

1000

лучших игр
конкурсов
забав



ДЛЯ ДЕТСКОЙ КОМПАНИИ

Алексей Исполатов

**1000 лучших игр, конкурсов,
забав для детской компании**

Хочешь стать мастером игр?

Дорогой друг! Ты держишь в руках очень полезную книгу, которая может стать помощницей в постижении азов профессии «массовик-затейник». Сегодня людей, организующих и проводящих игры и праздники, часто называют на иностранный манер «аниматорами». Но это слово совсем не передает дух озорства, удали, бесшабашности, свойственный с давних времен скоморохам, ярмарочным «дедам», которые позже стали называться «затейниками».

Как же стать таким затейником? Во-первых, надо очень любить устраивать всякие праздники и не стесняться брать на себя ответственность за их проведение: продумывать сюжет, очередность конкурсов и игр.

Во-вторых, нужно знать много игр, конкурсов, развлекательных заданий, постоянно искать и проводить новые, импровизировать со старыми, иногда объединяя несколько игр в одну, придумывать свои версии.

В-третьих, необходимо обзавестись ярким игровым реквизитом и костюмами для выступления. Все необходимое для игры затейник приносит с собой на праздник в ярком мешке или в чемоданчике. У хорошего затейника всегда есть дома большой выбор всевозможной бутафории и костюмов для разных программ. Часть предметов можно купить, часть – сделать самому. Но не думай, что без специального костюма у тебя ничего не получится. Постепенно ты соберешь необходимые для выступления вещи, выберешь костюм для выступления.

В-четвертых, любой затейник знает, что для веселья не важно, какой конкурс предложить, старый или новый: главное – забавно его провести. А здесь все решает опыт. Когда ведущий радуется компании веселыми затеями, он одновременно учится их проводить. После праздника вспомни, что получилось хорошо, что не получилось и в следующий раз сделай лучше, чем было.

Как тебя зовут?

Предложи всем встать в круг. Ребята по очереди говорят, как их зовут. Первый произносит только свое имя. Второй называет свое имя и имя первого. Третий прибавляет к ним имена двух предыдущих участников и т.д. После первого круга к своему имени ребята прибавляют разные движения – хлопок в ладоши, прыжок, приседание и т.п. Каждый следующий снова называет свое имя и прибавляет к нему какое-нибудь движение, а потом называет имена и прибавляет движения всех предыдущих. Выигрывают все, потому что быстро познакомились друг с другом, а побеждает самый внимательный. Вариант игры. Все встают в круг. Один выходит на середину, называет свое имя и делает какое-то движение. Например, мальчик представляется: «Миша!» и подпрыгивает. Дети повторяют за ним: «Ты – Миша!» и подпрыгивают. Дети сменяют друг друга, придумывая смешные и забавные движения, которые все повторяют. Так непринужденно происходит знакомство.

Девочки–мальчики

Эту игру проводит хозяин праздника, лучше всех знакомый с гостями.

Поставьте стулья в два ряда так, чтобы девочки и мальчики сидели напротив. Начинают мальчики – они по очереди называют любые имена девочек. Если называется имя одной из присутствующих, она встает, еще раз называет свое имя и рассказывает немного о себе: сколько лет, где учится,

чем любит или не любит заниматься, какую музыку слушает, что любит или не любит есть. После этого наступает очередь девочек – они называют имена мальчиков и т.д.

Рассказы не должны быть очень длинными или очень короткими. Чтобы у каждого получился маленький автопортрет, ведущий помогает, задавая вопросы.

Интервью

Тебе пригодятся набор фломастеров или ручек, пачка бумаги. Объяви присутствующим, что начинается конкурс журналистов. Самого активного, несомненно, ждет работа в известном журнале. На интервью отводится всего десять минут. Будущие репортеры должны узнать у присутствующих имя, увлечения, что любит, чем занимается или кем хочет стать интервьюируемый.



Выиграет тот «журналист», который за это время возьмет как можно больше интервью. Лучшие работы прочитайте вслух.

По алфавиту

В большой компании можно провести игру, в которой хорошо запоминаются имена и тренируется внимание. Команды дает один человек, все остальные их выполняют. Ведущий предлагает за определенное количество времени (за 10, 15 или 20 секунд) поменяться местами так, чтобы:

- имена участников оказались расположены по алфавиту;

- все распределились по цвету волос (слева – брюнеты, справа – блондины);
- все встали по росту (слева – маленькие, справа – большие).

Игра пройдет еще веселее, если есть широкие скамьи, диваны или очень устойчивые, крепкие стулья, на которые нужно залезть и выполнять задания, не ступая на пол.

Тезки

А если на празднике человек 50 и больше? Очень полезна будет такая шумная игра для знакомства.

По сигналу ведущего все дети начинают громко выкрикивать свои имена, стараясь найти в зале своих тезок. Таким образом появляются команды с названиями «Алеша», «Маша», «Сережа» и т.д. Ведущий выделяет самых активных, награждает их призами. Конечно, будут и команды из двух, трех игроков, а кто-то останется в одиночестве... Но ненадолго. Ведущий объединит их в одну команду.

Проверка памяти

В эту игру сыграйте несколько раз, меняя водящего. Компания встает перед водящим. Игроки называют свои имена. Потом водящий отворачивается, участники меняются местами, а водящий должен правильно назвать их по именам.

Покрывало

Чтобы игра удалась, потребуется легкое покрывало.

В этой игре никто не скрывает имен. Сначала все знакомятся и делятся на две команды. Выберите двух ведущих: они возьмут за уголки покрывало, растянут его, и получится ширма. С каждой стороны к «ширме» подходит один человек из команды. Соперники стоят лицом друг к другу, но никого не видят, так как их разделяет покрывало. Досчитав до трех, ведущие опускают покрывало. Задача участников – правильно назвать имя. Выигрывает тот, кто сделал это первым. Проигравший переходит в команду соперников. Выигрывает та команда, в которой к концу игры оказалось больше участников.

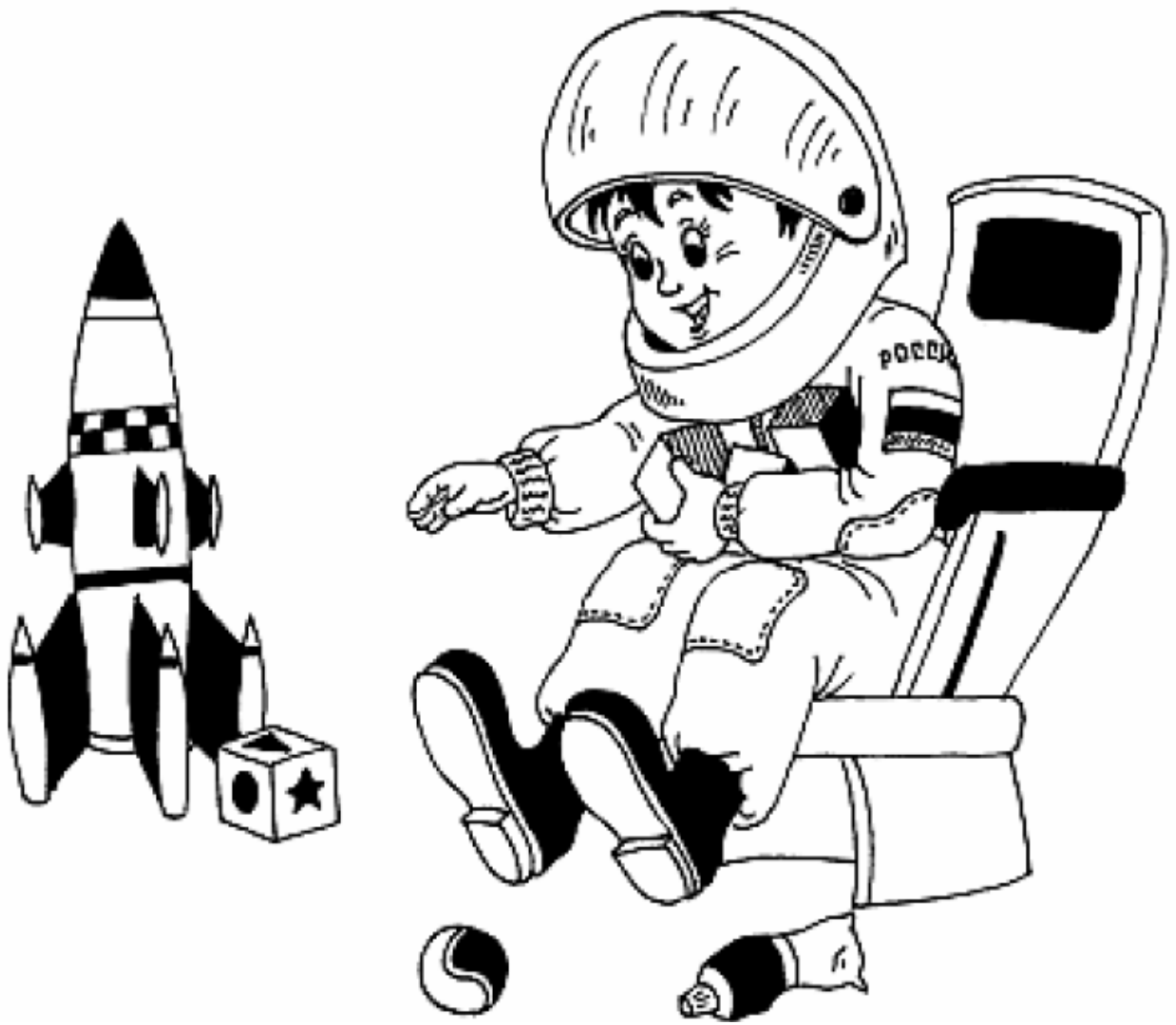
Интересное знакомство

Трудно ли тебе познакомиться со сверстниками? Если порой бывает трудно, значит, необходимо сыграть в ролевую игру.

Представь себе, что герою игры предстоит невероятное знакомство, когда встречаются:

- Робинзон и людоеды;
- землянин и пришельцы из космоса;
- снежный человек и лыжники;
- принцесса и бродяги;
- ребенок и привидения.

Придумай сам, какие встречи потребуют терпения, дружелюбия, изобретательности. Сыграйте с гостями в такую игру. Она может получиться забавной и полезной.



Запомни внешность

В группе, где все недостаточно знакомы, весело проходит игра, тренирующая память и внимание. Достаточно двух пар игроков. В каждой паре ребята внимательно разглядывают друг друга, а затем становятся спиной к спине. Остальные задают вопросы о внешности, одежде, украшениях, приметах каждому из них.

- Какого цвета глаза?
- Какого цвета волосы?
- Сколько на одежде есть пуговиц?
- Какого цвета обувь? И т.д. Проигрывает тот, кто три раза неправильно ответит.

Эстафета-знакомство

Чтобы эта игра прошла весело, нужно не меньше 8–10 игроков. Приготовь 2 фломастера, 2 листа ватмана и просторное помещение, где можно бегать.

Перед состязанием игроки делятся на 2 равные команды, игроки произносят свои имена и фамилии. Перед каждой командой – лист ватмана и фломастер.

Сначала игроки каждой команды по очереди подбегают к своему листу ватмана и пишут свои фамилии, а возвращаясь обратно, выкрикивают свое имя. Так продолжается до тех пор, пока все не запишутся. Нужно быть предельно внимательными! Кроме того, чтобы быстро и четко написать свою фамилию, необходимо запомнить и имена соперников. Те, кто быстрее справились с заданием, считаются победителями первого этапа.

Второй этап – самый интересный. Команды обмениваются листами. Теперь игроки должны против фамилии соперника правильно написать его имя. Вот тут-то мы и увидим, игроки какой команды были более внимательными. В итоге выигрывает та команда, которая справилась с заданием лучше.

Безграничное веселье в четырех стенах

Там, где собирается больше трех детей, встреча не обходится без веселых, подвижных игр. На школьной перемене, на дне рождения, на празднике – везде уместны игры с беготней, прыжками, пятнашками, хороводами. Собери ребят вокруг себя, назови игру, в которую предлагаешь

поиграть, и объясни правила, чтобы все поняли. Если помещение надо предварительно подготовить, зови на помощь всех.

Стульчики

Очень популярная игра. Играли в нее с давних времен, называлась она по-разному. Да и сейчас существует много вариантов.

Стулья поставьте в круг, игроки садятся лицом к центру, а водящий встает посередине. По команде «Пе-ре-ход!» все сидящие должны быстро пересестись на другой стул. В этот момент водящий тоже старается сесть. Кто остался без места, станет водящим или для всеобщей радости заплатит фант: исполнит шуточный танец, попрыгает на месте и т.д.

Еще попробуйте сыграть так: ребят, сидящих на стульчиках, должно быть меньше, чем стульев.

Одно место свободно. Водящий пытается занять его, но ему не дают это сделать, быстро пересаживаясь с места на место. Как только кто-то зазевается, водящий садится на свободный стул, а его сосед справа или слева становится водящим.

Салат

Игра похожа на предыдущую.

Приготовьте стулья на один меньше, чем будет игроков. Все садятся, один остается в круге. Он «раздает» каждому и себе тоже названия фруктов, овощей. Например, получилось так: 3 яблока, 3 груши и 4 банана.

Стоящий в кругу выкрикивает одно название: «Груша!» Те, кто получили название этого фрукта, должны встать и поменяться местами. Ведущий тоже старается занять место. После перемещений остается один лишний. Он выкрикивает название одного фрукта или сразу двух. Если же звучит слово «салат», то все игроки должны поменяться местами.

Игра может продолжаться до бесконечности.

Перетягивание каната

Эта веселая, шумная игра нравится всем. Для соревнования нужен крепкий канат: в спортивном, туристическом, автомобильном магазине обязательно найдется страховочный или буксировочный канат подходящей толщины. Посередине привяжи яркую ленточку. На полу отметь контрольную линию.

Все разбиваются на две команды. Каждая команда берется за свой конец веревки. По знаку ведущего участники тянут канат в свою сторону, чтобы перетянуть узелок с ленточкой за контрольную линию.

Бывает, что игроки так входят во вкус, что устраивается настоящий чемпионат по перетягиванию каната между семьями; папами и мамами; девочками и мальчиками. Чтобы уравнивать силы, один мальчик выступает против двух девочек, а один взрослый – против двух-трех малышей.

Дракон-самоед

Очень энергичная и жизнерадостная восточная игра, по степени веселья и всеобщего азарта сравнима лишь с перетягиванием каната.

Массовые праздники в Китае, Корее, Вьетнаме проходят очень ярко и эмоционально, и дракон всегда является одним из главных действующих лиц. Понадобится свободное пространство. Чем больше людей принимает участие, тем лучше. Все игроки встают друг за другом, руки кладут на пояс или на плечи стоящего впереди и очень крепко держатся. Тот, кто оказывается первым, получает роль головы дракона, а последний, конечно же, становится «хвостом». По команде ведущего под громкую, ритмичную музыку (на Востоке это барабаны) «голова» бросается в погоню за своим «хвостом». Колонна игроков подвижна как ртуть, «тело дракона» извивается. Задача участников – при любом повороте, при резком ускорении или остановке не оторваться от партнера. Тот, по чьей вине цепочка распалась, выходит из игры, и соревнование продолжается. Для поимки «хвоста» «голова» пускается на всевозможные хитрости: резко меняет направление, ритм. Когда «голове» все же удастся поймать «хвост», тот станет «головой», а игрок, теперь оказавшийся последним, – «хвостом».

Где твоё гнездо?

В эту игру любят играть дети от 3 до 12 лет. Ребятам очень нравится играть с родителями. Да и многие родители не откажутся поиграть – они только и ждут приглашения.

Ведущий станет «совушкой». Мамы и папы в этой игре получают роль деревьев. Они замирают в разных позах, соответствующих характеру или внешним признакам деревьев: стройная елочка, корявый вяз, могучий дуб и т.д. Получается замечательный лес. Ребята получают роли зверей и птиц. Все они равными группами по 3–4 человека распределяются под деревьями. Там их гнезда. По команде ведущего: «День наступает – все оживает!» звери и птицы покидают гнезда. Они бегают, прыгают, радуются солнышку. Но звучит команда: «Ночь наступает – все замирает!», и все должны моментально вернуться. «Деревья» строго следят, чтобы под ними прятались только свои обитатели. Тот, кто замешкался и потерял свое «гнездо», выбывает из игры. Проигрывает и тот, кто, находясь под своим «деревом», «ночью» пошевелился. Его тут же заметит хищная птица – «совушка».

Во втором туре игра усложняется: после команды «День наступает – все оживает!» «деревья» двигаются по всей площадке, меняются местами, изменяют позы. Теперь ребятам надо быть очень внимательными, чтобы не потерять свои «гнезда».

Кошки и мышка

Игра-беготня в просторном помещении для ребят разного возраста.

Предложи ребятам сыграть в один из вариантов широко известной игры «Кошки–мышки». Все, кроме двоих игроков, берутся за руки, незамкнутый круг – это воротца, через

которые бегают «кошки». Их двое, а «мышка» одна. «Кошки» должны догнать «мышку». Это не так просто, ведь у «мышки» есть преимущество – она может свободно пробегать между всеми игроками, а ее преследователи – нет. Если «кошки» ее догоняют, то все втроем становятся в круг, а им на смену выбираются новые «кошки» и «мышка».

Котя-котя, продай дитя!

Участники этой старинной игры представляют, что каждый имеет у себя по ребенку. А часто даже приглашают маленьких детей и сажают их перед собой. Если же играют без детей, то ставят у ног большие игрушки или подушки.

Все садятся в круг. Водящий подходит к первой паре и говорит: «Котя-котя, продай дитя!» Мальчик (или девочка) не соглашается отдать и потому отвечает: «Сходи за реку, купи табаку». Водящий уходит и обращается к другому игроку с такими же словами. Игрок отвечает: «Продал!» и бежит по кругу в одну сторону, а водящий – в другую. Кто прежде прибежит к проданному, т. е. обнимет его или схватит за руку, тот садится, а опоздавший снова начинает покупать.

Безумная карусель

Очень увлекательная и красочная игра в «пятнашки».

Все встают в хоровод и расходятся так, как позволяют им вытянутые руки. Ведущий мелом проводит перед игроками черту. Все оказались на внешней стороне круга. Теперь надо опустить руки и повернуться направо. По команде: «На старт, внимание, марш!» игроки бросаются вдогонку друг за другом

по внешней стороне круга, не забегая в круг и стараясь запятнать впереди бегущего. Тот, кого запятнают, сразу же выключается из игры. Когда в соревновании останется 2–3 участника, его надо прекратить и объявить этих ребят победителями.

Не бегайте долго в одном направлении, чтобы не закружилась голова. По команде ведущего «Кругом!» «карусель» начинает кружиться в противоположную сторону.

Капканы

Одна из самых любимых детских подвижных игр. Игру «Капканы» любят дети от 5 до 13 лет. Желаящим поиграть мамам и папам обычно достается роль ворот.

Два человека встают лицом друг к другу и поднимают руки вверх, образуя ворота. Дети бегут по кругу и пробегают под воротами. Ворот должно быть несколько, одни ворота на 4–6 детей. Располагаются они на одинаковом расстоянии друг от друга. По команде ведущего «Побежали!» дети бегут под воротами. Ведущий говорит: «Стоп!», и ворота превращаются в капканы, родители опускают сомкнутые руки и ловят одного или двух детей. Пойманные ребята теперь сами становятся ловцами, берутся за руки с родителями, образуя маленькие капканы. Теперь хоровод детей пробегает сквозь них. Постепенно капканы растут, пойманных ребят становится все больше. В конце концов, пойманными оказываются все, а если есть непопавшиеся ловкачи, их можно наградить призами.

Веселое путешествие

Игра особенно хороша тем, что дает возможность непоседливым малышам пробежаться по всем комнатам, а если праздник происходит в школе, то по школьным залам и даже лестницам. В теплую погоду можно выбраться на улицу.

Возьми на себя роль ведущего. Ведущий: Мы превращаемся в поезд. Если я – паровоз, то вы кто? Ребята: Вагоны! Ведущий: Становитесь за мной! Все становятся позади ведущего. Под веселую музыку поезд, извиваясь, движется по комнатам. Ведущий (резко тормозит): Стоп! Красный свет! Машинист доволен или нет? Ребята: Нет! Ведущий: Верно! Он от возмущения и нетерпения топает ногами – вот так! Ведущий вместе со всеми топает ногами. Ведущий: А если желтый, хлопает в ладоши: скоро поедем. Вот так! Все хлопают в ладоши. Ведущий: А если зеленый, кричим: «Ура! Поехали!» Веселая езда на поезде сопровождается сердитым топотом, если ведущий объявляет: «Красный свет!»; аплодисментами, если объявлен желтый; громким криком «Ура!», если объявлен зеленый. Вдруг ведущий объявляет станцию. А название у нее необычное – «Прыгалкино»! Значит, здесь все прыгают – кто выше. Начинаются самозабвенные прыжки. Ведущий командует: «Поехали!» Путешествие продолжается. Станции сменяют одна другую: «Хохоталкино», «Кружилкино», «Обнималкино». Можно придумать и другие станции.

Водяной

Для игры приготовь длинную веревку (не менее 3–4 м). Свяжи ее кольцом.

Все игроки берутся за веревку двумя руками и растягивают так, чтобы она нигде не провисала. Водящий, он же Водяной, стоит в середине круга, как в омуте, окруженный веревкой. Ребята встряхивают веревку в такт словам: «Водяной, водяной, поиграй-ка ты со мной!» Поддразнивая водящего, они могут эти слова повторить несколько раз. Водяной неожиданно бросается к одному из игроков и двумя движениями правой руки пытается коснуться обеих рук игрока, держащего веревку. Если ему это удастся, Водяным становится запятнанный игрок. Но если водящий успел коснуться только одной руки, то он продолжает водить. Таким образом, для того чтобы спастись от Водяного, достаточно успеть убрать одну руку. Мастерство игрока состоит в том, чтобы перебросить веревку из руки в руку, не уронив, бросать веревку запрещается. Во время игры, до и после атаки водящего, игрок обязан держать ее двумя руками. Если он трижды уронит веревку, сам становится водящим.

