

## ВЕСЕЛАЯ ИГРОТЕКА

Игры, используемые в "Веселой игротке", можно проводить в любое время для поднятия настроения участников смены, а также с целью организации занимательного, позитивного досуга детей.

### **Бой петухов**

Ведущий вызывает двух игроков - это "петухи". Они должны стать лицом друг к другу, одну руку заложить за спину, ногу взять в другую руку и, прыгая на одной ноге, боком сбить друг друга, чтобы противник встал на ноги.

### **Передай мячик**

Две команды садятся напротив друг друга. Игроки сидят рядом очень тесно. Нужно передавать теннисный мячик друг другу без помощи рук; сначала мячик лежит на голеностопе, затем - на коленях, а потом – прижат подбородком к груди. Кто быстрее?

### **Что возьмем с собой в поход**

Участники делятся на две команды и быстро поочередно называют то, что возьмем с собой в поход. Повторять названные вещи нельзя. Аналогично проводятся игры "Что лежит у бабушки в сундуке?", "Во что одет наш вожатый?" и т. д.

### **Веселые художники**

Участвуют две команды, равные по составу. Для игры нужен мел и ученические доски или бумага и мягкие черные карандаши. Художникам-игрокам задается тема, например "Корова". По команде ведущего они подбегают к своей доске, надевают повязку на глаза, берут мел и начинают рисовать. Ведущий вновь подает команду (свисток, хлопок), художники снимают повязку, бегут обратно к своей команде и передают ее очередному члену команды (они стоят в затылок друг другу). Очередной игрок также бежит к доске, надевает повязку и продолжает прерванный рисунок. Побеждает команда, которая первой нарисовала корову, не совершив грубых ошибок в рисунке.

### **Сколько знаешь ты имен**

Играющий должен быстро сделать 10-15 шагов, называя на каждом мужское или женское имя. Имена должны быть только женские или мужские, дважды одно – упоминать нельзя. Выигрывает тот, кто выполнит задание без ошибок.

### **Отыщи свою обувь**

Играющие становятся в круг. Снимают с ноги (левой или правой) ботинок, тапочек, туфлю. Затем надевают на глаза повязки, несколько раз поворачиваются "вокруг оси". В это время обувь перемешивается в общей куче. По команде ведущего игроки делают шаг к общей куче с обувью, ищут свою, становятся на место, одевают, зашнуровывают, застегивают обувь и

только тогда снимают повязку с глаз. Побеждает тот, кто все это сделал быстро и правильно.

### **Что изображено на картине?**

Нужно взять незнакомую картинку и лист бумаги, в два раза длиннее и в два раза шире ее. В самой середине его вырезать круглое отверстие величиной с пятикопеечную монету. Ведущий прикрывает картинку этим листом и кладет ее перед играющими. Рассматривать картинку можно только через, не открывая ее, а постепенно передвигая отверстие по картинке. Все рассматривают ее одновременно, но каждый водит лист только одну минуту. Затем ведущий предлагает, чтобы кто-нибудь подробно рассказал, что изображено на картинке, остальные должны исправлять и дополнять его. Картинка открывается, и ведущий определяет победителя.

### **Узнай по носу**

В углу комнаты вешают плотную раздвигающуюся занавеску. За ней на стул садится водящий. Участники поочередно, чуть раздвигая ее, показывают ему руку, ногу, глаза, рот, нос, волосы и т. п. Если водящий узнает товарища сразу же, он получает 5 очков, если при повторном показе - 4 очка, при третьем - три, при четвертом - два, при пятом - одно очко. Игра повторяется несколько раз, причем водящие все время меняются.

### **Только на одну букву.**

**Ведущий:** "Вероятно, вы знаете много песен и стихотворений. Интересно, кто знает больше других? Давайте выясним это. Я сейчас назову букву, а каждый из вас будет говорить строчку стихотворения или песни, которая с этой буквы начинается. Как только я услышу строчку, буду считать до трех. Прежде, чем я закончу, назовите новую строчку из другого стихотворения или песни.

Чем дольше, тем труднее отыскивать строки. Наконец наступит такой момент, когда я сосчитаю до трех и никто уже не сможет вспомнить ни одной строки. Выигрывает тот, кто последний скажет строчку стихотворения или песни".

Игру можно усложнить: песни и стихи должны быть только о любви или о природе, или о спорте.

### **Художники - "Виртуозы"**

Сядьте за стол. Положите перед собой листок бумаги. Вращая правой ногой по часовой стрелке, напишите карандашом, не отрывая его от бумаги, свою фамилию. Затем, не отрывая руки, нарисуйте квадрат, треугольник. Напишите цифры: 8, 4, 6, 9. Не правда ли, это сделать не так-то просто.

А теперь нарисуйте двумя руками одновременно на двух листочках бумаги: на одном - кошку, на другом - собаку. Это еще сложнее.

Ну и наконец, привяжите к лыжной палке фломастер, на другой ее конец повесьте ботинок. Теперь таким вот длинным фломастером, не кладя его на плечо, нарисуйте веселого человечка или шарж на самого себя.

### **Сиамские близнецы**

Две - три пары ребят (можно больше) привязываются спина к спине (ноги и руки свободные). Эти как бы пары "наоборот" должны сплясать "барыню", станцевать танго или вальс, пробежать 10 метров туда и обратно.

### **Кто быстрее "пришьет"**

Две команды игроков должны на скорость "пришить" всех членов команды друг к другу. Вместо иглолки используется ложка, к которой привязана нитка, бечевка. "Пришивать" можно через ремешок, лямку, петлю на брюках, словом, через то, что не оскорбит достоинство партнера.

### **Сорви шапку**

Состязаться могут двое игроков, а могут и две команды. Чертится круг. В круг входят игроки, у каждого из них левая рука привязана к туловищу, а на голове - шапка. Задача проста и непростая - снять шапку у противника и не позволить снять свою. За каждую снятую шапку команда получает очко.

### **Что там за спиной?**

Двум соперникам на спины прикалываются четкие картинки (рисунки) и бумажные кружки с цифрами, например: 96, 105 и т.д. игроки сходятся в круге, становятся на одну ногу, другую поджимают под колено и придерживают рукой. Задача заключается в том, чтобы, стоя, прыгая на одной ноге, заглянуть за спину соперника, увидеть цифру и разглядеть, что нарисовано на рисунке. Побеждает тот, кто первым "расшифровал" противника.

### **Стаи рыбок**

Игроки делятся на 2-3 равные команды, и каждый игрок получает бумажную рыбку (длина 22-25 сантиметров, ширина 6-7 сантиметров), привязанную на нитке хвостом вниз (длина нитки 1-1,2 метра). Ребята закрепляют коней нитки на поясе так, чтобы хвост рыбки свободно касался пола. У каждой команды рыбки разного цвета. По сигналу ведущего игроки, бегая друг за другом, стараются наступить ногой на хвост рыбки "противника". Касаться ниток и рыбок руками не разрешается. Игрок, чью рыбку сорвали, выходит из игры. Побеждает та команда, у которой останется больше рыбок.

### **Достань коробок**

Сесть на табуретку, поджать ноги и, не касаясь пола ногами и руками, достать зубами коробок спичек, стоящий "на попа" у одной из задних ножек табуретки. Крутиться на табуретке можно как угодно.

### **Ложку на ножку**

Табуретка переворачивается, спиной к каждой ее ножке становится игрок с завязанными глазами. В руках участников по столовой ложке.

По сигналу ведущего они делают три шага вперед, поворачиваются кругом и стараются поскорее положить, пристроить ложку на свою ножку. Двое первых, кому это удастся, побеждают.

### **Толкни "ядро"**

В несколько воздушных шариков наливается 1/3 стакана воды. Затем шары надуваются до одинакового размера. В комнате (зале) мелом вычерчиваются круги диаметром 1,5 метра.

Воздушный шар - "ядро" участник должен толкнуть как можно дальше, как это делается в легкой атлетике. Побеждает тот, кто толкнул его дальше всех.

### **Дунь в коробок**

Освободите коробок от спичек. Выдвиньте его наполовину и, приставив ко рту, сильно дуньте. Коробок может улететь довольно далеко. Проведите соревнование "воздушных стрелков". Таким вылетающим из коробки бумажным ящиком можно:

- постараться попасть в небольшой очерченный мелом круг,
- сбить легкую бумажную мишень,
- попасть коробочкой в установленную на полу корзинку,
- попробовать установить рекорд, т.е. "передунуть" коробочку через какую-то планку.

