

## **Масленичные заигрыши**

### **Меткий стрелок.**

Кто метким глазом славится,  
Настал ваш звездный час!  
Что из призов приглянется —  
Взять сможете сейчас.  
Вы меткостью блесните —  
Снежком в свой приз метните  
И, если попадете,  
Себе его возьмете.

### **Лягушка-путешественница.**

Две тройки сильных игроков  
Мы просим к нам сюда!  
Мы состязание начнем!  
Спешите, господа!  
Двое с быстрыми ногами  
Превратятся в уток,  
Третий — с сильными руками —  
Лягушонком будет.  
Кто быстрей маршрут пройдет,  
Тот подарки заберет.

### **Сражение на бревне.**

Кто любит махать кулаками,  
Следующий конкурс для вас.  
Но сейчас надо драться мешками  
И при этом с бревна не упасть.  
А кто соперника собьет,  
Тот и приз себе возьмет.

### **Перетягивание саней.**

Конкурс начинаем новый -  
Шумный и такой веселый!  
Двое санок крепко свяжем,  
Ребятишек пригласим,  
Чтобы сели покататься,  
Позовем и двух мужчин.  
Кто санки за свою черту затянет,  
Призером в ту секунду станет.

### **Катание на тазах.**

Вы такого развлеченья  
Не видали никогда.  
Покатайте-ка друг друга  
Вы не в санках, а в тазах!

### **Хоровод.**

Становитесь-ка в кружок,  
Поглядите на платок.  
Кому он в руки попадет,  
Тот с ним в круг плясать пойдет.  
В круг попал, поплясал,  
Платок другому передал.

### **Попроси прощения - выпей чарку.**

Все просят прощения сегодня, друзья!  
Кто хочет покаяться — просим сюда!  
На весь белый свет в микрофон объявите,  
Кого обижали, простить попросите.  
За смелость, за добрые ваши слова  
Сто грамм поднесем, чтоб согрелась душа.

### **Метание блинов**

Блины — это напиленные деревянные круги толщиной 3-4 см. Побеждает тот, кто метнет свой «блин» дальше. Используя эти круги, можно организовать «переход через болото»: игроки получают по два «блина» и проходят определенную дистанцию, наступая только на них.

### **Сковорода**

Играющие делятся на две команды, соперники встают через одного в круг и берутся за руки. Все бегут по кругу, пока не услышат команду «Сажай!» Бегущие останавливаются и начинают тянуть соседей-противников в центр круга — на сковороду, при этом стараясь не попасть туда сами. Команда, чьих игроков оказалось на сковороде больше, теряет одно очко. По команде «Поддай огоньку!» бег продолжается.

## **Скомороши зазывалки на игры**

### **Снеговик**

На планшете из ДСП нарисован снеговик, его рот прорезан насовсем. Задача — попасть в отверстие снежком.

Подходи, народ честной, да разинув рот  
не стой!

Кинь в снеговика скорее снежный  
колобок простой.

Тот, кто сразу попадет, приз реальный  
обретет:

Разноцветный, яркий фантик —  
не дырявый, не пустой.

Кто на празднике замерз и теребит  
красный нос,

Подходи сюда скорее, мы решим этот  
вопрос!

Снеговик наш хоть куда, ест в любые  
холода

Снег, сосульки, льды, снежинки —  
не болеет никогда!

### **Бой мешками**

На подставки устанавливается толстое бревно, на которое садятся два бойца. Соперники пытаются сбить друг друга с бревна мешками, набитыми соломой или тряпками.

Эй, народ, кто посильней,  
К нам спеши сюда скорей!  
Конкурс мы сейчас проводим  
Для российских силачей.  
Нужно взять мешок тяжелый  
И ударить что есть мочи,  
Чтоб упал противник тут же,  
Но ударился не очень.

### **Бег с ухватами**

Соперники бегут наперегонки с ухватами, которыми удерживаются чугунки.

Побеждает тот, кто первым добежит до финиша, не уронив чугунок.

Эй, народ, не зевай, лучше к нам  
подбегай!