Если водящий – маленький ребенок, ему разрешается пятнать игроков двумя руками.

Жмурки наоборот

Все мы прекрасно знаем этот вариант игры, где одному игроку завязывают глаза, а остальные разбегаются по комнате, поддразнивая, а иногда и подталкивая несчастного

водящего. Поймав наконец кого-нибудь, он с радостью передает ему черную повязку.

В «Жмурках наоборот» только водящий без повязки, а у всех остальных глаза завязаны. У водящего в руках колокольчик. Иногда он звонит, и ребята пытаются поймать его, определяя, откуда доносится звук. Сколько веселья и неразберихи в этой игре! «Слепые» зачастую ловят «слепых», думая, что это водящий. Выигрывает тот, кто наконец поймает «звонаря». Но теперь еще надо определить, кто это. Только если удастся его опознать, можно снимать повязку и брать колокольчик.

Водящий с завязанными глазами сидит на стуле. Игроки («разбойники») с разных концов комнаты неслышно подбираются к заветному «сокровищу». «Сторож» очень внимательно слушает. Как только ему кажется, что с какой-нибудь стороны возникает опасность, он тут же указывает рукой в этом направлении и говорит: «Стоп!» «Разбойник» должен немедленно остановиться. Другие игроки в это время продолжают подбираться. Те, кто оказываются в метре от стула, попадают «на двор», и тут они должны быть особенно внимательными. Если здесь их остановит «слепой сторож», то придется возвращаться на место, где они начинали игру, и продолжать. «Сторож» тоже должен ответственно относиться к своим действиям. Ведь если он беспричинно, по мнению ведущего (а он в этом конкурсе судья), будет останавливать игроков, ему придется водить еще раз.

Побеждает тот, кому первым удастся добраться до приза.

Опасное путешествие

В эту игру можно играть на время или устроить соревнование между 2–3 парами.

Сначала выберите пару игроков: «капитана» и «корабль».

«Корабль» находится на одной стороне зала, а на противоположной – другой участник игры, изображающий «пристань». Остальные ребята распределяются между «кораблем» и «пристанью», изображая «рифы». Они должны стоять на месте и не двигаться. Если игровая площадка достаточно велика, дети могут раскинуть руки, усложняя путь «кораблю». «Кораблю» завязывают глаза, он по сигналу ведущего движется наобум в сторону пристани. Направление задает «капитан»: «Лево руля!», «Право руля!», «Малый вперед!», «Полный вперед!» ит. д. Корабль двигается, ни на секунду не останавливаясь. Задача «капитана» – провести судно сквозь «рифы» прямо к «пристани». Если будет задет какой-нибудь «риф», оба игрока считаются проигравшими, их сменяет другая пара.

Наседка и коршун

Это старинная классическая русская игра, в которую любили играть бабушки и дедушки, когда были детьми.

В этой игре два главных действующих лица. «Наседка» охраняет «цыплят», которые выстраиваются за ней, крепко обхватив друг друга руками. Первый «цыпленок» крепко держится за пояс «наседки». Та, растопырив руки-крылья, не пускает «коршуна» к своим деткам. Задача «цыплят» – не

отрываться друг от друга. «Коршун» должен обмануть «наседку» и «цыплят», неожиданно повернувшись, успеть запятнать последнего. Он может выиграть и в том случае, если цепочка разорвется. Запятнанный или оторвавшийся «цыпленок» становится «коршуном». Игра длится, пока не будут пойманы все «цыплята».

Заяц без норки

Эта игра хороша, когда участвуют не меньше 15 человек от 6 до 14 лет. Она требует свободного пространства, но можно играть и дома, если есть большая комната.

Два участника – это бездомный «заяц» и «волк». Остальные ребята – «зайцы» и их «домики». Девять ребят встают группами по трое и берутся за руки. Получаются три «домика», в каждом из которых находится по одному «зайцу». По команде ведущего «заяц» начинает убегать от «волка». «Волк» пытается догнать «зайца», но тот прячется в чужом «домике». По условию игры в «домике» не должно быть больше одного «зайца». Поэтому, как только бездомный «заяц» заскакивает в «норку», бывший хозяин должен выбежать из него. «Волк» преследует новую жертву до тех пор, пока не поймает какого-нибудь «зайца». Тогда они меняются ролями.

Куда ветер подует!

Сначала надо определить стороны света. Пригодится компас. Ведущий показывает ребятам, где север, юг, запад, восток.

Объясни ребятам: «Флюгер указывает направление ветра. Если ветер дует с севера, он поворачивается к югу, если с запада – к востоку. Все вы – флюгеры. Посмотрим, сможете ли вы правильно указать, куда ветер дует». Сначала проводи игру медленно, потом все быстрее и быстрее. Когда ребята начинают легко справляться с заданием, добавь такое правило: «Если я говорю „Буря!“, вы должны вертеться как волчки, а если „Штиль!“, замереть и не двигаться. Побеждают самые внимательные.

Чуткие турникеты

Раздели всех участников на две равные команды с четным количеством игроков. Одна команда – «турникеты», вторая – «безбилетники».

Две равные по количеству конкурсантов шеренги становятся напротив друг друга на расстоянии вытянутой руки. Получается несколько пар. Теперь этим парам надо разомкнуться так, чтобы расстояние между ними было приблизительно 1,5–2 м. Ведущий завязывает им глаза – они превратились в «слепые», но очень чуткие «турникеты». Если руки опущены – путь свободен. Но если они услышат какой-то шум, то тут же могут сомкнуть руки – путь закрыт. Все остальные пытаются пройти неслышно через «турникеты» и не попасться. Тот, кого ловят, выходит из игры. Когда все «безбилетники» попытаются пробраться через «турникеты», подсчитывают, скольким удалось дойти до финиша. После этого команды меняются ролями. Выигрывает команда, в

которой количество участников, прошедших все «турникеты», было большим.

Пленники

Эта игра требует повышенного внимания и хорошей реакции. Половина участников сидят на стульях в круге лицом к центру. Это «пленники». Диаметр круга зависит от количества участников. Вторая половина игроков – «стража». Они располагаются за стульями сидящих «пленников». Перед одним из «стражников» стул пустой. Его задача – незаметно дать знак «пленникам», подмигнув одному из них. Тот пытается перебежать на свободное место, но «стражник», стоящий за спиной, должен успеть схватить «пленника» за плечи. Если ему это удастся, «пленник» остается на своем месте, а «стражник» без «пленника» пытается сманить кого-нибудь другого. Потом ребята меняются ролями.

Вернись домой!

Игра и простая, и сложная. Простые правила, но выполнить их сложно.

Начерти на полу круг («дом») диаметром полметра. Конкурсант должен встать в круг, надеть маску без прорезей для глаз, пройти 10 шагов, повернуться на месте 2–3 раза и снова войти в круг, т. е. вернуться «домой». Побеждает тот, кто вернется точно в круг.

Вариант этой игры – «Меткий футболист».

Правила такие же, только надо не вернуться в круг, а подойти и ударить по мячу. Чрезвычайно забавно выглядят игроки, уверенно бьющие мимо мяча.

Кто сильнее

В этой командной игре дети померяются силой, перетягивая друг друга через линию.

Для игры обозначь три линии: одну – в середине площадки, а две – параллельно ей, справа и слева. Играющие делятся на две равные команды, выстраиваются в две шеренги и встают у своей линии. Игроки, стоящие напротив друг друга, подходят к средней линии, схватываются правыми руками (желательно за запястья), а левые закладывают за спину. По сигналу судьи они начинают тянуть противников на свою сторону, стараясь затащить за черту, находящуюся за спиной. Перетянутый игрок остается на стороне противника – для подсчета очков. Игра заканчивается, когда все игроки будут перетянуты на ту или другую сторону. Выигрывает команда, сумевшая перетянуть на свою сторону больше игроков. Правила можно усложнить: игрок, перетянувший своего противника, помогает товарищу по команде, взяв его за пояс и перетягивая вместе с ним. Перетягивать можно также двумя руками, держа друг друга за плечи.

Я – лучший пожарный!

Перед началом игры подготовь по три предмета одежды, которые участники должны хорошо запомнить. Одежда эта может быть нелепой – это сделает игру смешной.

Когда все участники освоятся в новых костюмах, они начинают шагать под музыку вокруг стульев, стоящих спинками к центру. После того как музыка прерывается, «юные пожарные» снимают с себя по одному предмету одежды и кладут его на ближайший стул. Вновь звучит музыка, и движение продолжается до тех пор, пока не будут сняты все три предмета одежды. Все они, естественно, оказываются на разных стульях. Вот тут-то и начинается самое интересное. Ведущий кричит: «Пожар!», и наши «пожарники» начинают судорожно искать свои вещи и одеваться! Понятно, что победу одерживает самый расторопный.

Любимый цвет

Игра очень простая, но азартная, веселая. Ведущий называет какой-нибудь цвет. Дети должны найти этот цвет в одежде или в вещах товарищей и взяться за него. Тот, кто не успел, выбывает или становится ведущим.

Запомни и повтори

В этом упражнении на внимание выигрывают самые собранные ребята.

Играющие становятся в одну линию.

Ведущий, стоящий первым, сначала хлопками задает ритм, а потом в этом ритме делает различные движения, которые ребята повторяют. Но повторяют, отставая все время на одно движение.

- Когда ведущий показывает первое движение, все стоят смирно.
- При втором движении ведущего второй участник игры повторяет его первое движение.
- При третьем движении второй повторяет второе, а третий – первое и т.д.

Важное дополнение: чтобы не запутаться, надо смотреть не на ведущего, а на своего соседа. Если игрок сбился, он выбывает из игры.

Живые карты

Эта игра для просторного помещения. Ее удобно провести перед эстафетой, если компанию до 36 человек требуется разделить на две, три или четыре команды. В зависимости от количества участников ведущий решает, сколько карт нужно раздать и какой масти.

Приготовь колоду игральных карт. Вручи по одной игровой карте – тузу – капитанам команд, остальные раздай ребятам. Задача играющих – занять свое место вслед за капитаном в соответствии с мастью и значением карты.

Одно условие, за которым должен строго следить ведущий: игрок может бежать к своему капитану только после того, как предыдущий занял свое место. В конце игры все поднимают карты над головой. Побеждает команда, выполнившая задание первой и без ошибок.

Старается каждый, побеждает команда

Прекрасным продолжением станут игры-эстафеты. Это важная часть программы любого праздника, потому что ни в какой другой игре не формируется так командный дух.

Все присутствующие делятся на 2–3 команды с одинаковым числом участников. Проследите, чтобы команды были приблизительно равны по силам. Общая беготня объединит всех. А как болеют за участников зрители!

Например, игроки всего лишь переносят спички, а ощущение такое, что происходит важнейшее событие! Поэтому у детей эти конкурсы – одни из самых любимых.

Еще одна особенность эстафет: для них не важен возраст участников. Одну и ту же эстафету можно предложить и семилетнему участнику, и семнадцатилетнему. И конечно, важный «плюс» – широкое поле для импровизации.

Солнечная эстафета

Эстафета подходит для дошкольного и младшего школьного возраста.

Дети разбиваются на команды. На расстоянии 5–6 м от первых номеров на земле (или на полу) лежат обручи. У каждого участника в руках обычная деревянная или пластиковая палка. Задача – поочередно подбегая к обручу, положить палки вокруг него так, чтобы получилось лучистое солнышко. Победителем считается тот, у кого солнышко «засияет» быстрее и будет красивее. Возможны варианты:

- до обруча надо скакать на палке, как на лошадке, а обратно скакать на одной ноге;

- до обруча бежать, а обратно двигаться на четвереньках и т.д.

Долой лишние бумаги!

Собери две команды по 10–15 человек. Объясни им, что команды – это машины по уничтожению ненужных бумаг. Принцип действия машины – превращение ненужного листа бумаги в плотный комок. Сейчас начнется испытание двух лучших экспериментальных образцов.

Перед каждой командой поставь стул, на котором лежит стопка из 10–15 бумажных листов формата А4. Бумага, конечно, должна быть белой, без типографской краски, чтобы не пачкались руки.

Соревнующиеся встают друг за другом и прячут за спину левую руку. По команде соревнование начинается. Бумага передается от одного к другому, и каждый, действуя только правой рукой, старается смять ее как можно сильнее. Последний бросает комок за спину. Побеждает команда, быстрее уничтожившая свою стопку и превратившая бумагу в плотные шарики. Этими шариками по окончании соревнования можно перебрасываться, как снежками.

Колодцы

Хорошая эстафета для любой компании. Задача – за 2–3 минуты построить высокий колодец из спичек.

Для проведения игры подготовь 2 стола и 4 коробка спичек. Столы ставятся на расстоянии 3–4 м друг от друга. На одном столе рассыпаны спички из четырех коробков. С двух

сторон от стола стоят две команды. Количество человек в команде не имеет значения. По знаку ведущего первые номера берут по спичке и бегут к другому столу. Там они кладут спичку в основание «колодца», который будет строить команда, и возвращаются к своим игрокам. Теперь к строительству приступает второй участник. Побеждает та команда, у которой постройка оказалась выше.

Как кенгуру

Спичечные коробки пригодятся и для следующей игры.

Теперь спичечный коробок нужно зажать между коленками. Стоять не очень удобно. А бегать? Совсем невозможно! Зато можно прыгать, как кенгуру! Соревнуются две команды. Нужно допрыгать до противоположной стенки (или стула), остановиться, громко сказать: «Я – кенгуру!» (это заявление оценивается ведущим особо), вернуться обратно и передать коробок товарищу по команде. Побеждает команда, первой справившаяся с заданием.

Важное условие! Если коробок упал, надо вернуться, подобрать его, снова зажать между коленками и скакать дальше.

Можно устроить скачки и на скорость, но тогда ведущий должен засекают время.

Сиамские близнецы

Без двух рубашек очень большого размера эту командную игру не провести.

Вызови по два участника от каждой команды и дай каждой паре одну рубашку на двоих. Предложи надеть рубашку и почувствовать себя сросшимися сиамскими близнецами. Теперь у игроков всего две руки на двоих, три ноги (соприкасающиеся ноги можно связать).

Игрокам даются всевозможные простые (для обычных людей) задания:

- развернуть маленькую, хорошо запечатанную шоколадку, разделить ее и съесть;
- завернуть в бумагу подарок, обвязать его ленточкой и завязать бантик;
- отправиться на день рождения подруги (друга), вручить ему подарок и вернуться.

Обязательно проведи соревнование в беге на трех ногах. Соревнующиеся пары бегут (точнее, бодро ковыляют) метров 5–10 до стоящих перед ними «именинников», кланяются им, говорят: «Поздравляю!», вручают сверток, оббегают их и возвращаются на свое место. Побеждает та пара, которая, не сделав ошибок, придет к финишу первой.

Кубики в ложке

Эстафеты часто бывают очень зрелищными, азартными – ведь это почти спортивное соревнование. Сейчас потребуются кубики – по одному на каждого игрока. Потребуются стулья и большие деревянные ложки – столько, сколько команд получится.

Кубики разложи в равном количестве на стульях напротив каждой команды. До стула должно быть не меньше 4

м. Первый игрок в каждой команде держит в правой руке ложку. По знаку ведущего все бегут к стульям. Без помощи левой руки (но зато можно помогать себе ногой, плечом и даже носом) игроки подхватывают кубик ложкой, несут его обратно, оббегают сзади свою команду, сбрасывают кубик и передают ложку следующему. Побеждает команда, которая первой перенесет все кубики.

Эстафета становится интереснее, если с каждой новой пробежкой задание усложняется.

Например, второму игроку надо бежать на четвереньках на обратном пути, третьему – задом наперед и т.д. Очень важно не уронить кубик раньше времени, так как поднимать его руками нельзя.

Бабки Ёжки

Очень смешная эстафета-конкурс для двух команд. Сначала нужно вспомнить, какие отличительные черты есть у Бабы Яги. Конечно, ступа, костяная нога, помело и т.д.

Каждая команда получает помело (подойдет швабра) и ступу (ведро с ручкой). С этими предметами каждый участник должен пробежать несколько метров до стула, обогнуть его и, вернувшись к своей команде, передать ступу и помело товарищу. Но бежать надо, надев ведро на правую ногу и держа правой рукой его за ручку, а в левой нести швабру. Можно ехать на швабре, как на игрушечной лошадке. Выигрывает та команда, которая выполнила задание первой, не нарушив правила.

Их Бабка Ёжка будет лучшей.

Льдинки

Принцип эстафеты лежит в основе этой старинной детской игры.

Каждой команде выдай по две картонки величиной с альбомный лист. Участники делятся на две команды и встают на одной стороне игрового пространства. Игрокам обеих команд надо перейти «весеннюю реку» по «льдинкам», но для каждого шага подкладывать картонку. Вставлять можно только на лист. После того как дистанция будет преодолена, игрок побежит обратно и передаст «льдинки» следующему. Выигрывает та команда, которая перейдет «реку» первой.

Богатенький пингвин

Как известно, пингвины носят яйцо, когда высиживают потомство, между лап. Поэтому можно предположить, что если бы у пингвинов были деньги, то они носили бы их так же.

Напротив двух команд маленьких «пингвинов» на расстоянии 3–4 м поставь пустые литровые банки или кружки.

Задача игроков:

- зажать монетку достоинством в 2 или 5 рублей между коленей;
- донести ее до банки без помощи рук;
- точно уронить ее туда;
- вернуться и передать эстафету второму номеру.

Выигравшей команда может считаться, если:

- закончит эстафету первой;
- за определенное время (5 минут) принесет больше монет;

- за определенное время скопит большую сумму. В этом случае детям надо раздать монеты разного достоинства, от 50 копеек до 5 рублей, по 3–4 монеты на человека.

Веселые пингвины

Веселый вариант предыдущей игры.

Предложи ребятам посоревноваться в ловкости с этими симпатичными птицами. Команды «веселых пингвинчиков» встают в колонны по одному. Раздай первым номерам по шарик, а те, зажав его между коленками, бегут к финишу. Если ребята справляются с этим заданием, то обратно они несут шарик в руках. Если же теряют его, то должны подобрать шарик, снова зажать его и бежать таким образом и туда, и обратно. Потом соревнование продолжают вторые номера. Выигрывает команда, справившаяся с заданием первой.

Любишь кататься...

...люби и саночки возить. Этот принцип положен в основу атлетической эстафеты, в которой чаще принимают участие мальчики.

Для игры нужны две команды, состоящие из одинакового количества пар. Участники каждой пары должны быть приблизительно равны по силам и комплекции.

По команде ведущего один из игроков вскакивает на спину (или плечи) своего товарища, с удовольствием едет до промежуточного финиша, а обратно сам везет его. Далее эстафета передается второй паре.

Побеждает команда, участники которой справились с заданием первыми.

Эстафета «Колокольчик»

Для этой эстафеты не надо много места: все игроки сидят на стульях и никуда не бегают.

Обязательно приготовь колокольчик и игровой кубик.

Две команды с равным количеством игроков (не менее 7 в каждой) садятся напротив друг друга на стулья или табуретки. Все берутся за руки, опустив их свободно вниз. Образовались две цепочки. По ним будет передаваться сигнал от первого номера к последнему.

Между первыми номерами и последними стоят столики. Над столиком первых номеров ведущий держит в руках кубик. В это время на него имеют право смотреть только первые номера команд. Все остальные участники соревнования смотрят на столик в конце цепочки, на котором лежит колокольчик.

- Если на кубике выпадает 3 или 4, соревнование не начинается.

- Если выпадает 2 или 5, то первые номера быстро пожимают руку соседа. С помощью пожатия рук сигнал передается последним в цепочке игрокам. Как только последний игрок чувствует пожатие, он должен схватить колокольчик, позвонить и крикнуть: «Я первый!»

- Если выпадает на кубике 1 или 6, первые номера отправляют сигнал в виде короткого двойного пожатия. По этому сигналу последние в цепочке быстро встают,

поворачиваются, при этом кричат: «Ку-ка-ре-ку!», хватают колокольчик и звонят.

- Если игрок выполнил задание первым и правильно, он садится на место первого номера, а вся команда сдвигается на один стул. Теперь уже он будет подавать сигнал, а предпоследний игрок становится последним и будет выполнять команды.

Побеждает команда, первой совершившая полный оборот.

Ловкость ног

Вот и дошла очередь до мягких игрушек, которых в каждом доме немало! Все они (кроме очень больших) пригодятся. Эту игру можно проводить только на ковре или идеально чистом и теплом полу.

Игроки разбиваются на две команды и садятся на стульчики напротив друг друга. Ширина получившегося коридора между командами – 1,5–2 м. В ногах у первых номеров, т. е. ребят, сидящих с краю, сложены две кучки мягких игрушек. По команде ведущего дети передают игрушки от первого к последнему, а тот складывает их рядом со своим стулом. Игра была бы совсем неинтересна, если бы не одно условие: эту операцию нужно проделать... ногами.

Побеждает та команда, которая справится с заданием первой.

Для ребят постарше (от 8 до 12 лет) интереснее будет другой вариант этой игры.