### **Кто быстрее?**

Игроки делятся на две команды. Ведущий дает два пустых коробка без внутреннего бумажного ящичка. Задача: быстро передать коробок партнерам по команде... носом. Если коробок упал, его поднимают, надевают на нос, и состязание продолжается. Вроде бы все просто, а без ловкости не обойтись.

### **Газетная заметка**

Из заголовков разных газет и журналов, их предварительно необходимо вырезать, игроки должны составить короткий юмористический рассказ, уголовную хронику, официальную передовицу, фельетон, репортаж, интервью, очерк, объявление, рекламу и т.д. для этого нужны бумага, клей, кисточка и чувство юмора. Вперед!

### **Вспомни, не глядя**

(зрительная память)

Каждый ли из нас хорошо представляет то, что у него почти всегда перед глазами в комнате, где он живет, где учится?

Внезапно, никого не предупредив, проведите соревнование, кто точнее скажет, сколько картин на стене, какие занавески на окне, какой рисунок на обоях, кто выше - Коля или Витя и т.п.

### **Рисование со слов**

(слуховая и зрительная память)

Для проведения игры необходимо, чтобы один из играющих схематично изобразил на бумаге что-то не очень сложное, например, дом, из трубы которого идет дым, а в небе летают птицы.

Ведущий показывает картинку одному из играющих и затем прячет ее. Тот, кто ее увидел, шепотом рассказывает второму, что на ней изображено. Второй

шепотом пересказывает услышанное третьему и т.д. последним узнает содержание картины тот, кто будет ее изображать.

То, что им нарисовано, сравнивается с самой картиной, затем оценивается качество устного рассказа о ней, в котором участвовали все играющие.

### **Изготовим крышечки**

Участникам игры предлагается издать посмотреть на набор банок различной величины и формы. Брать в руки их нельзя. У каждого игрока - кусочек картона, из которого они должны выстричь крышки так, чтобы они точно совпали с отверстиями банок. Побеждает тот, у кого больше крышек точно совпало с отверстиями банок.

### **Поросюшки**

Для этого конкурса приготовьте какое-нибудь нежное блюдо - например, желе. Задача участников - съесть его как можно быстрее с помощью спичек или зубочисток.

### **Сбор урожая**

Задача игроков каждой команды - как можно быстрее без помощи рук перенести в определенное место апельсины.

### **Порви газету**

Одной рукой правой или левой все равно - разорвать газету на мелкие куски, рука при этом вытянута вперед, свободной рукой помогать нельзя. Кто мельче выполнит работу.

### **Хохотунья**

Играет любое количество участников. Все участники игры, если это свободная площадка, образуют большой круг. В центре - водящий с платочком в руках. Он кидает платочек вверх, пока он летит до земли, все громко смеются, платочек на земле - все утихают. Только платочек коснулся земли, вот здесь-то и начинается смех, и с самых смешливых берем фант - это песня, стих и т.д.

### **Веревочка**

Необходимо, чтобы большинство собравшихся до этого в нее не играли. В пустой комнате берется длинная веревка, и натягивается лабиринт так, чтобы человек, проходя, где-то присел, где-то переступил. Пригласив очередного игрока из соседней комнаты, ему объясняют, что он должен с завязанными глазами пройти этот лабиринт, перед этим запомнив расположение верёвки. Зрители будут ему подсказывать. Когда игроку завяжут глаза, веревка убирается. Игрок отправляется в путь, переступая и подлазя под несуществующую верёвку. Зрителей заранее просят не выдавать секрет игры.

### **Рулончик**

Эта игра поможет познакомиться всем участникам. Участники игры передают по кругу рулон туалетной бумаги. Каждый отрывает столько клочков, сколько он хочет, чем больше, тем лучше. Когда у каждого участника окажется стопка клочков, ведущий объявляет правила игры: каждый участник должен рассказать о себе столько фактов, сколько у него оторванных клочков.

### **С табличками**

При входе каждый участник получает своё новое имя - ему прикрепляется на спину бумажка с надписью (жираф, бегемот, горный орёл, бульдозер, хлеборезка, скалка, огурчик и т.д.). Каждый участник может прочитать, как называются остальные, но, естественно, не может прочитать как называется он сам. Задача каждого участника - на протяжении вечера узнать у остальных своё новое имя. Участники на вопросы могут отвечать только "Да" или "Нет". Побеждает первый узнавший, что написано на его бумажке.

### **Цвета**

Игроки становятся в круг. Ведущий командует: "Коснитесь жёлтого, 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 тот, кто остался последним.

### **Прокатись на мяче**

Все участники соревнования выстраиваются в команды по 3 человека. Каждая "тройка" игроков получает тугий волейбольный мяч. По сигналу ведущего один из игроков тройки, поддерживаемый под локти двумя другими игроками, переступая на мяче, катит его. Группа, первая дошедшая до финиша, побеждает.

### **Скульпторы**

Участникам игры выдается пластилин или глина. Ведущий показывает или называет какую-то букву, а игроки должны как можно быстрее слепить предмет, название которого начинается с этой буквы.

### **Все наоборот**

Игрокам предлагается попробовать нарисовать или раскрасить что-то, но левой рукой, а кто левша - правой.

### **Почтальоны**

Командная игра. Перед каждой командой на расстоянии 5-7 метров на полу лежит толстый лист бумаги, разделенный на клетки, в которых написаны окончания имен (тя; ня; ля и т.д.). Другой лист бумаги с первой половиной названия имен заранее разрезается на части в виде открыток, которые складываются в заплечные сумки. Первые номера команд надевают сумки на плечо, по сигналу ведущего спешат к бумажному листу на полу -адресату,

вынимают из сумки открытку с первой половиной имени и приставляют ее к нужному окончанию. Вернувшись, передают сумку следующему игроку своей команды. Команда, чья почта быстрее найдет свой адресат, побеждает в игре.

### **Путешествие в темноте**

Для этой игры потребуются кегли и повязки на глаза по количеству участников. Игра командная. Кегли расставляются "змейкой" перед каждой командой. Команды, взявшись за руки, с завязанными глазами пытаются пройти дистанцию, не задев кегли. У чьей команды окажется меньше сбитых кеглей, та и победит в "путешествии". Сколько не сбитых кеглей - столько очков.

### **В поле выросла ... рубашка**

Карточки с рисунками (рулон ткани, клубок, прялка, кустик льна, веретено, рубашка) спрятаны в конверте. Участникам игры необходимо быстро расставить карточки так, чтобы получился путь, который "проходит" рубашка от кустика льна до готовой модели.

### **Геральдика**

Рисунки гербов разных городов, стран разрезаются по горизонтали пополам. Задача участников - как можно быстрее отыскать правильные варианты и предложить их на суд ведущего и зрителей. По количеству верных изображений гербов определяется победитель.

### **Попробуй догадаться**

В записи звучит какой-либо информационный текст - возможно метеорологическая сводка. Предложив участникам внимательно слушать текст, чтобы потом суметь воспроизвести его, ведущий через каждые доли секунды убирает громкость записи, затем снова на долю секунды добавлен звук. Игроки после прослушивания произносят свой вариант текста, а затем слушают его таким, как он должен звучать. Наиболее внимательные и догадливые, сумев безошибочно досказать то, что было упущено, получают награду.

### **С часами**

Ведущий предлагает зрителям отдать ему свои наручные часы для проведения конкурса. Получив их, он предлагает участнику конкурса завязать глаза, затем раскладывает часы по пути следования конкурсанта и предлагает игроку пройти с завязанными глазами дистанцию, не наступая на разложенные часы. Осторожно ступая, участник продвигается по дистанции, а ведущий перед ним убирает часы. Вышагивание игрока, старающегося не наступить на часы, вызывает смех у окружающих. После завершения маршрута часы возвращаются хозяевам.

### **Водохлебы**

Задача каждой команды с помощью рук заполнить водой дуршляк. У какой команды он переполнится, та и побеждает.