Бег с ухватом — вот потеха! Обгоняй,  
не засыпай!

Веселее же, народ! Выньте рожи  
из бород!  
Больше в Масленицу смеха —  
урожайным будет год!  
К нам на конкурс поспеши да людей  
рассмеши!  
Развеселая утеша, веселимся от души!

### **Зимняя рыбалка**

В обруче лежат пластмассовые рыбки разных размеров с просверленными в хвостах дырками. От двух до пяти игроков ловят рыбок на удочку с крючком. Побеждает тот, у кого самый богатый «улов».

Кто мороза не боится,  
Любит очень веселиться,  
Подходи скорее к нам!  
Слава знатным рыбакам!  
И большая, и мала  
Рыбка к вам плывет сама.  
По воде хвостом стучит  
И поймать себя велит.  
Перетягивание каната  
Подходи, народ честной!  
Позабавимся с тобой!  
Все беремся за канат —  
Померить силу каждый рад.

## **Игры к Масленице**

### **Конкурс силачей**

Силачи!  
Состязанье для тех,  
В ком сила играет для зимних потех.  
В ком кровь молодая в морозы не стынет,  
Кто гирю подальше, подальше закинет.  
Бросать можно слева,  
Бросать можно справа.  
Кому по плечу богатырская слава?  
Поклонись-ка гире -  
Плечи будут шире.  
(Кто дальше закинет гирю, кто большее количество раз поднимет гирю.)

### **Поединок на бревне!**

Поединок на бревне

Ну-ка, ловкие, ко мне -

Кто не будет побежден,

Будет нами награжден!

Тот, кто черта не боится,

Подходи к бревну побиться!

(На площадке устанавливают брум - в метре от земли, на него садятся двое лицом друг к другу, в руках у них мешки, набитые соломой, задача каждого - сбить противника с бревна.)

### **Бег на трех ногах**

А теперь, друзья, начнем

Состязанье - бег вдвоем.

Парам связем ловко ноги,

Да и пустим по дороге!

Первым кто к черте придет,

Тот подарок и возьмет.

### **С гор на санках**

"Сбей колпак" - проехать на санках с горы и снежком попасть в мишень.

"Прокатись под воротами" - проехать на санках под воротами.

### **Снежная дуэль**

Начинаем снежную дуэль.

Кто поразит снежками цель?

Тот будет главный победитель.

Кто хочет первым? Выходите.

Закон игры у нас таков -

По десять сделайте снежков,

Теперь вы будете бросать,

А мы внимательно считать.

### **Перетягивание каната**

Внимание! Внимание!

Начинаем командное состязание.

Тот, кто силушкой богат,

Перетянет наш канат.

До чего ж сильны ребята,

Не порвали бы канаты!

## **Обжоры**

Коль работаешь до поту,  
Так и поешь в охоту.  
Кто блины любит поесть?  
Выходи, забава есть!  
(Два игрока получают сковороды с длинными ручками - желательно бутафорские, большого размера, и тканевые блины. Игроки встают спиной друг к другу, пытаются в сковородку поймать блин, брошенный сзади.)  
Ты, дружочек, не зевай,  
В сковородку блин поймай!

## **Шапья гора**

Если точнее - пирамида из шапок. В игре участвует любое количество игроков, в прежние времена играли целыми деревнями. На ровной площадке делают основание пирамиды из трех шапок, затем все по очереди подходят и кладут свои шапки друг на друга - вырастает гора, это продолжается до тех пор, пока она не рухнет. Тот, под чьей шапкой рухнула гора, становится ее «хозяином». Следующий этап игры - раздача шапок, «хозяин» берет шапку и приказывает ее владельцу выполнить какое-либо задание. Если шапок много - берет в руки сразу несколько штук.

## **Кормильцы**

На лавке, скамейке или табуретке рассыпают горох. Рядом ставят миску. Игрокам необходимо как можно точнее сдвинуть горох с табуретки без помощи рук, стараясь попасть точно в миску. Кому это удалось - победитель. Ведущий подсчитывает горошины в миске каждого.