

Активные игры «Нашего двора»

Беговые:

Гуси-лебеди

Все игроки становятся у одной условной линии (*например, стены*) - очень удобно, например, было играть в беседках в детском саду. Выбирается водящий. Он говорит: «Гуси-гуси». Команда отвечает: «Га-га-га». Водящий: «Есть хотите?» Команда: «Да-да-да». Водящий: «Ну, летите!». Команда: «Нам нельзя серый волк под горой, не пускает нас домой». Водящий: «Ну, летите, как хотите, только крылья берегите!» После этого вся команда перебегает за вторую условную линию (*или к другой стене*). Водящий пытается поймать (*не засалить, а именно схватить и удержать*) какого-нибудь игрока или даже двух. Тот, кого поймали, присоединяется к водящему, и всё повторяется сначала, но ловят уже два игрока остальных. Игра продолжается до тех пор, пока непойманным не останется один «гусь» - этот игрок и считается выигравшим.

Цепи-кованные (Бояре)

Игроки делятся на две команды. Становятся шеренгами, взявшись за руки, друг напротив друга (*на расстоянии примерно 10-15 метров*). Одна команда кричит хором: «Цепи кованые, раскуйте нас!» Команда напротив спрашивает: «Кто из нас?». «Закованные» называют имя игрока из команды противников. Выбранный пытается с разбегу разорвать живую цепь (*важно выбрать "правильное место", которое кажется "слабым звеном"*). Если удастся разорвать цепь - игрок возвращается в свою команду, и забирает с собой одного из двух «расцепленных» товарищей. Если же нет - игрок становится в команду как раз между "звеньями", которые пытался разорвать. Есть другая "присловка" для этой игры, и другое ее название - "Бояре". Суть остается прежней, меняется только произносимый стишок (ниже цифры - это номера команд, произносящих считалочку):

1. Бояре, а мы к вам пришли. Дорогие, а мы к вам пришли.
 2. Бояре, а зачем пришли. Дорогие, а зачем пришли?
 1. Бояре, нам невеста нужна. Дорогие, нам невеста нужна.
 2. Бояре, а какая вам нужна. Дорогие, а какая нам нужна?
 1. Бояре, нам вот эта нужна. Дорогие, нам вот эта нужна.
 2. Бояре, у ней зубки болят. Дорогие, у ней зубки болят.
 1. Бояре, а мы пряничка дадим. Дорогие, а мы пряничка дадим.
 2. Бояре, она прянички не ест. Дорогие, она прянички не ест.
 1. Бояре, а мы плеточкой её. Дорогие, а мы плеточкой её.
 2. Бояре, она плеточки боится. Дорогие, она плеточки боится.
 1. Бояре, отворяйте ворота. Отдавайте нам невесту навсегда.
- А сама игра полностью такая же как "цепи - кованые".

Ручеек

В эту игру играть можно практически в любом месте: на поле, во дворе, в коридоре школы. Единственное условие - для игры нужно как можно

больше детей (*так интересней*). Количество играющих должно быть нечётным: все разбиваются на пары и встают друг за другом, соединив попарно высоко поднятые руки. Водящий входит в образованный коридор сзади, выбирает себе пару из играющих и встает в начало "ручейка". Освободившийся игрок становится водящим, идет в конец "коридора", проходит сквозь него и выбирает себе пару. Прелесть игры состоит в том, что в процессе водящих становится все больше (*все спешат как можно быстрее сами выбрать себе "пару"*), а коридор все длиннее. Еще одна прелесть игры в том, что таким образом часто проявлялась "скрытая" симпатия мальчишек и девчонок. У игры нет ни начала, ни конца, ни условий выигрыша-проигрыша - играют, пока не надоест.

Салки (латки) обычные

По считалке, как обычно, выбирается водящий ("*салка*"). Условно устанавливается площадка, на которой играют (*например, нельзя выбежать за пределы школьного двора или огороженной детской площадки*). Все разбегаются по площадке, водящий объявляет "Я - салка!" и начинает догонять всех игроков. Кого догонит и "осалит" (дотронется), тот становится "салкой", громко объявляет об этом, и начинает догонять игроков. Продолжаем до бесконечности

Салки "с домиком"

Для тех кто убегает, чертится "дом" (круг - мелом на асфальте либо палкой на земле). Игроки могут периодически отдыхать в "домике", салить их в это время нельзя, однако оставаться в домике долго - нельзя.

Салки "выше ноги от земли"

Убегающий имеет право в любой момент залезть на какой-нибудь предмет или просто сесть-лечь, подняв ноги от земли. При этом он кричит "Выше ноги от земли", и засалить его невозможно. Условие про недолгое пребывание в "спасительном положении" остается прежним.