## **Пожарные**

Выверните рукава двух курток и повесьте их на спинки стульев. Стулья поставьте на расстоянии одного метра спинками друг к другу. Под стульями положите веревочку длиной два метра. Оба участника стоят у своих стульев. По сигналу они должны взять куртки, вывернуть рукава, надеть, застегнуть все пуговицы. Потом обежать вокруг стула соперника, сесть на свой стул и дернуть за веревочку.

## **Достань яблоко**

Для игры необходим большой таз с водой. В таз бросают несколько яблок, а затем игрок встает на колени перед тазом, держа руки за спиной, и пытается зубами поймать яблоко и достать его из воды.

## **Соревнование телефонистов**

Две группы играющих 10-12 человек рассаживаются двумя параллельными рядами. Руководитель подбирает труднопроизносимую скороговорку и сообщает ее (по секрету) первому в каждой команде. По сигналу руководителя первые в ряду начинают передавать ее на ухо второму, второй-третьему и так до последнего. Последний, получив "телефонограмму", должен встать и громко и внятно произнести скороговорку. Выигрывает та команда, которая быстрее передаст скороговорку по цепи и представитель которой точнее и лучше ее произнесет.

Скороговорки

- Расскажи мне про попку.- Про какую про попку? Про попку, про попку, про попку свою;
- Сорок сорок съели сырок с красивою красною коркой, сорок сорок в короткий срок слетелись и сели под горкой;
- Променяла Прасковья караси на три пары чистокровных поросят, пробежали поросята по росе, простудились поросята, да не все;
- Рапортовал, да не дорапортовал, а стал дорапортавывать-зарапортовался;
- Наш чеботарь всем чеботарям чеботарь, никому нашего чеботаря не перечеботарить.

## **Раздавить шарик соперника**

Двум человекам дается по одному надувному шарiku, который они привязывают к левой ноге. Правой же ногой надо раздавить шарик соперника.

## **На счет "три"**

Два участника стоят друг против друга - перед ними на стуле лежит приз. Ведущий считает: раз, два, три...ста, раз, два, три....надцать, раз, два, три...дцать и т.д. Побеждает тот, кто окажется внимательней и первым возьмет приз, когда ведущий скажет - три.

### **Кегля**

Играющий становится перед стулом с кеглей, идет 8-10 шагов вперед, останавливается. Затем ему завязывают глаза, предлагают повернуться вокруг себя один - два раза, пройти обратно то же количество шагов обратно к стулу и, подняв руку, сверху опустить ее на кеглю. Выполнивший задание получает приз.

### **Картошка в ложке**

Надо пробежать определенное расстояние, держа в вытянутой руке ложку с большой картофелиной. Бегут по очереди. Время бега засекают по часам. Если картофелина упала, ее кладут обратно и продолжают бег. Бежать без картофелины нельзя! Побеждает показавший лучшее время. Еще увлекательнее состязание команд.

### **Смотайте шнур**

На середине шнура завязывают узелок, а к концам прикрепляют по простому карандашу. Нужно намотать свою часть шнура на карандаш. Кто быстрее дойдет до узелка - победитель. Вместо шнура можно взять толстую нитку.

### **Бильбоке**

Старинная французская игра с привязанным шариком, который подбрасывается и ловится в ложечку. Возьмите толстую нитку или шнурок длиной 40 см. Один конец приклейте липкой лентой к шарик от настольного тенниса, а другой - к доньшку пластмассового стаканчика или привяжите к ручке пластмассовой кружки. Ваше бильбоке готово. Играют несколько человек. Надо подбросить шарик вверх и поймать его в стаканчик или кружку. За это начисляется одно очко. Ловить шарик по очереди до промаха. Промахнувшийся передает бильбоке следующую за ним игроку. Победителем становится тот, кто первым наберет условленное количество очков.

### **Путешествие**

Цветным мелом на полу рисуется несколько пересекающихся, переплетающихся "тропинок" разного цвета. Игроки, выбрав свою "тропинку", стараются как можно быстрее дойти, добраться до конца пути. Кто первым окажется у цели - победитель.

### **Писатель**

Участникам предлагается составить рассказ из названий газетных статей, вырезанных и закрепленных на карточки.

### **Взломщик**

Игрокам выдается связка ключей, закрытый навесной замок. Необходимо как можно быстрее подобрать ключ из связки и открыть замок.

### **Морской волк**

Игрокам предлагается на толстой веревочке завязать по пять узлов как можно туже. Узлы могут быть любые - как морские, так и обыкновенные. Когда задание выполнено, предлагается развязать узлы. Кому это удалось сделать быстрее, тот и получает призовое очко.

### **Автопортрет**

На листе ватман сделаны две прорези для рук. Участники берут каждый свой лист, продев руки в прорези, рисуют кистью портрет, не глядя. У кого "шедевр" получился удачнее - забирает приз.

### **Банкир**

"Банкиром" станет тот, кто быстрее всех вытрясет содержимое банок с монетами через узкую прорезь в крышке, не прибегая к помощи посторонних предметов.

### **Цепь**

За отведенное время изготовить цепь с помощью скрепок. Чья цепь окажется длиннее - побеждают в конкурсе.

### **Первооткрыватель**

Сначала участникам конкурса предлагается "открыть" новую планету - надуть как можно быстрее воздушные шары, а затем "заселить" эту планету жителями - быстро нарисовать на шаре фигурки человечков фломастерами. У кого "жителей" на планете окажется больше - победитель!

### **Два вола**

На участников конкурса надевается как упряжка, длинная веревка, и каждый из двух участников старается "утянуть" соперника за собой, в свою сторону. При этом каждый старается дотянуться до приза, который расположен в полуметре от каждого игрока.

### **Передавай шапку**

Все участники встают в два круга - внутренний и внешний. У одного игрока на голове шапка, ее нужно пустить по своему кругу, условие одно - шапку передавать с головы на голову, не касаясь ее руками. Выигрывает та команда, в которой игрок под номером один вновь окажется в шапке.

### **Азбука**

Каждый участник игры получает карточку с буквой алфавита, соответствующей начальной букве имени или фамилии участника. Ведущий рассказывает детям что-нибудь, например: сказку, интересную историю, и вдруг хлопает в ладоши, произнося любое слово (напр., «малина»). Игроки должны быстро встать таким образом, чтобы из карточек с буквой алфавита сложилось названное слово.

### **Шишки, желуди, орехи**

Играющие разбиваются на группы по три человека и выстраиваются колоннами таким образом, чтобы получилось 3 круга, один в другом. Всем участникам присваиваются названия: игрокам первого круга – «шишки», второго – «жёлуди», третьего – «орехи». Игрок, которому не хватило места в колоннах, становится водящим. Он говорит одно из названий, например, «шишки», и игроки в соответствующем кругу должны поменяться местами, а водящий в это время должен успеть занять чьё-то место. Оставшийся без места игрок, становится водящим.

### **Коленочки**

Играющие сидят вплотную друг к другу. Левая рука каждого лежит на правой коленке соседа слева, а правая – на левой коленке соседа справа. Если круг не замкнут, то крайние кладут одну руку себе на колено. В процессе игры нужно быстро хлопнуть ладонью по колену, не нарушая последовательности в руках. Если кто-то хлопнул не в свою очередь или не той рукой, то он убирает руку, которая «ошиблась». Игра начинается с хлопка ведущего по направлению часовой стрелки. Как только вновь раздаётся хлопок ведущего, направление движения меняется в противоположную сторону. В игре необходимо поддерживать определённый темп. Ведущий внимательно наблюдает за правильностью выполнения задания. В итоге один или несколько человек оказываются победителями.

### **Камень, колодец, полотно, ножницы**

Играющие делятся по парам и вместе вслух считают: «Один, два, три!». На счёт «три» каждый из них изображает пальцами руки какую-либо фигуру. Камень – сжатый кулак; полотно – открытая ладонь; ножницы – два разведённых пальца; колодец – два пальца, образующие букву «о».

Как определить победителя в паре? Ножницы режут полотно, но тонут в колодце и тупятся об камень. Полотно накрывает колодец и камень. Камень и ножницы тонут в колодце. В каждой паре определяется победитель. Эти игроки образуют новые пары. Игра продолжается, пока не останется один победитель.

### **Суша – вода**

Ведущий занимает положение перед игроками, и объявляет задание: «Я буду называть слова. При слове «суша» вы делаете шаг вперёд, при слове «вода» - шаг назад». Ведущий начинает быстро называть слова, затем неожиданно говорит: «Берег (море, озеро)». Игроки, сделавшие шаги, выбывают из игры.

