачи:* Упражнять в построении в круг, выполнении действий в соответствии с текстом (координации речи и движения). Развивать выносливость.

*Мет. указания:* Для определения водящегоиспользуем считалку:

**Катилось яблоко по блюду,**

**Ты води, а яне буду.**

Проговорить текст, сопровождая движениями. Следить за выполнением правила: разбегаться после окончания слов. Пойманные игроки пропускают одну игру. Выполнить дыхательное упражнение.

*Ход игры:*Один из детей становится водящим, все остальные – «горошинками». «Горошинки» водят хоровод вокруг водящего и произносят текст :

**Баба сеяла горох! Уродился он не плох. Ох!** *(приседают)*

**Уродился он густой.** *(идут в центр круга* *и поворачиваются спиной к водящему)*

**Мы помчимся – ты постой!** *(разбегаются)*

«Горошинки» разбегаются по участку, а водящий ловит их.

***3 неделя* *«Хитрая лиса»***

*Задачи:* *Задачи:* Упражнять в построении в круг с соблюдением интервала, беге в рассыпную. Развивать выносливость, честность, находчивость, терпение.

*Мет. указания:* Пойманные дети отходят в указанное место, выполняют задание «лисы», возвращаются в игру. Выполнить дыхательное упражнение.

*Ход игры:*Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Дети закрывают глаза, а воспитатель обходит круг (за спинами детей) и дотрагивается до одного из детей, который становится **«хитрой лисой».** Играющие 3 раза спрашивают хором - сначала тихо, а затем громче: **«Хитрая лиса, где ты?»** . Когда все играющие (в том числе и хитрая лиса) в третий раз спросят, **хитрая лиса** выпрыгивает в середину круга, поднимает руку вверх и говорит: **«Я здесь!»** Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманного, до которого она коснулась рукой, лиса отводит к себе в дом.

***4 неделя* *«Ловишка, поймай ленту»***

*Задачи:* Упражнять детей в быстром беге; развивать ловкость, сообразительность, внимание, выдержку.

*Мет. указания:* Время непрерывного бега 40 секунд. После бега построение в круг, выполнить дыхательное упражнение. «Ловишка» определяется по считалке:

**Есть у нашей Маши шапка, кофта, шарфик и пальто,**

**Аккуратней нашей Маши не оденется никто.**

*Ход игры:* Дети встают в круг, получают ленточки, прикрепляют их сзади, «ловишка» в центре. Дети иду по кругу со словами:

**Мы веселые ребята, любим бегать и играть,**

**Ты попробуй нас догнать.**

Останавливаются немного расширяют круг под слова:

**Приготовься, не зевай, больше лент насобирай.**

«Ловишка» догоняет детей, старается собрать как можно больше лент.

Педагог продолжает:

**В круг пора уже бежать, будем ленточки считать,**

**И «Ловишку» проверять.**

Дети считают ленточки, ловишка раздаёт ленточки, оставляет одну себе. Кто остался без ленточки, становится «Ловишкой».

***Октябрь***

***1 неделя* *«Хлибчик»***

*(«Хлебец» – кубанская народная игра)*

*Задачи:* Активизировать мышление. Продолжать знакомить детей с народными играми. Продолжать работу по развитию ловкости, игрового взаимодействия.

*Мет. указания:* Время непрерывного бега 40 секунд. После бега команда «**Шагом марш».**

*Ход игры:*Дети ходят в рассыпную по залу. Водящий определяется с помощью слов педагога:

**Я для вас, мои дружки, затеваю пирожки,**

**Быстро нужно их испечь, кто пойдет затопит печь?**

Дети парами стоят врассыпную по залу, ведущий – «хлибчик» – без пары, ведут диалог:

Х.: - **Пеку, пеку хлибчик,**

Д.: - **А выпечешь?**

Х.: - **Выпеку.**

Д.: **- А убежишь?**

Х.: - **Посмотрю.**

По окончании слов дети бегают по залу по одному врассыпную, маршируют по залу, составляют пары. Оставшийся без пары становится «хлибчиком». Игра повторяется.

***2 неделя* *«Ель, берёза, дуб»***

*Задачи:* Активизировать мышление. Продолжать работу над выразительностью движений. Совершенствовать умение действовать по сигналу.