Салки-пересекалки

Убегающие могут выручать игрока, за которым гонится салка, перебегая ему дорогу. Когда кто-то перебежал дорогу салке, он обязан гнаться за новой "жертвой", тут присоединяется и перебегает ему дорогу второй - и так до бесконечности. В конце концов, как правило, "попадается" тот, кто попытался перебежать дорогу слишком близко к водящему.

Салки "Чай-чай, выручай"

Когда игрока засалили, он останавливается, расставляет руки в стороны и кричит "Чай-чай, выручай". Другой игрок может подбежать к нему, дотронуться рукой и таким образом "выручить". Водящий, как правило, в это время не отходит далеко от первой "жертвы" в надежде поймать вторую и третью. Когда "засаленными" становятся все игроки, роль водящего переходит к первому пойманному (если вспомнится, кто будет первым).

Пряточные:

Прятки обычные

Простая и увлекательная игра. Играли в любое время года и практически в любом месте (*двор-дом-школа - где угодно*). Начинается игра с определения водящего. Для этого можно использовать любые считалочки, или вспомнить, кто в прошлый раз был проигравшим (*он и водит*). Водящий становится лицом к стене (дереву/столбу/забору) и начинает громко считать до 50. Когда счет закончился, кричит: "Раз-два-три-четыре-пять, я иду искать. Кто не спрятался - я не виноват!" Открывает глаза и идет искать спрятавшихся. Когда заметил кого-то - бежит обратно к той самой стене/дереву/столбу/забору, стучит и громко называет имя. Собственно, задача водящего - всех "застукать", задача спрятавшихся - вовремя заметить, что его нашли или что водящий отвлекся-отвернулся, и попытаться добежать к стене первым. Тот, кто успевает раньше водящего - считается "незастукаленным" и ждет, пока найдут остальных. Кого "застукалили" первым - становится водящим в следующей игре.

Прятки "Палочка-выручалочка"

Для этой игры нам понадобится еще Палочка-выручалочка (любая более-менее крупная палка или прут), которая кладется рядом с "дежурным" местом водящего. Начинается игра с определения водящего. Для этого можно использовать любые считалочки, или вспомнить, кто в прошлый раз был проигравшим (*он и водит*). Водящий становится лицом к стене (дереву/столбу/забору) и начинает громко считать до 50. Когда счет закончился, кричит: "Раз-два-три-четыре-пять, я иду искать. Кто не спрятался - я не виноват!" Открывает глаза и идет искать спрятавшихся. Когда заметил кого-то - громко кричит его имя, бежит обратно к стене/дереву/столбу/забору, хватает Палочку, стучит ею по стене и кричит: "Стуки-стук Марина" (*например*). Если тот, кого нашли, и чье имя громко назвали, успевает добежать к стене первым, он хватается Палочку-выручалочку, стучит по стене и кричит "Стуки-стук выручен!". Собственно, задача водящего - всех "застукать", задача спрятавшихся - быстро сориентироваться, когда его нашли и попытаться добежать к стене (и Палочке) первым. Кого "застукалили" первым - становится водящим в следующей игре. Главное в этой игре - не подражаться, схватившись за одну палочку с двух концов

Прятки "Сардинка"

"Сардинка" - это "прятки наизнанку" Вот только играть в эту игру лучше в достаточно большом, но ограниченном пространстве - это может быть скажем часть двора, огороженная забором, либо целый этаж школы, либо 2-3 подъезда одного дома. Игра, как обычно, начинается с выбора водящего. Выбирать его можно считалочкой или, например, потянуть жребий. Так как это "прятки наоборот", то считалочку от 1 до 50 считают все остальные, а водящий в это время идет прятаться. Дальше все хором кричат: "Раз, два, три, четыре, пять - мы идем тебя искать. Ты не спрятался - мы не виноваты!!" И все вместе идут искать одного спрятавшегося. Так как это прятки наоборот, то когда кто-то находит водящего, он не кричит, никуда не бежит, а тихо

садится/становится/ложится ;) рядом с первым игроком. И так далее. "Веселее" всего последнему не нашедшему, который недоумевает - куда такая толпа делась, ну и собственно толпе - нужно не шуметь-не смеяться, себя не выдавать, а иногда и помещаться 10-15 людям за каким-то небольшим укрытием.

Игры с мячом:

Тридцать три (33)

Играют несколько игроков. Для игры понадобится мяч и одно баскетбольное кольцо. Договариваемся о линиях броска по удаленности от кольца (3,6,9 - очковые, соответственно, примерно 3,6,9 метров от кольца). Первый кидающий выбирает любую линию, от которой и кидает мяч.