### **Картошка, капуста, огурец**

Ведущий занимает положение перед игроками и объявляет задание: «Я буду произносить слова, сопровождая их движениями рук. Когда я скажу слово «капуста», нужно поднять руки ладонками вверх, при слове «картошка» - опустить руки вниз ладонками, при слове «огурец» - руки раздвинуть в стороны по диагонали». Затем ведущий начинает произносить слова, при этом

показывая и другие движения. Участникам важно не сбиться. Основное условие – участники игры должны смотреть на руки ведущего! Кто собьётся, выбывает из игры.

### **Птица, рыба, зверь**

Участники стоят в кругу или сидят на стульях по кругу. Ведущий подходит к любому из игроков и произносит слова: «птица», «рыба», или «зверь». Игрок, к которому подошёл ведущий, должен быстро сориентироваться и дать название птицы, рыбы или зверя. Повторяться нельзя! Кто не назовёт, выбывает из игры.

### **Нью-Йорк**

Ведущий просит участников повторить громко 10-15 раз «Нью-Йорк», затем неожиданно спрашивает: «Столица США?». Дети должны не сбиться и дать правильный ответ – «Вашингтон». Кто сбился, выбывает из игры. Игра продолжается: теперь ведущий просит повторить 10 – 15 раз слово «красный», затем спрашивает: «На какой цвет переходят улицу?». Затем ведущий просит повторить слово «молоко» и спрашивает: «Что пьёт корова?» и т.д.

### **Самый рассеянный**

Ведущий показывает участникам игры какой-нибудь предмет, например, карандаш, и просит всех выйти на минутку из комнаты. Оставшись один, ведущий кладет карандаш в какое то место, где он хотя и виден, но может быть замечен лишь при внимательном осмотре комнаты. Можно, например, положить карандаш на перекладину, связывающую ножки стола, на карниз и т.п. Когда участники игры по зову ведущего возвращаются в комнату, каждый старается как можно скорее обнаружить карандаш. Увидев его, играющий сейчас же садится, заранее тихо на ухо сообщив водящему о находке. Самый рассеянный - последний, может выполнить какое - либо шуточное поручение.

### **Разведчик**

Из ребят, стоящих в кругу выбирается водящий. Ребята стоят в разных произвольных позах. Водящий запоминает эти позы и отходит в сторону. Ребята меняют позы, водящий заходит в круг и его задача - заметить изменения, если он заметит менее трех изменений - ему загадывается фант.

### **Запрещённое движение**

Ведущий объясняет правила. Все ребята должны повторять движения, которые он будет показывать, кроме одного - "запрещённого", скажем, обхвата руками головы. Ведущий совершает различные движения руками, ногами, головой, корпусом... Уличив подходящий момент, показывает неожиданно "запрещенное" движение. Кто его повторит или даже попытается повторить, тот считается нарушившим правила игры и должен выйти из игры. Сначала ведущий проводит игру в медленном темпе, давая возможность ребятам усвоить следующее правило - не повторять "запрещенное" движение. Потом

темп игры ускоряется... В результате остается один или несколько победителей.

### **Покажи и повтори**

Ребята садятся в круг, каждому необходимо придумать действие, например, хлопнуть в ладоши, закрыть глаза и т.д. Первый игрок показывает движение, которое он придумал, второй - движение первого и свое и т.д. по часовой стрелки. Если один из участников игры ошибся - он выходит из игры.

### **Передай по цепочке**

Две команды выстраиваются друг напротив друга. Участники команд должны взять своих соседей под руки. По сигналу они поднимают камешки и передают соседям, которые передают их дальше по цепочке. Руки играющих должны быть соединены на протяжении всей игры. Если кто-то уронит камешек, то должен его поднять, не разрывая цепи. Первый участник, передав первый камешек, может сразу же поднимать другой. Выигрывает команда, первой передавшая все камешки последнему игроку.

### **Похитители**

Две команды выстраиваются друг напротив друга на расстоянии 10 метров. В центре между командами поместите какой-нибудь предмет (кегли, булаву или клюшку). Участники каждой команды должны рассчитаться по порядку. Руководитель называет номера, а играющие с соответствующими номерами выбегают в центр. Их задача - схватить предмет и вернуться к своей команде, стараясь это сделать так, чтобы участник противоположной команды не успел его задеть. За удачное "похищение" начисляется по 2 очка. Если соперник сумел его запятнать - 1 очко.

### **Мертвая зова**

Свяжите концы длинной веревки. Все дети берутся за эту веревку двумя руками и образуют круг, внутри которого на полу, или на земле рисуется еще один круг, раза в три меньше. Это "мертвая зона". По сигналу ' каждый начинает тянуть веревку на себя, стараясь заставить других играющих вступить в малый круг. Тот, кто туда наступит, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один играющий.

### **Медведь в западне.**

Играющие образуют круг. Один из них внутри круга - медведь. В то время, как остальные играющие крепко держатся за руки, медведь пытается силой разорвав кольцо или проскочив между игроками, выбраться из круга, но ему не разрешается использовать для этой цели руки. Когда ему все- таки удастся вырваться, остальные игроки бросаются в погоню. Задевший первым становится новым медведем.

### **Ха-ха-ха**

Когда дети стоят в кругу, попросите одного из них сказать “ха”, второй должен сказать “ха”, второй должен сказать “ха-ха”, третий “ха-ха-ха” и т.д. по кругу. Это необходимо произносить без улыбки и смеха. Тот, кто засмеялся, выбывает из игры.

### **Летучая мышь и мотылек**

Играющие образуют круг 3-5 метров в диаметре. В центре один из играющих с завязанными глазами - это “летучая мышь” и трое из “мотыльков”. “Летучая мышь” старается поймать “мотыльков”. Когда она кричит: “летучая мышь”, то мотыльки отвечают: “мотылек”. Их голоса помогают определить их местоположение в кругу. Перед игрой объясните играющим как подобным образом, используя ультразвук, ориентируется в пространстве летучая мышь.

### **Хвост дракона**

Играющие выстраиваются в колонну по одному и берут друг друга за пояс или за плечи. Задача игрока, стоящего первым, - поймать игрока, стоящего последним. Внимание! Игру лучше всего проводить на поляне.

### **Тише едешь - дальше будешь**

Водящий становится лицом к стене. Остальные выстраиваются в шеренгу на расстоянии 20-30 шагов от водящего. Водящий произносит: «Тише едешь - дальше будешь». Игроки в этот момент приближаются, говоря: «А приедешь - дома будешь!». После этих слов водящий резко поворачивается к игрокам. Тот, кого он заметил в движении, выбывает из игры. Выигрывает тот, кто приблизился настолько, что может коснуться стоящего у стены. Выигравший становится водящим.

### **Третий лишний**

В игре два водящих: один - убегает, другой - догоняет. Все остальные игроки распределяются по парам и становятся таким образом, чтобы образовалось 2 круга, один в другом. Убегающий может встать перед любой из пар. В этом случае начинает убегать игрок, оказавшийся в колонне третьим от центра. Перемещаться убегающий и догоняющий могут только за кругом. Если убегающий пойман, водящие меняются местами.

### **Мигалки**

Часть участников игры занимает стулья, расставленные по кругу, при этом один стул должен остаться свободным. Другие игроки по одному становятся позади участников, сидящих на стульях. Тот, кто окажется за спинкой пустого стула, должен подмигнуть одному из игроков, сидящему на стуле, а последний, в свою очередь, может занять пустое место. Остальным участникам, стоящим за стульями, важно удерживать игроков на стульях.

### **Четыре стихии**

Играющие становятся в круг, в середине его – ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырёх слов: «земля», «огонь», «вода», «воздух». Если сказано «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-нибудь домашнее или дикое животное. При слове «вода» играющий называет какую-либо рыбу. Когда звучит слово «воздух», игрок должен дать название птицы. При слове «огонь» всем нужно несколько раз повернуться, помахивая руками. Затем мяч возвращается водящему. Тот, кто ошибся, выбывает из игры.