*Мет. указания:* Напомнить об отличительных признаках разных деревьев, способах их изобажения с помощью тела. Педагог дает указания: как перемещаться по залу.

*Ход игры:*Дети «гуляют» заданным способом по лесу со словами:

**Мы с тобою в лес идём, все деревья узнаём,**

**Тут – осинка, там – дубок, здесь – берёза, вот – кленок.**

По окончании слов: останавливаются и выполняют задания: **«ель» -** руки в стороны-вниз, **«берёза»** - руки вверх, покачивать, **«дуб» -** ноги прыжком на ширину плеч, руки округлить перед собой.

***3 неделя* *«Бездомная кукушка»***

*Задачи:* Закреплять навыки движения подскоками, сорость реакции.

*Мет. указания:* Соблюдать ТБ.Время движения гнёзд и птиц – 30-40 секунд.

Количество повторов игры кратно числу игроков в гнезде.

*Ход игры:* По углам зала дети образуют небольшие круги (5-6 человек), внутри каждого гнезда – птица, в центре зала – кукушка. Пока звучит музыка птицы и кукушка хлопают в ладоши, дети-«гнёзда» движутся поскоками вокруг своей птицы, музыка прекращается, птицы и кукушка движутся поскоками по залу, а дети говорят:

**Ку-ку, кукушечка! Ку-ку, рябушечка!  
Ты лети в лесок, Подавай голосок.  
Сколько лет нам жить, По земле ходить?**Кукушка говорит: **Ку-ку!** Птицы должны вернуться в гнёзда, а кукушка старается занять любое гнездо.

***4 неделя* *«Медведь и дети»***

*Задачи:* Развивать выносливость.

*Мет. указания:* Соблюдать ТБ.Время непрерывного бега 1 – 1,5 минуты. Выполнить дыхательное упражнение. Проигравшие выполняют задание «медведя».

*Ход игры:*Ребята на носочках подходят к «спящему в углу медведю» и поют:

**Кто уснул под дубком и накрылся кожушком? Тс-с-с!**

**Ой, тише, не шуметь.**

**Может это спит медведь? Тс-с-с!**

**Этот зверь в один присест,**

**Коль проснется, всех поест!**

«Медведь» просыпается и догоняет детей.

***Ноябрь***

***1 неделя*   *«Юрта»***(башкирская народная игра)

*Задачи:* Активизировать мышление. Продолжать знакомить детей с народными играми. Упражнять в перестроении в 4-5 звеньев, движении по кругу в определенном направлении. Развивать быстроту, ловкость, ориентировку в пространстве. Поддерживать желание участвовать в подвижных играх с элементами соревнования.

*Мет. указания:* Отслеживать правильность движения в кружках. Отметить самое ловкое звено.

*Ход игры:*В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг у мягкого модуля (стула, угла площадки). В центре каждого круга лежит платок. Дети, взявшись за руки идут по кругу со словами:

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

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

Под мелодию (удары в бубен) дети выполняют различные виды бега по выбору жителей одной из юрт. По окончании музыки игроки должны вернуться к своей юрте, растянуть платок, поднять его вверх как шатер, получается юрта.

***2 неделя* *«Салки с приседаниями»***

*Задачи:* Развивать выносливость в беге с увертыванием.

*Мет. указания:* Водящий определяется по считалке. Продолжительность непрерывного бега 40 секунд. Пойманные выполняют задание педагога. Следующего водящего выбирает прежний.

*Ход игры:*Дети убегают от водящего – салки. Если игрок успел присесть на мягкий модуль, (скамью, корточки) водящий не может его задевать (салить). Игра начинается и заканчивается по команде воспитателя.

***3 неделя* *«Магазин»***

*Задачи:* Активизировать мышление. Развивать быстроту. Поощрять стремление участвовать в играх с элементами соревнований.

*Мет. указания:* Водящий определяется по считалке:

**1,2,3 первый покупатель будешь ты!**

Соблюдать ТБ на «финише».

