

«Подвижные игры»

Оглавление

2. Достань яблоко
3. Найди место
4. Раздавить шарик соперника
5. Разыгрывание приза на счет "три"
6. Кегля
7. Колпак на колпаке
8. Проворная голова
9. Бабочка
10. Надень колпак
11. Марафон
12. Водолаз
13. Передавай шапку
14. Кто самый ловкий?
15. Откуси яблоко
16. Быстрые водоносы
17. Вербочка
18. Паровозик
19. На рыбалке
20. Морской мир
21. Клубок
22. Море волнуется
23. Зайцы и морковка
24. Узнай меня
25. Кто ведущий?
26. Сельди в бочке
27. Мокрая курица
28. Записки
29. Горелки
30. Зайчик
31. Гуси
32. Толкачики
33. Щетка
34. Ромбы
35. В обе стороны
36. Мышеловка
37. 12 палочек
38. Поезда идут в депо
39. Жмурки со жгутом
40. Дружные салки
41. Рыбак
42. Пятнашки
43. Шаг за шагом
44. Земельки
45. Точно в цель
46. Кот и мыши
47. Скорее в круг!
48. Попробуй отними!
49. Выбей мяч
50. Лисы и охотники
51. По порядку номеров
52. Девять стеклышек
53. Скучно так сидеть
54. Кто задел?
55. Кошки-мышки

56. Третий лишний
57. Шарик
58. Клоун
59. Бабушкин клубок
60. Классики
61. Поймай воробышка
62. Займи домик
63. Горелки с платочком
64. Плетень
65. Вороны и воробы
66. Покупатель и горшок
67. Пожарная команда
68. Поезда
69. Больная кошка
70. Один в круге
71. Мышеловка
72. Ведьма
73. Прятки
74. Разбойники
75. Качели
76. Воздушный шарик
77. Вот такая я змея!
78. Спрятанные конфеты
79. Скачки
80. Кто последний?
81. Бой подушками
82. По весу стройся!
83. Стоп!
84. Маятник
85. Качели для двоих
86. Гуси-лебеди
87. Чур на дереве!
88. Веселые силачи
89. Картошка
90. Вышибалы
91. Сыщик, ищи вора
92. Дедушка Водяной
93. Король
94. Удочка
95. Водяные жмурки
96. Невод
97. Стрелой сквозь обруч
98. Крепкие и надежные друзья
99. У медведя во бору
100. Коробочки
101. Ловушка
102. Колокольчик здесь
103. Столбы
104. Клюнь приз
105. В шляпе
106. Танец с предметом
107. Капитан, корабль, рифы
108. Переход пропасти
109. Охотники
110. Рыбки
111. Приглашение
112. Утка-Гусь
113. Шарик в штанах

114. Русалочки
115. Ласка-салка
116. Щелчки
117. Перекати мяч
118. Боулинг по-русски
119. ПМЖП
120. Оторви тянучку
121. Свали чурбачок
122. Повелитель лунки
123. Стоп, машина!
124. Укротитель диких зверей
125. Зеленая ягодка, красная ягодка
126. Морская артиллерия
127. Веселые музыканты
128. Футбол с пуговицами
129. Шарик
130. Жучок
131. Зоопарк
132. Почта
133. Малечена-калечина

2. Достань яблоко

Дополнительно: тазы, яблоки

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.

3. Найди место

Дополнительно: палка, стулья

Ставят стулья (в ряд, по кругу и т.п.). Водящий берет длинную палку и начинает обходить сидящих на стульях. Если около кого-то он стукнет палкой о пол, то 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 места на стульях. 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.

4. Раздавить шарик соперника

Дополнительно: воздушные шары

Участникам дается по одному надутому воздушному шару, который они привязывают к левой ноге. Правой же ногой надо раздавить шарик соперника.

5. Разыгрывание приза на счет "три"

Дополнительно: стулья

Участники 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.

6. Кегля

Дополнительно: кегли, стулья

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

7. Колпак на колпаке

Дополнительно: бумажные колпаки, нить

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.

8. Проворная голова

Дополнительно: колпаки, иглы, воздушные шары

Участникам конкурса выдаются колпаки, на концах которых укреплены иглы. Необходимо как можно быстрее иглой лопнуть большее количество воздушных шаров.

9. Бабочка

Дополнительно: сачки, воздушные шары

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

10. Надень колпак

Дополнительно: бумажные колпаки, палки

Бумажный колпак, расположенный на длинной палке, необходимо надеть на голову соперника. Участники стараются как можно быстрее "околпачить" друг друга.

11. Марафон

Дополнительно: теннисный шарик, спринцовки

При помощи обыкновенной спринцовки необходимо провести теннисный шарик по всей дистанции "марафона", стараясь быстрее добраться до финиша.

12. Водолаз

Дополнительно: ласты, бинокли

Игрокам предлагается, одев ласты и глядя в бинокль с обратной стороны, пройти по заданному маршруту.

13. Передавай шапку

Дополнительно: шапки

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.

14. Кто самый ловкий?

Дополнительно: игрушки

Расставьте фигурки на полу. Все ходят по кругу под музыку за ведущим и, по свистку или когда прекратилась музыка, должны схватить фигурку. Кому не досталось, тот выходит из игры. Количество фигурок уменьшается каждый раз на одну.

15. Откуси яблоко

Дополнительно: яблоки

Яблоко привязывают за черенок и подвешивают. Участники подходят к яблоку по одному и пробуют откусить его, держа руки за спиной. А сделать это трудно.

16. Быстрые водоносы

Дополнительно: миски, ложки, стулья

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

17. Вербочка

Дополнительно: стулья, вервочка

Два стула ставятся спинками друг к другу, под ними продевается вервочка. По команде ведущего два участника ходят вокруг своих стульев. По команде садятся каждый на свой стул и выдергивают из-под него вервочку. Игра проводится до трех раз. Кто побеждает дважды, тот получает приз.

18. Паровозик

Количество участников: любое (более 4-х)

Дополнительно: нет

Эта игра интересна как взрослым, так и детям. Сначала выбирают ведущего. Затем определяют дистанцию для «паровозиков» и создают различные препятствия из перевернутых стульев, городков, кеглей. Далее определяют, кто станет «руководить» «железной дорогой», а руководители в свою очередь должны оценивать мастерство «машиниста».

Ребята разделяются на две команды. В каждой из них игроки должны выбрать «машиниста» «паровозика», остальные становятся «вагонами». «Машинисты» встают впереди, а («вагончики») участники, выстраиваются за ними в цепочку, взяв друг друга за талию. По сигналу ведущего «паровозики» должны двинуться в путь, причем «машинисту» надо выбрать такую скорость, чтобы одновременно и преодолеть все препятствия, не потеряв ни одного «вагончика», и перегнать соперничающий с ним «состав».

Побеждает «машинист», сумевший успешнее провести свой «паровозик» по сложной дистанции. Он впоследствии и становится ведущим. Продолжительность игры и число игроков не ограничиваются.

19. На рыбалке

Количество участников: любое

Дополнительно: нет

Рыбной ловлей мальчики зачастую интересуются больше, нежели девочки, однако эта игра наверняка будет интересна как тем, так и другим.

Вам в первую очередь надо выбрать двух ведущих на роль «Рыбаков». Остальные участники игры - «рыбки». «Рыбаки» должны ловить «рыбу», взявшись за руки. «Рыбка» считается пойманной только в том случае, если «рыбакам» удастся окружить ее, сомкнув вокруг нее руки.

Те «рыбки», которые угодили в сети, присоединяются к «рыбакам». Другими словами, число «рыбаков», растет, и таким образом постепенно получается целый «Невод», теперь «рыбок» вылавливают этим «неводом». Два последних не пойманных игрока считаются победителями. Если игра повторяется, они начинают ее в роли «рыбаков». Время игры и число игроков не ограничены.

20. Морской мир

Дополнительно: нет

Среди детей выбирается "акула". Все остальные становятся "рыбками". Играют дети как в салки, только до кого дотронется акула становится помощником.

21. Клубок

Количество игроков: 5 и более человек

Дополнительно: нет

Игроки становятся в круг и берутся за руки. Затем они должны, не отпуская руки, запутаться в клубок. Ведущий же должен распутать клубок, в который завязались игроки.

22. Море волнуется

Принимать участие может любое количество игроков. Ведущий отворачивается от остальных участников и говорит: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура на месте замри!». В этот момент игроки должны замереть в той позе, в которой оказались. Кто первый из них пошевелится, тот становится на место ведущего или отдает фант.

23. Зайцы и морковка

На земле прочерчивают круг диаметром 8-10 метров. В круг кладут 10 морковок или любых других предметов. Круг - это "огород". Выбирается огородное "Пугало", которое будет ловить зайцев. По сигналу ведущего зайцы могут вбегать в круг и воровать морковь, а Пугало ловить зайцев. Пойманный заяц выбывает из игры. Но Пугалу разрешается ловить зайцев только тогда, когда они заберутся в огород, за пределами круга их ловить нельзя.

24. Узнай меня

В игре принимает участие много детей. Ведущему завязывают глаза, он становится в центр круга. По сигналу (хлопку) ведущего играющие начинают двигаться по кругу. Повторный хлопок останавливает движение. Теперь ведущий должен указать на кого-то из играющих и попытаться его узнать. Он имеет право дотронуться до игрока и, если не может угадать, попросить его что-либо произнести (изобразить животное - промяукать, пропищать, прогавкать, прокукарекать и т.д.). Если ведущий не узнает ребенка, он водит вторично.

25. Кто ведущий?