Ребята садятся не на стульчики, а на пол, на ковер. Игрушки не разделены на две равные кучки, а лежат все

вместе, грудой, между первыми номерами. Надо положить их так, чтобы первым номерам дотягиваться до них было бы все труднее и труднее. Поэтому ведущему следует подобрать на роль капитанов самых крепких ребят. Они должны будут ползком добираться до «добычи», а потом так же возвращаться и передавать «ношу» вторым номерам. Игра заканчивается, когда разобрана вся куча игрушек. Побеждает команда, которая натаскает их больше.

Для самых сильных можно разбросать все игрушки по ковру и предложить командам собрать их без помощи рук в свои кучи. Здесь роль первых номеров выполняют все ребята.

Эстафета с обручем

В этой игре потребуются ловкость и проворство. Играть можно и в комнате, и на улице.

Разделитесь на две команды по 10–20 человек и встаньте друг напротив друга. Расстояние между командами – 2,5–3 м. У первых номеров в руках обручи. По сигналу первые пролезают в обручи и передают их вторым. Те, в свою очередь, выполняют задание и передают обручи дальше.

Выигрывает команда, закончившая упражнение первой.

За покупками!

Смешная эстафета, рассчитанная на ребят с чувством юмора.

Перед началом игры скажи собравшимся о том, что многие люди очень любят ходить по магазинам и порой так трудно бывает принести все купленное домой.

Ребята делятся на две команды по 5–7 человек. Перед каждой командой на расстоянии 6–10 м лежит куча предметов. Желательно, чтобы все они были неудобны для переноски: огромная мягкая игрушка, подушка, резиновый мяч, пустая неперевязанная картонная коробка, обруч и т. д. Задача игроков – все это доставить домой. Труднее всего придется последнему игроку. Ведь ему придется все это богатство тащить одному. А начинается с того, что первые номера отправляются со старта и приносят вторым один любой предмет. Вторые, соответственно, убегают в «магазин» с одной «покупкой», а возвращаются с двумя. Со стороны это выглядит чрезвычайно смешно: мы можем любоваться на себя, возвращающихся со своего маленького «шопинга». Побеждает команда, первой притащившая все «домой».

Мы – жонглеры

Замечательная эстафета, которую хорошо провести в школе или детском саду, где всегда найдется набор гимнастических палок.

На полу проведи две параллельные черты, обозначающие старт и финиш, на расстоянии 10 шагов одна от другой. Две команды участников состязания – на старте. У первых номеров в руках прямые гладкие палки длиной не более метра. По сигналу ведущего оба устремляются к противоположной линии, причем каждый держит палку на кончике пальца. Кто уронит палку или поддержит ее рукой, обязан начинать все сначала. Как только игрок пересекает противоположную линию, он может бежать обратно, неся

палку в руке. Потом он передает ее второму номеру, и соревнование продолжается.

Если ребята маленькие и удержать палку им трудно, проводятся индивидуальные соревнования: кто дольше всех может быть «жонглером».

Катаем на руках

Это соревнование для ребят старшего возраста. Хватит мальчикам транжирить силу и удадь ради бахвальства – пора уже показать, что они еще и рыцари.

В этой эстафете команды состояются только из мальчиков, причем в колонках они выстраиваются парами. В каждой команде должно быть равное число пар. Команды стоят на некотором расстоянии друг от друга на линии старта. Между командами – девочки. Их должно быть не больше, чем общее количество пар, а меньше – пожалуйста. Перед командами на расстоянии 10–15 м стоит стул или другая какая-нибудь метка. Это промежуточный финиш. По сигналу ведущего первые пары скрещивают руки, поворачиваются к девочкам, те садятся в импровизированные кресла, крепко обняв мальчиков за плечи («кресла» могут и не выдержать), и мальчики отправляются на дистанцию. Добежав до промежуточного финиша, они поворачиваются и бегут обратно. Аккуратно помогая девочке встать, они отходят в конец колонны, и новые «рыцари» вступают в соревнование.

Если девочек меньше, чем пар игроков, то некоторым повезет вдвойне: они прокатятся дважды.

Побеждает команда, лучше и быстрее справившаяся с заданием.

Резвые почтальоны

Для проведения этой сюжетной эстафеты необходимо подготовить два листа ватмана или картона, расчерченные наподобие большого игрового поля лото.

Каждая ячейка поля имеет форму и размеры почтовой открытки. Каждый прямоугольник, в свою очередь, разделен по вертикали пополам. Левая часть пустая, а в правой написаны окончания имен: -ня, -тя, -ша, -ря и т. д. Кроме того нужно подготовить половинки открыток, на которых будут написаны первые части имен: Та-, Ка-, Ле-, Бо- и т. д. Эти карточки должны лежать в почтовых сумках.

Перед началом игры две команды выстраиваются в колонны по одному, по порядку номеров. Перед ними на полу (на расстоянии нескольких метров) лежат игровые поля с окончаниями. Первым номерам ведущий выдает сумки и дает сигнал к началу. Они надевают сумки, бегут к игровым полям, достают из сумок по одной половинке открытки и пытаются найти «адресата», т. е. положить карточку так, чтобы получилось имя. Потом игрок спешит к своей команде и передает сумку второму номеру. Выигрывает команда, справившаяся с заданием первой и без ошибок.

А я – настоящий дворник!

Как известно, настоящий дворник умеет навести чистоту, не пропустит ни одной валяющейся бумажки. Проверь, есть ли среди ребят такие, кто достоин звания «настоящий дворник».

В соревновании принимают участие 3 команды. В каждой должно быть не менее 5 человек.

Необходим ведущий, который будет следить за соблюдением условий игры.

Три колонны стоят на линии старта. Перед каждой командой на расстоянии 40–50 м стоит флажок – метка, обозначающая середину дистанции. По всей дистанции от команды до флажка разбросаны бумажки разного размера и цвета. Количество и «ассортимент» бумажек у всех команд одинаковы.

Не используй очень большие (больше, чем половинка альбомного листа) и очень маленькие (меньше четверти альбомного листа) бумажки.

Первые номера держат в руках расправленный открытый целлофановый мешок для мусора. По сигналу они быстро передают мешок вторым номерам и бегут к флажку. По дороге игроки пытаются поднять как можно больше бумажек, стараясь не потерять при этом скорость. Обогнув флажок, бегут обратно, продолжая собирать «мусор», бросают бумажки в мешок, который держат вторые номера, встают в конец своей колонки и поднимают руку. Тому, кто первым выполнил задание, ведущий начисляет 10 очков, второму – 5 очков, а последнему очки не начисляются. Вторые номера в это время уже отправились на дистанцию. Ведущий внимательно наблюдает за тем, как первые, а затем вторые, третьи и т.д.

номера проходят дистанцию, и записывает предварительные результаты. Окончательно же распределение мест произойдет, когда команды продемонстрируют содержимое мусорных мешков. Ведь команды получают три очка за красную бумажку, два – за синюю, а одно – за белую. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков. Члены команды получают призы и звание «настоящих дворников».

Гонки паровозов

Эта игра хорошо проходит на природе или в просторном помещении. Она одинаково интересна и взрослым, и детям. Суть ее – в воспитании командного духа, в умении полностью подчинить себя действиям коллектива.

Сначала выбери место для игры, а затем устрой полосы препятствий. Здесь все пригодится, все превратится в импровизированные барьеры: стулья, палки, бревна... Словом, что подвернется под руку. Прежде чем устанавливать препятствия, надо договориться, где будет «станция назначения».

Она отмечается каким-нибудь предметом или стойкой – воткнутой в землю палкой, которую нужно обежать. «Станцию» устанавливают шагах в 20–30 от первого номера команды.

Итак, две команды встают рядом перед линией старта. Перед ними – полоса препятствий и станция, которую надо обежать и вернуться на свои места. Чтобы «поезда» не сталкивались, у каждой команды должна быть своя «станция». Первые номера команд – самые выносливые – «паровозы». По

сигналу ведущего они устремляются вперед. Преодолевая препятствия, игроки оббегают «станцию» и возвращаются к командам, к ним «прицепляются _080 _1074 вагончики», т. е. вторые номера команд. Соревнование продолжается до тех пор, пока все вагончики не совершат свои «путешествия». Сколько участников в командах, столько кругов должен совершить «состав».

Важное условие этой игры в том, что «составы» не должны разрываться. Если «вагончики отцепились», они должны тут же остановиться, а уехавшие вперед возвращаются за «потеряшками» «задним ходом». Побеждает команда, пришедшая к финишу первой.

Градусник

Эта командная игра-эстафета способна расшевелить скучающую компанию.

Соревнуются несколько команд, в каждой – не меньше 5 человек. Игроки зажимают под левой рукой бутылочный градусник (его может заменить большая пустая пластиковая бутылка) и передают его друг другу. Руку менять нельзя. Выигрывает самая быстрая команда.

Хочу быть пожарным!

Как известно, пожарные одеваются очень быстро. Этому каждый может у них поучиться. Вот и вы попробуйте.

Учиться будете командами. Их должно быть 3–4, по 3–4 человека в команде. Сначала выучите комплименты, которые команда выскажет в адрес каждого участника:

- Для 1-х номеров: «Красавец!» либо «Красавица!»
- Для 2-х номеров: «Тебе идет!»
- Для 3-х номеров: «Загляденье!»
- Для 4-х номеров: «Красота!»

Команды становятся в колонну по одному, как в эстафетах. Перед ними ведущий раскладывает комплекты одежды, в которых должны быть ботинки, штаны, куртка и шапка.

При подготовке конкурса потрудись и подбери самые нелепые сочетания: сапоги и шорты, пляжная шляпа и зимняя куртка, валенки и плавки, широченные строительные штаны и домашние тапки.

Особенно весело будет, если одежда не совсем соответствует сегодняшней моде. Все это должно быть больших размеров, чтобы можно было надевать на свои костюмы и быстро снимать.

Игра начинается по сигналу ведущего. Первые номера быстро одеваются и разводят руки в стороны.

Это сигнал к тому, чтобы команда быстро и четко выкрикнула первый комплимент: «Красавец!» После этого игрок снимает игровую одежду и становится за последним номером команды.

Побеждает та команда, которая сумеет не только первой сдать экзамен по переодеванию, но и правильно сделает комплименты своим игрокам. Всем присутствующим в это время советуем запастись фотоаппаратами, потому что зрелище будет уморительное.

Один на один: игры-поединки

Команды посоревновались – наступает время единоборств. Соревноваться в силе и ловкости один на один – старинная забава. Поединки – это игры, которые легко организовать в самой маленькой компании. Но еще интереснее, если кроме двух участников есть азартные зрители и болельщики. Мальчики с удовольствием примут участие в конкурсах, да и девочки не откажутся. Предложи ребятам несколько игр-поединков. Победителя определяют зрители.

Не сойти мне с места Противники встают друг перед другом так, чтобы их ноги были на одной прямой. Носки правых ног соприкасаются, а левые ноги отставлены на шаг назад. Надо вывести противника из равновесия, ударив ладонью о ладонь, и сдвинуть с места хотя бы одну ногу.

Условия поединка можно изменить: взять правой рукой правую руку противника и тянуть его на себя и в разные стороны, чтобы заставить сдвинуться.

Тянем-потянем

Померяйтесь силой сидя. Для этого соревнования нужна крепкая палка. Подойдет обыкновенный деревянный черенок для швабры. Соперники берутся руками за палку и тянут ее каждый к себе, при этом они упираются ступнями друг в друга. Победит тот, кто сумеет хоть немного приподнять «противника» от земли.

Гребцы

Точно так же сидя на полу, друг напротив друга, противники берутся обеими руками за палку.

Под равномерный счет они «гребут», словно палка – весло. Соперникам приходится сгибать попеременно правую и левую руку. Они стараются коснуться палкой пола справа от себя. А «противник» пытается этому помешать. Сдвигаться с места нельзя.

Схвати ленточку

Для игры нужна ленточка длиной не менее 2 м.

Положи ленточку на пол. К концам этой ленточки встают двое соревнующихся спиной друг к другу. Ленточка лежит у них между ног, а конец ее находится на уровне пяток. По команде «Марш!» соперники должны быстро согнуться, схватить ленточку и дернуть на себя. Тот, кто первым дернул ленточку, тот и выиграл.

Сложность этой игры состоит в том, что нельзя нагибаться до команды «Марш!» Выиграть не так-то просто. Ведущий произносит слова «На старт, внимание, марш!» не по порядку.

После слова «внимание» он снова может сказать: «На старт!» Выигрыш после фальстарта не засчитывается.

Неуловимый шнур

Поставь два стула на расстоянии 4–6 м друг от друга. По полу проложи веревку так, чтобы ее концы лежали под сиденьями стульев.

На стулья садятся два игрока. По сигналу они должны вскочить со стула, добежать до другого стула, сесть и вытащить веревку из-под стула.

Или усложни задание. Предложи соперникам:

- добежать до стула, обежать вокруг него три раза, сесть на стул и вытащить шнур;
- обежать стул соперника, вернуться к своему стулу и быстро вытащить шнур.

Дотянись до приза!

Для проведения поединка приготовь веревку. Противники, держась одной рукой за конец веревки, должны дотянуться до предметов, поставленных на некотором (одинаковом для каждого) расстоянии. Более сильный перетянет противника и достанет предмет, поставленный перед ним.

Добыча станет призом.

Приз можно положить внутрь воздушного шарика, а противникам дать булавки. Нужно будет дотянуться до надутого шарика и проколоть его, чтобы была засчитана победа. Это непросто сделать, когда тебя тянут в противоположную от добычи сторону.



Зеркало

Настоящее зеркало для поединка не потребуется. Противники встают лицом друг к другу. Один будет «зеркалом» и должен точно копировать все движения того, кто стоит перед ним. Проигрывает тот, кто первым рассмеется.

Не сойти с места!

Победа в этой игре достанется спокойному и уравновешенному участнику. Нельзя позволить себе спешить, суетиться. Это единоборство имеет многовековую историю, оно известно и в Европе, и в Азии.

Смысл его в том, что соперники, встав друг перед другом, должны стараться не сойти со своего места. Правила строго оговариваются: они должны стоять, сомкнув носки и пятки, руки при этом подняты, а раскрытые на уровне плеч ладони обращены к противнику. Каждый пытается столкнуть другого, вывести из равновесия, ударяя своей раскрытой ладонью ладонь соперника. За поединком внимательно наблюдает ведущий – судья. Любое движение вперед или назад считается ошибкой, игрок зарабатывает штрафное очко.

Игроки могут не только толкать друг друга, но и провоцировать соперника на неверное движение, делать ложные замахи. Тот, кто набрал оговоренное заранее количество штрафных очков (скажем, три), считается проигравшим.

Выбей кубик

Если предыдущее единоборство достаточно статично, хоть и полно внутреннего азарта, то эта игра и динамична, и зрелищна.

На расстоянии полуметра друг от друга нарисуй мелом два круга, каждый диаметром полметра. Поставь в середину по одному кубику. Противники встают около своих кружков. У них в руках одинаковые палки – черенки от швабры. По сигналу ведущего каждый игрок старается выбить кубик соперника из круга.

При этом надо защитить свой кубик. Использовать можно только палки – нельзя помогать себе ногами. Более того, выставлять ноги небезопасно: соперник может случайно ударить по ним.

Нельзя поднимать палку выше пояса. Обычный прием в этой игре – прижать своей палкой палку соперника, а потом неожиданно ударить по кубику. Главное – не промахнуться.

Живая катушка

Если ребята маленькие, то хватит трехметровой веревки. Если ребята постарше и поздоровее, то нужна веревка подлиннее.

Двое ребят привязывают концы веревки к поясу и расходятся так, чтобы она натянулась. Ведущий ровно посередине этой веревки привязывает яркую ленточку. По команде ребята начинают крутиться. Веревка наматывается им на пояс, укорачивается, противники, вращаясь, приближаются друг к другу. Выигрывает тот, кто первым «докружится» до ленточки, то есть до середины.

У этого аттракциона масса вариантов. Вот один из них.

Две веревки одинаковой длины привяжите к стулу. Свободные концы привяжите противникам к поясам.

Их задача – быстрее намотать на себя веревку и первыми сесть на стул.

В молодежных компаниях этот конкурс всегда идет «на ура», если «сражаются» юноша и девушка.

В результате игры кто-нибудь из них обязательно оказывается у партнера на коленях.

Сапоги-скороходы

Если найдутся две пары больших валенок, проведи это захватывающее соревнование. Некоторые помнят его по новогодним праздникам в детском саду.

Двум соперникам дают очень большие, взрослые валенки. Ребята утопают в них и действительно похожи на мальчиков-с-пальчиками в сапогах-скороходах. Перед ними на расстоянии 3–5 м стоят стульчики.

По команде ведущего противники «бегут» до стульчиков, огибают их и возвращаются обратно.

Побеждает тот, кто прибежал первым.



Это соревнование можно провести и как эстафету. Тогда каждый игрок, прибежав, должен скинуть «сапоги-скороходы», а следующий – надеть и после этого пуститься в путь.

Автогонки

Для этого конкурса пригодятся те же самые веревки. Только к одному концу веревки привяжите игрушечную машинку, а другой конец – к середине 30-сантиметровой палки (используй часть черенка от швабры).

Отметь место начала и конца гонок. Двое конкурсантов стараются так быстро наматывать веревку на палку, вращая

ее двумя руками, чтобы машинка, привязанная к другому концу, пришла к финишу первой.

Справься с газетой

Для поединка нужна обыкновенная газета. Каждый соперник получает большой газетный лист и держит его двумя пальцами за уголок. По сигналу они начинают мять газету и пытаются собрать ее в кулак. Второй рукой помогать себе нельзя.

Бой петухов

Это настоящее единоборство, подсмотренное у птиц.

Обозначь площадку, на которой будет проходить «бой». «Противники» толкают друг друга правым плечом, прыгая на одной ноге. Победит тот, кто вытеснит «противника» за границу площадки или заставит встать его на обе ноги.

Из круга

Среди физически крепких ребят проведи азартное силовое единоборство, где двум игрокам, чтобы одержать победу, нужно непременно удалить соперника из круга диаметром 2–3 м. Но не просто вытолкнуть, как в «бое петухов», а вынести соперника, т. е. обязательно оторвать его от земли.

На это соревнование дается 1,5–3 минуты в зависимости от возраста и физической силы соперников.

Игры с предметами

Развлечения с воздушными шариками

С чем играть? Во многих играх нужен игровой реквизит. В квартире не метнешь биты, не ударишь по волейбольному мячу изо всех сил. А вот игры с воздушными шариками будут к месту.

Большое количество разноцветных воздушных шаров украсит любое помещение. Десяток-другой надуй заранее, прикрепи к стульям, забрось на шкаф, привяжи к дверным ручкам и потом бери для игры столько, сколько потребуется. С воздушными шариками весело проходят единоборства, эстафеты, командные конкурсы.

Попробуй раздави!

Этот конкурс может быть и длинным, и коротким, в зависимости от того, как надуты шарики. Если шарики надуты очень слабо, победителя придется ждать слишком долго.

Соперники привязывают к ногам по шарiku. Задача игрока – наступить на шарик противника и раздавить его, защищая при этом свой. Побеждает тот, кто сохранил хотя бы один шарик.

Чей шарик больше?

Раздай шарики всем желающим принять участие в конкурсе. По сигналу все принимаются надувать шары. Выигрывает тот, у кого надут самый большой шар.

Горячий шарик

Это азартная игра с выбыванием игроков.

В начале игры все становятся в круг. Под музыку игроки передают шар друг другу. Когда музыка затихает, выбывает игрок, оставшийся с шариком в руках. Выигрывает игру последний участник, оставшийся без шара.



Есть игры, в которых ребята делятся на две команды. Как это сделать? Вот два способа:

- Если соревнуются мальчики с девочками, то ведущий назначает капитанов команд, девочку и мальчика, а те, в свою очередь, быстро собирают свои команды.
- Если команды смешанные и они должны быть равны по силам, хорошо использовать старый дворовый способ деления на команды: «Мать, мать, что тебе дать?..»

Предложи всем разбиться на пары и придумать себе имена по названиям цветов, овощей, фруктов.

Пары подходят к ведущему и говорят: «Мать, мать, что тебе дать? Дыню или апельсин?»

Ведущий выбирает апельсин. Игрок, взявший себе это имя, идет в команду ведущего, а его товарищ – в другую. Так к ведущему подходят все пары, и разделение происходит быстро, без споров и справедливо.

Забавный волейбол

Вспомнить летние игры можно и зимой, если есть просторное помещение.

Натяни веревку поперек комнаты или широкого коридора. Организуй две приблизительно равные по силам команды по 2–5 человек. Команды становятся по разные стороны от веревки и играют надувным шариком по волейбольным правилам, т. е. каждая команда может касаться шарика на своей половине не более трех раз, нельзя пробрасывать шарик под веревкой, ронять его.

Сумасшедший волейбол!

А если связать два шарика, направить их полет будет невозможно.

Точно так же будет непредсказуемо поведение шарика, если, перед тем как его надуть, налить в него чуть-чуть воды. Играют такими шариками обычно до трех побед одной из команд.

Перебрось шарик

И для этой игры ребята делятся на две команды.

Игра очень веселая, динамичная, вызывает бурю эмоций, с которыми ребята порой не могут справиться. Поэтому ведущий должен предупредить, что, если после команды «Стоп!» ребята будут продолжать перебрасывать шарики руками или проталкивать их ногами, команда-нарушительница будет считаться проигравшей. Во время игры шарики часто нещадно лопаются, на это не надо обращать внимания. Главное – конечный результат.

Между командами натяни ленту на высоте лица играющих. С одной и с другой стороны лежит по 5–10 шариков. Задача игроков – перебросить все свои шарики на сторону противника. Нельзя перебрасывать шарики на чужую сторону под лентой. По команде «Стоп!» игроки должны замереть и убрать руки за спину.

Подсчитай шары. На чьей стороне шаров окажется меньше, тот и выиграл.