Дальше несколько вариантов развития событий:

1. Попал в кольцо. В этом случае засчитывается такое количество очков, с которого кидался мяч. Для следующего броска этот же игрок должен отойти дальше (если был на 3, то минимум до 6; если был на 6, то до 9; если был на 9, остается на месте)

2. Не попал в кольцо, но попал в щит. Очки не начисляются, а следующий игрок должен подхватить мяч и кидать его с той точки, в которой поймал. Причем если второй попадает, ему начисляется 3 очка, и дальше он может кидать с любой линии.

3. Не попал даже в щит. Вычитается то количество очков, которое пытался "заработать". Следующий игрок кидает мяч откуда захочет.

В игре нужно набрать 33 очка. Причем последние три (31, 32, 33) нужно забросить с 3-метровой линии, кинув и поймав мяч три раза подряд не двигаясь с места. Дается на последние броски 3 попытки. Если с трех раз не забросил - переход хода к следующему игроку. Первый набравший 33 очка - абсолютный победитель. Игра заканчивается после того как последний игрок наберет 33 очка - он проигравший.

Вышибалы

Для игры в вышибалу необходима достаточно просторная ровная площадка и мяч среднего размера. Играть в нее можно компанией от трех человек, но гораздо интересней играть большой компанией. Тогда от мяча сложнее увернуться, и особо хитрые могут прикрываться соседями. «Вышибалы» (двое выбираются считалкой или добровольно) встают с двух сторон площадки, расстояние от одного до другого зависит от ширины площадки или просто от настроения. «Вышибаемые» встают в центре. Задача вышибающих: перебрасываясь мячом, попасть им в вышибаемых игроков. Те, в свою очередь, должны пытаться увернуться. Игрок, которого вышибли, выбывает из игры (*отходит в сторонку*). Но его могут "спасти" его товарищи, если им удастся поймать мяч. Если выбиты несколько человек, то игрок поймавший мяч, сам выбирает из них того, кому следует вернуться в игру. Когда в команде "вышибаемых" остается один игрок, то он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. В случае удачи вся его

команда возвращается в игру, в противном случае команды меняются местами.

Есть также несколько усложнений (вариаций) кидания мяча:

1. "Свечка". Вышибала громко говорит "свечка" и кидает мяч высоко вверх. Тому из игроков, кто поймал мяч, дается дополнительная "жизнь". Игрок может поделиться жизнью с уже выбывшим игроком (поймавший мяч сам определяет, кого из команды ему выручить).
2. "Бомба". Вышибала громко кричит "бомба" и кидает мяч высоко вверх. В этот момент все игроки в поле должны присесть на корточки. Если мяч упадет на игрока - он выбывает из игры. Передвигаться в момент падения мяча можно, но не вставая с корточек.
3. "Макароны". Вышибала кричит "макароны" и кидает мяч как обычно. В этот момент все игроки обязаны "прилипнуть к месту" и двигаться "волнами", прижав руки к туловищу. В кого мяч попадет - то выбывает. Тут важно, чтобы мяч бросался в момент объявления условия (нельзя объявить "макарончики", дождаться пока все прилипнут и потом кидать мяч, это нечестно).

Горячая картошка

Все игроки становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч, отбивая его. Если кто-то из игроков мяч не отбил, он садится на корточки в центр круга ("котел"). Игра продолжается. Любой игрок по желанию может выручить «провинившихся». Для этого он, отбивая мяч, старается попасть им по сидящим в центре круга. «Освобожденный» (*тот, кого коснулись мячом*) вновь принимает участие в игре. Сидящие внутри круга стараются поймать летящий мимо мяч. Важно - при этом нельзя вставать с корточек в полный рост, можно только пытаться подпрыгнуть, не вставая в полный рост. Если кому-то из игроков это удалось, то все «наказанные» возвращаются в игру, а игрок, бросивший мяч, занимает их место. Для игроков помладше - то же самое, но мяч можно не отбивать, а ловить в две руки и быстро (!!! - картошка же горячая, обожжемся!!!) перекидывать следующему игроку. Если кто-то замешкался - тоже идет в круг "провинившихся".