*Ход игры:*Воспитатель начинает игру:

**Открываем магазин, И проходим вдоль витрин,**

**А кто первым добегает, Себе покупку оставляет.**

Водящий говорит: **Сегодня распродажа** (называет любой предмет мебели или электроприбор). Играющие стоят в шеренге на противоположной стороне. Водящий двигается из «магазина» к игрокам хлопает по ладони любого и они бегут вместе в сторону «магазина». Выбранный игрок старается обогнать водящего. Тот, кто прибежит первым, остается в «магазине», опоздавший становится водящим. Он возвращается к остальным игрокам и начинает игру сначала.

***4 неделя* *«Профессии»***

*Задачи:* Развивать выносливость. Упражнять в построении в пары, умении действовать по сигналу.

*Мет. указания:* Пойманные дети отходят в сторону по указанию педагога. Отметить самого быстрого игрока. Выполнить дыхательное упражнение.

*Ход игры:*Дети идут под веселую музыку по кругу друг за другом. Музыка обрывается, все стараются встать в пары. Тот, кто остался без пары, выходит в центр зала (площадки). Дети говорят: **«Раз, два, три – учитель (пожарный, врач, строитель и т.д.) - ты!»**

**Ребенок им отвечает: «Учитель тоже человек, начинаем быстрый бег»**

Игроки бегают в рассыпную, по окончании музыки снова ищут пару.

***Декабрь***

***1 неделя* *«Северный и южный ветер»***

*Задачи:* Развивать быстроту, ориентировку в пространстве. Воспитывать взаимовыручку.

*Мет. указания:* Водящие определяются по считалке. Время непрерывного бега 1,5 -2 минуты. Выполнить дыхательное упражнение, Водящие выбирают замену по желанию.

*Ход игры:*Выбираются два водящих. Одному на руку повязывают **синюю ленту- это** «**Северный ветер»**, другому **красную - это «Южный ветер».** Остальные дети бегают по площадке. «Северный ветер» старается «заморозить» как можно больше детей, дотронуться до них рукой. «Замороженные» замирают на месте. «Южный ветер» стремится «разморозить» детей, так же дотрагиваясь рукой и говоря: **«Свободен!»**

***2 неделя* *«Вороны и воробьи»***

*Задачи:* Активизировать мышление. Развивать быстроту, внимание, ориентировку в пространстве, выдержку. Поддерживать желание участвовать в подвижных играх с элементами соревнования.

*Мет. указания:* Деление на команды из колонны по одному в колонну по два. Пойманные игроки переходят в команду соперников. Отметить внимательных игроков, победившую команду.

*Ход игры:*Поперек зала, по середине, проводятся две параллельные линии на расстоянии 1м одна от другой. Играющие делятся на две равные команды и выстраиваются у своих линий спиной друг к другу. Одна команда **«Вороны»**, другая **«Воробьи».** После сигнала **«Вороны»** игроки этой команды убегают в свой **«дом»,** а игроки команды **«Воробьи»** стараются их догнать и запятнать.

***3 неделя* *«Лиса и тетерев»***

*Задачи:* Развивать быстроту, навыки безопасного поведения, глазомер, уверенность в своих силах. Упражнять в удержании равновесия на приподнятой поверхности.

*Мет. указания:* «Лиса» выбирается по считалке:

Игра начинается и заканчивается по команде педагога. Следить, чтобы дети долго не задерживались на возвышенностях. Отметить самых удачливых игроков.

*Ход игры:*Водящий – «лиса» старается поймать любого игрока – «тетерева», который спасаясь может подняться на любую возвышенность. Лиса не может ловить тех, кто не находится на полу (земле). Долго быть выше пола нельзя.

***4 неделя* *«Дед Мороз»***

*Задачи:* Активизировать мышление. Развивать выносливость, равновесие. Упражнять в беге между препятствиями.

*Мет. указания:* Водящий определяется по считалке. Игра заканчивается, когда поймана большая часть игроков.

*Ход игры:*С помощью считалки выбирается Дед Мороз:

**Ты в валенках, ты в шапке, ты в шубе, ты с кушаком,**

**Ты в варежках и с мешком, ты дед Мороз.**

«Дед Мороз» старается дотронуться до любого игрока, который считается замороженным. Игрок должен стоять в той позе, какой его поймал «Дед Мороз».