### **Доброе утро, охотник!**

Игроки становятся в круг, выбирают «охотника», который ходит за кругом. Неожиданно он прикасается к плечу одного из игроков, тот поворачивается и произносит: «Доброе утро, охотник!», - продолжая идти по кругу в направлении, противоположном движению «охотника». Пройдя полкруга, они встречаются, игрок вновь говорит: «Доброе утро, охотник!», - после чего оба начинают бежать каждый в своём направлении, чтобы занять оставшееся пустое место. Не успевший занять место становится «охотником».

### **О-ей-ей-ей!**

Игроки становятся в круг и рассчитываются по порядку номеров. Ведущий, находясь в центре, называет любые два номера. Игроки, которым достались эти номера, должны ударить по коленкам, добавив: «О-ей-ей-ей!» - и быстро поменяться местами. Ведущий стремится занять место одного из игроков. Участник, оставшийся без места становится ведущим.

### **Летучий голландец**

Игроки становятся в круг и берутся за руки. Одна пара бежит за кругом. Внезапно кто-то из них ударяет по сцепленным рукам кого-нибудь из круга. Пара, которую ударили по рукам, должна выскочить из круга и обежать его, то же самое делает пара, которая ударила, только она двигается в противоположном направлении. Игроки, быстрее обежавшие круг, занимают пустое место; другие - передвигаются за кругом. Игра продолжается.

### **Пятка-нос**

Участники игры образуют два круга: внутренний и внешний (с одинаковым количеством игроков). Игроки внутреннего круга стоят лицом к игрокам внешнего круга, таким образом, образуют пары (важно запомнить своих партнеров). По команде ведущего игроки внешнего круга начинают бежать по часовой стрелке, а игроки внутреннего круга – в противоположном направлении. Ведущий дает команды, которые должны выполнять пары, причем очень быстро.

Например, ведущий произносит: «Спина к спине!»,- игроки должны встать спинами друг к другу. Пара, которая последней сделает это, выбывает из игры. Побеждает та пара, которая безошибочно выполнит все задания.

Команды могут быть следующими:

- «Ладонь к ладони!»;
- «Ухо к плечу!»;
- «Колено к ладони!»;
- «Ступня к ступне!»;

### **Русская игра «Вышибалы»**

Участники делятся на две команды: ведущие и играющие. Очерчивается прямоугольник – «город». С противоположных сторон находятся ведущие. У них – мяч. В середине «города» стоят играющие. Ведущие попеременно бросают мяч в играющих, стараясь попасть в них. В кого попал мяч, тот выбывает из игры. Кто из детей поймал мяч, тому засчитывается «свечка», т.е. он может при попадании в него остаться в игре. Также свою «свечку» можно отдать кому-нибудь из тех, кто уже выбит. Ведущие попеременно бросают мяч, пока не выбьют всех играющих, не переступая черту «города». Затем команды (ведущие и играющие) могут поменяться местами и продолжать игру.

### **Американский треугольник**

Разновидность пятнашек, начинается игра с того, что трое из четырех играющих встают в круг, держась за руки как можно шире. Один оставшийся вне круга - водящий. Его задача - запятнать одного из трех в кругу, стоящего напротив (оббегая, подпрыгивая, подлезая). Задача троих - не допустить этого. Если водящий запятнал, то происходит смена водящего или игрока "напротив".

### **Обезьяньи салки**

"Обезьяньи салки" - разновидность пятнашек.

Водящий догоняет убегающего, который меняет способы передвижения, водящий обязан менять свои способы передвижения вслед за убегающим.

### **Охотник и сторож**

Из числа играющих выбирается "охотник" и "сторож". "Сторож" становится на середине площадки. Возле него чертят круг диаметром в два метра. Остальные играющие "звери" разбегаются по площадке в разных направлениях. Пойманные отводятся в круг под охрану "сторожа". Их можно выручать. Для этого достаточно ударить стоящего в кругу по вытянутой им руке (переходить за линию круга пойманные не могут). Но если "сторож" или "охотник" запятнают выручающего, то он сам отправляется в круг.

### **Гуси - утки**

Все садятся в круг на корточки. Водящий ходит вокруг всех по кругу и, дотрагиваясь до каждого, говорит: " Утка". Как только водящий дотрагивается до кого-то и говорит: "Гусь", то этот игрок должен догнать водящего, а водящий должен занять место игрока и т.д.

### **Третий лишний**

Все становятся в круг по парам в затылок друг другу. Двое водящих: один - убегает, другой - догоняет. Убегающий может встать третьим сзади (или

спереди) к одной из пар, тогда, стоящий спереди (сзади) должен убежать. Задача догоняющего осалить убегающего игрока, тогда они меняются ролями.

### **Мы веселые ребята ...**

Участники делятся на две команды. Одна команда играет роль догоняющих, вторая - убегающих. Команды играющих выстраиваются в линию на разных концах игрового поля. По команде обе команды начинают двигаться навстречу друг к другу, говоря:

"Мы веселые ребята, любим бегать и играть,  
Но попробуй нас догнать!"

Как только заканчивают произносить слова, команда догоняющих ловит команду убегающих. Пойманных приводят к ведущему и считают. Команды меняются ролями. Победители - по количеству пойманных. Догоняющие могут ловить противников до тех пор, пока они не забегут за свою линию.

### **Вороны и воробьи**

Участники делятся на две команды. По жребию одни становятся воронами, другие - воробьями. Обе команды становятся вдоль одной линии спинами друг к другу. Ведущий кричит: "Вороны", либо - "воробьи". Если он называет команду ворон, то вороны догоняют воробьев. Если называют команду воробьев, то они догоняют ворон (можно договориться о том, чтобы та команда, которую называют, убегала). Те, кого поймали, выходят из игры, оставшиеся игроки продолжают игру. Можно сыграть несколько раз затем посчитать оставшихся игроков в командах. Выявляются победители.

*Примечание:* догоняющие ловят до тех пор, пока убегающие не забегут за некоторую линию, начерченную на поле.

### **Коршун и наседка.**

Играющие становятся в затылок друг к другу и обхватывают за пояс впереди стоящих. Первый в цепи изображает "наседку", все остальные - "цыплята". Один из играющих "коршун". Он старается схватить "цыпленка", стоящего последним в цепи, "наседка" же всячески мешает этому, преграждая "коршуну" путь разведенными в сторону руками. Все играющие помогают наседке, перемещаясь по площадке так, чтобы конец цепи находился как можно дальше от "коршуна".

### **Французские салки (разновидность пятнашек)**

Участвуют: "охотник" - водящий; "собаки" - помощники водящего; "утки" - убегающие.

Охотник стоит в небольшом кругу с мячом. Его задача - сбить "летающих" вокруг уток. Мяч ему приносит собака, которая гуляет по большой окружности. "Сбитые" утки становятся собаками.

### **Лабиринт (разновидность пятнашек)**

Играют не менее 11 человек. Два из них водящие - кошка и мышка. Участники стоят упорядоченно, расставив руки в стороны, лицом в одну сторону (образуя

коридор). По команде ведущего (либо хлопок, либо свисток) все участники поворачиваются в одну сторону налево или направо, образуя коридоры. По команде ведущего участники поворачиваются обратно. "Кошке" и "мышке" разрешается бегать только по коридорам. Если "кошка" поймала "мышку", то они меняются ролями, либо с кем-то из стоящих в лабиринте.

### **Ловля парами (разновидность пятнашек)**

Один водящий сначала пятнает одного. Затем, взявшись за руки, они пятнают вдвоем, затем - втроем, когда число водящих станет - 4, то они разбиваются на 2 пары и т.д., пока все они не станут водящими.

### **Ловля цепью (разновидность пятнашек)**

Начало - как в предыдущей игре, только водящие остаются одной цепью. Эта игра проходит интересно в лесу или среди столбов.

### **Антилопы и львы.**

Участники делятся на 2 команды: одни - львы, другие - антилопы. Львы - это водящие, они прячутся на местности и ждут, когда участники (антилопы) подойдут близко. А дальше как в простых салках.

### **Автопортрет**

На листе ватман сделаны две прорези для рук. Участники берут каждый свой лист, продев руки в прорези, рисуют кистью портрет, не глядя. У кого "шедевр" получился удачнее - забирает приз.

### **Ассоциации**

Все садятся в круг, и кто-нибудь говорит на ухо своему соседу любое слово, тот должен моментально сказать на ухо следующему свою первую ассоциацию с этим словом, второй - третьему и т.д. пока слово не вернется к первому.