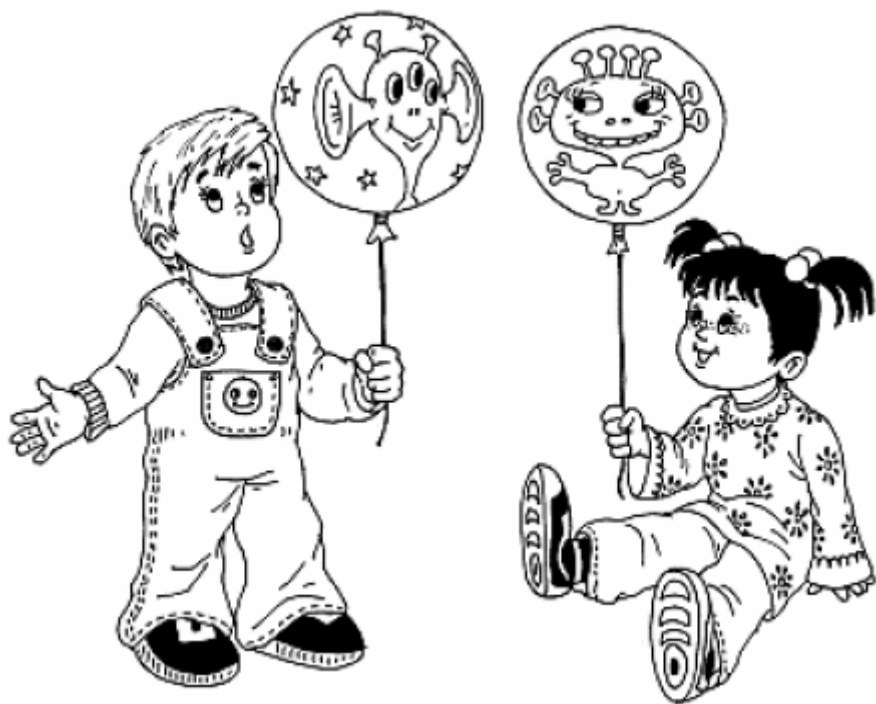
Планетарий

Игра-фантазия, для которой самим шарики не надуть. Понадобятся шарики, наполненные гелием, чтобы они могли держаться в воздухе и взлетать под потолок.

Каждый участник получает шарик. Всем раздаются разноцветные фломастеры. Объясни, что сейчас будет создана новая галактика, состоящая из новых, никому не известных планет. Для этого нужно придумать своей планете (воздушному шарiku) название. После того как название

будет придумано и написано на воздушном шарике, игра начинается. Участники заселяют свою планету: рисуют на шарике ее обитателей.

Побеждает тот, кто сделал это изобретательнее. Последний аккорд этой игры – «запуск галактики».



Все вместе опускают шарики к полу и по знаку ведущего отпускают их.

«Планеты» взмывают к потолку, а участники криками «Ура!» приветствуют создание новой галактики.

Без рук!

Это одно из самых любимых игровых соревнований с надувными шариками. Годится для просторного помещения, в котором нет хрупких вещей.

От старта до финиша надо дойти вместе с шариком, но не брать его в руки. Шарик нельзя ударять ногами. На него можно дуть, ударять по нему головой, плечами, носом. Если игрок дотрагивается до шарика руками, то ему приходится

начинать игру сначала. Победителем становится тот, кто, не нарушив правил, дойдет до финиша с шариком. Результат игры очевиден всем болельщикам, если соревнуются два человека. Победителя все приветствуют восторженными криками и поздравлениями.

Воздушный мост

В компании весело проходит игра, в которой обязательно участие всех присутствующих.

Все участники встают друг за другом, но не плотно, а с интервалами в полшага. Они передают шарик над головой от первого к последнему участнику. В обратную сторону шарик передают, просовывая между ногами. Чтобы сделать игру азартнее, можно одновременно передавать 4–5 шариков, стараясь их не уронить.



Играем с разными предметами

С чем только не играют веселые компании: с прищепками и бутылками, с веревками и спичками, с мешками и посудой. Обычные вещи станут праздничным реквизитом.

Экспромтом в такие игры не играют. Для тебя очень важно подготовить все необходимые предметы для задуманных игр. Сложи в коробку или мешок игровой реквизит. Запомни, для какой игры он потребуется.

Поиграв в игры в разных компаниях, ты поймешь, какие игры пользуются особым успехом, какие нравятся больше других.

Горячо–холодно

Не пропусти возможность сыграть с гостями в одну из любимых детских забав. Впрочем, в нее с удовольствием играют и подростки, и взрослые.

Один человек выходит из комнаты. В это время спрячь в доступном месте какой-нибудь небольшой предмет. После этого позови игрока в комнату. Он начинает искать спрятанное.

Все присутствующие стараются помочь ему, подсказывая, в верном ли направлении он ищет. Если водящий подходит к месту, где спрятан предмет, все кричат: «Тепло!», «Горячо!», если отворачивается, уходит в сторону, предупреждают: «Холодно!»

Весело соревнуются и две команды. Можно определить, чья команда лучше подскажет своему капитану; какая команда оказалась более организованной и лучше помогла товарищу.

Горячо–холодно по-немецки

Сыграйте в народную немецкую игру. Вам понадобятся два платка, две деревянные ложки, кастрюля или глиняный горшок и запас призов.

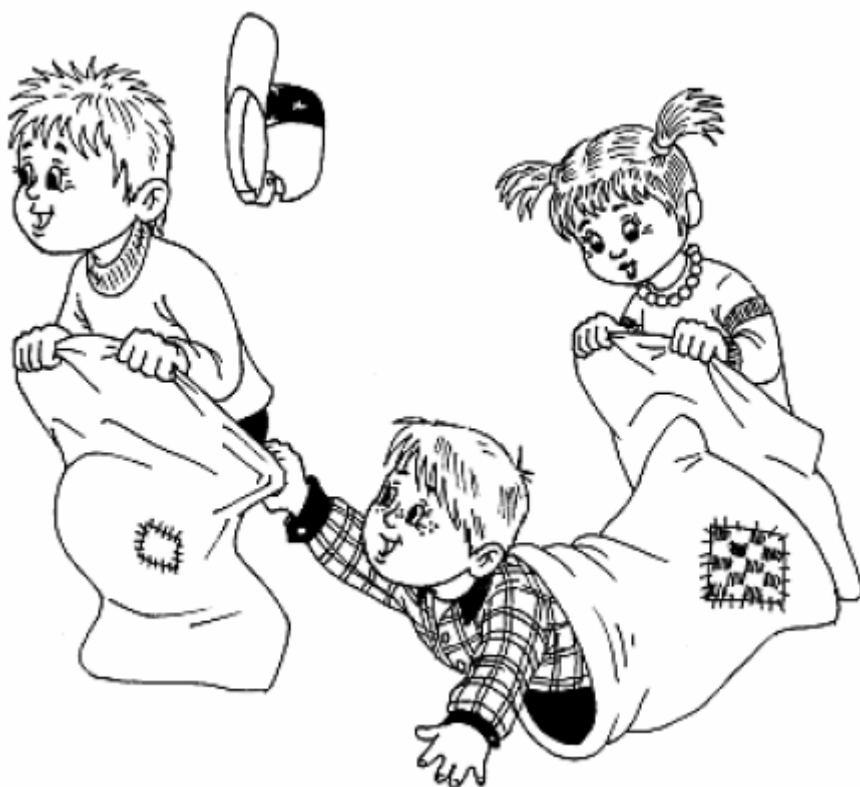
Соревнуются двое ребят. У них завязаны глаза. Разведи их по разным концам комнаты и поверни их на месте несколько раз. Вручи им деревянные ложки. Игроки опускаются на четвереньки, постукивая перед собой ложками, ползут по комнате. Они должны найти стоящий на полу в середине комнаты перевернутый горшок. Под горшком, конечно же, приз. Болельщики могут подсказывать игрокам направление поисков, говоря: «Горячо!» – «Холодно!». Правда, это чаще мешает ребятам, чем помогает. Они крутятся на одном месте, проскакивают рядом с горшком... Игра проходит очень эмоционально и весело. Первый, стукнувший по горшку ложкой, объявляется победителем.

Важное условие: шарить обеими руками вокруг себя нельзя, искать горшок можно только той рукой, в которой находится ложка.

Бег в мешке

Наверное, нет взрослого человека, который бы хоть раз в жизни не участвовал в этом азартном конкурсе. Казалось, что это поднадоевшее соревнование навсегда осталось в прошлом. Нет! Сегодня оно все чаще встречается на массовых праздниках и в спортзалах школ. Участники праздников всегда откликаются на него с воодушевлением. В запасе

должны быть хотя бы два достаточно больших и плотных мешка.



Суть конкурса очень проста: соперники надевают на ноги мешок, который придерживают руками или завязывают на поясе. «Бегать» в мешке возможно лишь в том случае, если расставить ноги по углам мешка и хорошо его натянуть. В этом случае бегущий игрок напоминает стреноженную лошадь. Некоторые предпочитают, попав в мешок, скакать как кенгуру. В любом случае человек, бегущий в мешке, выглядит уморительно смешно. Побеждает тот, кто быстрее добегит до финиша.

Волшебные колпачки

Подготовь несколько бумажных колпачков, столько же носов на резинке, галстуков-бабочек, маскарадных полумасок. Хотя одновременно играют два человека, запас

аксессуаров не будет лишним. Может оборваться резинка, и все желающие не смогут поиграть.

Каждому дай приготовленный колпачок. На счет: «Раз, два, три!» игроки начинают надевать на себя все предметы. Побеждает тот, кто первый справился с заданием.

Можно положить в колпачок вместе с перечисленными предметами воздушный шар. Вдобавок ко всему его надо будет надуть.

Цепь

Игра, в которую можно сыграть, не отходя от рабочего места. А на празднике имей в запасе побольше обыкновенных канцелярских скрепок.

Предложи ребятам изготовить цепь из скрепок за 1–2 минуты. Победит тот, чья цепь окажется длиннее.

Догонялки с прищепками

Несколько десятков бельевых прищепок потребуются для проведения этой игры.

Раздели ребят на две команды: ловцов и убегающих. Ловцам дай бельевые прищепки, которые они цепляют себе на одежду. Если ловец поймает кого-либо из убегающих, он прикрепляет ему на одежду прищепку. Побеждает тот ловец, который первым освободится от своих прищепок.

Ощипанная курочка

После этого конкурса сыграйте в игру-эстафету, в которой тоже нужны прищепки. Игра веселая, остроумная и очень простая.

Водящий в этой игре становится «курочкой», у него вместо перьев к одежде прицеплено штук двадцать прищепок. Они яркие, разноцветные, поэтому у «курочки» такой нарядный вид. Все ребята прыгают вокруг и стараются стащить прищепку. Но водящий не дает, он старается запятнать всех приблизившихся к нему игроков.

Если «курочке» удастся запятнать игрока, он должен возвратить одну прищепку.

Если у «запятнанного» игрока нет ни одной прищепки, то он выходит из игры. Водящий старается «выбить» всех игроков. Задача играющих – «ощипать курочку».

В эту игру можно играть и в комнате, и на полянке. В комнате лучше выкладывать из ленты круг диаметром 1–1,5 м. Это площадка водящего, за пределы которой он выбегать не может. Все игроки окружают его. На улице места много, поэтому ограничивать пространство для водящего не нужно.

Близнецы

Играют четыре человека: одна пара соревнуется в проворстве с другой. Потребуется ботинок с основательной шнуровкой.

Игроки каждой пары обхватывают друг друга за талию. Свободными руками им нужно развязать шнурок,

расшнуровать ботинок, зашнуровать ботинок и завязать шнурок. Победят игроки, быстрее выполнившие задание.

10 записок

Игра, которая может стать основой сценария детского праздника, вечеринки, дня рождения. Не стоит забывать о ней, играя с детьми и взрослыми.

Возьми 10 бумажек. На каждой бумажке напиши, где лежит следующая. Первая записка отдается игрокам. Все остальные надо спрятать.

Если написать не только место, где лежит записка, но и задание для игроков, получится большая игровая программа.

Веселые мотальщики

Для игры нужны круглые палочки толщиной около 3 см и длиной 25–30 см. Между этими палочками натяни длинную ленточку (не менее 4 м). Точно посередине на ленточке завяжи бант.

Предложи друзьям разделить на две команды и выбрать капитанов. Капитаны получают в руки палочки с раскрученной лентой. Задача каждого – быстро намотать ленту на палочку. Кто быстрее домотает до банта, тот и выиграл. Условием конкурса является то, что палку нужно держать двумя руками.

Перед началом соревнования командам придется показать, как они будут поддерживать своего капитана. С бурными криками команд этот простенький конкурс превращается в яркое, эмоциональное зрелище. По накалу

страстей он иной раз не уступает футбольному или хоккейному матчу.

Охлупок

Это старинная русская игра, которая сохранилась и сегодня под разными другими названиями: «Пушинка», «Перышко» и т.д.

Команды встают друг против друга, между ними кладется ленточка. Задача игроков – передуть охлупок (маленький распушенный ватный клочок) на сторону противника после того, как ведущий высоко подбросит охлупок над головами играющих.

В этой игре очень важна дисциплина. Предупреди, что команде, заступившей за ленточку, перешедшей на сторону противника, засчитывается поражение. Лучше, если игроки сразу уберут руки за спину.

Игра ведется по волейбольным правилам – до трех поражений.

Внимательно следи, чтобы никто не устал.

Раз дунуть

В этом простом, но веселом соревновании можно получить приз, как иногда выражаются дети, «на фу-фу». Надо только постараться и дунуть как следует на... На то, что будет под рукой: на шарики из мятой салфетки, на пробки от винных бутылок, на пустые спичечные коробки...

На ровный пол или пустой стол поставь на одну линию два предмета, предположим, два пустых спичечных коробка.

Соревнующиеся встают на одинаковом расстоянии от коробков и по сигналу сильно дуют. Тот, кто подует еще раз, проигрывает. Выигрывает тот, чей предмет отлетел дальше.

А еще можно соревноваться так: выдвинуть немного пустую картонную коробочку из коробка, приставить коробок ко рту (приставить, а не засунуть в рот!) и сильно дунуть. Соревнование покажет, чей выстрел окажется более дальним.

А можно поставить какую-нибудь мишень – коробку, ведро, кастрюлю. Стоя в полный рост, попробуйте с определенного расстояния попасть в нее. Каждому при этом дается пять «выстрелов».

Хвостик

Соревноваться сможет столько человек, сколько бутылок и «хвостиков» ты подготовишь.

«Хвостик» – это тесьма с привязанным карандашом. Свободный конец тесьмы игрок завязывает вокруг пояса. Карандаш висит сзади на уровне коленок, он не касается пола. За участниками конкурса ставятся пустые бутылки из-под лимонада. Задача играющих – опустить без помощи рук карандашик в бутылку.

Руками помогать себе нельзя!

Передай кеглю

С одной-единственной кеглей ты поиграешь с друзьями в подвижную игру. Играть могут 10–14 человек.

Предложи всем встать в одну линию плечом к плечу. Игроки начинают передавать друг другу кеглю.

По команде «Стоп!» тот человек, который передавал и тот который принимал кеглю в этот момент, выходят на шаг вперед. Один из них не сможет продолжать игру. Кто это будет – сейчас и решится.

Кеглю ставят на пол. Ребята встают перед шеренгой спиной друг к другу, по команде ведущего «Марш!» они с двух сторон оббегают шеренгу и возвращаются, пытаясь схватить кеглю. Кто первым получает кеглю, тот остается. Проигравший выходит из игры. Игра продолжается до тех пор, пока в шеренге не останется два человека. Они финалисты.

Эти игроки получают по маленькому призу за победу, и между ними разворачивается соревнование за суперприз конкурса. Все игроки вновь возвращаются в шеренгу. Каждый финалист стремится схватить кеглю первым.

Эта игра нравится ребятам младшего школьного возраста. Обрати внимание на то, чтобы ребята не сталкивались во время бега. Те, кто толкается, исключаются из игры.

Золушка

Предложи мальчикам побывать в роли работающей Золушки. Этот конкурс проводится на время.

Предварительно изучи содержимое кухонных шкафчиков. Понадобятся горох, фасоль, чечевица, тыквенные семечки, плоды шиповника, орехи и т. д. Все это надо перемешать и предложить конкурсантам в равных кучках. Им надо разобрать эту смесь. Побеждает тот, кто выполнит задание быстрее и аккуратнее.

Для ребят постарше игра усложняется: нужно сделать то же самое, но с завязанными глазами.

Выиграет участник, разобравший большее количество смеси с наименьшим числом ошибок.

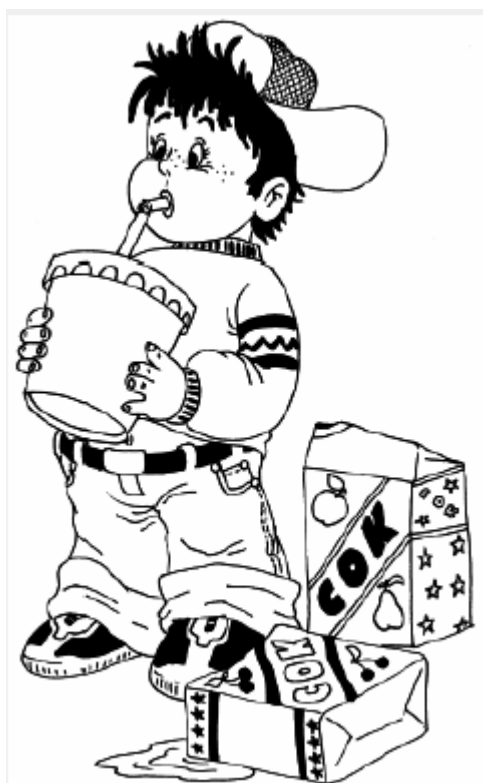
Обыщи и угадай

Банан, яблоко, апельсин, катушка ниток, коробок – найди и другие подходящие предметы для этой игры. Раздай их участникам.

Все садятся в кружок. У каждого игрока под одеждой что-нибудь спрятано. Игрок, выбранный водить, пытается на ощупь отгадать, что же там такое.

С удочкой за «кока-колой»

Играя, можно добыть лимонад для праздничного стола. Поэтому начните «удить» перед тем, как сесть за стол с угощением.



Изготовь кольцо из толстой алюминиевой проволоки и обмотай его изоляционной лентой липкой стороной наружу. Это нужно для того, чтобы колечко не соскакивало с горлышка бутылки. Диаметр такого кольца – 4 или 4,5 см. Бутылки в этом конкурсе должны быть только пол-литровыми, с разным лимонадом. Можно договориться, что за «вылов» «Спрайта» начисляется 5 очков, «Фанты» – 4, «Пепси» – 3 и т.д.

«Рыболов» должен не только набросить кольцо, но и осторожно вытащить бутылку. Если она «сорвалась», то вытащить ее может лишь следующий игрок. «Ловля» осуществляется по очереди, каждый совершает за один подход только одну попытку.

Плюшкины

Плюшкин стал символом скаредности, бессмысленной запасливости и жадности. Нам зачастую тоже присущи такие качества, не можем мы отказаться от той или иной вещи. А жить нам от этого становится все тяжелее. Это наглядно выражается в игре.

Нужна будет большая сумка с разными вещами. Для справедливости вещи подготовь парные.

Игроки делятся на две команды. Они встают в два круга: один круг рядом с другим. Ведущий с огромной сумкой встает посередине, между кругами. Он передает командам разные вещи. Их задача – быстро передавать вещи по кругу. Как только вещь проходит круг, тут же ведущий выдает еще одну. Теперь уже надо передавать две вещи, потом три и т. д. Игра

начинается! С первой вещью проблем нет, она быстро проходит круг, и первый номер поднял руку, тут же получает вторую...

Когда вещей уже становится больше трех, возникают проблемы. На пол ронять их нельзя, приходится держать всеми возможными способами. В этот-то момент и подумают игроки, стоит ли обременять себя уймой ненужных вещей. Тем не менее побеждает в конкурсе та команда, которая успеет передать и не уронит большее количество вещей.

Колечко по кругу

Несколько туров этой игры пройдут очень весело, если подготовить реквизит.

Необходимы две ленты, сшитые кольцом. Диаметр этого кольца примерно 2 м. Когда команды растягивают кольца, то обнаруживают, что на веревочное кольцо надето железное колечко.

Обе команды образуют два круга. По знаку ведущего игроки начинают передавать кольцо. Как только оно доходит до первого номера, тот поднимает руку. Команда победила. Но это только первый тур.

А теперь надо передавать колечко, растянув веревку ногами.

Следующий тур – передавать кольцо, подняв веревку над головой. А потом попробовать передавать кольцо, держа ленту за спиной. Сами же игроки в это время стоят лицом к центру круга.

Словом, вариантов много – все зависит от фантазии ведущего.

Везунчики

Этот конкурс хорош не только в начале, но и в любой части праздника.

Спроси у ребят: «Есть ли среди вас везунчики, т. е. те, кому особенно везет?» Наверное, поднимется несколько рук. «Это мы сейчас и проверим», – говоришь ты и достаешь мешок, из которого свисает много разноцветных ленточек. «К одной из этих ленточек привязан хороший приз. Посмотрим, кому он достанется», – говоришь ты. Ребята вытаскивают ленточки, но пока им попадают только чупа-чупсы.

Этот конкурс рассчитан на импровизацию. Можно иногда незаметно рукой придерживать ленточку, чтобы играющему казалось, что он тащит что-то очень тяжелое. Можно спрашивать у ребят, почему они предпочли тот или иной цвет. Можно задержать незаметно ленточку рукой и сказать, что без отгадывания загадки или без рассказанного стихотворения вытянуть ленточку не удастся.