***Январь***

***2 неделя* *«Мороз – красный нос»***

*Задачи:* Развивать ловкость, быстроту, глазомер. Совершенствовать навыки игрового взаимодействия.

*Мет. указания:* Водящий определяется по считалке. Пойманные игроки по окончании игры отходят в указанное место, пропускают одну игру. Прежний «Мороз» выбирает нового по желанию.

*Ход игры:*На противоположных сторонах обозначаются два дома, из одного в другой игроки должны перебежать, через середину площадки, где стоит водящий – «Мороз», который говорит: **Я – Мороз-красный нос. Кто из вас сейчас решится в путь дороженьку пуститься?**

Дети отвечают: **Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз,** и перебегают на другую сторону. Игра продолжается с новым Морозом.

***3 неделя* *«Льдинки, ветер и мороз»***

(игра народов Сибири и Дальнего Востока)

*Задачи:* Продолжать знакомить детей с народными играми. Развивать быстроту, чувство ритма, выдержку. Совершенствовать умение выполнять действие по сигналу.

*Мет. указания:* Обратить внимание на расположение игроков при определенной команде. Хлопки выполнять ритмично.

*Ход игры:*Игроки встают в круг, либо парами, хлопают в ладоши, приговаривая:

**Холодные льдинки, прозрачные льдинки,**

**сверкают, звенят, дзинь-дзинь..** дзинь, дзинь произносится до тех пор , пока не прозвучит команда: **«ветер»** - разбегаются в разные стороны; **«мороз»** - все выстраиваются в круг и берутся за руки, «**льдинки**» - становятся парами.

***4 неделя* *«Кот Котофей и мыши»***

*Задачи:* Упражнять в ходьбе в колонне по одному, держась за пояс товарища, беге в рассыпную. Развивать быстроту.

*Мет. указания:* «Кот» выбирается по считалке. Пойманные дети (5 человек) выполняют задание «кота».

*Ход игры:*«Кот» - голова колонны. Остальные – «мыши». «Мыши» встают за «котом» в колонну, держа за пояс один другого. «Кот» ведет «мышей» в разных направлениях: прямо, змейкой, по кругу и ведет с ними такой разговор:

**– Есть мыши в стогу?**

**– Есть!**

**– Боятся кота?**

**– Нет!**

**– А я, Котофей, разгоню всех мышей!**

«Мыши» разбегаются, «кот» ловит их.

***Февраль***

***1 неделя* *«Салки с приседаниями»***

*Задачи:* Развивать выносливость в беге с увертыванием.

*Мет. указания:* Водящий определяется по считалке. Продолжительность непрерывного бега 1 – 1,5 минуты. Пойманные выполняют задание педагога. Следующего водящего выбирает прежний.

*Ход игры:* Дети убегают от водящего- салки. Если игрок успел присесть на мягкий модуль, (скамью, корточки) водящий не может его задевать (салить). Игра начинается и заканчивается по команде воспитателя.

***2 неделя* *«Город»***

*Задачи:* Активизировать мышление. Развивать быстроту. Поощрять стремление участвовать в играх с элементами соревнований.

*Мет. указания:* Водящий определяется по считалке:

**Раз, два, три, четыре, пять. Нам друзей не сосчитать,  
А без друга в жизни туго, Выходи скорей из круга.**

Соблюдать ТБ на «финише».

*Ход игры:*Выбирается водящий. На одной стороне зала– город. Играющие строятся в шеренгу на противоположной стороне зала. Водящий идёт из города к игрокам со словами: **Я из города иду, себе соперника найду,** хлопает по ладони любого игрока и бежит вместе с ним в сторону города. Выбранный игрок старается обогнать водящего. Тот, кто прибежит первым, остается в городе, опоздавший становится водящим. Он возвращается к остальным игрокам и начинает игру сначала.

***3 неделя* *«Море волнуется»***

*Задачи:* Упражнять в беге в рассыпную, сохраняя безопасность движения. Развивать быстроту, грациозность движений.