### **Бабочка**

Два участника получают по большому сачку на длинной палке и по воздушному шару. Задача игроков - как можно скорее поймать соперника в сачок, стараясь не "потерять" шарик.

### **Бильбоке**

Старинная французская игра с привязанным шариком, который подбрасывается и ловится в ложечку. Возьмите толстую нитку или шнурок длиной 40 см. Один конец приклейте липкой лентой к шару от настольного тенниса, а другой - к доньшку пластмассового стаканчика или привяжите к ручке пластмассовой кружки. Ваше бильбоке готово. Играют несколько человек. Надо подбросить шарик вверх и поймать его в стаканчик или кружку. За это начисляется одно очко. Ловить шарик по очереди до промаха. Промахнувшийся передает бильбоке следующую за ним игроку. Победителем становится тот, кто первым наберет условленное количество очков.

### **Болото**

Тоже довольно старая игра. Играющие делятся на команды, но можно и без этого. Играющим выдается по две картонки (можно обычную бумагу). Задача - по этим картонкам - "кочкам", передвигаясь с одной на другую, как можно быстрее перебраться через "болото".

### **Быстрые водоносы**

Участвуют два человека. На двух стульях стоит миска с водой и лежит по одной ложке. В нескольких шагах стоит еще два стула, а на них пустой стакан. Кто первый заполнит пустой стакан, тот - победил.

### **Вечернее платье**

Ведущий вызывает две пары и предлагает изготовить "Вечернее платье", используя только газеты, булавки, прищепки и ножницы. Победителей определяют другие гости.

### **Вопрос соседу**

Все садятся в круг, ведущий - в центре. Он подходит к любому игроку и задает вопрос, например: "Как тебя зовут?", "Где ты живешь?" и т.д. Но отвечать должен не тот, кого спрашивают, а его сосед слева. Если ответит тот, кого ведущий спрашивал, он должен отдать фант. После игры фанты разыгрывают.

### **Все наоборот**

Игрокам предлагается попробовать нарисовать или раскрасить что-то, но левой рукой, а кто левша - правой.

### **Два вола**

На участников конкурса надевается как упряжка, длинная веревка, и каждый из двух участников старается "утянуть" соперника за собой, в свою сторону. При этом каждый старается дотянуться до приза, который расположен в полуметре от каждого игрока.

### **Дамский модельер**

В игру приглашаются двое юношей, каждый получает по указке в руки. Выносятся плакаты с нарисованными на них женскими платьями. На платьях есть все детали - рюшки, защипы, пройма, шлица, разрез и т. д. Ведущий, не показывая, называет деталь, а юноши показывают указкой. Кто не смог - проиграл.

### **Золотой ключик - 1**

Играют две команды по шесть-восемь человек. Командам выдают по одному ключику, укрепленному на колечке, и по два "носа" - длинные, бумажные, с резиновой подвязкой. На расстоянии нескольких метров от каждой команды ставится по стулу. Первые игроки по команде надевают "носы", цепляют на них ключики и бегут каждый к своему стулу. Оббегают его и возвращаются к своей команде. Подбежав к первому игроку в своей колонне, они "носом", без

помощи рук, перемещают ключик на "нос" следующего игрока. Побеждает команда, закончившая первой.

### **Золотой ключик - 2**

Участникам игры придется изобразить мошенников из сказки "Золотой ключик". Вызываются две пары. Один в каждой паре - лиса Алиса, другой - кот Базилио. Тот, кто Лиса - сгибает в колене одну ногу и, придерживая ее рукой, вместе с Котом, у которого завязаны глаза, обнявшись, преодолевают заданную дистанцию. Пара "доковылявшая" первая получает "золотой ключик" - приз.

### **Золушка**

Смешайте на столе кучку из гороха, фасоли, чечевицы, сушеной рябины, калины - что найдется под рукой: 3-4 разных вида, не больше. Надо разобрать все на однородные кучки - с завязанными глазами. Побеждает тот, кто за определенное время (его устанавливают заранее) разберет большее число зерен и ягод. Если что-то попадет не в ту кучку, из нее вынимают два зерна или ягоды - как штраф.

### **Сиамские близнецы**

Выходят по двое от каждой команды и становятся рядом: рука об руку. По парам соприкасающиеся руки связывают, а свободными руками, то есть один из участников левой, а другой правой рукой должны завернуть приготовленный заранее сверток, обвязать его тесемкой и завязать на бантик. Чья пара вперед - получает очко. Очко проигравшей пары переходит в зрительный зал.

### **Изготовим крышечки**

Участникам игры предлагается издали посмотреть на набор банок различной величины и формы. Брать в руки их нельзя. У каждого игрока - кусочек картона, из которого они должны выстричь крышки так, чтобы они точно совпали с отверстиями банок. Побеждает тот, у кого больше крышек точно совпало с отверстиями банок.

### **Испорченный телефон**

Все садятся в рядок. Левый крайний шепчет что-то своему соседу на ухо, тот дальше. Правый крайний говорит вслух то, что до него дошло. Тот, кто начинал, сообщает, что именно хотел передать он. Порой искажения бывают очень забавными. После каждого "звонка" надо пересаживаться, чтобы все смогли побывать на концах "провода"

### **Испорченный факс**

Данная игра является модификацией всем известной игры "испорченный телефон". Принцип игры заключается в следующем: игроки каждой команды (желательно не меньше 4 человек в каждой) строятся в затылок друг другу. Перед первыми в колоннах кладется чистый листик и ручка. Затем, ведущий подходит поочередно к последним игрокам в колоннах и показывает им

заранее подготовленную несложную картинка. Цель каждого игрока нарисовать на спине впереди стоящего то, что он увидел. Потом тот, кому рисовали на спине судорожно пытается осознать, что же ему там так коряво нарисовали и осознав, пытается изобразить аналогичную картину на спине следующего. Так идет дальше до первого в колонне, который рисует окончательный вариант на лежащем перед ним листике. Выигрывает та команда, чей рисунок будет хоть издали напоминать оригинал.

### **Капуста**

Эта игра похожа на игру "Линии из одежды". Из каждой команды выделяется один игрок, и команда должна за определенный промежуток времени, скажем за 5 минут, одеть на него максимальное количество одежды.

### **Кегля**

Играющий становится перед стулом с кеглей, идет 8-10 шагов вперед, останавливается. Затем ему завязывают глаза, предлагают повернуться вокруг себя один - два раза, пройти обратно то же количество шагов обратно к стулу и, подняв руку, сверху опустить ее на кеглю. Выполнивший задание получает приз.

### **Колпак на колпаке**

Склейте один большой колпак и несколько маленьких - желательно разноцветных. Маленькие колпаки подвешивают на крепкой нитке. Играющие по очереди надевают большой колпак и завязывают глаза. Надо три раза повернуться вокруг своей оси, присесть и, выпрямившись, попасть большим колпаком в маленький.

### **Коняшки**

Нужны несколько пар и большое помещение, где нет бьющихся предметов. В дальнейшем все напоминает хорошо знакомую еще с детства всем игру, один садится на другого и ... А дальше сидящему на спине сзади прицепляют бумажку с написанным словом. Играющие должны прочитать, что написано на спинах пары противника и, в то же время, не дать прочитать свою.

### **Космонавты**

По краям площадки чертят 6-8 треугольников - "ракетодромы". Внутри каждого из них рисуют круги - "ракеты", но обязательно на несколько кругов меньше, чем играющих. Все участники встают в круг в центре площадки. По команде ведущего идут по кругу, взявшись за руки, говоря слова: "Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам. На какую захотим, на такую полетим! Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!" После этого все бегут к "ракетодрому" и занимают места в "ракетах". Кто не успел занять место - выбывает из игры.

### **Кривая дорожка**

На полу проводят мелом кривую, змеевидную черту - дорожку. Смотря все время под ноги сквозь перевернутый бинокль, нужно пройти дорожку с одного конца на другой и не споткнуться.

### **Кто быстрее оденется**

Гости делятся на две или более команд, каждая команда получает чемодан или большую сумку, в которой находятся рубашка, брюки, шапка с шарфом и пара кроссовок. По команде первый участник от каждой команды подбегает к чемодану (сумке), надевает на себя все указанные вещи, хлопает в ладоши, затем снимает и складывает обратно в чемодан (сумку), закрывает его и бегом возвращается к команде. Далее следующий игрок проделывает тоже самое. Команда, первая закончившая эстафету, считается победителем.