В игре должно участвовать не меньше шести игроков, один из играющих покидает комнату. В это время остальные садятся в круг и выбирают ведущего. Ведущий делает простые движения, например, хлопает в ладоши, мотает головой, трясет кулаками в воздухе и т.д. Остальные игроки должны повторять движения ведущего и как можно быстрее выполнять новые движения вслед за ним. Теперь игрок, который выходил за дверь, возвращается и становится в центр круга. Его задача - обнаружить, кто ведущий. Это совсем непросто, потому что, пока он смотрит на ведущего, тот не станет делать новых движений. Когда ведущий все же найден, он должен выйти из комнаты, а игроки выбирают нового ведущего.

26. Сельди в бочке

Эта игра - противоположный вариант прятков. Все игроки закрывают глаза и считают до десяти, а ведущий убегает и прячется. Через некоторое время один из игроков идет на поиски и, если не находит спрятавшегося за одну минуту, выбывает из игры. Если же он нашел ведущего, то прячется вместе с ним.

Далее на поиски ведущего выходит следующий участник и тоже, если находит спрятавшихся, то прячется вместе с ними, если нет - выбывает.

Игра продолжается до тех пор, пока все не спрячутся вместе с ведущим, словно сельди в бочке.

Главное при этом - не засмеяться и не выдать всех.

27. Мокрая курица

Дополнительно: "лазилка"

Количество игроков: от 4.

Ведущему завязывают глаза. Он имеет право ходить только вокруг «лазилки», забираться на неё ему запрещено. Его задача поймать кого-нибудь из игроков и опознать кого же он поймал. Игроки передвигаются по «лазилке» и по земле не отходя от «лазилки» дальше, чем на шаг, стараясь не попасть в «лапы» ведущего. У ведущего во время игры есть две спасительные фразы. Стоит только ему сказать: «Стоп, земля!» и все игроки стоящие на земле замирают и не двигаются. Но через 5 секунд они снова могут двигаться, а ведущий больше не может воспользоваться этой фразой. Так же он может сказать: «Стоп, луна!» и все игроки находящиеся на «лазилке», как и в предыдущем случае, не двигаются 5 секунд, этой фразой ведущий так же пользуется один раз за игру. Пойманный игрок становится «мокрой курицей».

28.

Записки

Дополнительно: 2 листа бумаги и ручка.

Один листик делится на десять частей (которые называются записками), другой лист пригодится для плана.

Итак, на первой записке мы с одной стороны пишем «Записка №1», а с другой стороны пишем место, где находится записка №2. Выглядит это примерно так: «Записка №2 спрятана возле стула на кухне». На записке №2 пишем, где находится записка №3, на третьей записке указывается местонахождение записки №4. И так далее, до десятой. На десятой записке пишется место, где находится план.

План – это полет вашей фантазии. На плане вы рисуете возможные места, в которых может быть спрятан ваш приз. Если это шкаф, то вы рисуете шкаф и крестиками обозначаете приблизительные места тайника. Чем больше будет возможных вариантов, тем интереснее.

Приступаем к игре. Прячем все записки (подалеше), план и приз (в соответствии с тем, что мы написали на записках, главное не запутаться), приглашаем играющих и сообщаем им ориентир, где нужно искать первую записку. Игра началась, участники увлечены поисками!

Выигравшим считается тот, кто нашел приз.

Как вариант, нашедший больше всех записок также получает вознаграждение за проявленную им скорость и ловкость.

29. Горелки

Горельщик становится впереди пар, спиной к играющим, и говорит:

Гори-гори ясно,

Чтобы не погасло.

И раз, и два, и три.

Последняя пара, беги!

На слово "беги" пара, стоящая последней, обегает колонну и встает впереди. Водящий же должен постараться опередить одного из бегущих и занять его место. Тот, кому не хватило места, становится водящим и "горит". Вместо слов "последняя пара" водящий может произнести: "четвертая пара" или "вторая пара". Поэтому всем играющим надо быть очень внимательными и помнить, какими по счету они стоят в колонне.

30. Зайчик

Выбирают зайчика и обступают его хороводом. Зайчик поглядывает как бы выпрыгнуть из круга. А хоровод ходит, по кругу, напевая:

"Зайнька, попляши,

Серенький, поскочи.

Кружком, бочком повернись,

Кружком, бочком повернись!

Есть зайцу, куда выпрыгнуть,

Есть серому куда выскочить!"

Задача зайца выпрыгнуть из круга.

31. Гуси

Для игры в гусей на площадке на расстоянии 10-15метров друг от друга чертятся две линии - два "дома". В одном находятся гуси, в другом - их хозяин. Между "домами под горой" живет "волк" - водящий. Хозяин и гуси ведут между собой диалог, известный всем с раннего детства:

- Гуси, гуси!

- Га-га-га.

- Есть хотите?

- Да-да-да.

- Так летите!

- Нам нельзя.

Серый волк под горой

не пускает нас домой.

После этих слов "гуси" стараются перебежать к "хозяину", а "волк" их ловит. Пойманный "гусь" становится "волком".

32. Толкачики

Количество игроков: не менее двух.

Дополнительно: клюшки.

Игру нужно проводить на льду.

Каждый из двух игроков держит обеими руками свою клюшку и старается вытеснить соперника из круга. В игре разрешается приседать, отскакивать в сторону, отклоняться, неожиданно толкать соперника плечом, чтобы тот потерял равновесие или оказался хотя бы одним коньком за пределами круга. Нужно умело рассчитать как силу толчка, так и способ отступления. Можно позволить сопернику выполнить сильный толчок раз- другой, а в третий раз отступить в сторону, тогда он по инерции вылетит за пределы круга.

33. Щетка

Количество игроков: любое

Дополнительно: щетка

Несколько человек становятся в тесный круг - плечо к плечу, а руки держим за спиной. У одного в руках обычная одежная щетка. Тот, кто водит - посередине. Щетка начинает свое путешествие по кругу, передаваемая из рук в руки. Передающие не стоят спокойно, а непрерывно делают вид, будто принимают или передают щетку своему соседу. Пока водящий присматривается, тот, у кого щетка окажется в момент, когда он отвернулся, может "почистить" ему спину.

Если водящий подозревает, что у кого-то в данный момент щетка, то он должен сказать: "Руки!" - и указать на подозреваемого. Все протягивают руки вперед. Если щетка окажется у того, на кого показал водящий, или же у его соседа (передать щетку соседу обычно успевают), водить будет тот, в чьей руке будет щетка. Если же она окажется в руках другого участника игры, последнему предоставляется возможность от души "почистить" водящего, после чего щетка опять идет гулять по кругу.

34. Ромбы

Количество игроков: любое, но кратное 2

Дополнительно: шапка, ручка, бумага

Сначала игроки пересчитываются, чтоб получилось четное количество, делятся на две команды. После берутся небольшие листочки бумаги (Ромбы), на них рисуются «плюс» или «минус» и число от 100 до $100 \cdot (N \text{ игроков} / 2)$. Потом ромбы сворачиваются в трубочки и кладутся в шапку, участники собираются в круг и один подбрасывает шапку, каждый должен схватить один ромб. Ромбы вскрываются, но никому не показываются, плюсики одна команда, минусики - другая. «Минусики» убегают (им дается фора в пару минут), «плюсики» ждут, потом начинается игра в догонялки, задача: догнать (схватить за руку) человека из другой команды с меньшим значением всех имеющихся у него ромбов. Т.е., если у игрока +400 и он догоняет человека с -300, то тот обязан отдать ромбы и получится уже +700. Если же догнал того, у кого больше ромбов, есть шанс убежать, пока не схвачен за руку. Ромбы можно было передавать другому игроку из своей команды.

35. В обе стороны

Количество игроков: любое

Играющие строятся в шеренгу и рассчитываются на первые и вторые номера. Первые номера поворачиваются на 180 градусов. Затем, пусть каждый из игроков возьмет под руку своих соседей справа и слева.

Итак, что мы получили? Тесно сомкнутую живую цепь, в которой четко выделяются две группы, обращенные лицом в противоположные стороны. Между ними и устраивается состязание.

Параллельно образовавшейся живой цепочке, в пяти-шести шагах от нее проводятся две черты с той и с другой стороны.

Игроки принимают устойчивое положение для старта по первому сигналу. По второму сигналу, обе команды устремляются вперед, каждая команда должна перетянуть всю шеренгу к своей боковой черте. Конечно, из-за того, что обе команды сопротивляются друг другу, результат состязания определится не сразу.

Командой-победителем считается та команда, которая заставила хотя бы одного игрока из другой группы перешагнуть за свою боковую линию. Как только это происходит – игра считается оконченной.

Повторяя игру, можно поменять местами некоторых своих игроков.

36. Мышеловка

Количество игроков: любое

Двое становятся друг против друга соединяют руки и поднимают их повыше.

Оба хором говорят: "Как нам мыши надоели, все погрызли, все поели. Мышеловку мы поставим и мышей тогда поймаем!" Задача играющих пока ведущие говорят стишок, пробежать под их сцепленными руками. Но на последних словах ведущие резко опускают руки и кого-то из игроков обязательно ловят. Тот кто попал в мышеловку присоединяется к ловцам. Мышеловка вырастает. Игра продолжается до тех пор пока не останется одна мышь - победительница.

37. 12 палочек

Количество игроков: любое

Дополнительно: 12 палочек, дощечка

Палочки нужно как-то обозначить, чтобы они отличались от всех остальных. Потом взять дощечку или более широкую палку, положить ее на камешек для того чтоб получились качели.