Заплетай-ка!

Эта забава особенно хороша, когда в ней участвует много человек.

Один водит. Он отворачивается, а участники игры, взявшись за веревку, связанную кольцом запутываются, заплетаются. Получается живая «путаница». Водящему

приходится проявить немало терпения и упорства, чтобы распутать ее и вновь всех поставить в круг.

Важное условие игры: ни при каких обстоятельствах нельзя выпускать из рук веревку.

А можно играть в «Заплетай-ку!» и без веревки.

Водящий отворачивается, а игроки, стоя в кругу, взявшись за руки, запутываются. Они перелезают друг через друга, подлезают, перешагивают – словом, сплетаются в такой клубок, что водящему придется помучиться, чтобы распутать его. Важно, однажды сцепившись, не выпускать руки партнера.

Мумия

Соревнование без беготни, но очень веселое и азартное. Посидевшим за праздничным столом детям обязательно захочется размяться.

Для проведения игры подготовь несколько рулонов туалетной бумаги, чтобы ее хватило для игры нескольких пар. В этой игре пары соревнуются между собой. В каждой паре один участник оборачивает другого с ног до головы в туалетную бумагу: обертка должна быть достаточно плотной и сплошной. Кто справится быстрее, становится победителем.

Конкурс имеет и продолжение. Кто быстрее разматывает свою «мумию», тот и победит.

Творческие игры

Есть игры, которые определяют творческие возможности всех вместе или каждого в отдельности. В таких играх надо

выйти и нарисовать картинку, показать пантомиму, придумать историю или показать шуточное представление. Бывает, что не сразу находятся желающие участвовать в таких играх. Ребята стесняются друг друга, боятся проявить себя, показаться смешными или нелепыми.

Все зависит от тебя. Надо растормошить, убедить, заманить, вовлечь компанию в игру.

Останови любителей насмехаться над приятелями, иначе ни одна игра не сложится.

Обезьяна

Игра, в которой без фантазии не обойтись.

Все желающие развлечься делятся на две команды. Игроки первой команды совещаются и загадывают какое-нибудь слово одному из игроков второй команды. Узнав слово, игрок старается показать его значение жестами, чтобы члены его команды назвали загаданное. Ни слов, ни звуков издавать нельзя.

Как только слово будет отгадано, команды поменяются местами. Чем младше участники игры, тем проще и точнее надо загадывать слово. Взрослым игрокам можно загадать название фильма или книги.

Я – звезда Голливуда!

Существует легенда, что великий оратор античности Цицерон в детстве обладал очень плохой дикцией. Для того чтобы ее улучшить, он клал в рот овальные ровные камушки

и, преодолевая неудобство, старался чисто выговаривать слова. Вот и вы попробуйте провести такое занятие.

Соревнуется несколько конкурсантов. Каждый произносит как можно чище и эмоциональней фразу: «Я – звезда Голливуда!» После этого упражнение усложняется: каждый получает и кладет в рот по одному, потом по два, потом по три леденца на палочке, каждый раз повторяя эту фразу.

Конкурс продолжается до тех пор, пока конкурсанты с набитым ртом в состоянии произнести что-то похожее на заданную фразу. Призом для конкурсантов служат полученные леденцы.

Важное дополнение. Пусть маленькие конкурсанты, пока соревнуются, придерживают леденцы за палочки, чтобы, чего доброго, не подавиться.

Художественное чтение

Продолжение веселых розыгрышей с набитым чупа-чупсами ртом.

Доброволец получает столько леденцов, сколько в рот помещается. После этого ему дают книжку и просят почитать с выражением. Лучше всего подходят стихи. Придерживая леденцы за палочки, конкурсант пытается выполнить задание. Это очень смешно. Но продолжение еще более веселое. Услышанное и переведенное с «тарабарского» языка записывает другой конкурсант. Когда первый заканчивает, второй читает вслух то, что понял. После этого для сравнения читается оригинал.

Все участники награждаются аплодисментами.

Спроси у соседа!

Игра-шутка, вызывающая смех, удачно заполнит паузу между активными, динамичными играми.

Все игроки садятся в круг. Ведущий предлагает одному из ребят спросить соседа справа: «Где Марья Ивановна?» А сосед справа отвечает: «Не знаю, спрошу у соседа». После этого он задает тот же вопрос своему соседу справа.

Вся соль игры заключается в том, как задать вопрос. А говорить надо, втягивая и закусывая губы, не показывая зубы.

Еще одно важное условие игры: все спрашивающие и отвечающие должны быть очень серьезными и вежливыми. Тот, кто засмеется, выбывает из игры. Поэтому задача играющих – «расколоть» соседа.

Держи вора!

Это веселая, простая развивающая ролевая игра.

Все участники тянут жребий – бумажки, на которых написаны роли: жертва, прохожий, сосед, друг, но главное – там должны быть сыщик, вор, судья и палач.

После того как все вытащат бумажки, «сыщик» объявляет, что произошла кража и он начинает расследование. Он имеет право задать всем участникам по пять вопросов, причем все, кроме «вора», должны быть правдивыми. «Вор» же обязан лгать, но, конечно, так, чтобы вранье выглядело чистой правдой. «Сыщик» не имеет права

задавать такие вопросы, ответы на которые очевидны: «Как тебя зовут?», «Сколько будет дважды два?» и т. д. Найти «вора» поможет «сыщику» интуиция. Часто «вору» трудно скрыть эмоции по поводу доставшейся роли, он улыбается, краснеет и выдает себя. Если «сыщик» угадывает, то он «предает его в руки закона», т.е. отводит к «судье», а тот определяет наказание. Конечно, это должно быть какое-нибудь творческое задание. За исполнением его строго следит «палач».

Кто затейник?

Эта игра вызывает массу восторгов, если ребята внимательны и им удастся четко, точно повторять движения и ставить в тупик водящего. Только следи за тем, чтобы у ребят не закружилась голова – им не следует долго идти в одну сторону.

Для игры выбирают водящего, а в тайне от него – «затейника». Водящий встает в центр круга.

Все остальные встают в хоровод, поворачиваются направо и идут по кругу. «Затейник» среди них, он поднимает и опускает руки, сгибает их в локтях, вытягивает в стороны незаметно для водящего, когда тот отворачивается. Водящему трудно определить, кто «затейник», если все дети внимательно и четко повторяют движения за «затейником». Чтобы не выдать того, кто задает движения, каждый должен смотреть только на идущего впереди товарища. У водящего есть три попытки найти «затейника». Если он угадывает, то «затейник» становится водящим.

Модники

Конкурс с переодеванием – очень смешной, зрелищный и нравится ребятам разного возраста.

Поставь перед конкурсантами закрытые сумки и завяжи им глаза. Ребята на ощупь открывают сумки и обнаруживают там...

Тут надо помочь игрокам и подсказать, что это не просто какие-то тряпки, а предметы одежды, которые надо на себя надеть. Ведущий дает команду, и конкурс начинается. Нет необходимости говорить, что надо подобрать вещи яркие, разных размеров и фасонов, ведь вид у игроков должен быть самым нелепым. Выигрывает тот, кто надел на себя больше предметов за определенное время, создав самый модный наряд.

Пуговица – главное

Пришло время для конкурса юных дизайнеров.

Сделай две бутафорские «пуговицы». Отлично подойдут бумажные одноразовые тарелки, покрашенные в яркий цвет и с двумя большими дырками посередине. С обратной стороны к «пуговице» прикрепи ленточку длиной 50–60 см. К ее концу привяжи «иголку» (подойдут палочка или карандаш).

Предложи двум ребятам быть «моделями», а двум – «дизайнерами». Каждый «дизайнер» работает со своей «моделью». Начинается соревнование: нужно быстро и красиво «пришить» (привязать) «пуговицу» к руке, ноге или телу «модели». Это первая часть соревнования. Вторая часть – «модель» должна красиво пройти перед зрителями,

демонстрируя работу «дизайнера», который в это время защищает свой «проект». Может быть выбран победитель при помощи зрительских аплодисментов. Но лучше наградить призами всех участников конкурса.

Бальное платье

Более сложный, чем предыдущий, конкурс.

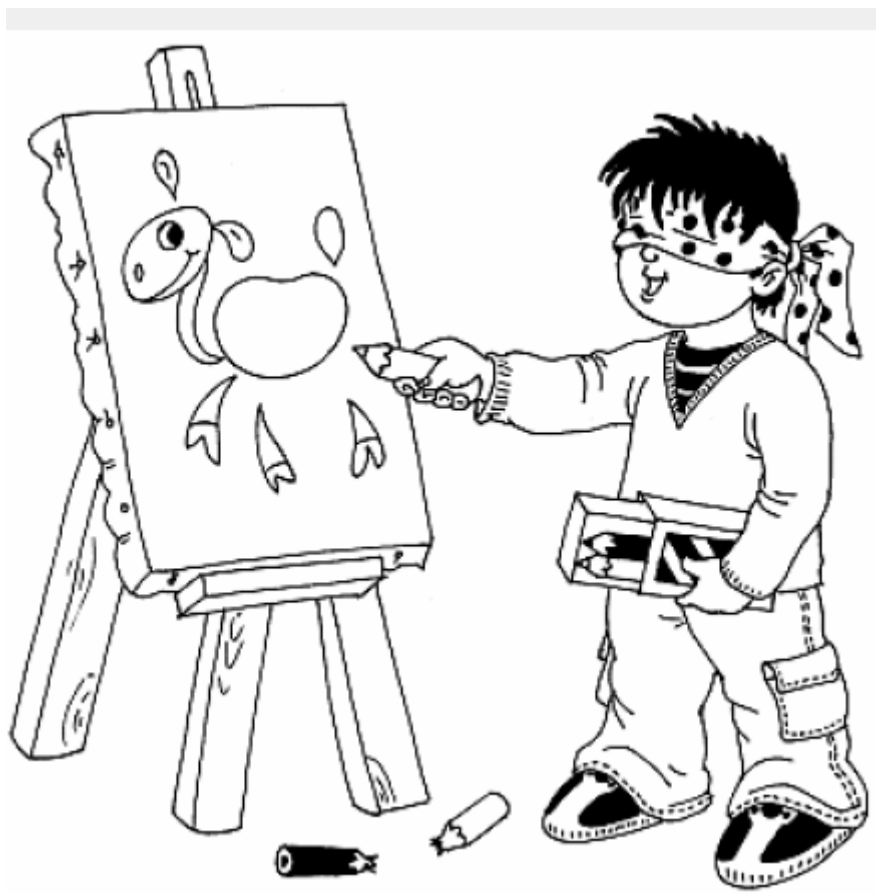
Вызови две пары и предложи изготовить «бальное платье», используя только газеты, скотч, скрепки и ножницы. Победителей определяют другие гости. Здесь также надо провести «дефиле» и комментарий «модельера». На изготовление платья понадобится минут 10–15.

Чтобы гости не скучали, в это время проведи конкурс художников.

Вот так зоопарк!

Много веселых минут подарит соревнование художников... с завязанными глазами.

Предложи ребятам нарисовать всяких животных фломастером на листах ватмана. Каждому конкурсному завязывают глаза и по секрету сообщают название животного, которое он должен изобразить. Конкурс продолжается 1–3 минуты. Чтобы «зоопарк» получился представительным, участников конкурса должно быть не меньше 5 человек. Сколько радости будет у ребят, когда они увидят свои «художества»! «Зоопарк» можно оставить на память победителю конкурса.



Через пять точек

Сложи стопкой одинаковые листки бумаги и проколи их насквозь иглой в пяти местах. Каждый участник игры получает листок и отмечает на нем проколы точками. Потом делает рисунок – любой, но так, чтобы линия рисунка прошла, не прерываясь, через пять точек.

Это соревнование не только в умении рисовать, но и в сообразительности, богатстве фантазии.

Принцесса была... ужасная!

В компании ребят любого возраста, среди девочек и мальчиков очень весело проходит этот конкурс.

Для конкурса подготовь два рисунка силуэта принцессы на листах ватмана и фломастеры.

Сообщи участникам конкурса: «А сейчас вы, юные художники, поможете мне дорисовать прекрасную принцессу. Я не успел нарисовать ее лицо и раскрасить платье».

Ребята делятся на две команды. Капитанам завязываются глаза, вручаются фломастеры. Их подводят к листам ватмана, на которых нарисованы силуэты принцессы. Капитаны рисуют, а команды подсказывают им. Царит веселая неразбериха, слышны только: «Нос выше, ниже, губы левее!» и громкий смех. Через 2–3 минуты ведущий предлагает «художникам» взглянуть на картины.

Принцессы действительно получаются ужасными, но очень смешными.

«Прикольный» рассказ

Это забава, в которой могут участвовать сразу все желающие, и все становятся соавторами.

Накануне составь небольшой рассказ о предстоящем празднике или о каком-нибудь событии. Замени все использованные в рассказе прилагательные на многоточия. Во время праздника попроси ребят назвать любые прилагательные и впиши их вместо многоточий в той очередности, как ребята их произносят. Получившийся забавный коллективный рассказ зачитай. Чаще всего рассказ ожидает шумный успех.

Соловьи-разбойники

В этом конкурсе участникам нужно показать свою удаль молодецкую и свистнуть так, чтобы ни у кого не оставалось

сомнений: «Вот он, соловей-разбойник!» Когда все претенденты на это звание себя показали и приз вручен, предложи конкурсантам забыть, что они «разбойники», пусть станут просто «соловьями».

Побеждает тот, кто:

- сумеет красиво подражать птичьему свисту;
- сможет насвистеть какую-нибудь известную мелодию;
- насвистит лучше всех мелодию после прослушивания фонограммы.

Оправдание позы

Конкурс развивает фантазию и мимические способности.

Предложи всем участникам праздника встать в круг, а потом повернуться направо. После этого попроси ребят бежать по кругу.

По команде «Стоп!» они должны мгновенно остановиться и замереть в той позе, в которой их застанет команда. Хлопками и командами нужно ускорить движение игроков, а затем неожиданно крикнуть: «Стоп!» Участники останавливаются в самых разнообразных позах. Теперь попроси всех представить себе, что они до этого не бежали, а занимались совершенно другими делами.

Какими? Вот это и нужно нафантазировать, исходя из той позы, в которой они находятся.

Предложи участникам: «Пусть ваше тело подскажет вам, что вы делали. И исходя из этого, продолжите ваше действие». Получаются интересные мимические сценки. Самые оригинальные поощряются призами.

Купание слона

Еще одна забава с пантомимой.

В ней участвуют четыре человека. Трое выходят за дверь. Оставшийся разыгрывает пантомиму о том, что сейчас он будет мыть слона. Возвращается один человек, он внимательно смотрит за всеми движениями «мойщика» и затем должен повторить их второму, а тот – третьему игроку. В конце представления все четверо по очереди объясняют свои версии того, что же они делали.

Крокодил

Замечательная творческая игра, в которую любят играть и взрослые, и дети.

В начале игры ведущий должен очень активно помогать конкурсантам, пока они не освоятся.

Смысл в том, что нельзя произнести слово или фразу, а можно только ее показать.

Сначала оговаривается, что? игроки будут показывать: только одно слово или целую фразу. Играют в «Крокодила» и командами, и каждый за себя.

Игра проходит оживленно, если использовать цитаты из известных детских песенок.

Можно играть на время: кто быстрее покажет свою строчку (4–6 слов). Зрители должны быть очень внимательными и, как только догадаются, сразу же произнести предполагаемое слово.

Конкурсант внимательно слушает ответы зрителей и четко указывает угадавшего. Диалог начинается с того, что

конкурсант на пальцах показывает, сколько в его фразе слов. Зрители должны ответить. Потом на пальцах игрок показывает, какое слово из цитаты он будет показывать. Это делается для того, чтобы начать игру с более легкого слова.

- Если игрок показывает кулак, это значит, что корень слова угадан.
- Если машет сзади рукой, изображая птичий хвостик, это значит, что окончание неверно.
- Хлопок по пальцам вытянутой руки значит неверную приставку.
- Вытянутая вперед рука – будущее время, рука, откинута назад, – прошедшее время.

Если игра проходит с участием команд, зрители помогают конкурсному. Тогда игрок и зрители являются членами одной команды и отгадывают задание другой команды.

Курочка Ряба

Этот творческий конкурс проходит обычно очень эмоционально и зрелищно.

Для его проведения подготовь небольшой реквизит: платок для Бабы, шляпу или треух для Деда, смешной берет с гребешком и яркий платок на плечи для Курочки Рябы, «золотое» яичко, пластиковый контейнер для двух десятков яиц.

Предложи ребятам разыграть сказку «Курочка Ряба». Начни с распределения ролей. Если на каждую роль находится немало добровольцев, то проходит конкурсный отбор. Все взрослые – родители, старшие братья и сестры –

члены отборочной комиссии. Назначается исполнитель только после трех туров.

Первый тур: претенденты под музыку показывают, как Дед ходит. Второй тур: что Дед делает, какую работу выполняет. Третий тур: как он разговаривает с Бабой – хвалит ее или ругает. После каждого тура претендентов становится все меньше и меньше. Кто достоин получить роль, решает «отборочная комиссия» (громко или не очень громко хлопая в ладоши). Так же выбирается и исполнительница (или исполнитель, что вполне возможно и даже забавно) роли Бабы. А вот для Курочки Рябы особые требования: в первом туре претенденты на роль должны показать, как курочка кудахчет, во втором – как ищет червяка или зернышко, в третьем – как позовет Деда и Бабу, когда снесет яичко.

После того как все роли будут распределены, предложи исполнителям переодеться. Можно ограничиться и небольшим набором реквизита, но лучше проявить фантазию и дать Деду русскую яркую рубаху, сапоги, бороду на веревочке и т. д. Для Бабы подойдут старые бабушкины кофты, боты типа «Прощай, молодость!», старый шерстяной платок.

Попробуй справиться с ролью ведущего.

Ведущий начинает: «Жили-были Дед да Баба». Дед и Баба, по подсказке ведущего, имитируют далее «трудовой процесс». Дед, например, рубит дрова, а Баба стирает. «И была у них Курочка Ряба», – продолжает ведущий. Курочка Ряба, стоя в центре, кудахчет и машет «крыльями».

Ведущий смотрит некоторое время, а потом говорит, совсем как режиссер: «Стоп! Не годится! В таком ритме

работали сто лет назад. Сейчас жизнь изменилась, скорости увеличились, работать надо быстрее. А ну-ка, попробуем в новых ритмах!» Под веселую танцевальную мелодию «артисты» начинают работать в ускоренном темпе. Выглядит это чрезвычайно забавно, а ведущий нахваливает: «Так-так, молодцы!» Но потом прерывает: «Жили-то они жили, а что потом случилось?» Зрители подсказывают: «Снесла курочка яичко!» Ведущий подвигает стул с пластиковым контейнером для яиц в матерчатом мешочке, который выглядит со стороны как подушечка. Ведущий: «Снесла Курочка Ряба яичко, сказано в сказке. Надо снести». Курочка садится на стул, машет крыльями и кудахчет. Ведущий просит ее встать и незаметно извлекает из контейнера «золотое» яичко. Он поднимает его и сообщает под аплодисменты зрителей: «Снесла Курочка Ряба яичко. Не простое, а золотое! А что дальше? Дед бил-бил...» Дед делает вид, что бьет. Ведущий просит зрителей помочь – хором сказать: «Бум-бум!» Ведущий: «Дед не разбил. А что же Баба? Тоже била!» Баба забирает яйцо и колотит по нему кулаком. Зрители помогают: «Бум-бум!» Ведущий: «И Баба не разбила!» Дед пытается у Бабы забрать золотое яичко, а та не отдает. Ведущий: «Били они, били, мышка бежала, хвостиком махнула, яичко упало и разбилось.

(Прячет «золотое» яичко.) Дед плачет, Баба плачет. Поможем нашим артистам!» Зрители громко «рыдают».

Ведущий: «Какая у нас печальная сказка получается. Кто помог Деду и Бабе, кто их выручил?

Правильно, Курочка Ряба! Что она сказала?» Курочка Ряба: «Не плачь, Дед, не плачь, Баба! Я снесу другое яичко, не золотое, а простое!» Ведущий: «Раз обещала – несись! Давайте все вместе дружно поможем Рябе!» Зрители: «Ко-ко-ко!» Ведущий: «Посмотрим, как выполнила курочка обещание!

Ого! (Достает под хохот зала весь контейнер для яиц.) Дед и Баба, благодарите Курочку Рябу! И стали они жить-поживать да добра наживать! Вот и сказочке конец, а кто слушал (все вместе) – мо-ло-дец!»

Дети кланяются и снимают костюмы.



Фотографируем друзей

Продолжение предыдущего конкурса.

Теперь будем запоминать многофигурные композиции. Конкурсант отворачивается, а ребята составляют композицию, как для дружеской фотографии. «Фотография» замирает, и

конкурсант поворачивается. Он имеет право разглядывать эту картинку в течение пяти секунд.

Такая «выдержка» у нашего «фотоаппарата». После этого вновь отворачивается, а ребята меняют что-нибудь в «фотографии»: кто-то поворачивается другим боком, кто-то сжимает руку в кулак и т.д. Водящий может повернуться. Теперь его задача – восстановить прежнюю «фотографию».

Выигрывает тот, кто выявит наибольшее количество искажений. Для того чтобы все были в равном положении, договоритесь, что игроки могут вносить в «фотографию» только десять изменений.

Для тренировки проведи такой конкурс. Все внимательно смотрят на одного человека. Тот выходит из комнаты и меняет что-либо в своей одежде: расстегивает одну пуговицу, закатывает рукав и т.д.

Когда он возвращается, ребята рассказывают, что изменилось.

Дед Мазай

В этой старинной игре игроки смогут проявить свои способности к пантомиме.