*Мет. указания:*

*Ход игры:*По кругу кладутся обручи (ставятся стулья), их должно быть на 1 (2,3 …) меньше, чем ребят. По сигналу **«Море волнуется!»** дети бегают по кругу, изображая вздымающиеся волны. По сигналу **«Море утихло!»** играющие занимают места в обручах (на стульях).

***4 неделя «Третий лишний»***

*Задачи:* *Задачи:* Закреплять понятие «впереди». Упражнять в беге между препятствиями, построении парами в круг. Развивать быстроту, ловкость, навыки игрового взаимодействия, внимание, ориентировку в пространстве.

*Мет. указания:* Свободной парой становится пара, быстрей других занявшая место в кругу. Следить, чтобы убегающий как можно быстрей становился в пару.

*Ход игры:*Игроки парами образуют круг. Два ребенка – свободные. Раз, два, три (назвать имя) догони. Убегающий игрок может встать впереди любой пары. Тем самым давая понять игроку сзади, что он третий лишний.

***Март***

***1 неделя* *«У дядюшки Трифона»***

*Задачи:* Продолжать знакомить детей с народными играми. Упражнять в ходьбе приставным шагом по кругу, взявшись за руки.

*Ход игры:*«Дядюшка» выбирается по считалке:

**Раз, два, три, я считаю, ты води!**

Водящий выходит в центр круга.

Дети двигаются по кругу приставным шагом, взявшись за руки со словами:

**У дядюшки Трифона было семеро детей,**

**Было семеро детей, они не пили не ели,**

**Всё на дядюшку глядели, разом делали вот так:**

Водящий показывает любое движение, дети повторяют. Водящий по считалке выбирает нового водящего. Игра продолжается.

***2 неделя «Живые буквы»***

*Задачи:* Развивать воображение, продолжать работу над выразительностью движений. Упражнять в умении бегать врассыпную. Воспитывать коллективизм.

*Мет. указания:* Соблюдать ТБ при беге. Буквы могут строить и один и несколько человек. Бег выполняется, пока воспитатель проговаривает слова:

**Знаешь буквы А, Б, В? Сто фантазий в голове.  
Помечтай со мною вместе - будет их не сто, а двести!**

**Все на месте встали, букву …. (А, Р, К Л, М, Ф, И, др.) изображали.**

***3 неделя* *«Салки-выручалки»***

*Задачи:* Развивать быстроту, ловкость, гибкость, находчивость. Воспитывать дружеские взаимоотношения. Совершенствовать умение выполнять ведущую роль в игре.

*Мет. указания:* Водящий «Салка» выбирается по считалке:

**Раз, два, три, четыре, пять. Нам друзей не сосчитать,  
А без друга в жизни туго, Выходи скорей из круга.**

«Салка» догоняет детей в течение 40 секунд. «Спасатель» выручает товарища, проползая между расставленных на ширине плеч ног. По команде **1,2 – кончена игра**, выполнить дыхательное упражнение, выбрать нового «салку».

*Ход игры:*«Салка» догоняет детей, «салит» по плечу. Пойманный игрок замирает на месте, расставив ноги на ширине плеч. Выручить его может любой игрок, проползая между ног товарища.

***Апрель***

***1 неделя* *«Журавли-журавли»***

*Задачи:* Развивать навыки игрового взаимодействия. Упражнять в выполнении действий по сигналу всей командой. Способствовать воспитанию коллективизма.

*Мет. указания:* Отмечается команда и направляющий, лучше справившиеся с заданием.

Две группы играющих в процессе размеренной ходьбы, держась за руки, выстраиваются различными способами по команде педагога:

**Журавли-журавли, двигайтесь цепочкой; извивайтесь змейкой; сомкнитесь в круг; завернитесь в клубок; встаньте клином.** Игра повторяется, темп ускоряется.

***2 неделя* *«Космические пятнашки»***

*Задачи:* Активизировать мышление. Развивать выносливость, чувство ритма. Упражнять в беге в рассыпную с соблюдением безопасного передвижения.

*Мет. указания:* Водящий определяется на усмотрение педагога. Время непрерывного бега 1,5 – 2 минуты. Пойманные игроки замирают на месте. Выполнить дыхательное упражнение.