Все собираются вокруг качелей, затем один из игроков кладет на качели 12 палочек и сильно ударяет по другому концу качелей, чтобы палочки разлетелись. Все разбегаются.

Пока водящий собирает все 12 палочек, все прячутся. Водящий кладет палочки обратно на качели и старается как можно быстрее отыскать всех спрятавшихся игроков. Найденный выбывает из игры. Сложность заключается в том, что пока водящий ищет кого-то, любой игрок может незаметно пробраться к качелям и снова разбить все 12 палочек. Водящий будет вынужден снова собирать палочки и за это время все успевают перепрятаться.

Игра заканчивается, когда все найдены и палочки при этом остались на качелях. Последний, кого нашли - водит в следующей игре.

38. Поезда идут в депо

Количество игроков: больше 4, желательно 6-10

Дополнительно: свисток, мел

На асфальте мелом каждый игрок "вагончик" чертит небольшой круг вокруг себя. Это его депо.

Водящий стоит в стороне, он "паровоз" и депо у него нет. Паровоз свистит первый раз и начинает собирать вагончики, двигаясь и цепляя их, заходя в депо каждого. Собрав все вагончики, паровоз еще двигается какое-то время, а затем свистит второй раз. Все вагончики и сам паровоз бегут к депо, кто не успел и остался без депо, становится паровозиком в новой игре

39. Жмурки со жгутом

Количество игроков: любое

Дополнительно: колокольчик или свисток, несколько повязок на глаза (или бумажных колпаков, надевающихся на голову и закрывающих лицо), а также два жгута, то есть два небольших полотенца, сложенных вдвое. Удар таким жгутом не причинит боли.

Ведущий строит игроков в большой круг и выбирает двух водящих из числа наиболее живых и ловких, которые входят внутрь круга. Одному из них он завязывает глаза и дает в руки жгут.

Другой также с завязанными глазами, но в руках у него колокольчик (или свисток)

Игра проводится так: игрок с колокольчиком или свистком через каждые 10-15 секунд дает сигнал, а сам перебегает на новое место. Другой игрок со жгутом старается точнее определить, откуда раздался свисток, приблизиться к этому месту и запятнать жгутом своего партнера. Но, как правило, он машет жгутом по пустому месту, что вызывает у зрителей веселое оживление.

Ведущий все время следит за игрой, находясь тут же, в кругу. Как только игроку со жгутом удалось осалить убегающего, ведущий останавливает игру. Роли водящих меняются или выбирается новая пара из числа других ребят, желающих принять участие в игре.

В конце игры ведущий может выбрать двух или трех водящих, завязать им глаза и дать в руки жгуты. Когда это сделано, четвертому игроку дают в руки свисток, но глаза не завязывают. Этого не видят водящие, хотя остальные игроки начинают понимать, в чем заключается шутка.

Игрок со свистком бегаёт внутри круга, время от времени подавая сигналы и ловко обегая водящих.

Те машут жгутами по воздуху, пытаясь осалить игрока со свистком.

Можно провести игру и без жгутов. Тогда один водящий старается не осалить другого, а поймать его.

40. Дружные салки

Количество игроков: любое

Играющие выбирают водящего — салку. Салка считает до трех, после чего все разбегаются, а салка ловит (салит) убегающих.

Когда водящий догоняет кого-либо, любой игрок, находящийся вблизи и желающий выручить товарища, может перебежать между водящим и убегающим. После этого водящий должен догонять перебежавшего или еще кого-либо из игроков. Таким образом, каждый игрок, подвергая себя опасности, вместе с тем может выручить своего товарища.

Когда водящий догонит убегающего, они меняются местами. Сцепившихся за руки осаливать нельзя.

Можно договориться о том, что нельзя осаливать тех, кто присел на корточки, и т. п.

41. Рыбак

Количество игроков: любое

Дополнительно: удочка (веревку длиной 3—4 метра, с укрепленным на конце мешочком с песком (горохом)).

Играющие становятся в круг, ведущий выходит на середину круга с удочкой.

Кружась на одном месте или вращая удочку (перекладывая ее быстро из руки в руку), ведущий водит удочку так, чтобы она, скользя по полу, проносилась под ногами играющих.

Стоящие по кругу внимательно следят за мешочком и подпрыгивают так, чтобы он их не задел.

Если это случится, то игрок, "попавшийся на удочку", выходит из игры. К концу игры в кругу останется лишь несколько наиболее ловких ребят, которые и считаются победителями. Можно условиться, что тот, кого мешочек задел по ногам, не выходит из игры, а сменяет ведущего.

Эту игру можно проводить и как небольшое соревнование между двумя командами.

Игроки, стоящие по кругу, рассчитываются на "первый-второй". Первые номера составляют "одну команду, а вторые — другую.

Ведущий крутит веревочку. Игрок, которого мешочек задел, поднимает руку и громко называет свой номер. Его команда получает 1 штрафное очко. Если это случится с игроком другой команды, она тоже получает штрафное очко.

Игра продолжается 5—8 минут. Выигрывает команда, получившая за это время наименьшее количество штрафных бчков.

Во время игры важно следить за тем, чтобы веревочка не поднималась от пола (земли) больше чем на ладонь и чтобы ребята прыгали легко на носках.

42. Пятнашки

Количество игроков: любое

Играющие становятся по кругу на расстоянии вытянутых рук. Выбирают двух водящих. Один из них — пятнашка, другой — убегающий. Перед началом игры они становятся за кругом с разных сторон.

По знаку ведущего пятнашка обегает круг и старается осалить убегающего.

Последний, когда его начинают настигать, становится в круг между остальными игроками на любое место. В этот же момент сосед, оказавшийся с правой стороны, становится новым убегающим, и пятнашка продолжает его преследовать.

Если пятнашке удалось догнать и осалить убегающего, они меняются ролями.

Чтобы усложнить игру, можно ввести такое правило:

если убегающий встал в круг, то сосед, находящийся справа, делается пятнашкой, а прежний пятнашка в тот же момент становится убегающим. Участникам игры не разрешается перебежать через круг.

43. Шаг за шагом

Количество игроков: любое

Выбирают водящего, который поворачивается лицом к стене или к дереву. Он закрывает глаза ладонями.

Игроки располагаются шеренгой за чертой в 15-20 метрах от водящего. Водящий медленно и громко произносит: "Быстрее шагай, оглянись - замирай! Раз, два, три..." - и быстро оглядывается назад.

Пока водящий говорит, каждый из игроков делает по направлению к нему несколько шагов (или короткую перебежку), а затем останавливается и стоит не шевелясь, пока водящий опять не отвернется.

После этого все снова приближаются к нему и замирают, как только водящий оглядывается назад. Задача водящего - заметить, кто из игроков не успел остановиться или пошевелился. Того водящий отсылает обратно за черту.

Когда большинство игроков приблизится к водящему, один из них легко ударяет его по плечу или по спине. После этого все поворачиваются и как можно скорее устремляются обратно за черту.

Водящий тоже поворачивается и преследует игроков, стараясь осалить кого-нибудь из них, пока тот не добежал до черты.

Осаленный становится новым водящим. Если догнать никого не удалось, водящий возвращается на прежнее место, и игра продолжается.

44. Земельки

Количество игроков: любое

Дополнительно: камушки

Нужен приличный кусок земли, на котором надо нарисовать большой круг и поделить его по числу участников игры на сектора.

Каждый встает на свой участок. Первый игрок пинает камушек - его задача попасть по ногам следующего игрока. Если удалось - отмеряет от его участка кусок земли, отмеряемый размером ступней. Если же камень не долетел - перелетел или даже не долетел до границ собственного участка первого игрока, то каждый игрок отмеряет по кусочку земли у промазавшего игрока.

Дополнительные правила можно установить совершенно разные и за ошибки опять же назначать по сколько "ступней земли" теряет оштрафившийся. Задача игры - завоевать всю землю.

45. Точно в цель

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Играющие становятся в круг. На земле перед ними проводится черта. В середину круга идет водящий.

Ребята, стоящие по кругу, перебрасывают между собой волейбольный мяч. Они выбирают удобный момент, чтобы запятнать мячом водящего. Тот, кому это удастся, сменяет водящего в кругу, а водящий идет на его место

Игру можно усложнить и проводить, соблюдая следующие условия. Водящий все время увертывается от мяча, чтобы его не могли осалить. Игрок же, бросая в него мяч, громко произносит: "Цель". Это означает, что мяч метается в водящего, а не передается партнеру по кругу. Если при этом игрок промахнулся и не попал по цели, то он встает на одно колено. В этом положении он продолжает ловить и бросать мяч в водящего. В случае вторичного промаха, он встает на оба колена и в этом положении продолжает игру.

Однако, если, бросая мяч в водящего, игрок в третий раз промахнулся, то он выходит из игры. Если же попал, то снова встает на одно колено и продолжает играть. В случае вторичного попадания он имеет право опять продолжать игру стоя. Если мяч, брошенный кем-либо, коснулся водящего, а игрок, бросивший мяч, не произнес при этом слова "цель", то попадание не засчитывается и игра продолжается без смены водящего.

46. Кот и мыши

Количество игроков: любое

Коту (водящему) завязывают глаза и несколько раз вращают вокруг собственной оси, чтобы он потерял ориентировку. Остальные участники игры - мыши, находясь на безопасном расстоянии от кота, начинают его поддразнивать:

— Кот, кот, на чем спишь?

— На мосту.

— Чего пьешь?

— Квас.

— Лови мышек — нас!