Ведущий стоит в стороне, пока все остальные участники игры договариваются, кого и что будут изображать. Договорившись, они обращаются к ведущему со словами: «Дед Мазай, вылезай!»

Дед Мазай говорит: «Здравствуйте, ребятки, где вы были, что вы делали?» Игроки отвечают: «Где мы были – мы не скажем, а что делали – покажем». Смысл их действий и

должен быть угадан. Насколько будут изобретательны игроки, настолько интересна эта игра.

Конкурс футбольных болельщиков

Что может быть популярнее футбола? Сегодня «болеют» и старики, и дети. Поэтому ребята с радостью откликнутся на предложение показать свою спортивную эрудицию.

Команды выбирают капитанов, те запасаются блокнотами и ручками, и конкурс начинается.

Предложи командам вспомнить все слова (имена существительные) и устойчивые словосочетания, связанные с футболом и начинающиеся на букву... (Ведущий называет букву.) На это задание дается 3 минуты. Потом капитаны по одному слову по очереди читают свои списки.

Уже произнесенные слова повторять нельзя. В чьем списке слов окажется больше, тот и выиграл.

Можно играть с ребятами и в футбольный аукцион. В таком случае принимаются все слова, лишь бы они имели отношение к футболу. Слово или устойчивое словосочетание можно произносить, пока ведущий считает до трех. Побеждает тот, кто назвал слово последним.

Вот небольшой футбольный словарь:

арбитр, атака, аут, болельщик, баннер, бутсы, «бровка», ворота, вратарь, вратарская площадка, гетры, гол, голеодор, голкипер, защита, зона, игра, инсайд, капитан, команда, лайнсмен, линия, матч, нападение, офсайд, пас, полуфинал, переключатель, пенальти, полузащита, поле, прострел, свисток, свободный, сектор, сетка, стадион, судья, счет, табло, тайм,

труссы, тур, угловой, удар, финал, фланг, форвард, футболка, центр, чемпион, чемпионат, четвертьфинал, штанга, штрафная площадка, штрафной и т.д.

Подумай и ответь

Как правило, после шумных и подвижных игр бывают паузы. Ребятам надо дать отдохнуть, отдышаться. Подготовься к таким моментам.

Шарады: угадываем слово

Проверь, понравится ли ребятам старинная забава – разгадывание шарад. Необходимо угадать загаданное слово по частям, каждая из которых представляет собой отдельное слово.

Стань ведущим в этой игре, подготовив заранее бумагу и ручки. Тогда слово можно угадывать за столом.

Но гораздо интереснее устроить игру-импровизацию, театральную сценку.

Шарада-спектакль

Творческая командная игра, в которой ребята демонстрируют свои актерские способности, показывая небольшие сценки.

Предложи ребятам разделить на две команды. Каждая придумывает такое слово, которое состоит из нескольких значимых частей. Команды загадывают слова по очереди. Игроки придумывают слово и то, как его «сыграть». Соперники должны отгадать слово, зашифрованное в сценке или пантомиме.

Сценок должно быть столько, сколько «маленьких слов» в загаданном слове плюс одна, в которой слово прозвучит целиком. Если в слове получается одна буква между слогами или в конце слова, то ее могут изобразить исполнители в одиночку или вдвоем, втроем.

Букву «Ф» изобразит один участник, «М» – двое, «Ы» – трое.

Чем больше выдумки, неожиданности, тем веселее представление. Если приходится играть с ребятами помладше, не обойтись без подсказок. Раздай детям готовые задания. Напиши на листах подходящие слова. А потом пусть импровизируют сами.

Предположим, что команда задумала слово баритон. Надо показать: бар-и-тон. В первой сценке речь будет идти о баре, вторая сценка будет посвящена союзу и, а в третьей будет обыгрываться слово тон. В четвертой миниатюре слово баритон должно прозвучать целиком. Задача команды соперников – догадаться, какое слово показывали ребята, найти и выбрать из потока речи главное.

Например: радио-передача; бар-о-метр; кара-мель; кол-бас-а; бот-инок; кол-лекция; бар-сук; пес-тик; приз-рак; док-лад; кон-тур; с-мех.

Обычно шараду загадывают в стихотворной форме.

Мой первый слог – животное морское,

За ним охотятся порой.

А междометие – второй.

Все – государство. Но какое?

(Кит-ай)

Предлог стоит в моем начале,
В конце же – загородный дом.
А целое мы все решаем
И у доски, и за столом.
(За-дача)
Слог первый – лес,
Второй – стихотворенье.
А целое растет, хотя и не растение.
(Бор-ода)

Попробуй взять предложенные слова и придумай
рифмованную шараду: мышь-як, пар-ус, по-да-рок, кит-ель,
кипа-рис, кар-тина, кон-ура, о-лень, га-мак, о-сечка, семь-
я, па-у-тина, ком-пас, фа-сад, воз-дух-овод, голод-ранец,
метр-дот-отель, штука-турка, одер-жим-ость, сквер-нос-лов,
тара-барщина, кон-цент-рация.

Если рифмовать не по силам, попроси ребят заменить
слова в скобках так, чтобы «равенство» было верным:

(Группа певцов) + (насекомое) = русская народная игра
с пением и пляской – (хор-овод).

(Отпечаток) + (практически усвоенные знания, навыки)
= охотник, отслеживающий зверя, – (след-опыт).

(Мера веса, равная 16 кг) + (новогоднее дерево) =
порода собаки (пуд-ель). (Любимое слово вороны) + (главная
карта в колоде) = головной убор (кар-туз). (То, против чего
нет приема) + (нервное подергивание) = кусочек (лом-тик).
(Нота) + (конечность) = рыба (ми-нога). (Наказание) +
(неглубокое место) = сорт конфет (кара-мель). (Алкогольный
напиток) + (атмосферные осадки) = фрукт (вино-град).

(Нота) + (костяные наросты на голове некоторых животных) = путь (до-рога).

(Чем является кислород) + (хвойное дерево) = антилопа (газ-ель). (Главная песня страны) + (часть света) = учебное заведение (гимн-Азия).

Немного упрости игру в шарады. Заранее напиши на листках слова, составляющие части шарад:

след, пар, опыт, ус, пас, порт, пол, куль, оса, тура, сено, газ, вал, ель, док, яр, лад, марка, мышь, вес, як, точка.

Положи листки с этими словами на стол в произвольном порядке. Пусть каждый берет те два слова, которые составят шараду. Победитель тот, кто наберет больше слов-шарад.

Игры-загадки

На празднике, когда ребята еще недостаточно знакомы, всем трудно найти тему для общего разговора. Отвлеки всех, предложив разгадывать загадки. Заранее подготовься. Запомни или напиши побольше загадок, выбери подходящий момент. Отгадывать загадки можно в перерывах, даже сидя за накрытым столом.

Кто же я такой?

Для проведения этой игры тебе нужны будут прищепки и таблички, на которых написаны названия любых предметов или животных. Вместо надписей можно использовать рисунки.

Предложи всем ребятам встать в одну линию, а сам пройди за их спинами и повесь каждому с помощью прищепки

небольшую табличку. Никто из ребят не должен знать, какую роль он получил.

После этого попроси всех только отвечать «Да» или «Нет». Каждый за один выход может задать три вопроса.

Например: «Я – предмет?», «Я – живое существо?», «Я – домашнее животное?» После этого можно предположить, кто он, но в случае неправильного ответа игрок выбывает. Поэтому лучше отвечать, только если уверен в своем решении.

Игра проводится в четыре тура. Максимальное количество вопросов – двенадцать. Каждый правильно угадавший получает небольшой приз.

Кто я?

Это игра с сюрпризом. Потребуется несколько масок, которые игрок получит в подарок за правильный ответ.

Надень маску на игрока. Ему предстоит отгадать, кем он стал. Игрок задает вопросы всем присутствующим и получает утвердительные или отрицательные ответы-подсказки:

– Это человек? – Нет. – Животное? – Да. – Домашнее? – Да. – Маленькое? – Нет. – Пушистое? – Да. – Мяукает? – Да. – Кошка? – Да!

Чтобы не затягивать игру, ограничь число вопросов: достаточно 10.

Как тебя зовут, красавица?

Если в гости придут девочки, то они с удовольствием примут участие в розыгрыше такого приза.

Тебе надо подготовить красивую куклу.

В начале праздника объяви, что тот, кто угадает имя куклы, которая находится на видном месте, получит приз. Имя куклы написано на бумажке и вложено в запечатанный конверт, который она держит в руках. Рядом стоит небольшой ящик или коробка, и в него каждый желающий может положить бумажку со своим ответом и своей фамилией. Если одинаковых ответов будет несколько, то призы получают все ответившие правильно или же проводится дополнительный конкурс. Если же правильный ответ так и не получен, ведущий дает подсказку: «Это имя популярной телеведущей» или «Это имя встречается в фильме ...».

Угадай, сколько?

Рядом с куклой поставь прозрачную банку с орехами или карамельками (в обертках). На банке сделай надпись: «Угадай, сколько?» Свои ответы, написанные на бумажке, все должны опускать в ту же коробку, куда они складывали ответы с предполагаемым именем куклы. Банку заполни не менее чем на две трети. Чем больше предметов, тем меньше вероятность одинаковых ответов. Итоги обоих конкурсов подводятся одновременно, в конце праздника. За правильно угаданное количество орехов или конфет победитель может получить всю банку. Это условие конкурса можно огласить в начале праздника или написать на банке. А если никто не угадает точное количество? Тогда можно назвать победителем того, кто указал число, наиболее близкое к правильному.

Приз – в студию!

Этот конкурс требует подготовки. Надо подобрать предметы, которые станут призами для самых проникательных.

Для конкурса понадобятся четыре непрозрачных пакета. Поставь или повесь их рядом. На каждом из них по одной букве: «П», «Р», «И», «З». Вместе они образуют слово «ПРИЗ». Сообщи всем, что в каждом из этих пакетов есть выигрыш! И его название начинается с буквы, обозначенной на пакете.

В первом туре разыгрывается буква «П». Значит, приз начинается с «П». В пакете может лежать пенал, пистолет, паровоз, пушка, пазл, пакет, помада, парик, постер и т.д.

Призы на «Р»: ручка, ремень, ракушка, резинка, роман (книга), рубашка, рюкзак, рулон туалетной бумаги. Придумай, что можно положить в два последних пакета.

Разыгрывать призы можно в течение всего праздника.

Принимаются устные ответы или записочки. В этом случае лучше подвести итоги в конце вечера.

«Загадочный» приз

Дай ребятам, сидящим за столом, объемистый сверток и скажи, что внутри находится приз. Но получить его сможет лишь тот, кто справится с заданием, спрятанным под оберткой. Желаящий снимает обертку и обнаруживает загадку, написанную на листочке и приклеенную к краям следующей обертки. Если конкурсант знает отгадку, он произносит ее вслух. При верном ответе он может снять

следующую обертку, но... под ней оказывается не приз, а следующая загадка.

Отгадавший продвигается вперед до тех пор, пока его ответы верны. Но если он не знает правильного ответа, то читает загадку вслух. Игру продолжает тот, кто даст правильный ответ. Чем больше будет слоев обертки, тем интереснее. Их должно быть не меньше десяти.

Вопросы на смекалку

Подборка забавных вопросов выручит тебя в любой момент.

От чего утка плавает? (От берега.)

За чем охотник носит ружье? (За плечами.)

Может ли дождь лить 2 дня подряд? (Нет, между ними ночь.)

Когда аист стоит на одной ноге? (Когда поджимает под себя вторую ногу.)

За чем во рту язык? (За зубами.)

Что за обедом всего нужнее? (Рот.)

Из какой посуды нельзя есть? (Из пустой.)

За чем вода в стакане? (За стеклом.)

Без чего не испечь хлеба? (Без корки.)

Где оказался Петр I, когда погасла свеча? (В темноте.)

Когда черной кошке лучше всего пробраться в дом? (Когда дверь открыта.)

По чему военные ходят в сапогах? (По земле.)

Шел солдат мимо Эйфелевой башни. Достал ружье и выстрелил. Куда он попал? (В полицию.)

Какой узел нельзя развязать? (Железнодорожный.)

Какие зубы не жуют пищу? (Зубья пилы.)

Какой месяц короче всех? (Май, в нем только три буквы.)

Что стоит между горой и долиной? (Буква «И».)

Чем заканчивается лето и начинается осень? (Буквой «О».)

За чем мы едим? (За столом.)

Как долго можно идти в лес? (Половину пути, половину пути – обратно из леса.)

По чему, когда захочешь спать, идешь на кровать? (По полу.)

Что можно увидеть с закрытыми глазами? (Сон.)



Чего нет в Америке, найдется в Москве, нет в Петербурге, а видно в Неве? (Буква «В».)

Где вода столбом стоит? (В колодце.)

Чем заканчивается день и ночь? (Одинаковой буквой – мягким знаком.)

Что видно только ночью? (Звезды.)

Что стоит посреди Парижа? (Буква «Р».)

Чего нет в реке, но есть и в озере, и в море, и в океане?
(Буквы «О».)

На что купец шляпу купил? (На деньги.)

Где не найдешь сухого камня? (В воде.)

На каком дереве обычно сидит ворона во время
проливного дождя? (На мокром.)

Что станет с красным мячиком, если он упадет в Черное
море? (Мячик намокнет.)

Какой рукой лучше размешивать чай? (Лучше взять
ложечку.)

Когда лес бывает закуской? (Когда он сыр.)

На каких полях не растет трава? (На полях шляпы,
тетради.)

На какой пяточок ничего не купишь? (На поросячий.)

Каким гребешком не причешешься? (Петушиным.)

Когда воду в решете носят? (Зимой.)

Когда мальчика называют женским именем? (Когда он
долго спит, его называют соней.)

Что тяжелее: килограмм ваты или килограмм железа?
(Одинаково.)

Что становится мокрым при высушивании? (Полотенце.)

Из какой тарелки не поешь? (Из разбитой или пустой.)

Кто говорит на всех языках? (Эхо.)

Под каким деревом сидит заяц, когда идет дождь? (Под
мокрым.)

Как далеко в лес может забежать заяц? (До середины.
Дальше он уже выбегает из леса.)

Какое слово всегда звучит неверно? (Слово «неверно».)

Что можно приготовить, но нельзя съесть? (Домашнее задание, цемент.)

Что бросают, когда нуждаются в этом, и поднимают, когда в этом нет нужды? (Якорь.)

Когда сеть может вытянуть воду? (Когда вода превратится в лед.)

Какая птица, потеряв одну букву, становится самой большой в Европе рекой? (Иволга.)

Между какими двумя одинаковыми буквами нужно поставить маленькую лошадку, чтобы получить название государства? (Между двумя «Я»: Я– пони–я.)

Забавные задачи

Внук спросил у дедушки: «Сколько тебе лет?» Дедушка ответил: «Если проживу еще половину того, что прожил, да еще один год, то мне будет сто лет». Сколько лет дедушке?

(Шестьдесят шесть.)

Шла баба в Москву, а навстречу ей – мужик. У мужика – три котомки, в каждой котомке – по три котенка. Сколько всего существ шло в Москву?

(Одна баба.)

Дед, баба, внучка, Жучка, кошка и мышка тянули-тянули репку и вытянули. Сколько глаз смотрело на репку?

(12 глаз.)

Бабушка вязала внукам шарфы и варежки. Всего она связала 3 шарфа и 6 варежек. Сколько внуков у бабушки?

(3 внука.)

Сестре 4 года, брату 6 лет. Сколько лет будет брату, когда сестре исполнится 6 лет?

(8 лет.)

В комнате 4 угла, в каждом углу – по одной кошке, напротив каждой кошки – по три кошки, на хвосте у каждой кошки – по одной кошке. Сколько кошек в комнате?

(4 кошки. Напротив каждой кошки – по три кошки в трех углах, и каждая кошка сидит на своем хвосте!)

Продавец продает шапку. Стоит 10 рублей. Подходит покупатель, меряет, ему подходит, и он покупает. Покупатель дает продавцу 25 рублей одной бумажкой. У продавца нет сдачи, и он отправляет сынишку к соседке разменять. Парень приносит $10 + 10 + 5$. Продавец отдает шапку и 15 рублей сдачи. Через некоторое время приходит тетка и говорит, что 25-рублевка фальшивая. Что делать? Продавец отдает деньги из кассы. Вопрос: на какую сумму «попал» продавец?

(Продавец «попал» на 25 рублей.)



Чтобы проползти по беговой дорожке одного стадиона по часовой стрелке, улитке требуется полтора часа. Когда же улитка ползет по той же дорожке против часовой стрелки, то

полный круг она совершает за 90 минут. Чем объяснить несовпадение результатов?

(Полтора часа по продолжительности не отличаются от 90 минут.)

Если съесть один бублик, останется одна дырка. Если съесть один крендель, останется две дырки, но поменьше. На блюде лежат десять бубликов и десять кренделей. Какое количество бубликов и кренделей надо съесть, чтобы дырок осталось поровну?

(Все бублики и пять кренделей.)

Попробуйте посчитать. Заходите вы в трамвай на конечной остановке, сидит 3 человека.

На первой остановке выходят двое и заходит 4 человека.

На следующей выходят трое и заходит 8 человек.

Еще на одной остановке выходят трое и заходит 1 человек.

Потом выходит 5 человек и заходят семеро.

Еще на одной остановке выходит 4 человека и заходят двое.

Потом выходят трое и заходит 10 человек.

Сколько остановок проехал трамвай?

(6 остановок.)

В комнате горело 50 свечей, 20 из них задули. Сколько останется?

(Останется 20: задутые свечи не сгорят полностью.)

Если в 12 часов ночи идет дождь, то можно ли ожидать, что через 72 часа будет солнечная погода?

(Нет. Через 72 часа будет снова полночь.)

Если 5 кошек ловят 5 мышей за 5 минут, сколько времени нужно одной кошке, чтобы поймать одну мышку?

(5 минут.)

Забавные вопросы

У входа в музей стоят два человека. Один из них – отец сына другого. Как такое возможно?

(Это муж и жена.)

В бар вошел человек и попросил у бармена стакан воды. Они никогда раньше не встречались.

Бармен достал из-под стойки ружье и направил его на человека. Тот сказал «спасибо» и ушел.

Что произошло?

(У этого человека была икота. Бармен понял это по его разговору и достал ружье для того, чтобы напугать этого человека. Это сработало. Икота прошла, поэтому человек был благодарен бармену и ему больше не нужна была вода).

У одной женщины было два сына, которые родились в одно и то же время, в один и тот же день одного года. Но они не были двойней. Как такое может быть?

(Ребята были двумя сыновьями из тройни.)

Однажды две сестры решили вымыть старый навес в своем саду. Когда они закончили работу, лицо одной было грязным, а лицо второй – чистым. Сестра, у которой было чистое лицо, пошла и вымыла его. Испачканная девочка не стала этого делать. Почему?

(После завершения уборки сестры посмотрели друг на друга, потому что у них не было зеркала. Девочка с чистым лицом увидела, что ее сестра испачкалась, и решила, что у

нее тоже грязное лицо. Поэтому она пошла умываться, а ее сестра пришла к противоположному выводу.)

По дороге друг за другом ползут 3 черепахи.

Первая черепаха сказала: «За мной ползут 2 черепахи».

Вторая черепаха сказала: «За мной ползет 1 черепаха, и передо мной ползет 1 черепаха».

А третья черепаха сказала: «Передо мной ползут 2 черепахи, и за мной ползет 1 черепаха». Как такое может быть?

(Черепахи ползают по кругу.)

На суку сидит ворона. Что надо сделать, чтобы отпилить сук, не потревожив ворону?

(Дождаться, пока она улетит.)

Сидят за столом японец, ковбой и джентльмен. Сколько под столом ног, не считая ножек стола?

(Японец сидит, поджав ноги, ковбой сидит, положив ноги на стол, только джентльмен сидит, закинув ногу на ногу. Итого – 1 нога.)

Темной ночью в сильный дождь ехал автобус. Какой у этого автобуса был номер и какое из колес у него не крутилось?

(Номер был мокрый, не крутилось запасное колесо.)

К реке подходят два человека. У берега лодка, которая может выдержать только одного. Оба человека переправились на противоположный берег. Как?

(Они были на разных берегах.)

Как можно предсказать счет любого спортивного матча задолго до его начала?

(Счет до начала матча 0:0.)

Почему воробей может съесть горсть овса, а лошадь не может?

(Воробьи не едят лошадей.)

У вас есть только одна спичка. В темной комнате – керосиновая лампа, печь и свеча. Что вы зажжете в первую очередь?

(Спичку.)

Когда черной кошке легче всего пробраться в дом?

(Когда дверь открыта.)

Мужчина вел большой грузовик. Огни на машине не были зажжены. Луны тоже не было. Женщина стала переходить дорогу перед машиной. Как удалось водителю разглядеть ее?

(Дело было днем.)

Крыша одного дома несимметрична: один скат ее составляет с горизонталью угол 60 градусов, другой – угол 70 градусов. Предположим, что петух откладывает яйцо на гребень крыши. В какую сторону упадет яйцо – в сторону более пологого или крутого ската?

(Петухи не кладут яйца.)

В 12-этажном доме есть лифт. На первом этаже живут всего 2 человека, от этажа к этажу количество жильцов увеличивается вдвое. Какая кнопка в лифте этого дома нажимается чаще других?

(Независимо от распределения жильцов по этажам, кнопка «1».)

На березе росло 90 яблок. Подул сильный ветер, 10 яблок упало. Сколько осталось?

(На березе яблоки не растут.)