### **Кто это?**

Возьмите каждый по листку бумаги и нарисуйте сверху голову - человека, животного, птицы. Загните лист так, чтобы нарисованного не было видно - только кончик шеи. И передайте рисунок соседу. У каждого участника игры оказался новый лист с изображением, которого он не видел. Все рисуют верхнюю часть туловища, снова "прячут" рисунок и передают соседу, чтоб на новом полученном листке дорисовать конечности. А теперь разверните все рисунки и посмотрите, какие на них изображены существа.

### **Курица**

Необходимо написать - "как курица лапой". Участникам к ногам крепятся фломастеры, кто быстрее и понятнее написал заданное слово - победил в игре.

### **Лучший шофер**

К двум машинкам привязываем длинные нитки, а на их концах карандаши; игроки начинают наматывать нитки на карандаши. Побеждает тот, кто быстрее смотает всю нитку.

### **Матрена**

Собираются все платки, какие есть, главное, чтобы хватило на всех участников. Делятся на две команды, становятся в шеренгу друг за другом, у каждого руках платок. Лучше построиться МДМД. По команде второй игрок со спины завязывает платок первому, уж как получится (категорически запрещено поправлять или помогать друг другу), затем третий второму и т. д.. Последний игрок завязывает предпоследнему и победно выкрикивает "готовы!". Вся команда поворачивается лицом к сопернику.

### **Матрешки**

На стуле лежат два сарафана и две косынки. Кто быстрее наденет сарафан и повяжет косынку, тот победитель.

### **Мяукаем и хрюкаем**

Игроков делят на две команды, завязывают им глаза и перемешивают их между собой. Остальные гости образуют круг. Одна команда "мяукает", другая - "хрюкает". Необходимо как можно быстрее собраться своей командой в "кучу", не выходя из круга.

### **Мяч под подбородком**

Выбираются две команды, которые встают в две линии лицом друг к другу. Условие: играющие должны держать мяч под подбородком, во время передачи дотрагиваться до мяча руками ни в коем случае нельзя, при этом разрешается касаться друг друга как угодно, лишь бы не уронить мяч.

### **Найди место**

В ряд ставят стулья, сиденьями поочередно в разные стороны. Водящий берет длинную палку и начинает обходить сидящих на стульях. Если около кого-то он стукнет палкой об пол, этот играющий должен встать со стула и пойти следом за водящим. Так водящий ходит вокруг стульев, стучит то тут, то там, и вот за ним следует целая свита. Водящий начинает удаляться от стульев, ходит кругами, змейкой; остальные повторяют все за ним. Вдруг, в неожиданный для всех момент, водящий дважды стучит по полу. Это сигнал к тому, чтобы все немедленно заняли свои места. А это теперь не так-то просто, поскольку стулья смотрят в разные стороны. Сам водящий старается занять место одним из первых. Теперь водит тот, кому не досталось места.

### **Нарисуй солнышко**

В этой эстафетной игре принимают участие команды, каждая из которых выстраивается в колонну "по одному". У старта перед каждой командой лежат гимнастические палки по количеству игроков. Впереди каждой команды, на расстоянии 5-7 метров, кладут обруч. Задача участников эстафеты - поочередно, по сигналу, выбегая с палками, разложить их лучами вокруг своего обруча - "нарисовать солнышко". Побеждает команда, которая быстрее справится с заданием.

### **Объем легких**

Надуть воздушные шары за отведенное время без помощи рук.

### **Опусти мяч**

Пары встают спиной друг к другу, несколько наклоняясь вперед. Между спинами (чуть ниже) зажат теннисный мяч. Задание: аккуратно опустить его на пол.

### **Отдай честь**

Ведущий предлагает игрокам отдать честь правой рукой, а левую одновременно вытянуть вперед с оттопыренным большим пальцем, сказав при этом: "Во!". Затем хлопнуть в ладоши и проделать то же самое, но быстро сменив руки.

### **Отыщи пару**

Участникам состязания выдаются клубки, концы которых у кого-то в конце зала. Задача конкурсантов - сматывая нить, как можно быстрее добраться до той, у кого в руках кончик ниточки клубка.

### **Ледяная ладонь**

Несколько детей избираются ведущими, они имеют “ледяную ладонь”, остальные разбегаются. Ведущие считают до 10 и начинают гоняться за остальными. Если убегающего задела, он замирает на месте (по стойке смирно, либо с распростертыми руками). Чтобы “расколдовать” его, любой неводящий должен потрясти его за руку или пролезть у него между ног.

Количество водящих выбирается в зависимости от числа играющих. Когда дети устали или им надоело, можно спросить, кто сколько разморозил своих друзей (возможно давать жетоны за каждого размороженного). Как вариант все играющие могут действовать парами, тройками. Можно играть на мелководье, где нужно проплывать между ног “заколдованных”.

### **Кузнечики (самый длинный прыжок)**

Задача заключается в том, чтобы группой сделать прыжок как можно дальше. Первый номер в команде делает первый прыжок от стартовой линии. Вторым прыгает с того места, где приземлился первый. Участники могут брать только самые лучшие прыжки. Играть можно как в помещении так и на открытом воздухе. Прыгать можно в сторону, на одной ноге и т.д.

### **Перелей воду**

Особенно эта игра хороша в летний жаркий день. Для того, чтобы ее организовать, Вам нужно иметь несколько бумажных стаканчиков. В начале игры все ее участники стоят в кругу и во рту держат по бумажному стаканчику. Стаканчик одного из играющих наполняется водой. Задача участника, у которого стаканчик с водой, перелить его следующему участнику в стаканчик, не прибегая к помощи рук.

### **Задачи змею**

Группа детей делится на две команды, одна команда-змеи, другая-ловцы. Команде змей выдается по веревочке, один конец которой они зажимают в руке и трясут веревку так, чтобы она извивалась, как змея. Змеи бегают по определенной площадке, а ловцы должны наступить на извивающийся хвост змеи. Как только веревка выпадает из рук, Ловец превращается в змею, а змея — в ловца. Можно организовать игру так, что ловцов будет больше чем змей.

### **Проверка ловкости**

Требуется стул и спичечный коробок. Игрует любое количество человек. Поставьте коробок на ребро за правую заднюю ножку стула. Игрок должен

взять коробок зубами, оставаясь на стуле. Если он упадет или заденет пол, он проиграл.

### **В магазине за углом**

Игроки сидят в кругу, лидер начинает игру, называя 2 вещи (одну носят выше талии, другую ниже талии), которые он хочет купить в магазине за углом, Игроки по очереди говорят, что они хотят купить. Их выбор будет правильным, если эти вещи надеты на их соседях - то, что носится выше талии - на соседе справа, то, что носится ниже талии - на соседе слева. Сколько времени пройдет, пока игроки научатся делать правильный выбор?

### **Волшебные руки**

Игроки находят удобное место и прижимают руки к бокам, большими пальцами цепляясь за пояс, петельку ремня, пояс юбки или брюк. Потом они в течение 1 минуты стараются развести руки в стороны, напрягая мышцы (но не отрывая при этом свой пояс). Через минуту они быстро отпускают свой пояс и полностью расслабляются. Руки должны подняться вверх сами, будто по волшебству!

### **Газетные ленты**

Требуется газета (по листу на игрока). Каждому дается газетный лист. Задача - разорвать ее так, чтобы получилась длинная лента. Засеките время - у кого будет самая длинная лента (целая) за, допустим, 4 минуты.

### **Перепутанные газеты**

Требуется несколько газет. Игроки садятся в 2 линии лицом друг к другу, как в железнодорожном вагоне. В это время лидер раздает каждому по газете, перепутав и переложив в них листы. По сигналу, игроки стараются собрать листы в нужном порядке. Побеждает первый (можно соревноваться за второе и третье места).

### **Звезда и газета**

Требуется газета. Каждому игроку дается газета, из которой надо за 3 минуты сделать пятиконечную звезду, отрывая лишнюю бумагу. У кого получится самая ровная и большая звезда?