Десятки ("десяты")

Для этой игры нужна небольшая площадка, стена, мяч и хотя бы два игрока. Каждый игрок должен выполнить десять упражнений:

10. Десять раз подряд ударить мячом об стену, отбивая его, как в волейболе.
9. Девять раз стукнуть мячом об стену, ударяя по нему ладонями снизу.
8. Восемь раз бросить мяч из-под правой ноги, ударяя о стену, а от стены поймать мяч руками.
7. Семь раз бросить мяч из-под левой ноги, ударяя его о стену, и от стены поймать мяч руками.
6. Стоя лицом к стене, шесть раз бросить мяч сзади между ногами об землю так, чтобы он отскочил к стене, ударился о стену, и затем поймать его в руки.
5. Пять раз, стоя спиной к стене, бросить мяч между ног, быстро повернуться и поймать его в руки после удара о стену.

4. Четыре раза бросить мяч о стену так, чтобы он отскочил от нее на землю, с отскока от земли снова ударить об стену и затем поймать.
3. Ударить мяч об стену три раза, сложив ладони лодочкой.
2. Два раза ударить мяч об стену сложенными вместе кулаками.
1. Подбросить и ударить мяч об стену прямым пальцем один раз.

После этого нужно сдать «экзамен»: каждое упражнение проделывается по одному разу, при этом нельзя смеяться и разговаривать. Если игрок с мячом во время выполнения какого-либо задания ошибся - мяч переходит к следующему по очереди игроку. По возвращению хода игра продолжается с момента, на котором игрок ошибся (но с "нуля", т.е. если из 8 сделано 5, потом ошибка, то когда дойдет ход, нужно снова сделать 8). Победителем считается тот, кто первым выполнит все задания и сдаст "экзамен". Как правило, при сдаче игроки старались активно мешать "экзаменуемому" (*смешили его, пугали, делали вид, что отбирают мяч*) - делали все, чтобы экзамен провалился.

Белки-стрелки

(кто-то эту игру по ошибке, а может и правильно, называет "казаки-разбойники") Игроки делятся на две команды, "стрелкам" дают время скрыться и затем начинается погоня, поиск ведется по следам-стрелкам расставленным игроками-"стрелками" на поворотах, а может и чаще. Как только последняя "стрелка" найдена и поймана, команды меняются ролями.

Пионербол

Пионербол - игра любимая до боли. Сейчас зачастую играют в детских оздоровительных лагерях (раньше это называлось "пионерлагерь"). Причем проводятся большие турниры, в том числе межлагерные. Победить в турнире было для нас большой честью. Для игры понадобится обычная волейбольная площадка и желательна волейбольная сетка (хотя, конечно, при игре во дворе допускались разные конфигурации, вплоть до веревок для сушки белья), а также мяч. Играет команда от 6 до 16 игроков. Разбиваемся на 2 команды, становимся по разные стороны сетки. Правила очень просты и напоминают волейбол. Единственное отличие: при подаче и ловле мяча не нужно его отбивать, нужно ловить в руки. Итак, игра: Игрок задней линии, находясь в пределах площадки, перебрасывает волейбольный мяч через сетку как можно дальше. Один из игроков соперника должен поймать мяч и, сделав с ним не более трех шагов (обычно по направлению к сетке), перебросить его обратно на сторону противника в то место, которое наиболее слабо защищено. Игрок, поймавший мяч с воздуха, таким же образом переправляет его обратно. Перекидка продолжается до тех пор, пока мяч не коснется земли. Команда, допустившая это или бросившая мяч за пределы площадки соперника, проигрывает очко. Игра продолжается до 10 очков, после чего игроки меняются сторонами площадки. В команде с одной стороны сетки можно сделать одну передачу (перекинуть мяч своему игроку, чтобы он кидал его через сетку). Правила этой игры официально не утверждены и не записаны, поэтому могут незначительно отличаться от двора к двору.

Штандер-стоп (Стоп-мяч)

Для игры нужно не меньше 4 игроков и мяч. Выбираем водящего. Он берет мяч в руки и становится в центр круга, который образуют остальные игроки. Водящий подбрасывает мяч и называет имя любого игрока (например, "Штандер-Паша"). Тот, чье имя назвали, должен поймать мяч, в это время все остальные разбегаются как можно дальше от него. Как только мяч пойман, игрок кричит: Штандер-стоп! Все замирают на месте.

Игрок с мячом выбирает любого игрока, до которого ему нужно будет дотронуться мячом.

Дальше игрок начинает говорить, сколько и каких шагов ему понадобится для того чтобы достать до игрока.