Представьте себе, что вы командир самолета. Самолет совершает рейс из Москвы в Киев, находится на высоте 7000 м, скорость самолета 800 км/ч, температура за бортом –25 градусов по Цельсию, время прибытия в Киев – 19.25 по местному времени. Сколько лет командиру самолета?

(Столько, сколько вам лет.)

Как правильно говорить: «Не вижу белый желток» или «Не вижу белого желтка»?

(Желток не может быть белым.)

Играем с малышами

На празднике, возможно, будут и малыши. Подумай о том, чтобы им не было скучно. Хотя им-то скучно бывает редко. Они с таким удовольствием наблюдают за забавами старших братьев и сестер, а если им выпадает радость поучаствовать в конкурсах, то делают это охотно!

Некоторые из уже перечисленных игр вполне подойдут и для малышей (в адаптированной, конечно, форме). Следующие игры подобраны для самых маленьких специально. Стань аниматором и проведи несколько игр.

Ромашка

Эта игра подойдет для компании малышей и для твоих ровесников, ведь бывает, что в начале праздника гости чувствуют себя скованно, и их нужно растормошить.

Сделай из бумаги ромашку. Количество лепестков должно быть равно количеству гостей. На обратной стороне каждого

лепестка напиши смешные задания. Дети отрывают лепестки и выполняют задания: кукарекают, прыгают по-лягушачьи или на одной ноге, поют песенку или повторяют скороговорку, ползают на четвереньках.

Колечко

Старая, добрая игра для компании любого возраста и любого количества игроков. Води сам или предложи потрянуть стариной кому-нибудь из взрослых.

Все дети встают рядом. Водящий прячет колечко между ладонями и обходит весь ряд. Дети складывают ладони «лодочкой». Водящий проводит своими ладонями, чуть раздвигая ладони детей.

Во время этого скользящего движения он старается незаметно выпустить из рук кольцо, чтобы оно попало в руки малыша. Ребенок скрывает, что он получил кольцо.

У игры может быть два финала. В первом случае водящий говорит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!», и ребенок, получивший колечко, выбегает из ряда, хотя его пытаются задержать.

В другом (традиционном, фольклорном) варианте водящий, обходя ряд детей, приговаривает: «Уж я золото хороню, чисто серебро хороню в высоком терему! Гадай-гадай, девица, гадай-гадай, красная! Гадай-гадай, у кого кольцо – чисто серебро?»

Стоящий последним ребенок ищет кольцо, показывая на игрока. Если он угадает, то будет водить.

Воробей

Объяви детям, что сейчас будет игра-угадайка.

Посади одного ребенка на стул. Все дети встают у него за спиной. Выбери «воробья». Он подходит сзади к сидящему и кладет руки на плечи. Водящий говорит: «Воробей, чирикни!» «Воробей» чирикает: «Чик-чирик!» Но кто это чирикал? Если «воробей» угадан правильно, он садится на стул и водит дальше.

Медведь и дети

Из группы детей выбери «медведя». Дети встают с одной стороны, а с другой стороны сидит «медведь». Когда водящий скажет: «Дети гуляют в лесу», все разбегаются, прыгают и ходят по площадке. Как только говорит: «Медведь!», все дети должны замереть на месте.

Появляется «медведь» и уводит того, кто пошевелился. Новым «медведем» становится один из уведенных детей.

Коты и мыши

Если детей на праздник собралось много, выбери несколько «котов», посади их у стены, сбоку. Эти дети должны ловить «мышек». Для «мышек» поставь в центре комнаты стульчики кружком – это будет «мышьяная нора». Пока на площадке тихо, «мыши» встают со стульев, отходят от них, танцуют. Хлопни в ладоши. «Коты» начинают ловить «мышей», а те убегают в «норку». В следующий раз из пойманных «мышей» выбери новых «котов».

Не звони!

Эта игра нравится не только детям, даже взрослым – они тоже иногда не прочь пошалить. Просто призы должны быть другими.

Предложи узнать, кто самый ловкий. Посади детей на стульчики или просто на ковер. Через середину комнаты натяни веревку: привяжи к стульям или попроси взрослых поддержать ее на высоте около 60 см от пола. К веревке привяжи звоночки, бубенчики, колокольчики, погремушки. На полу разложи игрушки – призы. Чтобы достать игрушку, ребенок должен подлезть под веревкой так, чтобы ничего не звякнуло.

Будь готов к тому, что дети захотят играть с игрушками. Пусть игрушки станут призами и достанутся детям.

Чтобы не было обиженных детей, в награду за участие в игре раздай все игрушки даже тем детям, чья попытка была неудачной.

Погоня

Самое большое веселье начинается, когда дети бегают и догоняют кого-нибудь. А в этой игре догнать надо будет кого-то из родителей.

Игру раздели на несколько этапов. Сначала за взрослым бегают только 2–3 ребенка. Через какое-то время взрослый дает себя поймать. Затем в игру приглашаются еще несколько детей. В конце игры все дети ловят одного взрослого.

Паровоз и вагоны

Веселая и не очень утомительная игра для большой компании.

Стать «паровозом» ты можешь сам (сама) – или пусть побегают взрослые. Остальные дети, встав друг за другом, изобразят вагоны.

По свистку «паровоза» сцепившиеся друг с другом дети начинают двигаться. Медленная ходьба переходит в быструю, потом в бег. У станции «паровоз» замедляет ход, все переходят на шаг. После слов: «Стоп, приехали!» колонна останавливается, а «паровоз» шипит, как бы выпуская пар. Состав может путешествовать по всем помещениям и даже выходить на улицу, если праздник проходит на даче.

Откуда звон?

Для проведения этой игры приготовь большой колпак из бумаги или картона и колокольчик.

Поставь детей в кружок. Выбери одного ребенка (дети могут водить по желанию или по жребия-считалке). На голову ему надень колпак – так глубоко, чтобы были закрыты глаза. Один игрок из круга получает колокольчик и звонит. Игрок под колпаком должен угадать, откуда донесся звон, и показать рукой в верном направлении. Если угадал, с него снимают колпак, и он видит игрока с колокольчиком в руках. Если не угадал – пытается еще раз. Водящие меняются по желанию или по твоему выбору.

По ровной дорожке!

Известную присказку, с которой малыши знакомы с младенчества, когда взрослые подбрасывали их на коленях, можно превратить в игру-разминку.

Сначала посади детей на стулья, пуфики, ковер. Потом спроси: «Путешествовать хотите?»

Дети соглашаются, встают один за другим цепочкой и двигаются, слушая слова:

По ровной дорожке, по ровной дорожке,

Раз, два, три!

Раз, два, три!

(Повторить нужно несколько раз.)

Сначала все идут спокойно, шагают:

По горкам, по горкам,

По кочкам, по кочкам,

Раз, два, три!

Раз, два, три!

(Дети прыгают на двух ногах.)

В ямку – бух!

(Дети приседают.)

Вылезли из ямы! Ух!

(Дети выпрямляются и тоже говорят: «Ух!»)

Повтори все с начала несколько раз, а в завершении игры скажи:

Потоптали мы дорожки,

Утомились наши ножки.

Вернемся в дом, где мы живем!

(Дети бегут к местам, где они сидели, и садятся, отдыхают.)

Повтори игру несколько раз, если она понравится.

Поймай комара!

Эта игра с прыжками. Проводи ее до того, как дети примутся за угощение.

Сделай комара: нарисуй его на картоне, вырежи по контуру и привяжи к шнурку. Шнурок привяжи к палочке или пруту. Подними и крути комара над головами стоящих кругом детей. Дети подпрыгивают, стараясь поймать его.

Выигрывает тот, кто дотронулся до комара, он говорит: «Я поймал!» Игра продолжается до тех пор, пока комара не поймает условленное количество детей.

Дети ловят комара, не меняя места, и обязательно только двумя руками.

Чей звук?

В этой игре малышам надо узнать по звучанию трещотку, дудочку, свистульку, колокольчик, барабан и другие инструменты. Подготовь разные игрушечные инструменты.

Одному ребенку завяжи глаза и поверни спиной к остальным. За его спиной раздается звук. Какой это был музыкальный инструмент, и надо угадать.

Инструменты возьми самые известные, чтобы задание не оказалось малышам не по силам.

Волшебный шар

Для игры приготовь большой воздушный шар. Объясни, что шар имеет волшебную силу.

Все дети могут двигаться, переходить с места на место до тех пор, пока шарик в воздухе. Но, как только он коснется пола, малыши должны замереть и не улыбаться. В игре остаются самые внимательные игроки.

Ты чей?

Игра не для самых маленьких, а для сообразительных дошкольников.

Завяжи игроку глаза платком или шарфиком. Предложи ему узнать своего друга, не подглядывая, на ощупь, – по причёске, по одежде.

Малыш-«колокольчик»

Пришло время пригласить мам в игру. Им тоже будет нескучно. Водить может и одна мама: пусть ловит всех детей по очереди.



Пары в этой игре состоят из мамы и ребенка. Мама завязывает глаза. Она ловит ребенка, который звонит в колокольчик и убегает от нее.

Ежики

Командная игра, для которой приготовить веревку и прищепки.

Прикрепи к веревке длиной 1,5 м 30 разноцветных пластмассовых прищепок. В роли ежей выступают взрослые.

Раздели детей на две команды. Выбери двух, чтобы они растянули веревку. Игроки подбегают к веревке по одному, как в эстафете. Снимают по одной прищепке, бегут к сидящим на стульях «ежикам» и прицепляют на любое место одежды или к прическе. Выигрывает та команда, чей «ежик ошестинится» лучше, у кого будет больше прищепок-«иголок». Очень хорошо проводить эту эстафету на большой площадке, чтобы расстояние до «ежика» было около 10 м.

Предложи детям собрать прищепки и прикрепить их снова на веревку. Только теперь они могут делать это не по одному, а все вместе. Дети расхватывают прищепки и вешают на веревку. Побеждает команда, справившаяся с заданием первой.

Прячем конфетки

Простой и азартный конкурс. Предложи малышам угостить взрослых собранными конфетами.

Попроси всех выйти из комнаты и спрячь 10–20 конфеток. Прятать необязательно далеко и глубоко. Разложи их на видных, но неожиданных местах. Позови в комнату детей и предложи собрать все конфеты. Победит тот, кто найдет больше конфет.

Логово дракона

Эта игра для маленьких. Впрочем, в нее с удовольствием играют и ребята постарше.

Ведущий («дракон») лежит в своем «логове» – круге, начерченном на полу или выложенном лентой. «Дракон» будто бы спит. Дети ползают вокруг и время от времени дотрагиваются до него, дразнят «дракона». В какой-то момент «дракон» вскакивает и бросается в погоню за детьми. Те с визгом разбегаются кто куда, но в итоге стараются забежать в свой «домик» – заранее оговоренное место, где дети оказываются в безопасности. Лучше всего роль «дракона», конечно же, удастся взрослому, который сумеет сделать все, чтобы дети успели вовремя убежать в свое укрытие.

Людоед

Вариант предыдущей игры – прекрасная возможность пощекотать нервы. Чем младше игроки, тем больше волнения, криков, переживаний и смеха.

Водит один человек – это и есть «людоед». Сходить со своего места он не имеет права. На детском празднике эту роль исполни сам или предложи кому-то из родителей. «Людоед», наряженный в шляпу и накидку-плащ, сидит на стуле в середине комнаты с закрытыми глазами. Все дети поочередно подходят и прикасаются к нему. Тот, кого «людоед» поймает за руку, будет водить.

Котята и поросята

Эта игра особенно нравится дошкольникам. А играть в нее можно и с родителями.

Дети делятся на команды «котят» и «поросят». Им завязывают глаза и разводят по всей площадке. Задача игроков – мяукая, как котята, и хрюкая, как поросята, собраться быстро своей командой. Если ребята совсем маленькие, родители могут исполнить роль «мамы-свинки» и «папы-кота», подзывая к себе, хрюкая и мяукая. Побеждает команда, собравшаяся первой.

Проворные лягушата

Игра, в которой можно отлично размяться, ведь дети никогда не боятся измять самую нарядную одежду.

Перед игрой обозначь две линии поближе к стенам комнаты. Расстояние между линиями – 5–7 м, в зависимости от

возраста детей. Место за линиями – это берега болота, в котором живут «лягушата».

Дети становятся на корточки у одной черты и, перегоняя друг друга, стараются прыжками добраться до противоположной черты. Прыгая, дети должны отчаянно квакать. Тот, кто споткнулся и упал, должен начинать гонку сначала. Побеждают те, кто не только быстро прыгает, но и хорошо квакает.

Эта несложная игра доставляет детям огромное удовольствие.

Пузырь

Это веселая забава, игра-шутка для малышей. Но надо предупредить ребят, чтобы они в радостном порыве не ударились носами.

Дети встают в круг, берутся за руки и расходятся, расширяя круг, со словами: «Раздувайся, пузырь, раздувайся большой, раздувайся такой! И не лопайся!»

После каждой строчки все игроки отходят на шаг назад так, чтобы, когда будет произнесено: «И не лопайся!», дети растягивали хоровод максимально, держась друг за друга из последних сил. Вот как надулся пузырь! И когда кажется, что держаться нет никакой возможности, ведущий говорит: «Лопнул пузырь!» Дети бросаются друг другу навстречу, обнимаются, куча мала, всеобщее веселье.

Баба сеяла горох...

Замечательная игра-повторялка, которая начинается в спокойном ритме, а заканчивается залихватской пляской. Для нее нужны «живой» музыкальный аккомпанемент или подготовленная музыкальная фонограмма.

Дети вместе с ведущим берутся за руки, подпрыгивают на месте и приговаривают: Баба сеяла горох, прыг-скок, прыг-скок! Провалился потолок(все падают, садятся на пол), прыг-скок, прыг-скок!(Все прыгают.) Баба шла, шла, шла(ведущий показывает, как баба переваливается с ноги на ногу, все повторяют), пирожок нашла(все вместе с ведущим наклоняются, распрямляются, поднимают руки вверх, подшучивая над радостью бабы). Села, поела, опять пошла(присели на корточки, встали, покачались.) Баба встала на носок (встают на носочки), а потом на пятку(встают на пяточки), стала русского плясать(поворачиваются к соседу слева и справа, ритмично подтанцовывая или просто ритмично переступая), а потом вприсядку! (Танцевальная импровизация, чем ярче, тем лучше.)

Отметь самых лучших танцоров, вручи им маленькие призы.

Море, камешки, лес

Встань вместе с детьми в круг. Объясни детям: «Эта фигура называется „хоровод“. А сейчас широко раскроем руки. Наш хоровод стал большим и превратился в „море“. А теперь сойдемся в серединке и поднимем руки. У нас получился «стожок». А теперь опять встанем в хоровод и

присядем на четвереньки. Это „камешки“. А теперь встанем и поднимем ручки. Это „лес“».

Будьте внимательны и не путайте команды. Ведущий поочередно говорит: «Хоровод, море, стожок, камешки, лес!» Дети должны точно выполнять задание. Кто ошибается, выбывает из игры. Постепенно ритм игры ускоряется, команда следует за командой. Дети бросаются от одной фигуры к другой. Общий шум, веселье, смех. Хорошо, когда родители принимают участие в этой игре.

Я иду, иду, иду, за собой детей веду!

Это догонялки для самых маленьких. В них можно играть с детьми от 3 до 8 лет. Игра эта веселая, эмоциональная, доставляет маленьким детям много удовольствия.

Помоги выбрать ведущего из тех, кто постарше, или води сам. Дети встают за ведущим цепочкой. Ведущий идет и произносит следующие слова: «Я иду, иду, иду, за собой детей веду, а как только повернусь, сразу всех переловлю!» Услышав слово «переловлю», дети бегут в безопасное место под названием «город». Это может быть просто свободное место, отделенное от площадки лежащей ленточкой или веревкой, либо это могут быть стульчики, на которые дети должны успеть сесть. Когда дети убегают, ведущий должен их поймать.

Если дети маленькие, 3–5 лет, ведущий должен сделать вид, что он ловит, но поймать не может.

Иначе ребенок может очень расстроиться.

Хорошо проходит эта игра дома, когда ведущий долго ведет детей из одной комнаты в другую, несколько раз повторяя первые две строчки. Когда же произнесено заветное слово «переловлю», дети с визгом устремляются через всю квартиру к спасительному «городу».

Играем на улице

Этот раздел посвящен всем любимым играм, в которые играют только «на воле».

В городских дворах ребята играют все реже. Но не стоит забывать дворовые игры. Играют обычно большими группами. В игру берут ребят разного возраста. Все принимают участие в подготовке игрового пространства. Ребята часто меняют водящего, и любой может занять в игре центральное, особое, место. В игры, о которых вы здесь прочитаете, играли много раз, и они никому не надоедали.

Кто последний?

Для игры нам надо будет выбрать водящего. Как это сделать? С помощью игры.

Если необходимо выбрать водящего, а считалки не вспоминаются, поступите проще. Все играющие по очереди хватаются за палку или веревку, начиная примерно с середины. Тот, кто окажется последним, становится водящим.

Кусачая собака

Для игры нужны колышек и веревка, длина которой зависит от размера площадки.

«Кусачая собака», понятно, должна сидеть на цепи. Посередине площадки вбейте колышек, к которому привяжите веревку. Другой конец – в руке у водящего. Таким образом, одна рука у него занята, а другой он должен запятнать, т. е. «укусить» ребят, пытающихся пройти в «дом». «Дом» находится на одной стороне игровой площадки, ребята располагаются с противоположной стороны.

«Собака» находится посередине, в проходе. Проход в «дом» должен быть не шире, чем двойная длина веревки (3–4 м). «Укушенные» отходят в сторону, в игре они смогут принять участие со следующего кона. Ребята же, их должно быть не больше десяти, в свою очередь, стараются либо проскочить мимо «собаки» в «дом» (тогда они в безопасности ожидают начала следующего кона), либо коснуться «собаки», что означает «приласкать» ее. Если ребятам удастся сделать это десять раз, «собака» становится доброй и всех пропускает. В этом случае и «укушенные» становятся равноправными игроками, а водящий остается на следующий кон.

Внимание! Если водящий запятнает всех, то «собакой» становится первый «укушенный».

Медведь и вожак

Эта игра-пятнашки очень интересна и необычна своими правилами.

Для проведения нужна веревка длиной 1,5 м. На концах веревки завязаны крупные узлы, чтобы было удобнее держаться, чтобы веревка не выскальзывала из рук.

Здесь два главных действующих лица: «медведь» и «вожак». Второй как бы ведет первого на веревке: оба игрока держатся одной рукой за веревку, «вожак» – левой рукой, «медведь» – правой. Вокруг них на некотором расстоянии (не ближе 5 шагов) стоят все остальные игроки. Вожак дает сигнал, и все бросаются на «медведя», стараясь его легонько стукнуть. Таких ударов им надо нанести от 5 до 10, как договорятся. Каждый нанесенный удар сопровождается восклицанием игрока и громким подсчетом нанесенных ударов. «Медведь» как может уклоняется от них, в этом ему активно помогает «вожак», который пытается пятнать тех, кто приближается к «медведю». Если ему это удастся до того, как «медведь» получил оговоренную дозу колотушек, то запятнанный игрок становится «медведем». Если же «медведь» запятнан нужное число раз, а «вожак» не запятнал игрока, то «медведем» становится он сам. «Вожаком» в этом случае становится тот, кто нанес последний удар «медведю». Удары «медведю» нельзя наносить нескольким игрокам одновременно, а только поочередно. Если нарушаются правила, провинившийся становится «медведем».

Чемпионат сороконожек

Прекрасное, веселое соревнование для большого массового праздника. В зависимости от размеров площадки и количества участников организуется 3–6 команд по 15–25 человек. Каждой команде дается толстый шнур или канат длиной 4 м.

Все ребята берутся за канат правой или левой рукой. Ведущий следит, чтобы ребята распределились вдоль каната равномерно и число игроков было бы примерно одинаковым с одной и другой стороны.

Ведущий дает команду, и «сороконожки» бегут прямо около 30 м, за противоположной линией или стойкой разворачиваются и бегут обратно. Побеждает команда, вернувшаяся первой.

Внимание! Если во время бега кто-то из участников отцепился или упал, команде засчитывается поражение, и она в соревновании участия не принимает.

Отдай хвостик

Очень увлекательная и красочная игра в пятнашки. Лучше всего проводить ее на свежем воздухе.

Все играющие, кроме водящего, засовывают себе сзади за пояс или в боковой карман кончик яркой цветной ленточки длиной 50–70 см. Когда ребята разбегаются в разные стороны по площадке, за ними развеваются их разноцветные «хвостики». Водящий пытается догнать кого-нибудь, чтобы сорвать ленточку. Ему нужно за определенное время, скажем за 3 минуты, собрать как можно больше «хвостиков».

Не упусти!

Забавная вариация предыдущей игры.

Ребята привязывают к поясу нитки или очень тонкие бечевки, а к их концам – еловые шишки или палочки. Главное, чтобы они во время бега волочились за бегущим по

земле. Цель игры – догнать убегающих, наступить на волочащуюся палочку, оборвать ее, сохранив при этом свою. Во время игры трогать нитку руками не разрешается. Побеждает тот, кто оборвал больше палочек.

Лови чижа!

Игра для смелых, ловких и терпеливых ребят. Хорошо проходит она в летний день на свежем воздухе.

На земле чертится квадрат, приблизительно 1 х 1 м. Это «клетка чижа». В середину клетки ставится сам «чиж» – плоская дощечка в виде параллелограмма, «стремящегося» к ромбу. Размеры его примерно 20 см в длину, 6 см в ширину и толщиной 1–1,5 см. Эта дощечка ставится на ребро в центр «клетки», и ведущий (или «выпускающий чижа») битой (длинной, крепкой палкой) бьет сильно сверху вниз по выступающему острому углу. Если «чиж» правильно сделан и игрок умелый, дощечка, кружась, взмывает в воздух. Когда она начинает падать, все пытаются поймать «чижа». Это не просто и не безопасно. Требуется исключительная ловкость, чтобы поймать его на лету и не получить синяк.

