

## Игры в кругу

### 1. Цвета

Игроки становятся в круг. Ведущий командует: «Коснитесь желтого, раз, два, три!» Игроки как можно быстрее стараются взяться за вещь (предмет, часть тела ) остальных участников в круге. Кто не успел – выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом. Побеждает оставшийся последним.

### 2. Яблоко

Выбирается один ведущий, а все остальные становятся в очень тесный круг (плечом к плечу). Причем руки игроков должны находиться сзади. Суть игры: нужно незаметно передавать за спинами яблоко и при каждом удобном случае откусывать от него по кусочку. А задача ведущего – отгадать, в чьих руках находится яблоко. Если ведущий отгадал, то пойманный им игрок становится на его место. Игра продолжается до тех пор, пока не съедено яблоко.

### 3. Пустое место

Игра: Играющие образуют круг. Выбирается водящий, который бежит по кругу (с внешней стороны) и дотрагивается до одного из игроков. После этого он бежит в обратную сторону по кругу, а тот, кто вызван на соревнование, устремляется ему навстречу. Встретившись, они должны поприветствовать друг друга, пожав один другому руки. После этого, продолжая бег, они стремятся занять свободное место в кругу. Кто прибежит вторым — остается водить. Победитель: Участник, который после 5—8 минут игры не побывает в роли водящего, то есть первым будет занимать пустое место. Вариант: Можно разделить играющих на два круга (например, мальчиков и девочек) и проводить в них игру самостоятельно.

### 4. Салки по кругу

Подготовка: Играющие располагаются в 8—10 шагах друг от друг, образуя большой круг или прямоугольник с закругленными углами. Они рассчитываются на первый-второй. Первые номера — одна команда, вторые — другая. Игра: По сигналу все игроки бегут в одну сторону, соблюдая дистанцию. По второму сигналу начинается соревнование. Задача каждого игрока — осалить бегущего впереди и не дать догнать себя сопернику, находящемуся сзади. Осаленные покидают круг (идут в его середину), остальные бегут дальше. Проигрывает команда, игроки которой выбыли из игры.

### 5. Утки – гуси

Все становятся в круг и кладут руки друг другу на плечи. Ведущий каждому на ухо говорит «утка» или «гусь» (вразброс, «утка» сказать большему числу игроков). Затем объясняет правила игры: «Если я сейчас

скажу: «Гусь», то все игроки, которых я так назвал, поджимают одну ногу. А если «Утка», то игроки, которых я назвал «Уткой», поджимают обе ноги». Догадайтесь, что получится.

## **6. Столбики**

Играющие располагаются по кругу на расстоянии вытянутых рук. Во время игры ребята перебрасывают мяч. Кто не поймал мяч, наказывается – при первой ошибке он продолжает играть, стоя на одной ноге, при второй он опускается на одно колено, при третьей – на оба колена, при четвертой он выбывает из игры. Если игроку удастся поймать мяч в одной из поз, он возвращается на предыдущий уровень (с обоих колен – на одно, с одного – до поднятия одной ноги).

## **7. Это не я, это мой сосед справа**

Игроки образуют замкнутый круг, при этом одно место остается свободным. Игрок, сидящий слева от свободного места, называет имя любого игрока, приглашая его к себе в соседи. Приглашенный должен остаться на своем месте, а на свободное место идет его правый сосед, который в свою очередь должен опять назвать чье-либо имя. Кто ошибается, должен дать фант. Даже попытка встать считается ошибкой. Если тот, кто должен пересесть, не делает этого в течение пяти секунд, он тоже отдает фант. По итогам игры разыгрываются фанты.

## **8. Часы**

В этой игре мы будем изображать циферблат больших часов. Нужно договориться, кто из вас изображает 12 часов, кто 1 час, 2 часа и т.д. Водящий располагается в самом центре круга. Он будет называть время, а все остальные хлопками обозначать сначала часовую стрелку, а потом — минутную. Например, водящий говорит: «11 часов» — участник, который стоит в круге-циферблате там, где должна быть цифра 11 (часовая стрелка), делает легкий хлопок руками, затем сильно и громко хлопает в ладоши участник, изображающий цифру 12 (минутная стрелка) на живом циферблате. Итак, легкий хлопок — часовая стрелка, сильный — минутная. Тот, кто ошибается, выходит в центр круга, а бывший водящий занимает освободившееся место.

