

Если на улице дождь...

«Тише-громче»

Вы, наверное, играли в детстве в игру «Холодно-горячо»? Наша игра ей подобна: ребята садятся в круг, водящий выходит из круга, и отворачивается спиной. У кого-нибудь из членов группы спрятан какой-нибудь предмет. Задача водящего – найти человека, у которого спрятан предмет. Как только он заходит в круг, все начинают петь какую-то песню и тем громче, чем ближе водящий к спрятанному. Соответственно, песня поётся тише, если водящий отдаляется от этого человека. Когда предмет найден, водящий меняется, если нет, то игра продолжается.

«Ловись, рыбка»

В этой игре участники должны встать на стулья и присесть подобно волку, ловящего в проруби рыбу своим хвостом. Сзади к брюкам участника привязывается тонкая верёвка или нитка, к другому концу которой привязывается карандаш или фломастер. И, периодически приседая, нужно попасть этим карандашом в горлышко бутылки, стоящей на полу.

«Тараканьи бега»

Для этой игры нужны будут 4 спичечных коробка и 2 нитки (в расчёте на двух участников). Нитка привязывается за пояс спереди, к другому концу нитки привязывается спичечный коробок так, чтобы он висел между ног. Второй коробок кладётся на пол. Раскачивая, как маятником, коробками, находящимися между ног, участники должны подталкивать коробки, лежащие на полу. Кто быстрее пройдёт обозначенное заранее расстояние, считается победителем.

«Рыбалка»

На стул ставится глубокая тарелка, участники должны по очереди бросать в неё с расстояния 2-3 метров пуговицу, либо пробку от бутылки, стараясь попасть так, чтобы пуговица осталась в тарелке.

Эта простая игра очень увлекает и захватывает ребят.

«Шпион»

Детям очень нравятся детективы, и эта игра будет проходить в стиле знаменитых разгадок Шерлока Холмса. Ребята делятся на команды, которые пишут друг другу письма молоком. Последующая расшифровка письма приносит массу удовольствия игрокам.

Будет лучше, если письма будут ещё и зашифрованные.

«Сторож»

Ребята садятся на стульях так, чтобы был образован круг. Позади каждого сидящего на стуле должен стоять игрок, и один стул должен быть свободным. Игрок, стоящий за ним, должен незаметно подмигнуть любому из

сидящих в кругу. Все сидящие участники должны смотреть на игрока со свободным стулом. Сидящий участник, увидев, что ему подмигнули, должен быстро занять свободное место. Функции игроков, стоящих сзади сидящих, заключаются в том, чтобы не пропускать своих подопечных к свободным местам. Для этого им стоит только положить руку на плечо сидящему. Если «сторож» не выпустил «беглеца», они меняются местами.

«Статуя любви»

Для проведения этой игры необходимо, чтобы четверо (2 мальчика и 2 девочки) вышли из помещения. Выбирается мальчик, который будет исполнять роль «первого скульптора», и мальчика и девочку, которые будут «статуей». «Скульптору» ставится условия: «Представь, что ты настоящий скульптор, и ты должен слепить «статую любви». Перед тобой стоит глина, из которой ты можешь слепить всё, что считаешь нужным, она застынет так, как ты захочешь». Он приступает к выполнению скульптуры, а после того, как он закончит её, его просят занять место мальчика в его «скульптуре». Затем приглашают девочку из-за двери и повторяют ей то же самое условие. После окончания её работы она должна занять место девочки в этой «скульптуре». И так дальше с остальными участниками, стоящими за дверью.

«Раз – коленка, два – коленка»

Снова садятся все на стулья в тесный круг. Затем каждый должен положить руку на правое колено соседу слева. Положили? Так, а теперь начиная с вожатого, по часовой стрелке по всем коленкам по очереди должен пройти лёгкий хлопок рукой. Сначала – правая рука вожатого, затем левая рука его соседа справа, затем правая рука соседа слева, затем левая рука вожатого и т.д.

Первый круг проводится для того, чтобы ребята поняли, как надо действовать. После этого начинается игра. Тот, кто ошибся в процессе игры, убирает руку, которая либо задержалась со своим хлопком, либо произвела его раньше. Если игрок убрал обе руки, он выходит из круга, а игра продолжается. Для усложнения задачи вожатый всё быстрее и быстрее даёт счет, под который должен быть произведён хлопок. Выигрывают три игрока, оставшиеся последними.

«Зоопарк»

Все садятся в круг так, чтобы один стул был свободным. В центре круга стоит водящий. Каждый участник, сидящий в кругу, называет себя каким-нибудь животным. Участник, сидящий слева от свободного стула, хлопает правой рукой по нему и называет какое-нибудь животное. Тот, кто услышал название животного, выбранного им, должен занять свободный стул. Участник, справа от которого освободился стул, должен хлопнуть по нему и назвать другое животное. Задача водящего – успеть занять стул до хлопка. Тот, кто не успел хлопнуть, становится водящим.

«Рыбы, птицы, звери»

Участники становятся в круг, в центр которого встаёт водящий. Водящий закрывает глаза и начинает вращаться вокруг своей оси, вытянув вперёд правую руку и повторяя слова: «Рыбы, птицы, звери». Затем он останавливается и говорит любое из этих трёх слов, показывая рукой на кого-то из участников. Тот, на кого показали, должен быстро сказать название птицы, рыбы или зверя, в зависимости от того, что было названо водящим. Водящий считает до трёх, и если за это время стоящий в кругу не успел ничего сказать или сказал не то, что нужно, выходит из игры. Названия рыб, птиц, зверей не должны повторяться. Выигрывают самые внимательные и знающие наибольшее количество названий животных.