И все разбегаются. Задача кота — поймать хотя бы одну мышку. Когда мышка попалась, кота освобождают от повязки, и он становится мышкой, а пойманная мышка — котом. И все начинается сначала.

47. Скорее в круг!

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

В середине площадки чертят круг диаметром 1-2метра (в зависимости от числа играющих). Выбирают водящего, который становится в круг. Остальные игроки располагаются за кругом. Они становятся на равном расстоянии друг от друга и чертят вокруг себя небольшие кружки диаметром в 0,5метра. Перед началом игры все участники входят в большой круг. Один из них подкидывает мяч вверх (и немного в сторону), а остальные, кроме водящего, разбегаются по своим кружкам. Водящий, как только мяч коснулся земли, старается ударом руки закатить мяч в центральный круг. Однако стоящие в кругах мешают ему сделать это, также отгоняя мяч руками. При этом они имеют право выбегать из своих кругов и отбегать от них. Но вместе с тем игроки зорко следят за тем, чтобы водящий не занял их место в кружке. В противном случае игрок, оставшийся без круга, становится новым водящим.

Если водящему удалось закатить мяч в круг или прокатить его через круг, игра начинается снова. При этом учитель назначает нового водящего.

Можно усложнить игру и условиться о том, что водящий может занимать не только свободный круг (когда из него выбежал игрок), но и прокатывать через этот круг мяч. Если это ему удастся сделать, то игрок, занимавший ранее этот круг, сменяет водящего.

Участникам игры надо объяснить, что катить мяч по земле следует, поддерживая его руками.

Нельзя ударять по мячу так, чтобы он подпрыгивал выше 30сантиметров, а также дотрагиваться до мяча ногами. Нарушивший эти правила становится водящим.

48. Попробуй отними!

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Участники располагаются по кругу. Они размыкаются на расстояние вытянутых рук. Выбирают водящего, который выходит в середину круга.

Стоящие по кругу начинают перебрасывать между собой волейбольный (или баскетбольный) мяч. Водящий бегаёт в середине круга. Он старается перехватить мяч или хотя бы дотронуться до мяча рукой, когда мяч находится в воздухе или в руках у игроков.

Если водящему удалось это сделать, на его место идет тот игрок, который последним бросил мяч, а водящий становится в круг.

Перед игрой можно условиться, что мяч можно бросать друг другу не только по воздуху, но и перекатывать по земле. Играющие могут покидать свое место в кругу, если мяч выкатился из круга. Взяв мяч и вернувшись на место, они продолжают игру. Водящий также имеет право выбегать за круг и салить там мяч.

Чтобы усложнить игру, можно выбрать двух водящих. Можно также договориться перебрасывать мяч по воздуху не выше вытянутых вверх рук и не ниже колен. За соблюдением этих правил следит учитель, который за их нарушение вводит в игру новых водящих (из числа нарушителей правил), а прежних ставит в круг.

49. Выбей мяч

Количество игроков: любое

Дополнительно: футбольный мяч.

Играющие встают в круг на расстоянии одного метра один от другого. Участники игры выбирают водящего, который берет мяч и становится в середину круга.

Ударяя ногой по мячу, он старается выбить его за пределы круга. Игроки стараются задержать мяч, подставляя ноги, любую часть тела, кроме рук, и не давая мячу вылететь из круга.

Если игроки перехватят мяч, они начинают перекатывать его между собой. В этом случае задача водящего - отнять мяч у стоящих по кругу и снова сделать попытку выбить его за пределы круга.

Если водящему это удалось, то на его место идет тот игрок, который пропустил мяч с правой стороны от себя.

Следует условиться, что мяч считается правильно выбитым в том случае, если он пролетел не выше колен играющих. Можно принять и более сложный вариант игры. В этом случае игроки, стоящие по кругу, в ходе игры держатся за руки и не имеют права их разъединять. Остальные правила остаются прежними. Игру лучше проводить с одними мальчиками.

50. Лисы и охотники

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Площадка, размеры которой можно приравнять к баскетбольной (26x14 метров), ограничивается со всех сторон линиями.

Из играющих выбирают водящего - "охотника". Ему дают в руки маленький мяч. Все остальные играющие - "лисицы".

Охотник выходит на середину площадки, а лисы собираются вокруг него. Охотник три раза подбрасывает мяч вверх и ловит его. После третьего броска лисицы разбегаются в разные стороны. Охотник, поймав мяч, бросает его в одну из лисиц, стараясь ее запятнать. Осаленная лисица становится помощником охотника. Она получает право поднимать с земли мяч и передавать его охотнику, облегчая ему задачу.

Таким образом, в ходе игры у охотника становится все больше помощников, а количество лисиц сокращается.

Когда у охотника появится первый помощник, в игре начинает действовать такое правило. Лисицы могут поднимать брошенный в них мяч и перебрасывать его между собой так, чтобы охотник с помощниками не смогли им завладеть. Теперь уже водящие стараются перехватить мяч, чтобы продолжать салить играющих.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все лисицы, кроме одной. Эта лисица, проявившая себя самой ловкой, становится новым охотником. Игра проводится еще раз.

В ходе игры нужно следить за тем, чтобы лисицы не забегали за границы площадки. Иначе каждая из них считается осаленной и становится помощником охотника.

Перед началом игры можно условиться, что салить мячом можно куда угодно, кроме головы.

51. По порядку номеров

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Играющие становятся по кругу и рассчитываются по порядку номеров. Один из играющих берет мяч, выходит с ним на середину круга, а затем сильно ударяет мячом о землю и громко называет один из номеров. Все игроки разбегаются в разные стороны. Тот, кого вызвали, становится водящим. Он ловит или поднимает с земли мяч и громко дает команду: "Стоять!"

После этого все играющие должны сразу же остановиться. Водящий, не сходя с места, бросает мяч в любого участника игры, стараясь запятнать его. Играющий может как угодно увертываться от мяча, но с места сходить ему не разрешается.

Если водящий промахнулся, он снова бежит за мячом. В это время остальные игроки могут свободно переходить с места на место, пока водящий, схватив мяч, снова скамандует: "Стоять!"

Водящего сменяет тот, кого он запятнает мячом.

52. Девять стеклышек

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч, 9 стеклышек.

Стеклышки выкладываются в центре нарисованного квадрата по типу как для крестиков-ноликов (по три квадратика в три ряда).

Выбирается водящий. Он становится с одной стороны квадрата, а другие игроки напротив. Один из игроков метко разбивает сложенные стопочкой стекла. Водящий ловит мяч и начинает выбивать суетящихся на квадрате игроков. А те стараются быстренько разложить стеклышки-камешки по квадратикам - по одному в каждый. Если им это удалось, игра начинается с начала. А не удастся им это может по той причине, что игрок, которого выбили мячиком, выбывает из игры.

53. Скучно так сидеть

Количество игроков: любое

Дополнительно: стулья

Вдоль противоположных стен зала стоят стулья. Дети садятся на стулья около одной стены. Читают стишок:

Скучно, скучно так сидеть,

Друг на друга все глядеть.

Не пора ли пробежаться

И местами поменяться?

Как только стишок прочитан, все дети бегут к противоположной стене и стараются занять свободные стулья, которых на один меньше, чем участников игры. Тот, кто остается без стула, выбывает.

Потом убирают два стула. Все повторяется до тех пор, пока победиель не займет последний оставшийся стул.

54. Кто задел?

Количество игроков: любое

Дополнительно: повязка на глаза

Одному ребенку завязывают глаза и поворачивают спиной к остальным. Кто-нибудь легонько задевает его рукой, надо отгадать, кто это?

Если отгадал, то задевшему завязывают глаза и он становится угадкой.

55. Кошки-мышки

Количество игроков: любое

Дополнительно: стулья

Стулья ставятся по кругу, сиденьями вовнутрь. Половина детей садится на стулья - это мышки, остальные встают сзади - это кошки. Одной кошке мышки должно не хватить, то есть она стоит за пустым стулом. Эта кошка подмигивает какой-нибудь мышке.

Задача мышки: перебежать на пустой стул к подмигнувшему. Задача кошки, стоящей сзади: руками задержать ее. Если не удержала - сама подмигивает следующей мышке.

Через некоторое время мышки и кошки меняются ролями.

56. Третий лишний

Количество игроков: любое

Дополнительно: стулья

В центр ставятся стулья, на 1 меньше, чем число участников. Дети под музыку ходят или бегают вокруг стульев. Внезапно музыка прекращается, надо успеть занять стул. Кому не хватило - выходит из игры. 1 стул убираем и все продолжается. Если детей очень много, в начале игры можно на пол положить листы газеты, но когда остается 3-4 человека, все же лучше поставить стулья.

57. Шарик

Количество игроков: любое

Дополнительно: воздушный шар

Ведущий подбрасывает воздушный шар. Пока он летит, можно шевелиться, коснулся пола - все должны застыть и не улыбаться. Кто не выполнил - выбывает из игры.

58. Клоун

Количество игроков: любое

Дополнительно: плакат, на котором нарисована голова клоуна, без носа, шарики из поролона, булавки

На стену прикрепить плакат. Все по очереди с завязанными глазами прищипывают булавкой "нос" (шарик из поролона) к плакату.

59. Бабушкин клубок

Количество игроков: любое

Дополнительно: веревка

Верёвка связывается в кольцо. Один человек, водящий, выходит из комнаты или отворачивается.

Остальные, держась двумя руками за верёвку, запутываются, образуя живой "бабушкин клубок".

Водящий должен его распутать, чтобы снова образовался круг.