### **Брось улыбку**

Игроки сидят в кругу. Лидер начинает игру - улыбается, потом прикрывает рот ладонью, словно стирая улыбку. Когда он убирает ладонь, улыбка исчезла. Лидер "бросает" улыбку" другому игроку, который "ловит" ее руками, "наносит" ее на лицо, потом "стирает" и "бросает" другому. Тот, кто засмеется или улыбнется не в свою очередь теряет "жизнь".

### **Это - кастрюля**

Требуется кастрюля или другой подходящий предмет. Лидер держит кастрюлю и говорит: "Это - шляпа", изображая, что надевает ее на голову, и т.д. Второй

игрок берет ее и говорит: “Это теннисная ракетка”, изображая игру в теннис. Игра продолжается, пока не иссякнут все идеи использования кастрюли. Это хорошее упражнение для тренировки воображения.

### **Выполни в темноте**

Ведущий предлагает играющим в течение 1-3 минут осмотреться и запомнить все, что находится в данном помещении. Затем кому-нибудь завязывают глаза и дают задание, например, подойти к столу, взять какой-либо журнал (их несколько), открыть его на двадцатой странице, вручить его одному из участников игры и вернуться на место.

### **В алфавитном порядке**

Играющие сидят, заложив руки за спину. Ведущий произносит короткое слово, например, ручка. Все пытаются побыстрее в уме представить буквы этого слова в алфавитном порядке.

### **Пирамида**

На столе лежит 10-12 кубиков. Играющий должен с завязанными глазами соорудить одной рукой столбик с основанием в один кубик.

### **Три шага**

Вариант жмурок, но играющие могут за всю игру сделать только три шага.

### **Твой тайный друг.**

Это ролевая игра. Ведущий собирает в одну коробку имена девочек, в другую - мальчиков. Предлагает всем поучиться быть тайными друзьями, приходить на помощь в трудную минуту, делать сюрпризы и подарки, оставаясь незамеченным. После этого предлагает юношам вытянуть имена девушек, а девушкам - имена юношей. Игра проходит в течение 1-2 дней. В конце второго дня тайные друзья могут рассекретиться и назначить встречи. Важно, чтобы никто не остался без внимания, поэтому ведущий должен заранее придумать сюрпризы, которые он будет рассылать он имени тайных друзей.

## **ИГРЫ С МЯЧОМ**

Играющие стоят в кругу, расставив ноги так, чтобы стопы касались соседа. Водящий находится в центре с мячом. Он пытается выкатить мяч из круга между ног любого из игроков. Пропустивший мяч становится водящим. Играющим разрешается останавливать мяч только руками, и не в коем случае они не должны сдвигать ноги.

Начертите линию, разделяющую всю игровую площадь на 2 части. Разделите детей на 2 команды - с одной и с другой стороны линии, которую они не должны пересекать. Одному игроку завяжите глаза, и вручите свисток. Задача команд - выбросить мяч из своей зоны за линию. Тот, у кого завязаны глаза, может дать свисток когда захочет, и та команда, на чьей стороне окажется мяч, получает штрафное очко.

### **Бомбардировка**

Начертите линию, разделяющую всю игровую площадь на 2 части. Положите на линию несколько мячей. Разделите детей на две команды, которые находятся по обе стороны линии. По сигналу играющие каждой команды подбегают к линии, стараясь забрать как можно больше мячей, и бросают их в соперников. Никому не разрешается заступать за линию. Если в кого-то из игроков попадают мячом, он уходит из игры, но если брошенный в него мяч он сумеет поймать, то это не считается попаданием. Побеждает команда, в которой останется больше игроков.

### **Вышибалы по цепочке**

Разделите детей на две команды по 5-6 человек. Одна команда выстраивается в колонну, в которой каждый участник берется за пояс впереди стоящего товарища, образуя цепочку. Другая команда образует круг вокруг цепочки и старается выбить мячом последнего игрока. Им разрешается в любом направлении по кругу передавать мяч, в то время как цепь старается спасти от мяча своего последнего игрока. Только первый в цепи может отбивать мяч руками. Когда выбивают последнего в цепочке игрока, он выходит из игры.

### **Футбол цепочкой**

Разделите детей на две команды. Они выстраиваются друг напротив друга. Участники команд берут своих соседей под руку, образуя цепочку. На противоположных сторонах игровой площадки установите ворота. Мяч - в центре поля. Игра начинается по свистку. Задача команды - провести мяч к воротам соперников и забить гол, не разрывая цепи.

### **Ведробол**

Это разновидность баскетбола, только вместо кольца можно использовать ведро, коробку или корзину для бумаг, которая стоит на полу. Используются баскетбольные правила. Но очко не засчитывается, если мяч не остался в ведре или оно перевернулось.

Две команды выстраиваются на расстоянии 10 м друг от друга. Игроки каждой команды должны рассчитываться по порядку. Посередине между линиями команд положите футбольный мяч. Руководитель называет номера играющие с этим номером должны подбежать к мячу постараться пнуть его в сторону своей команды. Тот, кто сумеет это сделать приносит своей команде очко.

### **Катапульта**

Положите поперек бревна доску длиной 1-1,5 м (как качели). На один конец положите и прикрепите крышку от банки. В нее положите теннисный мячик. Играющий резко наступает на один конец, заставляя мяч взлететь в воздух. Начисляются очки тому, кто сумеет поймать свой мяч.

## **Мяч на привязи**

Вкопайте в землю шест, так чтобы он был высотой 3 м. Сделайте на высоте 2 м на шесте метку. На земле нарисуйте вокруг шеста круг радиусом 2 м. Затем разделите его пополам линией 5 м. Мячом может служить теннисный мяч или любой другой мягкий мяч, обернутый сеткой, за которую к нему привязывают веревку 2,5 м. Другим концом веревка привязывается к вершине шеста. В игре используется теннисная ракетка. Также по мячу можно ударить руками. Задача играющих - обвить веревку вокруг шеста над 2-метровой отметкой. Двое играющих стоят каждый на своей стороне, границы которых определяются линией 5 м. Оба бьют по мячу, стараясь закрутить веревку в разных направлениях. Вступать в круг нельзя.

## **Футбольный боулинг**

С расстояния 8-12 м играющие пинают футбольный мяч по установленным 10 кеглям\булавам или пластиковым бутылкам. Счет ведется как в обычном боулинге.

Для этой игры подойдет любая площадка или спортзал. С одной стороны прочертите линию 15 метров, которая будет обозначать “Дом команды”, параллельно ей в семи метрах - еще одну линию. Затем на расстоянии 25-30 м самую дальнюю линию.

Играющие делятся на 2 команды. Одна из них в “поле”, другая бьет по мячу. Первый игрок сам подбрасывает мяч и бьет по нему рукой или кулаком. После удара по мячу он должен добежать до дальней линии и вернуться “домой”, стараясь это сделать так, чтобы команда соперников не попала в него мячом. Если он не сумеет перебросить мяч за линию 7 метров, ему дается вторая попытка. Если он не сможет сделать это и во второй раз - передает мяч игроку своей команды.

Члены команды, находящейся в поле, не имеют определенного места положения и могут свободно перемещаться по площадке за семиметровой линией. Они должны попасть мячом в пробегающего игрока другой команды, но им не позволяется делать более одного шага с мячом, а также держать его более трех секунд. Они могут передавать друг другу мяч, чтобы кто-то мог с более близкого расстояния бросить в бегущего соперника, которому нельзя убежать дальше площадки, ограниченной концами линий.

Заранее определите число попыток, которые должна сделать команда. Выигрывает команда, в которой сумело пробежать большее число игроков.

Играющие делятся на две команды, одна из которых в поле, а другая пинает мяч. Игрок команды, у которой мяч, старается пнуть его как можно дальше в поле, а затем пробежать 25-30 метров до определенной линии и вернуться “домой”. Игрок в поле, поймавший мяч, должен поднять его над головой, а остальные игроки выстраиваются в колонну за ним. Если тот, кто бежит, успеет вернуться прежде, чем соперники построятся в колонну, то он приносит своей команде очки. Определите заранее число попыток для каждой команды.

## **Передай мяч**

Разделите детей на две команды, которые образуют два круга - один внутри другого. Играющие стоят в круг лицом наружу. Каждой команде дайте по три мяча. Задача команд - передавать мячи по кругу в разных направлениях в быстром темпе. Если играющие роняют мяч, они выходят из игры. Побеждает команда, в которой через определенное время осталось больше игроков.