Шаги были такие:

- гигантские - шаг на весь размах ноги
- человеческие - обычные шаги
- лилипутские - когда пятка одной ноги ставится сразу перед носком другой
- муравьиные - на носочках делают маленькие шажки (один шажок сразу перед другим)
- зонтики - кружок вокруг себя на одной ноге
- утиные - шаги вприсядку
- лягушка - прыжок
- верблюжьих - нужно было шагать туда, куда доплюнул

Интересно, конечно, было назвать кучу "развлекательных" шажков, чтоб было веселее. Например, говорилось: "До Кати 7 гигантских, три зонтика, два лилипутских..." После того, как названы все шаги, игрок с мячом выполняет их и должен кинуть мяч в сторону загаданного игрока. Если игрок мяч поймал или увернулся, водящий снова подкидывает мяч вверх и все повторяется сначала. Если попал, то игрок становится водящим.

Прыговые игры:

3-15-10-20

Для игры нужен один ведущий (выбираем как обычно), от 2 до бесконечности игроков и ...лестница. Желательно ступенек на 8-10 и достаточно широкая (идеально подходят ступеньки парадного входа школы), вариации не запрещаются. Водящий становится сверху на лестнице, играющие снизу. Водящий произносит считалочку: Три-пятнадцать-десять-двадцать и прыгает на ступеньки. Одновременно с ним прыгают и все игроки. Водящий и игроки могут прыгать на ступеньки по разному: две ноги на одной ступеньке, стоять на одной ноге на одной ступеньке, две ноги на ступеньках рядышком или через одну, кто-то умел ставить ноги через две и даже через три ступеньки. Дальше все смотрят на позы. Тот, кто поставил ноги на ступеньки точно так как водящий, считается проигравшим и становится водящим. Если никто не стоит так как водящий, все прыгают снова под ту же считалочку: Три-пятнадцать-десять-двадцать Если вдруг на одни и те же ступеньки стали одинаково два и более игрока вместе с

ведущим, все прыгают снова. И так играем до бесконечности, или пока не надоест.

Классики

Для игры понадобится нарисовать мелом на асфальте фигуру с квадратами. Верхний полукруг называется "котел". Также нужно найти битую - это может быть камушек среднего размера, баночка из-под крема для обуви или конфет (в них для весу можно насыпать песок или землю). Игроки намечают очередь (кто за кем). Дальше первый игрок кидает битую на первый квадрат и прыгает туда.

Вариант 1. Обычный.

"Простые" классики. Прыгаем на одной ноге на 1, потом 2, потом сразу двумя ногами на 3-4, одной на 5, двумя на 6-7, одной на 8, двумя на 9-10, поворачиваемся на 180%, при этом оказываясь вновь двумя ногами на 9-10, и обратно тем же ходом. Дальше кидаем на 2 квадрат (это - "второй класс") и снова прыгаем сначала. И так далее, кидая битую все дальше и дальше, но всегда начиная прыгать с первого квадрата. На "обратном пути" нужно наклониться и поднять свою битую (если в этот момент игрок стоит на одной ноге, нужно все равно наклониться - тут главное не потерять равновесие). Если не попадаем битой в нужный квадрат, происходит переход хода - прыгает следующий игрок. Выигрывает тот, кто первый "осилит" 10 (десятку). Если битая вдруг попадает в "котел", то сторает один "класс" (надо будет кидать битую на 1 квадрат меньше, чем до этого "набрали").

Вариант 2. Разнообразный.

Главное отличие этого варианта в том, что битую нужно "провести" по всем классам - от 1 до 10. Пройденным класс считается после того, как игрок дошел до 10 ячейки вместе с битой.

Суть игры: кидаем битую на квадрат с соответствующим "классом" и дальше выполняем по очереди задания ("классы"):

Первый - обычный. Прыгаем или ходим как угодно, и перебрасываем битую на следующий квадрат при каждом шаге (прыжке).

Второй - кидаем битую на цифру "2" с закрытыми глазами. Дальше прыгаем и ходим как угодно, главное - дойти до 10 квадрата.

Третий - "кочерга". Прыгаем на правой ноге, "пинаем" битую всегда влево на следующий квадрат. "Переменка" (возможность отдохнуть стоя на 2х ногах) - на 5м квадрате.

Четвертый - на левой ноге. Битую "пинаем" все время вправо. "Переменка" (возможность отдохнуть стоя на 2х ногах) - на 6м квадрате.

Пятый - прыгаем (не ходим, а именно прыгаем) и пинаем битую двумя ногами одновременно.

Шестой - прыгаем и перебрасываем битую через одну клетку (1-3-5-7-9).

Седьмой - нельзя смеяться. Все вокруг в это время пытаются насмешить.

Восьмой - можно кидать битую из пятого класса (квадрата).

Девятый - кидаем битую на "9" и прыгаем с закрытыми глазами.

и Десятый - ручеек (т.е. десять раз на одной ноге из первого - в десятый), битую при этом можно не трогать.