60. Классики

Количество игроков: любое

Дополнительно: мел

На подходящей асфальтовой площадке мелом расчерчивается квадрат/прямоугольник.

Этот квадрат разбивается на "классы" (т.е. квадраты), которые нумеруются от 1 до 10 (можно и больше)

Задача играющих пропрыгать на одной ноге (или двух, в зависимости от порядка) по "классам" начиная с 1 до конца ни разу не сбившись.

61. Поймай воробышка

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Дети становятся в круг, выбирают "воробья" и "кошку". "Воробей" в кругу, "кошка" — за кругом.

Она пытается вбежать в круг, поймать "воробья". Дети не пускают.

62. Займи домик

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Дети разбиваются на пары, берутся за руки — это домики. Группа детей — птички, их больше, чем домиков. Птички летают. «Закапал дождик», птички занимают домики.

Кому не хватило домика, выбывают из игры, а потом меняются с детьми-«домиками».

63. Горелки с платочком

Количество игроков: любое

Дополнительно: платочек

Игроки стоят парами друг за другом. Впереди водящий, он держит в руке над головой платочек.

Все хором.

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Глянь на небо,

Птички летят,

Колокольчики звенят!

Дети последней пары бегут вдоль колонны (один справа, другой слева). Тот, кто добежит до водящего первым, берет у него платочек и встает с ним впереди колонны, а опоздавший “горит”, т. е. водит.

64. Плетень

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Дети, берутся за руки и становятся четырьмя шеренгами (одна напротив другой). Под музыку русской народной мелодии каждая из шеренг по очереди идет навстречу противоположной шеренге и кланяется.

После поклона дети возвращаются на прежнее место. С началом веселой плясовой дети выходят из своих шеренг, расходятся по всей комнате, танцуют, используя известные плясовые движения.

Как только музыка закончится, каждая шеренга должна занять свое первоначальное место, а дети быстро и правильно “заплести плетень” (взяться за руки крест-накрест).

65. Вороны и воробьи

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Выбираются 2 команды: “вороны” и “воробьи”. Герасим медленно говорит “Вороны!” и дети-“вороны” ловят “воробьев”, команде “Воробьи!” - наоборот!

66. Покупатель и горшок

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

По кругу на корточках сидят дети-“горшки”.

Один из детей - “продавец” - кричит:

Продаю горшки, продаю горшки!

Появляется “покупатель”, бежит по кругу, останавливается у одного ребенка-“горшка”.

“Продавец” нахваливает горшок:

Смотри, какой горшок красивый, блестящий, в нем и сметану можно держать, и молоко налить, и деньги прятать! Покупай!

“Покупатель” и “горшок” обегают круг, “покупатель” старается занять место “горшка”. В этом случае “горшок” становится “покупателем”. Игра повторяется.

67. Пожарная команда

Количество игроков: 10 и более человек

Дополнительно: стулья, музыкальный инструмент

Стулья по числу игроков устанавливаются по кругу, спинками внутрь. Играющие (пожарные) прохаживаются вокруг этих стульев под звуки музыки (удары бубна, барабана).

Как только музыка замолкает, игроки должны положить на стул, около которого остановились, предмет одежды. Игра продолжается.

Когда каждый участник снимет 3 предмета (они оказываются на разных стульях), звучит сигнал тревоги: «Пожар!». Игроки должны быстро отыскать свои вещи и надеть их.

Кто быстрее всех оденется, становится победителем.

68. Поезда

Количество игроков: 7 и более человек

Дополнительно: свисток

Каждый игрок строит себе депо: очерчивает небольшой круг.

В середине площадки стоит водящий – паровоз. У него нет своего депо. Водящий идет от одного вагона к другому. К кому он подходит, тот следует за ним. Так собираются все вагоны.

Паровоз неожиданно свистит, и все бегут к депо, паровоз тоже. Игрок, оставшийся без места, становится водящим – паровозом.

69. Больная кошка

Количество игроков: более пяти человек

Дополнительно: нет

Один игрок – это здоровая кошка, которая старается поймать всех остальных.

Каждый игрок, которого запятнали, должен положить руку точно на то место, где его запятнали. Он становится тоже кошкой, но больной и помогает здоровой кошке при ловле. Больная кошка может пятнать только здоровой рукой.

Игрок, которого не запятнали, побеждает. Он становится здоровой кошкой на следующий круг.

70. Один в круге

Количество игроков: 5 и более человек

Дополнительно: мяч.

Игроки становятся в круг и перебрасывают большой лёгкий мяч друг другу, пока кто-то не ошибётся и не уронит его. Этот игрок выходит в круг и становится посередине. Игроки продолжают перебрасывать мяч, но стараются, чтобы его не схватил стоящий в центре, а мяч попал в него. Если всё же центральному игроку удаётся поймать мяч, то он может бросить его в любого. В кого попадёт, тот занимает его место.

Игра становится интереснее, если идёт в хорошем темпе и быстрой передачей удаётся заставить хорошенько повертеться и попрыгать стоящего в центре.

71. Мышеловка

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Дети становятся в круг, взявшись за руки - это мышеловка. Один или двое детей - «мышки». Они вне круга. Дети, взявшись за руки и подняв их вверх, двигаются по кругу со словами:

Ах, как мыши надоели,

Все погрызли, всё поели!

Берегитесь же, плутовки,

Доберёмся мы до вас!

Вот захлопнем мышеловку

И поймаем сразу вас!

Во время произнесения текста "мышки" вбегают и выбегают из круга. С последним словом "мышеловка захлопывается" - дети опускают руки и садятся на корточки. Не успевшие выбежать из круга "мышки" считаются пойманными и встают в круг. Выбираются другие "мышки".

72. Ведьма

Количество игроков: любое

Дополнительно: веревка

Из веревочки выкладываем круг. Это - дом ведьмы, в котором один из игроков - ведьма - подстерегает добычу. Остальные ползают вокруг ведьмино дома.

Когда ведьма выходит наружу, все очень быстро удирают.

73. Прятки

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Дети прячутся в квартире, а ведущий их должен найти.

Кого найдут первым, тот становится ведущим.

74. Разбойники

Количество игроков: любое

Дополнительно: любые предметы

Прячем в комнате несколько предметов. Вернувшиеся в комнату игроки должны отыскать пропажу.

75. Качели

Количество игроков: любое

Дополнительно: покрывало

Один игрок ложится на покрывало, другие поднимают его повыше и качают. Каждые 2-3 минуты игроки по очереди меняются местами.

76. Воздушный шарик

Количество игроков: любое

Дополнительно: воздушный шарик

Хорошо надутый воздушный шарик подбрасываем в воздух. Указательным пальцем нужно подталкивать его вверх, не давая упасть.

Кому не удалось это сделать - выходит их игры.

Выигрывает тот, кто останется последним.

77. Вот такая я змея!

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Игроки ложатся на спину и передвигаются от старта до финиша, стараясь не задеть расставленные на их пути предметы.

78. Спрятанные конфеты

Количество игроков: любое

Дополнительно: десять конфеток

Все, кроме одного игрока, выходят из комнаты. Оставшийся прячет там десять конфеток, затем снова зовет остальных. Победит тот, кто найдет больше конфет.

79. Скачки

Количество игроков: любое

Дополнительно: воздушные шары по количеству участников

Скачем на туго надутом воздушном шаре, пока он не лопнет.

У кого первым получилось лопнуть шарик, тот и победитель

80. Кто последний?

Количество игроков: 2-3

Дополнительно: гимнастическая палка (черенок швабры) или бельевая веревка.

Игра может пригодиться, когда нужно определить водящего.

Играющие по очереди хватаются за палку или веревку, начиная примерно с середины. Выигрывает тот, кто окажется последним.

81. Бой подушками

Количество игроков: двое и больше

Дополнительно: бельевая веревка, две подушки

Двумя короткими веревками выкладываем на полу кружочки-поля на небольшом расстоянии друг от друга (до метра). Если жалко разрезать длинную веревку, выкладываем на полу "восьмерку".

Играющие встают на свои поля и начинают колошматить друг друга не очень тяжелыми подушками. Проигрывает тот, кто вышел за пределы своего поля.

Усложнить игру можно, уменьшив площадь полей или объявив борьбу по новым правилам: на одной ноге, одной рукой или с завязанными глазами.

82. По весу стройся!

Количество игроков: чем больше, тем лучше

Дополнительно: нет

Ведущий дает команду строится в шеренгу, а игроки должны выполнить ее как можно быстрее.

Смысл игры в том, что надо не просто построится, а построится по признаку, который назовет ведущий. Признаки могут быть такие:

- по длине волос;
- по первой букве фамилии или имени в алфавитном порядке;
- по длине одежды или высоте каблука;
- по весу;

И т.д.

83. Стоп!

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Выбирается ведущий. Играющие становятся в круг, ведущий – за кругом спиной к игрокам. По команде ведущего игроки начинают быстро передавать друг другу мяч по кругу по часовой или против часовой стрелки. Бросать мяч нельзя, он постоянно должен находиться в руках у кого-то из участников.

Ведущий быстро командует «Стоп!». У кого из игроков в этот момент оказался мяч, тот выходит из игры. Игра продолжается, пока не останется один участник.

84. Маятник

Количество игроков: трое

Дополнительно: нет

Это игра на воде.

Двое, войдя в воду по грудь, становятся друг против друга на расстоянии примерно метра. Третий стоит между ними — он-то и будет исполнять роль маятника, падая боком то в одну, то в другую сторону и уходя с головой под воду. (Последнее, впрочем, не обязательно.) А партнеры принимают его поочередно на руки и отталкивают ладонями. Так он и качается из стороны в сторону. Когда ему надоест быть маятником, на его место встанет кто-то из тех, кто его раскачивал. Наверное, интересно поиграть в эту игру с папой и мамой? Правда, папе стать маятником будет трудно...