Дети врассыпную ходят по залу, произносят слова:

**Если очень захотеть, можно в космос полететь.**

**Все планеты сосчитать – раз, два, три, Четыре… девять!**

**Солнце планеты все освещает, а … (имя ребенка) всех догоняет.**

Все участники игры разбегаются по залу.

Названный ребенок начинает догонять и пятнать детей.

***3 неделя* *«Хвост дракона»***

*Задачи:* Совершенствовать навыки игрового взаимодействия. Развивать ловкость.

Воспитывать дружеские взаимоотношения.

*Мет. указания:* Следить, чтобы «дракон» не разрывался. Соблюдать ТБ. Пойманный «хвост» становится «головой».

Игроки выстраиваются в колонну, крепко держась за талию друг друга. Получается фигура, условно напоминающая дракона - с головой и хвостом. Задача **первого игрока** (который символизирует **голову дракона**) - поймать **последнего (хвост дракона),** а задача последнего игрока - увернуться и не дать себя поймать.

***4 неделя* *«Невод»***

*Задачи:* Развивать быстроту, ловкость, навыки игрового взаимодействия.

*Мет. указания:* Соблюдать ТБ. Следить за «целостью» невода, соблюдением правила ловли.

*Ход игры:*Два игрока берутся за руки и ловят остальных детей, которые, как рыбки, пытаются ускользнуть от «невода». Догнав кого-нибудь, игроки должны соединить руки так, чтобы пойманный оказался в кругу. Затем они ловят «рыбок» уже втроем. Каждый пойманный становится частью «невода».

***Май***

***1 неделя* *«Галя»***

*Задачи:* Активизировать мышление. Развивать ловкость, целеустремленность.

Воспитывать взаимовыручку, выдержку.

*Мет. указания:* Галя определяется по считалке:

**Раз, два, три, четыре, пять, Мы собрались поиграть.  
К нам сорока прилетела И тебе водить велела.** Время непрерывного бега 40 секунд.

*Ход игры:* Дети стоят в кругу, (спиной в круг) передают за спиной платочек и приговаривают:

**Галя по садочку ходила, Галя свой платочек уронила.**

**Ищет, ищет Галя платочек, заглянула Галя под листочек,**

**Там она нашла свой платочек.**

Водящий – « Галя» ходит вокруг детей, пытаясь узнать, где платочек.

По окончании слов дети разбегаются, «Галя» догоняет ребенка с платком, чтобы забрать его. В процессе бега дети могут передавать платочек.

***2 неделя* *«Сорви цветок»***

*Задачи:* Активизировать мышление. Развивать ловкость, быстроту.

*Мет. указания:* Водящие определяются по усмотрению педагога. Проигравшие отходят в сторону. Игра заканчивается, когда все ленты одного цвета будут сорваны.Отмечается самый быстрый водящий.

*Ход игры:*Выбираются 3 водящих, они стоят посередине площадки.. У остальных игроков на поясе прикреплена ленточка (белая, желтая, синяя), Они располагаются на периметру зала (площадки) произносят слова:

**Зеленеет луг, зацвели цветы вокруг:**

**Одуванчики и васильки, и ромашек лепестки.**

Водящие отвечают:

**Скосим травушку косой, и возьмем букет домой,**

**Раз, два, три – коси!**

Дети цветы разбегаются, а водящие срывают ленточки определенного цвета по договоренности (ромашка, василек, одуванчик). Побеждает тот, у кого букет больше. (больше ленточек).

***3 неделя*  *«Озорной колокольчик»***

*Задачи:* Развивать быстроту. Упражнять в беге с соблюдением ТБ.

*Мет. указания:* «Звонарь» выбирается по считалке. Следить, чтобы дети долго не задерживались на возвышенностях. Отметить самых удачливых игроков.

*Ход игры:*Игроки стоят в кругу, в центре которого «звонарь» - ловишка с колокольчиком в руках. Дети говорят:

**Дети вышли на прогулку, погулять по переулку,**

**Ты попробуй их догнать, колокольчик передать.**

Игроки разбегаются и стараются встать на какую-нибудь возвышенность,

а «звонарь» должен успеть кого-либо догнать - передать ему колокольчик.

Как только кого-либо поймали, все спускаются и становятся в круг, пойманный становится «звонарем».