Обязательные условия:

- если бита не попала в нужный квадрат, переход хода.
- с битой в одном классе двумя ногами не стоять (исключение - пятый класс, который полностью прыгался на 2х ногах).
- если попал в "котел", сгорает целый класс - переход хода и дальше нужно начинать с предыдущего уровня.
- не топтаться, не передвигать битую, и на черточки не наступать!

Резиночка

Для игры нужно 3-4 участника и та самая резиночка длиной не меньше 4 метров. Правила игры в резиночку: Два игрока становятся "в резиночку". Один игрок прыгает (выполняет ряд упражнений) - по очереди на всех уровнях. У нас обычно каждое упражнение выполнялось на всех уровнях по очереди, после чего переходили на следующее упражнение и начинали его прыгать с 1 уровня - так игра была разнообразнее. Иногда прыгалось по-другому - все упражнения сразу выполнялись сначала на 1, затем на 2,3 и так далее уровнях. На 5-6-7 уровнях сложные упражнения отменялись (об этом напишу ниже). Если игра идет втроем: как только прыгающий ошибается (сбивается, цепляется за резинку, наступает на резинку и т.п.) - он становится "в резиночку", и следующий игрок начинает прыгать. Продолжают прыгать всегда с того места, где сбивались. Если игра идет вчетвером: когда игрок сбился, его может выручить партнер по команде. Когда и он сбивается, пары меняются местами (сбившаяся команда становится "в резиночку"). Продолжают прыгать команды всегда с того места, где они в последний раз сбивались.

Уровни игры в резиночку:

- первые - когда резиночка находится на уровне щиколоток держащих
- вторые - резиночка на уровне колен
- третьи - резинка на уровне бедер ("под попой")
- четвертые - резинка на уровне пояса
- пятые - резинка на уровне груди
- шестые - резинка на уровне шеи
- и даже седьмые - резинка держалась руками на уровне ушей.

- Простые
- Бегунчики
- Трешки
- Ступеньки
- Рельсы
- Бантик
- Конфета
- Кораблик

Посиделочные игры

Колечко

Игроки садятся в ряд и складывают перед собой ладони лодочкой. Водящий зажимает в ладонях какой-нибудь мелкий предмет, обычно монетку или колечко. Затем обходит всех игроков по очереди, вкладывая каждому в "лодочку" свои сложенные "лодочкой" руки и приговаривая: «Я ношу-ношу колечко, и кому-то подарю» и незаметно вкладывает этот предмет в ладони одного из игроков. Затем произносит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко!» - и «отмеченный» игрок должен вскочить с лавочки и выбежать. При этом задача остальных игроков - удержать убегающего в своих рядах, поэтому "избранный" старается не показывать, что именно ему достался заветный предмет.

Краски ("Монах")

В игре в "Краски" сначала выбирался "продавец" (он же "черт") и "покупатель" (он же "монах"). Все остальные были "красками". Каждая "краска" загадывала свой цвет и тихонько сообщала его "продавцу". Итак, "краски" и "продавец" садились на скамеечку. "Покупатель" подходил к игрокам и говорил: Тук-тук.

Продавец: Кто там?

Покупатель: Я монах в синих штанах

Продавец: Зачем пришел?

Покупатель: За краской!

Продавец: За какой?

Покупатель: называет краску.

Если такой краски нет, продавец отвечает:

Такой краски у нас нет. Скачи по дорожке на одной ножке!! Тогда "покупатель" прыгает кружок на одной ножке вокруг скамейки (или рядом с ней) и возвращается за новой краской. Если же такая краска есть, "продавец" говорит: «Есть такая, платите столько-то (*называет число, как правило, возраст игрока*), но не показывает, кто это. "Покупатель" должен быстро расплатиться (похлопать по ладошке "продавца" столько раз, сколько нужно "заплатить"). "Краска" в это время вскакивала со скамейки и убегала так далеко, как могла. После этого "покупатель" должен был поймать краску. Если получалось - пойманный игрок становился "покупателем". Если "краске" удавалось вернуться на скамейку непоиманной, игра начиналась сначала с прежним "покупателем".

С мячом:

Сабже

Все игроки садятся на лавочку, один ведущий с мячом становится напротив. Сначала придумывается вопрос, например "Как тебя зовут?". Ведущий кидает мяч и называет имена. Если имя игроку не нравится, то мяч отбивают. Если нравится - то мяч ловят и считается, что у игрока именно такое имя. При кидании можно было назвать "волшебное" слово Сабже. Если игрок ловил мяч, услышав это слово, он мог сам себе назначить имя. Если же нет - то ему приходилось несладко - ведущий назначал ему самое невероятное

имя, какое только мог сам придумать, и игрок не имел права отказаться. Дальше игра продолжается со следующим игроком и так далее, по кругу.