85. Качели для двоих

Количество игроков: двое

Дополнительно: нет

Вода — по пояс. Игроки стали друг против друга, взяли за руки и присели, упершись ступнями. Головы у обоих пока над водой. Но вот кто-то из них, вдохнув хорошенько, первым откидывается назад, приседает поглубже. Голова его оказывается в воде, зато он приподнял второго. Теперь черед того делать глубокий вдох и погружаться под воду, вытягивая наверх первого, а то ему уж и дышать нечем.

Вот так и раскачиваются они, по очереди исчезая в воде и появляясь из нее. Пока не надоест.

86. Гуси-лебеди

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Выбрав двух или одного волка, смотря по числу детей, выбирают вожака, того, который заводит, то есть начинает игру. Все остальные представляют гусей.

Вожак становится на одном конце, гуси — на другом, а волки в стороне прячутся.

Вожак похаживает, поглядывает и, как заметит волков, бежит на свое место, хлопает руками, крича:

Вожак. Гуси-лебеди, домой!

Гуси. Почто?

Вожак. Бегите, летите домой, Стоят волки за горой!

Гуси. А чего волкам надо?

Вожак. Серых гусей щипать Да косточки глотать.

Гуси бегут, гогоча: «Га-га-га-га!»

Волки выскакивают из-за горы и бросаются на гусей; которых поймают, тех отводят за гору, и игра начинается снова.

Всего лучше в гусей-лебедей играть на воле, в саду.

87. Чур на дереве!

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Выбирают такое место, где есть несколько деревьев.

Один встает в середину между деревьями, а другие становятся возле деревьев и начинают перебегать от дерева к дереву. Стоящий посредине должен их ловить, пока бегущий не подбежал еще к дереву и не сказал: «Чур на дереве!»

Пойманный становится водырем, а водырь занимает его место у дерева.

88. Веселые силачи

Количество игроков: двое

Дополнительно: нет

Двое примерно равных по комплекции детей усаживаются спина к спине, крепко упираются друг в друга и пытаются встать в этом положении на ноги (со сцепленными руками или без).

После этого надо снова сесть, так же крепко упираясь друг в друга

89. Картошка

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Мяч должен быть легким, лучше небольшой надувной. Игроки став в круг перекидывают мяч друг-другу (ловят или отбивают как в игре "волейбол"), тот кто пропускает или роняет мяч становится "картошкой" - садится на корточки в круг и по нему могут производиться удары мячом.

Если мяч после удара по "картошке" падает на землю, то он не считается пропущенным и игра возобновляется, если "картошке" удастся поймать мяч (наподобие "свечи"), то "картошкой"

становится потерявший мяч, а остальные игроки выходят из круга. Последний из двух оставшихся игроков, уронивший мяч на землю, становится первой "жертвой" нового кона.

90. Вышибалы

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Игровое поле (длиной ~8-10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы (водящие), их задача - выбить мячом игроков с поля, мяч подается поочередно от одного вышибалы к другому, существует масса вариантов игроков.

а) вышибалой становится "выбитый" или вновь прибывший игрок.

б) играющие делятся на команды и выбитые игроки уходят с поля пока не будут выбиты все игроки команды, при этом из рук вышибалы может быть поймана "свечка", что означает либо возможность остаться в круге, либо возврат одного из выбитых игроков на поле.

91. Сыщик, ищи вора

Количество игроков: любое

Дополнительно: шапка, бумажки, ручки

Итак, в шапку складываются бумажки с ролями: Сыщик, вор, король, судья, палач и т.п.

Игроки наугад вынимают бумажки и только "сыщик" предьявляет то, что ему досталось. Теперь он должен найти "вора" среди игроков, если угадывает - судья наказывает "вора", если нет, то "сыщика", "палач" обязан проследить за исполнением приговора.

92. Дедушка Водяной

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Все встают в круг и ходят вокруг, водящего с закрытыми глазами :

- Дедушка Водяной, что сидишь ты под водой! Выгляни на чуточку, на минуточку!

После чего водяной встает и выбирает наугад любого игрока, трогает и пытается угадать - кто это.

Если угадал, то угаданный становится "Водяным".

93. Король

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Игроки встают в круг, водят вокруг водящего ("короля") хоровод со словами:

Шел король по лесу, по лесу, по лесу,

Нашёл себе принцессу, принцессу, принцессу, (козел из хоровода выбирает принцессу)

Давай с тобой попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем, (всеми выполняются указанные действия)

И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем,

И ножками потопаем, потопаем, потопаем,

И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем, Головкой покачаем, и снова начинаем... (выбирать принцессу лучше с закрытыми глазами)

94. Удочка

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч, веревка

Эта игра проводится на воде.

Стоящий в центре водящий раскручивает на веревке мяч, а остальные, расположившись по кругу, должны вовремя окунуться, чтобы мяч пролетел над головой, не жадев ее.

Кто попался на удочку, тому водить.

95. Водяные жмурки

Количество игроков: любое

Дополнительно: колокольчик, купальные шапочки

Эти жмурки необычны не только тем, что в них играют в воде, — глаза завязаны у всех, кроме одного. Вернее, не завязаны, а закрыты купальными шапочками. А один, вооружившись колокольчиком, дразнит ловцов...

Вот сразу двое с разных сторон двинулись на звук, но хитрец быстренько отплыл, отошел в сторонку, и те схватили не его, а друг друга. Тот, кто все-таки сумел поймать звонящего, отдает ему свою шапочку, сквозь которую ничего не видно, и получает его колокольчик.

96. Невод

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

В эту игру стоит играть, когда народу соберется побольше. Посчитались — кому-то выпало водить: стараться осалить убегающих, уплывающих, увертывающихся от него, ныряющих (под водой салить нельзя!).

Но одному водить недолго придется: тот, кого он осалил, тоже принимается ловить других вместе с ним. Ловцов становится все больше. Вот их стало пятеро — теперь они должны не просто осалить каждого оставшегося, а взять его в кольцо. Но тот может спастись, если поднырнет под руки водящих. И тогда те двое, которые его опустили, выходят из воды на берег. Невод распался. Игра продолжается до тех пор, пока есть кого ловить. Тот, кто продержался дольше всех, — молодец.

97. Стрелой сквозь обруч

Количество игроков: любое

Дополнительно: обруч

Это игра проводится на воде.

На краю плотика, мостков закрепляется вертикально обруч. Вытянешь вперед руки, оттолкнешься, пролетишь сквозь обруч — и окажешься в воде.

Твоя задача — не помогая себе ни руками, ни ногами, проскользнуть по воде как можно дальше.

Заметь: если лицо опустишь в воду, результат будет лучше. Останься на том месте, которого ты достиг. Посмотрим, каковы будут успехи твоих соперников?

98. Крепкие и надежные друзья

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Все встают и выстраиваются в затылок в один большой круг.

Дальше надо встать как можно плотнее друг к другу, сделав круг более узким. Затем наступает главная и самая трудная часть. Попробуйте все одновременно согнуть ноги и присесть друг к другу на коленочки. Если получилось, рано радоваться! Теперь постарайтесь удерживаться в таком положении и еще вытянуть руки в стороны.

99. У медведя во бору

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Выбирается "медведь", который садится в стороне. Остальные, делая вид, что собирают грибы-ягоды и кладут их в лукошко, подходят к "медведю", напевая (приговаривая):

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

Медведь сидит,

На нас глядит.

(Варианты: Медведь не спит

И на нас рычит!

или: Медведь простыл,

На печи застыл!)

Лукошко опрокинулось (дети жестом показывают, как опрокинулось лукошко),

Медведь за нами кинулся!

Дети разбегаются, "медведь" их ловит. Первый пойманный становится "медведем".

100. Коробочки

Количество игроков: любое

Дополнительно: коробка из-под обуви, шарики

Коробку из-под обуви поставьте на гладкую поверхность открытой стороной к игрокам.

Проведите лаггинг.

Отступите от коробки на 5-6 шагов. Если вы освоили приемы игры в совершенстве, можно стрелять и с большего расстояния.

Каждый игрок, соблюдая очередность, делает выстрел таким образом, чтобы шарик катился, как в игре в кегли, по направлению к коробке.

Шарики, не достигшие коробки, остаются там, где они остановились, и считаются упавшими солдатами. Игрок, закативший шарик в коробку, может взять в плен упавших солдат. Если шарик, закатившись в коробку, вылетел назад, он так же считается упавшим солдатом.

Количество шариков, участвующих в игре, обговаривается игроками заранее. Выигравшим считается тот игрок, который наберет наибольшее количество шариков.

101. Ловушка

Количество игроков: как можно больше

Дополнительно: нет

Все играющие встают в три круга, взявшись за руки. Крайние идут вправо, средний круг идет влево, хлопая в ладоши. Поют песню. По сигналу (хлопок, свисток) игроки крайних кругов подают друг другу руки, стараясь захватить в капкан среднего. Захваченный встает в один из крайних кругов.

102. Колокольчик здесь

Количество игроков: трое

Дополнительно: колокольчик, 2 повязки на глаза

В центр круга выходят трое играющих: двум из них завязывают глаза, а третьему дают колокольчик. Играющий с колокольчиком время от времени звонит в него, двое других, бросаясь на звонок, стараются захватить его. Тот, кто с колокольчиком, искусно маневрируя по кругу, может создавать такие положения, когда играющие с повязками на глазах старательно выслеживают и ловят друг друга.

