Новикова Валентина Михайловна,

 педагог дополнительного образования

 Объединение «Народные игры»

**Домашние задания на период карантина с 6.02.2017-12.02.2017**

1 классы

**1)Игра «**[**Краски**](index.php?view=articles&item=1386&cat=5&sc=78&full=yes)**»**

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки — краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит: *Тук, тук!*

— *Кто там?*

— *Покупатель.*

— *Зачем пришел?*

— *За краской.*

— *За какой?*

— *За голубой.*

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе.

Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок. Если покупатель не отгадал цвет краски, хозяин может дать и более сложное задание, например: «Скачи на одной ножке по голубой дорожке».

*Правила игры.* Хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.

**2) Нарисовать рисунок «Мой папа лучше всех»**

2 классы

**1)Игра Горелки**

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех 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, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Игра повторяется.

Если горелке удается запятнать одного из бегущих в паре, то он встает с ним впереди всей 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.

**2) Придумать сказку «Куда уходит зима»**

3 классы

**1)**[**Ежик и мыши (Вожык и мышы)**](file:///G%3A%5C%D0%A1%D0%B1%D0%BE%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA%20%D0%B8%D0%B3%D1%80%5Cindex.php%3Fview%3Darticles%26item%3D1674%26cat%3D5%26sc%3D78%26full%3Dyes)

Все дети вместе с игроками-мышами становятся в круг. Ежик—в центре круга. По сигналу все идут вправо, еж — влево. Игроки произносят слова: *Бежит ежик* — *тупу-туп, Весь колючий, остер зуб! Ежик, ежик, ты куда? Что с тобою за беда?*

После этих слов все останавливаются. По сигналу к ежу подходит один игрок и говорит:

*Ежик ножками туп-туп!*

*Ежик глазками луп-луп!*

*Слышит ежик* — *всюду тишь,*

*Чу!.. Скребется в листьях мышь!*

Еж имитирует движения: осторожно ходит, прислушивается. Мыши в это время бегают за кругом. Ведущий говорит:

*Беги, беги, ежик,*

*Не жалей ты ножек,*

*Ты лови себе мышей,*

*Не лови наших детей!*

Мышки бегают по кругу, выбегая и за круг. Еж их ловит (пятнает).

Игроки быстро приседают и опускают руки. Мышка поймана: она в мышеловке. Таким образом игра повторяется несколько раз.

*Правила игры.* Все действуют точно в соответствии с текстом. Еж пятнает мышей, слегка коснувшись их рукой. Запятнанная мышка сразу выходит из игры.

**2)Придумать кроссворд «Времена года»**