После имени обычно выбирали:

- где живешь
- где работаешь
- домашнее животное
- имя мужа (жены)
- где познакомились с мужем (женой)
- чем занимается муж (жена)
- сколько детей
- где провели отпуск

и так далее до бесконечности. Играли пока не надоест, определенной цели кроме как пофантазировать да посмеяться, у игры нет.

Словесные игры

Вы поедете на бал?

"Да и нет не говорите, черное-белое не называйте. Вы поедете на бал?" И дальше начинается диалог с ведущим на эту тему - в чем поедут, с кем поедут, какого цвета будет фрак и т.п. Основная задача ведущего - задать такой каверзный вопрос, чтобы игрок нечаянно ответил "да" или "нет", "черный" или "белый" - в этом случае он проигрывает. Особенно интересно было использовать разного рода уловки - "расслаблять" игрока простыми вопросами, а потом резко перейти на "провокационные", или сыпать утверждениями, от которых ему захочется вопить "Нет!!!!!"

Для примера я решила записать и свой диалог в этой игре:

"Да и нет не говорите, черное-белое не называйте, - Вы поедете на бал?"

- Возможно - Вы поедете в карете? - Скорее всего в карете - А какими будут лошади? - Серые. В яблоках. - Что вы оденете на бал? - Красивое платье - Конечно, белое? - Голубое - Его сошьют специально для этого бала? - Конечно же - И Вы будете на балу самой неотразимой дамой? - Обязательно :-) - *Вы возьмете с собой служанку? - Служанку не возьму, со мной поедет жених - Как зовут жениха? - Георгий - Ходят слухи, он уже сделал Вам предложение руки и сердца? - Да. Ой!*

Города

Игроки садятся по кругу (по квадрату, на скамеечку и т.п. - главное определить и не сбивать очередность хода), и первый игрок называет любой город. Следующий игрок обязан назвать город, который бы начинался с последней буквы предыдущего города. Например: Москва - Астрахань - Норильск - Кемерово - Омск - Краснодар- ...

Испорченный телефон

Первый (он же ведущий) шепчет на ухо сидящему рядом игроку любое слово (все что угодно, на что фантазии хватает). Второй так же (шепотом и на ушко) передает слово третьему, и так далее - до конца. Последний игрок встает и вслух называет то, что расслышал.

Кис-брысь-мяу

Желательно, чтобы соотношение игроков разного пола было примерно одинаковым (мальчики : девочки - 50:50). Все играющие садятся на лавочку. Два человека - ведущий и один из игроков - становятся перед лавочкой спиной друг к другу (ведущий лицом к игрокам, игрок - спиной). Ведущий показывал глазами (или незаметно пальцем) на кого-нибудь в шеренге и спрашивал «кис?», если игрок говорил «брысь», то тот продолжал выбирать. Если игрок говорил «мяу», то на этом человеке останавливались и спрашивали «какой цвет?». Игрок называл цвет, выбранный встает с лавочки и выполняет задание.

Значения цветов были такими:

Белый - обняться.

Зеленый - три вопроса на "да". Вопросы задавались любые, а вот ответить игрок мог только "да".

Красный - означал поцелуй в губки. Отказаться от поцелуя игрок не имел права, независимо от того, нравится ему этот человек или нет.

Розовый - поцелуй в щечку.

Желтый – поцелуй в носик.

Синий - поцелуй ручки.

Фиолетовый - три мелкие пакости (скажем, дернуть за косичку, наступить на ногу, отобрать заколку)..

Черный - "пендель под зад".

Летела корова

Играть могут от трех человек до бесконечности. Все становятся в круг, и соединяют руки: ладонь правой руки каждого игрока должна лежать горизонтально, сверху ладони игрока, стоящего справа. На ладони левой руки каждого игрока сверху должна лежать ладонь соседа слева. Далее игроки по очереди хлопают по рукам соседа (правой рукой по ладони соседа слева) и произносят считалку (каждое слово следующий игрок):

Летела корова

Лягнула слово

Какое слово

Сказала корова?

Тот игрок, на котором считалка заканчивалась, называет любое слово - например, "солнце". Дальше "хлопанье" продолжается, но называются буквы - С-О-Л-Н-... и так далее, до последней -Е. Игрок, называющий последнюю букву, при хлопанье должен ударить по ладони соседа. Задача соседа - отдернуть руку до того, как по ней ударили, но не раньше, чем произносится буква.