Если один из преследователей поймает играющего с колокольчиком, они меняются ролями.

103. Столбы

Количество игроков: 15-20 человек

Дополнительно: волейбольный мяч

Все встают в широкий круг. Игра начинается с вольной переброски волейбольного мяча. Всякий, кому брошен мяч, должен отбить его ладонями другим. Лишь только мяч упадет на землю, неудачно отбитый или неловко принятый, все тотчас же разбегаются в стороны, а уронивший мяч становится водящим. Его задача - как можно скорее поднять мяч, крикнув при этом «стой!» Игроки останавливаются там, где их застал этот возглас. Водящий с места, где поднят мяч, бросает его в ближайшего игрока.

Тому разрешается увертываться от мяча, но ни в коем случае не отрывать ног от земли. Удалось водящему задеть мячом игрока - значит он отыгрался. Игра начинается снова. Если водящий бросил мяч мимо цели, то его за это объявляют «столбом», то есть он должен стоять на месте не двигаясь.

Все играющие становятся снова в круг в 5-6 шагах от «столба», и игра возобновляется. Когда наступит момент разбега, «столб», лишенный этого права, остается на месте. Вероятно, в него и будет бросать мяч новый водящий, если остальные далеко разбегутся. При удачном броске он отыгрывается, а «столб» по-прежнему остается там, где стоял.

Игра продолжается. Если водящий промахнется, его самого ставят «столбом», а тот, в кого он бросил мяч, возвращается в круг играющих.

104. Клюнь приз

Количество игроков: любое

Дополнительно: марля, петушиная маска с клювом, фрукты, конфеты.

На двух стойках растягивается марля, на ней навешены призы - фрукты, конфеты, печенье и т. д. Играющему надевают петушиную маску с длинным клювом. Глаза прикрываются специальной занавесочкой. Задача играющего - подойти к стойке и «клюнуть» приз. Для ориентировки перед стойкой, на полу, чертится мелом черта.

105. В шляпе

Количество игроков: любое

Дополнительно: шляпа

Выбирается водящий. Задача водящего — осалить игрока в шляпе. Однако остальные игроки постоянно передают шляпу друг другу. Если игроку передали шляпу, он должен остановиться и надеть ее. Бегать, держа шляпу в руке, запрещается.

Если водящему удалось осалить игрока в шляпе, они меняются ролями. Меняются ролям водящий и игрок, уронивший шляпу на землю или забывший надеть ее на голову.

Чтобы сделать игру более динамичной и интересной, можно ввести в игру нескольких (двух - четырех) водящих и несколько шляп.

106. Танец с предметом

Количество игроков: любое

Дополнительно: небольшой предмет

Все игроки танцуют и одновременно передают друг другу небольшой предмет (игрушку, апельсин). Ведущий время от времени выключает музыку. Тот, у кого в этот момент оказался в руках предмет, выбывает.

Выигрывает последний оставшийся на танцевальной площадке игрок.

107. Капитан, корабль, рифы

Количество игроков: любое

Дополнительно: повязка на глаза

Из числа игроков выбираются капитан и корабль. Остальные участники рассредоточиваются по поляне изображая рифы. Кораблю завязывают глаза, и он начинает непрерывно двигаться. Цель капитана — провести корабль между рифами на противоположную сторону игровой площадки (для уточнения задачи можно также выбрать игрока, изображающего пирс, к которому должен причалить корабль). Для этого капитан отдает кораблю команды: Направо! и Налеву!. Корабль должен поворачивать в соответствии с этими командами, продолжая непрерывно двигаться. Если корабль заденет один из рифов — игра проиграна и выбирается новая пара — капитан и корабль. Можно попытаться провести игру одновременно для 2—3 пар капитанов и кораблей (при этом для каждого из них нужно обозначить собственный пирс).

108. Переход пропасти

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

На земле или на полу чертится линия. Все участники делятся две команды. Игроки одной команды становятся в ряд, боком друг к другу, и берутся за руки. Каждая команда приставным шагом двигается по линии (команды начинают движение с противоположных концов линии). Самое трудное - разойтись по линии, когда команды встречаются (лицом друг к другу). Команда, игроки которой сошли с линии, считается проигравшей.

Для того, чтобы выиграть, разрешается сталкивать игроков противоположной команды.

109. Охотники

Количество игроков: любое

Дополнительно: три небольших мячика (возможно использовать также сосновые шишки).

Выбираются трое водящих — “охотники”, каждый из них берет по мячику. По команде ведущего все игроки (в том числе и “охотники”) свободно прогуливаются по площадке. Как только ведущий говорит: “Стоп”, игроки должны замереть на месте, а “охотники” (тоже не сходя с места) пытаются попасть мячиком в кого-нибудь из игроков. Те охотники, которым это удается, меняются с осаленными игроками ролями. Затем игра повторяется.

Кроме того, можно играть на маленькой площадке на выбывание. Игроки, осаленные “охотниками”, покидают площадку. Охотник, который промахнулся, тоже выбывает из игры.

Выигрывает последний участник, оставшийся в игре. В этом варианте игры количество “охотников” можно увеличить.

110. Рыбки

Количество игроков: любое

Дополнительно: удочка, то есть длинная веревка.

«Удочку» одним концом привязывают к забору, стене, дереву или специально вбитому в центре площадки шесту. Один из играющих по жребию избирается «приманкой». Взявшись за свободный конец веревки, он старается, не выпуская веревки из рук, запятнать кого-нибудь из играющих, то есть поймать «рыбку». Остальные играющие стремятся «клюнуть приманку» — слегка ударить водящего, но так, чтобы «приманка» их не запятнала. Играющий, пойманный «приманкой», становится к «удочке» и делается «приманкой», после чего игра продолжается.

111. Приглашение

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Играющие становятся в круг. Баянист играет польку. Водящий выходит на середину круга и, танцуя, приближается к одному из играющих. Остановившись перед ним, он делает различные движения, приглашая его танцевать. Все его движения приглашаемый повторяет.

Затем водящий идет, танцуя, приглашать другого игрока. Все приглашенные следуют за водящим, повторяя его упражнение. По сигналу все бегут на свои места. Кто задержится или позже прибежит на свое место, тот идет водить.

112. Утка-Гусь

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Дети стоят в кругу, руки держат за спиной. Выбирается водящий, ему дают в руки маленький мячик. Водящий стоит за кругом. На слова: «Утка, утка, утка!» — которые произносит водящий, он

идет мимо стоящих к нему спиной детей. На слово «Гусь!» — кладет в руки одному из участников игры мячик. После этого водящий и ребенок с мячиком в руках расходятся в разные стороны. Они идут шагом, а во время встречи говорят друг другу: «Доброе утро» или «Добрый день», «Добрый вечер», кивают головой и продолжают «путь» до того места, с которого начали движение. Побеждает тот, кто приходит первым. Идти нужно обязательно шагом. Победивший становится ведущим.

113. Шарики в штанах

Количество игроков: любое

Дополнительно: воздушные шары, большие штаны по количеству участников

По всему залу разбросаны воздушные шары.

Играющие надевают огромного размера штаны. Под веселую музыку они кладут в штаны как можно больше воздушных шариков.

Выигрывает самый проворный игрок.

114. Русалочки

Количество игроков: любое

Дополнительно: стул

Дети выбирают капитана и злую волшебницу. Волшебница садится на стул, а дети становятся друг за другом. Дети должны по очереди по команде капитана обойти стул, где сидит волшебница, так, чтобы та не услышала даже малейшего шороха при шаге.

Если же волшебница услышала шаги, то тот, чьи шаги она услышала, становится волшебницей.

115. Ласка-салка

Количество игроков: любое

Дополнительно: лед, легкая цветная шайба

На лед игроки выходят без клюшек. У водящего легкая цветная шайба. Он старается ударом шайбы осалить кого-либо из играющих. Ребята подпрыгивают, увертываются, приседают или пропускают шайбу под ногами, лишь бы она их не задела.

Тот, кого коснулась шайба, становится водящим.

116. Щелчки

Количество игроков: любое

Дополнительно: снег, клюшки, шайба

Эта игра проводится зимой на спортплощадке

Для этой игры соорудите у ледяной кромки площадки стенку из снега: насыпьте снег между двумя досками или фанерными щитами и спрессуйте его. Стенка должна быть не ближе чем в 5 метрах от линии боя. (Когда снежная стенка будет готова, щиты и доски нужно убрать.)

Играющие по очереди делают короткие, отрывистые удары клюшкой по шайбе — щелчки, причем такие, чтобы не только попасть в снежную стенку, но и пробить ее. Если шайба застряла в снегу, нужно линейкой измерить глубину пробитой ямки.

Побеждает тот, чья шайба глубже всех ушла в спрессованный снег.

117. Перекати мяч

Количество игроков: трое

Дополнительно: мяч

Трое детей становятся друг за другом, так, чтобы между ними было расстояние примерно полметра, затем расставляют ноги на ширине плеч. Ребенок стоящий посередине между двумя детьми считает медленно до пяти про себя.

Последний стоящий ребенок берет мяч и катит его под ноги стоящего посередине ребенка третьему ребенку. Тот ребенок катит обратно, и так дети делают до того момента, пока стоящий посередине ребенок не скажет "стоп", т.е не закончит считать до пяти.

Если мяч не успел докатиться до ребенка, то тот ребенок, кто катил мяч другому ребенку, становится посередине, т.е становится ведущим, а если нет, то игра продолжается.