## **9. Хлопки**

Сначала мы выбираем участника, который будет водящим. Когда он хлопнет в ладоши, стоящие слева от него, то есть по часовой стрелке, по очереди тоже хлопают в ладоши по одному разу. Таким образом, хлопки передаются по кругу. Затем водящий может подойти к любому месту круга, и, после того как он хлопнет в ладоши, направление хлопков меняется на противоположное. Это происходит именно с того места, а точнее — с того участника игры, напротив которого остановится водящий. Так водящий

задает и изменяет направление хлопков по кругу. Будьте внимательны, но и не затягивайте хлопki, старайтесь придерживаться единого для всех темпа.

### **10. Двойные хлопki**

Сначала нужно выбрать водящего. Хорошо, если это будет человек, любящий аплодисменты. Представьте, что с места сдвигается тяжелый железнодорожный состав. Колеса начинают медленно стучать на стыках рельсов. Отмечаем этот стук хлопками. Первым сильно и громко хлопает водящий, а в паузах между его хлопками по очереди хлопают все остальные участники. Направление распространения хлопков происходит по часовой стрелке, начиная от водящего. Итак, после каждого хлопка водящего хлопает следующий по часовой стрелке участник игры. Поезд разгоняется, водящий постепенно повышает скорость хлопка — темп убыстряется. Водящий может неожиданно изменить направление хлопков, сказав слово «Хоп!» С этого момента хлопki в прежнем темпе должны идти в обратном направлении. Тот участник, который ошибется, будет водить. Ему нужно будет поменяться местами с водящим и начать вновь медленно «разгонять» поезд. Итак, после первого громкого хлопка водящего хлопki, чередуясь, передаются по часовой стрелке. По команде ведущего «Хоп!» направление хлопков меняется. Темп хлопков медленно, но неуклонно возрастает.

### **11. Аленушка, Иванушка**

Выбирается двое ведущих, причем желательно разного пола. Мальчик становится Иванушкой, а девочка соответственно — Аленушкой. Им завязывают глаза. Все остальные встают в круг и не дают водящим выйти за его пределы. Задача Иванушки поймать Аленушку, говоря при этом: «Аленушка, ты где?». А Аленушка должна убежать от Иванушки, но при этом она обязана ему отвечать: «Иванушка, я здесь!».

### **12. Один-один**

Все становятся в круг, при этом по порядку от ведущего каждому присваиваются номера. Далее все начинают поочередно показывать большими пальцами вверх по два раза и хлопать в ладоши тоже по два раза. Ведущий говорит: «Один-один», два хлопка в ладоши, «один-пять», тот, кто стоит под пятым номером, принимает эстафету, то есть говорит, в заданном ритме: «пять-пять, пять-...». Если играющий ошибается, то есть не успевает отреагировать на свой номер, или называет ту цифру, которой нет, то ему вместо номера присваивается какое-либо прозвище, например «шнурок», а всем остальным говорится, что за ошибку будет считаться, если называют его номер, а не прозвище.

## **12. Руки**

Ведущий находится в кругу. Он может повернуться к любому игроку со словами: «Руки!», те, кто стоит по бокам от него, должны поднять над ним руки, образуя арку. Тот, кто ошибается или не успевает поднять руки, тот становится ведущим.

## **13. Звонкая монета**

Выбирается ведущий. Остальные садятся в круг, лицом к центру, где стоит проводящий. Игрокам дается монета, которую они должны быстро и незаметно передать соседу. Монету время от времени ударяют, чтобы она звенела. Задача ведущего – найти монету, задача играющих – быстрее ее передать последнему сидящему.

## **14. Месим тесто**

Ребята становятся в круг, взявшись за руки. Дружно повторяя слова: «Месим, месим тесто. Месим, месим тесто», сходятся как можно плотнее. Под слова: «Раздувайся пузырь да не лопайся, раздувайся пузырь да не лопайся!», расходятся как можно шире, стремясь разорвать круг. Два человека, чей узел разорвался, становятся в круг, и их уже «месят». Находящиеся в кругу имеют право помогать разрывать своими спинами «пузырь». Побеждают самые сильные и ловкие.

## **15. Ай-ай-ай**

Все встают в круг лицом, ведущий – в центр круга. Все рассчитываются по порядку, последний номер – ведущий. Каждый запоминает свой номер. Ведущий называет два любых номера из присутствующих (например: 8 и 15). Игроки с соответствующими номерами хлопают себя по коленкам и говорят: «Ай-ай-ай!» (чтобы обозначить себя), и меняются местами. Ведущий должен успеть занять пустое место. Не успевший занять свободное место становится ведущим. Ведущий снова называет два номера, и т. д. Номера игроков НЕ изменяются.

## **16. Веревочка**

Все встают в круг и держатся руками за верёвку, связанную в кольцо. В центре стоит ведущий. Он пытается кого-нибудь осалить за руки. Кого осалил, тот становится ведущим. Задача всех остальных – отдёргивая руки от ведущего, не уронить верёвку.