Я садовником родился

Выбирается один водящий ("садовник"). Он на ушко шепотом называет (назначает) сидящим на лавочке игрокам названия цветов (растений). Дальше произносит считалочку « Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме...» и называет "имя" (название растения) любого игрока. Тот должен сразу отозваться:

Игрок: Ой!

Садовник: Что с тобой?

Игрок: Влюблена

Садовник: В кого?

Игрок: В тюльпан

Разбегаются в разные стороны, кто первый займет пустое место.

"Театральные" игры:

День-ночь

Водящий отворачивается и произносит слово «День». В это время все игроки бегают-прыгают-веселятся, хоть на головах стоят. Главное условие - нельзя оставаться на месте. Дальше водящий произносит слово «Ночь», и в это время все должны сразу "заснуть" (*замереть в тех позах в которых на тот момент были*). Водящий в этот момент оборачивается, если он заметил игрока, который не "спит", то громко говорит об этом (*в том числе и называет, какое именно он движение заметил*), и игрок выбывает из игры (*либо становится водящим, зависит от количества игроков*).

Море волнуется раз

Выбирается ведущий. Он отворачивается от остальных и произносит считалочку (пока он говорит, все игроки хаотично двигаются) «Море волнуется раз. Море волнуется два. Море волнуется три. Морская фигура на месте замри.» Игроки замирают, изображая "морские" фигуры. Ведущий подходит к любому игроку, дотрагивается до него рукой - игрок изображает, кого именно он показывает. Задача ведущего - отгадать, что это за фигура.

Если игрок изображает непохоже, он становится водой на следующий этап.

Загадываются также:

- звериная фигура
- птичья фигура
- клоун-фигура
- рабочая фигура
- безумная фигура

Папа ниточку запутал... (Путаница)

Для игры понадобится не меньше 6-7 человек. Чем больше - тем лучше. Выбирается два ведущих для игры - "папа" и "мама". "Мама" отходит на 10-15 метров от основной толпы и отворачивается (не подглядывать!) В это время все (кроме "папы") становятся в круг и берутся за руки. "Папа" подходит к кругу и начинает командовать "ниточкой" - одному игроку говорит переступить через пару рук, второму пролезть между ними, третьему "закрутиться" вокруг стоящих рядом и т.п. Важно - ни в коем случае не разжимать руки и запутаться как можно сильнее (получается "клубок", из которого торчат руки-ноги-головы играющих). Дальше все хором кричат считалочку: «Папа ниточку запутал, Мама, узел развяжи!!!» "Мама" приходит и пытается "распутать ниточку" - командовать игроками, чтобы они менялись местами, переступали обратно через руки, "ныряли" через

гущу людей и т.п. Очень важно при этом распутывать так аккуратно, чтобы "узел" не развалился и играющие могли бы продолжать держаться за руки. Когда играющих не очень много, вполне можно обойтись и без "папы" - игроки "запутываются" самостоятельно.

Воробьи и вороны

Играющие становятся в две шеренги посередине площадки. Расстояние между ними – 2–3 м. Первая шеренга – «воробьи», вторая — «вороны». Когда воспитатель произносит: «Воробьи» – играющие в этой шеренге разбегаются, пытаясь скрыться за линией «дома», расположенной в конце площадки. Ученики из второй шеренги их ловят. Затем воспитатель произносит «Вороны» – и учащиеся меняются ролями. Воспитатель одну и ту же шеренгу может назвать 2 раза подряд. Побеждает команда, которая поймает большее количество игроков противоположной команды.

«Бредень»

Все участники делятся на две команды. Одна команда, взявшись за руки, образует «бредень» и ловит свободно передвигающихся по площадке соперников – «рыбу». Пойманные игроки выбывают из игры. Через некоторое время команды меняются ролями. Выигрывает команда, поймавшая больше рыбы. Рыба считается пойманной в том случае, если рыбакам удастся образовать вокруг нее круг. Игра повторяется несколько раз.

Дракон

Играть можно на улице или в спортзале. Играющие выстраиваются друг за другом. Правую руку кладут на правое плечо стоящего впереди. Первый игрок – голова дракона, последний – его хвост. Цель головы – поймать хвост. Тело дракона (остальные игроки) находится в постоянном движении и послушно следует за головой. Цепочка игроков не должна разрываться. Тот, по чьей вине произошел разрыв, становится головой. Тело дракона подыгрывает хвосту, не давая голове его ухватить. Когда голова ловит хвост, последний в колонне игрок идет вперед, становится головой, а новым хвостом – игрок, бывший предпоследним.