118. Боулинг по-русски

Количество игроков: любое

Дополнительно: небольшие игрушки, конфеты, сладости, вареные яйца

По периметру стола поставлены призы: свистульки, пряники, конфеты, солдатики, матрешки, куколки, киндер-сюрпризы. Задача играющих — своим яйцом выбить ту вещь, которая

понравилась. Катать надо по очереди. Каждый играющий получает тот приз, который он выбил со стола своим яйцом.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут выбиты все призы.

119. ПМЖП

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Игра наподобие жмурок. Несколько детей выбирают ведущего. Он начинает считать про себя буквы: П, М, Ж, П. Любой игрок останавливает ведущего и на какой букве ведущий остановился, ту команду игроки и будут выполнять.

Первая "П" - это жмурки, но игроки могут сделать только 15 шагов. Если игроки сделали 15 шагов, то больше ходить они не имеют права. Ведущий должен ловить игроков.

"М" - это "мертвые" жмурки. Ведущий закрывает глаза и считает до 60. Когда ведущий досчитал до 60, он говорит "стоп", и игроки больше не могут ходить, они должны замереть на месте, а ведущий будет их искать с закрытыми глазами.

"Ж" - это обыкновенные жмурки.

Вторая "П" - это жмурки с прыжками. Игроки должны лишь прыгать, когда ведущий с закрытыми глазами будет их ловить.

Если ведущий поймал любого игрока, то игрок становится ведущим, а ведущий - игроком.

120. Оторви тянучку

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Игроки делятся на две команды. Каждая команда выбирает игрока-«тянучку». Каждая команда строится в цепочку и садится на пол, вытянув ноги вперед. Обе команды образуют острый угол, вершина которого — водящий. Первый игрок каждой цепочки двумя руками берется за руку водящего. Сзади к цепочке прикрепляется «тянучка» из чужой команды. По сигналу водящего «тянучки» начинают сильно раскачивать цепочку игроков чужой команды. Цель раскачивания — оторвать последнего игрока конкурирующей команды.

121. Свали чурбачок

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Игроки становятся в круг. В центре круга кладется мяч. По сигналу водящий, тоже стоящий в кругу, начинает деформировать круг, пытаясь вынудить кого-нибудь из играющих задеть мяч. Кто заденет мяч, вылетает. И игра начинается сначала.

122. Повелитель лунки

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

В центре площадки выкапывают лунку (если игра происходит в помещении – то мелом рисуют небольшой круг) и кладут в нее мяч. Выбирается Повелитель лунки (ведущий). Повелитель садится на расстоянии 3—5 м от играющих. Игроки встают в круг диаметром 4—6 м вокруг лунки на равном расстоянии друг от друга. Когда все готовы, Повелитель выкрикивает имя любого из игроков. Названный игрок должен быстро схватить мяч и осалить им одного из убегающих, кидая мяч с места или догоняя игрока.

Если названный Повелителем игрок промахнулся, то он выбывает из игры. Остальные снова занимают места по кругу, и игра продолжается.

Побеждает тот, кто продержится дольше всех. В следующей игре он становится Повелителем лунки.

123. Стоп, машина!

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ведущий, становиться, как можно дальше к игрокам, спиной. Игроки выстраиваются в шеренгу и по сигналу ведущего, начинают движение к нему. Сигналом может служить слово «старт».

Задача игроков, быстрее всех добежать до ведущего и коснуться его спины. Но во время движения игроков, в любой момент, любой количество раз, ведущий может произнести фразу: «Стоп, машина!!!». И все игроки должны замереть на месте.

Ведущий может обернуться и посмотреть, если он заметит, что кто-то шевелится или улыбается, тот игрок штрафует. Он должен отойти назад на пять шагов или вернуться на исходную позицию

(смотря на расстояние). После этого ведущий снова начинает игру и может снова остановить ее в любой момент.

Победивший игрок становится ведущим.

124. Укротитель диких зверей

Количество игроков: любое

Дополнительно: стулья

В комнате ставятся стулья на один меньше, чем игроков. Все занимают стулья, а один из играющих становится укротителем диких зверей. Остальные же выбирают для себя животных. Укротитель медленно идет по кругу и называет подряд всех животных. Тот, чье животное названо, встает и начинает медленно идти вслед за своим укротителем. Как только укротитель произносит слова «Внимание, охотники!», все играющие, включая укротителя, стараются занять пустые стулья. Тот, кому места не хватило, становится укротителем диких зверей.

125. Зеленая ягодка, красная ягодка

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Дети делятся на две команды. На игровом поле чертятся две линии на расстоянии 7—10 м друг от друга. Каждая команда выстраивается в шеренгу за линией лицом к игрокам другой команды. Одна команда получает название «Зеленая», другая — «Красная».

Играющие хором спрашивают ведущего: «Какую ягодку берете? С какого дерева сорвете?»

Ведущий отвечает: «Я гулять пойду, красную (зеленую) ягодку сорву!» Если был назван красный цвет, первый игрок команды «Красная» разбегается и пытается прорвать цепь команды противника. Если ему это удалось, он берет к себе в команду одного из детей «слабого звена». Если попытка была безуспешной, остается в противоположной команде.

Та команда, где через определенное в начале время окажется больше играющих, побеждает. Но победа может оказаться очевидной и раньше, если команда сохранит не больше двух игроков.

126. Морская артиллерия

Количество игроков: любое

Дополнительно: какая-либо мишень, снаряды

Мишень (коробка, корзина, кегля и т.п.) располагается на земле на определенном расстоянии от качелей. Игрок раскачивается на качелях и стреляет по мишени снежками, мячиками или какими-либо другими "снарядами". Учитываются точные попадания.

В этой игре необходима "пристрелка" — каждый игрок имеет право сделать несколько пробных выстрелов.

127. Веселые музыканты

Количество игроков: 15—20 детей

Дополнительно: 2 комплекта детских музыкальных инструментов (2 бубна, 2 маракаса, 2 трещотки, 2 колокольчика, 2 шумовые коробочки)

Десяти участникам дают в руки по одному из музыкальных инструментов. Звучит веселая музыка. Дети должны передавать друг другу по кругу эти инструменты, они не должны задерживаться ни у кого в руках. Музыка через некоторое время прерывается.

Дети, у которых оказались парные инструменты, остаются для продолжения игры, остальные садятся на места.

128. Футбол с пуговицами

Количество игроков: четное

Дополнительно: пуговицы

Игроки делятся на две команды. Ворота образуются из двух лежащих на полу пуговиц. Играют тремя пуговицами. Бить можно только средней пуговицей, лежащей между двумя другими. Бьют по воротам поочередно.

129. Шарик

Количество игроков: любое

Дополнительно: надувной шарик

Нужно перекидывать надувной шарик друг другу, но при этом нельзя сдвигаться с места, отрывать ступни от пола. Тот, кто сдвинулся с места или кто последним коснулся мяча, когда его уже никто не поймал, получает штрафное очко. Получивший три штрафных очка, выбывает из игры — он садится и наблюдает за игрой других.

Выигрывают те, кто остаются последними на игровом поле.

130. Жучок

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Играющие становятся в полукруг, а водящий на шаг впереди, спиной к ним. Правую ладонь он прижимает к правой стороне лица, ограничивая свой обзор, а левую — к правому боку, ладонью наружу. Кто-нибудь из играющих несильно ударяет ладонью по ладони водящего, и все играющие протягивают вперед правую руку с поднятым вверх большим пальцем.

Водящий после удара поворачивается к игрокам и старается угадать, кто прикоснулся к его ладони. Если он угадывает, то опознанный становится водящим. Если нет, то он опять водит.

131. Зоопарк

Количество игроков: любое

Дополнительно: повязки на глаза по количеству участников

Все участники должны выйти на середину комнаты. Каждому необходимо выдать платок или полотенце, чтобы завязать глаза. Игроки выстраиваются в один большой круг, а ведущий переходит от одного человека к другому и говорит на ушко, какое животное надо будет изображать.

Виды животных подбираются таким образом, чтобы они могли образовывать стада или стаи и при этом издавать какой-либо один характерный звук. Например, буйволы — мычат, утки — крикают, змеи — шипят, кабаны — хрюкают, собаки динго — лают, кукушки — кукуют, мыши — пищат, тигры — рычат.

Задание для игроков: необходимо с завязанными глазами ходить по комнате и искать своих "братьев по крови". При этом не забывать самим издавать опознавательные звуки.

Победителями становятся те "животные", которые первыми соберутся в единую группу.

132. Почта

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Игра начинается с переключки водящего с игроками:

— Динь, динь, динь!

— Кто там?

— Почта!

— Откуда?

— Из города ...

— А что в городе делают?

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет 5 фантов. Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить.

Водящий придумывает для них интересные задания. Дети считают стихи, рассказывают смешные истории, вспоминают загадки, имитируют движения животных.

Затем выбирают нового водящего, и игра повторяется.

133. Малечена-калечина

Количество игроков: любое

Дополнительно: небольшая палочка

Играющие выбирают водящего.

Каждый игрок берет в руки небольшую палочку (длиной 20-30 см). Все произносят такие слова:

Малечена — калечина,

Сколько часов

Осталось до вечера,

До зимнего?

После слов «До зимнего?» ставят палочку на ладонь или любой палец руки. Как только поставят палочки, ведущий считает: «Раз, два, три, ... десять». Выигрывает тот, кто дольше продержал предмет. Ведущий может давать разные задания: играющие, удерживая палку, должны ходить, приседать, поворачиваться вправо, влево, вокруг себя.