Если «чиж» упал, первый, кто его схватил, имеет право попытаться «посадить его в клетку», т. е. забросить с места падения в квадрат. Тот же, кому удалось схватить «чижа» на лету, может сократить это расстояние вдвое. Вернувшийся «чижа» в клетку имеет право «выпустить чижа».

Иногда ребята договариваются не ловить «чижа», а забивать его битами на лету в «клетку».

Это добавляет игре азарта, но вероятность получения синяков увеличивается.

Принеси палочку!

Для этой спортивной командной игры нужно подготовить две совершенно одинаковые палочки длиной 40 см и толщиной 2–3 см.

На своей палочке команда делает какой-либо отличительный знак: рисует черточку или крестик, делает зарубку. После этого команды меняются палочками. Теперь победа команды в основном зависит от капитанов. Это должны быть самые сильные игроки. Они вместе со своими командами подходят к черте метания и по команде ведущего стараются забросить палочку как можно дальше. Они могут бросать с места или с разбега. Как только палочка, брошенная капитаном соперников, коснулась земли, команда может бежать за ней. Тот, кто первым найдет палочку, бегом несет ее ведущему.

Побеждает команда, которая принесет свою палочку первой. Ведущий должен быть очень внимательным и следить, чтобы команды выбегали за черту лишь тогда, когда их палочка приземлится.

Ловкий посланник

Игра похожа на «Колечко», только более подвижна.

Для игры нужен маленький предмет: монетка, плоский камушек, колечко.

Водящий держит руки «лодочкой». У него между сжатыми ладонями находится заготовленная мелкая вещица. Перед ним шеренгой стоят игроки. Они протягивают к нему руки, тоже сложенные «лодочкой».

Водящий делает вид, что каждому игроку передает «секрет».

На самом деле он опускает монетку в ладони только одному игроку. Он-то и становится «посланником».

Водящий иногда по несколько раз проходит перед игроками, как бы передавая «секрет», а на самом деле отвлекая внимание ребят. Вдруг он кричит: «Лети стрелой!»

Владелец монетки бросается бегом к заранее оговоренному предмету, который находится не менее чем в 10 м от играющих, стараясь обежать его и вернуться обратно. Все остальные, кроме водящего, бегут за ним вдогонку и стараются его запятнать.

Важное условие игры: все игроки должны преследовать «посланника», а не подкарауливать его на обратном пути. Если посланник вернулся за линию старта незапятнанным, то в следующем коне он становится водящим. В противном случае им становится тот, кому удалось запятнать «посланника».

Рыбалка-догонялка

Очень любимая детьми веселая, энергичная, подвижная игра. Ее хорошо проводить, когда детей много.

Сначала ограничьте площадку, если дело происходит на улице. Это делается для того, чтобы убегающие игроки не

могли разбежаться очень далеко. Тогда их будет просто не поймать, и игра потеряет смысл.

Вся площадка называется «озеро», все участники, кроме двух «рыбаков», – это «рыбки».

«Рыбаки» встают напротив «рыбок», берутся за руки и по сигналу ведущего бросаются вдвоем на ловлю.

Их задача – догнать, окружить «рыбку» и поймать ее в свои объятия. «Рыбка» считается пойманной, если «рыбаки» сомкнули руки вокруг нее. Теперь она становится «рыбаком». «Рыбаки» берутся за руки и образуют «сеть», а потом, когда вновь пойманные игроки присоединяются к ним, – огромный «невод».

Очень забавная и радостная картина, когда ватага ребят, взявшись за руки, носится по школьному двору с криками и визгом.

Обычно выигравшими считаются две последние непойманные «рыбки», в следующей игре они становятся «рыбаками».

Самый выносливый

Эта игра хороша для спортивных праздников или привалов во время турпоходов, там, где ребятам хочется побегать, помериться друг с другом силами.

Для нее не надо очень много места, достаточно 20–50 м свободного пространства, в зависимости от возраста и физической готовности участников. Такова длина дистанции, по которой они побегут.

Прочерти две линии: линию старта и линию промежуточного финиша – либо поставь два флажка или две метки. В этом конкурсе главное – не прибежать первым, а так распределить свои силы, чтобы «перебегать» всех. По команде все участники в удобном для них ритме, в среднем темпе, устремляются к промежуточному финишу. Когда все достигают его, останавливаются, а потом бегут обратно, к линии старта.

Постепенно ребята начинают сходить с дистанции. Главное условие: нельзя бежать через силу, устал – отдохни. За этим внимательно следит ведущий. Сошедшие с дистанции становятся зрителями, начинают активно болеть за оставшихся участников. Побеждает самый выносливый, оставшийся единственным на дистанции. Если ведущий видит, что на дистанции осталось несколько равных по силам игроков, он может объявить всех победителями. Главное, чтобы дети получили удовольствие от бега, а не надрывались ради победы.

Чехарда

Подзабытая игра: игроки перепрыгивают друг через друга, опираясь на спины, и продвигаются вперед от одной до другой намеченной линии, а потом прыгают в обратную сторону.

Если образуются две команды, можно устроить соревнование на скорость. В этой игре приветствуется участие пап: младшие дети будут перелезать через их спины, а дети постарше – перепрыгивать.

По считалке или по жребью выберите водящего. Он в игре называется «козел» – так же, как и гимнастический снаряд в спортзале. А раз так, то и стоять в игре он должен крепко, пригнувшись, на полусогнутых ногах, упираясь руками в колени, так, чтобы товарищу было удобно через него перепрыгнуть. Если игрок прыгает неудачно (валит «козла», сам падает после прыжка), такой игрок становится «козлом» и встает перед первым. Теперь его товарищам играть становится веселее, после одного надо сразу же перепрыгивать и через другого. Так продолжается до тех пор, пока не останется последний игрок. В конце концов и он ошибается. В этот момент все меняется: «козлы» становятся игроками, а сделавший ошибку – «козлом». Важное замечание: «козел» не имеет права уворачиваться, поводить спиной, привставать, словом, мешать игроку. Такого игрока заставляют водить дополнительно.

Прорыв

Соревнуются две команды.

Одна команда образует круг, а другая находится в середине. Задача «окруженных» – вырваться из круга, задача стоящих в кругу – не выпустить. Игра проходит на время и имеет определенные правила:

- Игроки окруженной команды имеют право вырываться поодиночке.
- Они могут пролезать под соединенными руками ребят, если те стоят.

- Если они опустились на корточки, пролезать под руками нельзя, но можно попробовать перешагнуть их.

- При силовом прорыве нельзя помогать себе руками.

Выигравшей считается команда, все игроки которой вышли из «окружения». Эта игра хорошо пройдет зимой, на снегу, на просторном дворе или поляне.

Слон

Игра, в которую еще недавно играли в каждой школе, хотя школьное руководство и не одобряло этой забавы. В основном играли мальчики среднего и старшего школьного возраста. Для игры нужны сила, терпение и выносливость.

Считалкой или жребием ребята разбиваются на две команды: «слон» и «наездники». Те, кому достается роль слона, выбирают «голову». Это должен быть самый сильный и крепкий парень. Он встает к стенке или дереву, опирается на них и сгибается в поясе буквой «Г». Следующий игрок команды встает так же за «головой», обхватывая товарища плотно за пояс. Так встают все игроки этой команды. Получается многоногая, длинная фигура, на которую тут же вскакивают «наездники».

Причем заскакивать на «слона» они должны, как в «Чехарде». Первым это делает самый прыгучий, способный от «хвоста» прыгнуть прямо к «голове». За ним – все остальные. Часто «слон», не выдерживая таких прыжков, сразу разваливается. Тогда приходится начинать все с начала. Когда вся команда устраивается на «слоне», он начинает неспешно двигаться, вихляя и наклоняясь во все стороны, к

оговоренной цели. Если «слону» удастся дотащить седоков до «финиша» или же те, не удержавшись, валятся со «слона», то команды меняются ролями, если же кто-то из ребят не выдерживает и «слон» разваливается (а это случается чаще), то водит снова та же команда.

Вьюны

Это старинная увлекательная, веселая игра для ловких и выносливых ребят. Она очень подходит для младшего и среднего школьного возраста. В нее можно играть и на спортивной площадке, и на школьном дворе.

Соберите как можно больше игроков и выберите ведущего.

Ребята встают в большой хоровод и поднимают руки, чтобы получились «ворота». Ведущий выбирает из хоровода двоих, стоящих рядом, и назначает их «вьюнами». Один встает в круг и называется «убегающим», а другой, за кругом, – «догоняющим». Они должны пробежать лишь один круг, до того места, где они стояли. Но бежать им придется по извилистой дорожке, обегая всех детей и пробегая под всеми «воротами». Ведущий дает сигнал, и «вьюны» бегут.

Если победил (то есть добежал раньше до своего места) «убегающий», то назначается вместо него «вьюн», а «догоняющий» остается прежний. Если «догоняющий» запятнал «убегающего», то «догоняющий» выбирает себе замену, а «убегающий вьюн» остается прежним.

Можно игру проводить с разделением на две команды, рассчитав всех стоящих на первые и вторые номера, тогда

«убегающий» и «догоняющий вьюны» выбираются из разных команд, а успех того или другого приносит одно очко его команде.

Спорная кегля

Это игра для ребят старшего школьного возраста, очень ловких и уверенных. Игра проходит на свежем воздухе.

Между игроками поставь стол. Игроки отступают на 4–5 шагов от стола. На этом расстоянии с двух сторон начерти линию, за которую встают соревнующиеся. На стол поставь кегли, причем четыре расположи по углам, а пятую – в центре. В руках у игроков по небольшому резиновому или волейбольному мячу. Это важно, так как «арабский» мячик поймать значительно труднее.

По команде соперники изо всех сил подбрасывают мяч так, чтобы он взлетел строго вертикально, подбегают к столу, хватают ближайшую кеглю, бегут обратно, бросают кеглю за линию и ловят мяч.

Если игрок ошибается, то выбывает из соревнования, на его место встает другой претендент. Если игроки не сделают ошибок во время первых двух попыток, то основная борьба возникает в третьем раунде. На столе остается одна кегля, и кто первым схватит ее и выполнит упражнение без ошибок, тот и становится победителем в этом трудном и увлекательном соревновании.

Перетяни за линию

Отличное соревнование для большого количества школьников. Лучше проводить его на природе, хотя оно хорошо проходит и в зале.

Все ребята становятся в шеренгу, рассчитываются на первые и вторые номера. Первые номера поворачиваются кругом. Все берут друг друга под руки. Получились две команды, смотрящие в противоположные стороны, но сцепленные между собой. Вдоль шеренги, с той и с другой стороны, на расстоянии 2–4 м (в зависимости от возраста и физической силы участников) проводятся две параллельные линии.

Задача команд – по сигналу ведущего перетянуть соперников за свою линию. Победа фиксируется, когда хотя бы один из участников противоположной команды затащат за линию.

Волк, пастух и овцы

Для этой игры нужны свободная площадка, поле или поляна.

Середина площадки называется «поле». По краям «поля», справа и слева, отчерчиваются площадки, называемые «загонами». Их ширина 3–4 м. Посередине «поля» чертится полукруг. Это «логово волка». Выбираются главные участники игры – «волк» и «пастух». Остальные ребята («овцы») занимают место в «загоне». «Пастух» становится в «поле». Цель «волка» – схватить «овцу» и утащить в свое «логово». Если ему это удалось, пленник

становится помощником «волка» и ловит «овец» вместе с ним. «Пастух», широко раскинув руки, пытается помешать «волку».

Игра начинается с возгласа «волка»: «Пастух, гони стадо!» По этой команде «овцы» выскакивают в «поле» и устремляются к противоположному «загону». «Волк» пытается их поймать, а «пастух» защищает. Если «волк» ловит «овцу», то она не сопротивляется, а покорно отправляется в «логово».

После этого «волк» снова предлагает «пастуху» гнать стадо, и игра продолжается. Все пойманные берутся за руки и цепочкой, как сеть, ловят оставшихся «овец». Игра продолжается до тех пор, пока все «овцы» не будут пойманы.

На столб, за петухом!

Ни одно большое народное гулянье не обходилось без очень популярного и традиционного конкурса «Столб». К самому верху абсолютно гладкого столба привязывался главный приз праздника: бывали там и новые сапоги, случалось, и самовар блестел на солнце. Но чаще всего в мешке вешали живого петуха. Получить его мог тот, кто туда доберется. А забраться на гладкий, высокий столб не так-то просто, нужны и сила, и ловкость.

На Масленицу его еще обливали водой, чтобы образовалась ледяная корка. Вот какие потехи были в чести на русских праздниках!

Предложи ребятам похожее соревнование в силе и ловкости. Приготовь для конкурса длинную, тонкую капроновую веревку (20–25 м). К одному концу веревки привяжи камешек или любой небольшой округлый груз

(рыболовное грузило) и перебрось его вместе с веревкой через ветку у самого ствола. К этому же концу привяжи яркий платок.

Лучше всего проводить соревнование в лесу или парке, где можно найти дерево (например, сосну) с гладким стволом в нижней части и крепкими ветками наверху. Сначала платок висит на такой высоте, что его достать легко, достаточно подпрыгнуть повыше. Эту часть соревнования проходят почти все.

А потом платок поднимается все выше и выше, прибавляя в высоте по метру, и надо выказать свое умение лазать по деревьям, по голому стволу.

Побеждает тот, кому удастся залезть выше всех. Ему вручается приз.

Городки

Одна из самых любимых и самых популярных игр в России. К сожалению, теперь редко играют в эту увлекательную, а главное, очень развивающую физически игру.

Как быстро можно сделать городошный набор? В магазине для садоводов купи шесть черенков для лопат диаметром около 4 см. Из каждого черенка получатся два городка по 20 см и бита, чуть меньше 1 м.

К покупке черенков подойди по-хозяйски и найди поровнее и попрочнее.

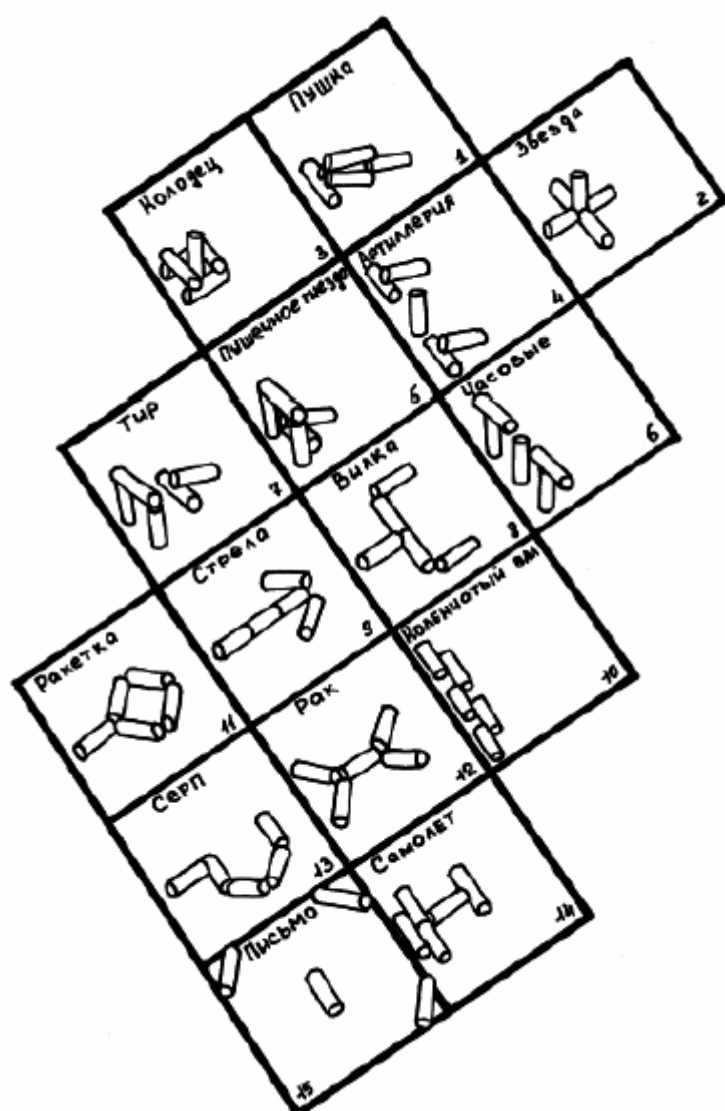
Для игры понадобится ровная площадка 12–15 м в длину и 3–4 – в ширину. «Город» – квадрат со стороной 1,5–2 м. На

нем устанавливаются городки в разных фигурах. Задача играющих – выбить их из города битой. Первые броски игрок совершает с линии кона, которая находится на расстоянии 7–10 м (в зависимости от возраста играющих) от передней линии «города». Как только выбит один «городок», игрок имеет право перейти на линию полукона, которая проходит в два раза ближе к «городу», чем линия кона. Городошные фигуры устанавливаются на лицевую линию. «Городок» считается выбитым, если он вылетает или выкатывается за пределы «города» назад или в стороны. Если «городок» вылетает или выкатывается вперед, в направлении кона, то он не считается выбитым и возвращается в «город»; его кладут на лицевую линию, посередине. (Если таких «городков» несколько, то следующие укладываются параллельно ему в «городе», на расстоянии 20 см друг от друга.)

Игроки соревнуются в том, кому понадобится меньшее количество бросков (бит), чтобы выбить заранее определенное число фигур.

На рисунке изображены все фигуры, предусмотренные программой соревнования. Если выставить их все, партия у начинающих займет много времени. Поэтому рекомендуют такие сокращенные программы: партия из 6 фигур (выбивают фигуры 1, 4, 5, 11, 14, 15), партия из 10 фигур (выбивают фигуры 1, 2, 3, 4, 5, 11, 12, 13, 14, 15). Выбивание разных фигур имеет свои особенности. Но, как говорят специалисты, первое условие хорошей игры состоит в том, чтобы бита ложилась у цели, полностью развернувшись, плашмя. Добиться этого удастся не сразу. Надо найти свое постоянное

место, при броске с которого бита ложится у цели правильно. Надо отработать правильную стойку, привыкнуть всегда одинаково обхватывать ручку биты, выбрать удобный для себя способ броска (различают локтевой, плечевой и комбинированный броски). В общем, как во всяком занятии, в этой, на первый взгляд простой, игре скрывается немало секретов, что и делает ее столь любопытной, поистине неисчерпаемой.



Столбики

Для этой игры пригодятся деревянные цилиндры, знакомые по игре «Городки».

Проведи на земле две черты – на шаг одну от другой. На первую черту каждый играющий ставит столбики, то есть 3 «городка», поставленные один на другой; расстояние между столбиками – один шаг. Столбиков всегда столько, сколько играющих. И игрок должен знать свой столбик. Каждый игрок, став в 10 шагах от столбиков, бросает по очереди палкой в свой столбик, стараясь сбить в первый раз один верхний «городок». Когда каждый бросит палку по одному разу, все идут осматривать столбики.

- Кто сбил со своего столбика только верхний «городок» и выбил его за вторую черту, тот получает 3 очка.

- Кто сбил второй вместе с верхним или все три «городка», то за это все игроки, кроме бывшего, прибавляют себе одно очко.

- Если кто-то собьет «городки» с чужого столбика, тогда тот, чей это столбик, прибавляет себе 3 очка за верхний «городок», а если сбиты и остальные, то все другие игроки прибавляют по одному очку.

- Сделавший промах ничего не получает.

- За «городки», не выбитые за другую черту, игрок очков не получает.

Убрав выбитые «городки», игроки бьют во второй раз, но уже с того места, где легла палка. Но если палка легла к столбикам ближе, чем на 2 шага, то отступают еще на 2 шага дальше. Теперь сбивают вторые «городки», а затем и третьи. Счет очков тот же. Кто прежде всех насчитает 25 очков, тот и выиграет. Тот, кто в продолжение одной игры дважды уронит

весь свой или чужой столбик, у того высчитывается половина очков. Уронивший в третий раз выходит из игры.

Кубарь, или Ленивец

Попробуй сыграть с друзьями в игру с Ленивцем, который все время норовит упасть. Искусный игрок может заставить кубарь выделывать на полу самые разнообразные фигуры.

Кубарь – это деревянный цилиндр 25–30 см длиной, заостренный с обеих сторон. Его вертят руками: для этого кубарь берут в ладони и, сдвинув быстро одну ладонь вперед, другую назад, пускают кубарь, давая ему вращательное движение. Затем подстегивают его кнутиком, сначала легонько, а потом сильнее, тогда он начнет вертеться плавно, не шатаясь. Кнутиком служит тонкий ремешок. Если пол гладкий, то кубарь может вертеться очень долго. Когда играют двое, то они гоняют два кубаря, один против другого, пока они не столкнутся и один из них не упадет.

Свая

Для игры нужны дубинки для каждого игрока и свая толщиной 10–15 см и длиной 50–60 см.

Заострите сваю с одного конца и начинайте вбивать в землю. Каждый играющий ударяет по свае дубинкой по одному разу. Затем все бегут и прячутся, а тот, кто водит, старается расшатать и выдернуть сваю. Выдернув ее, бежит с ней искать спрятавшихся. Как только найдет кого-либо, возвращается на место, втыкает сваю в дыру и кричит имя найденного: «... водит!» Если же кто-то во время поисков

выскочит из засады, подбежит к дыре, прикроет ее ногой и закричит: «Съехал!», то водить приходится старому.

На унос

Эта игра очень древняя, немного напоминает регби.

Для игры выберите обширную поляну или любую свободную просторную площадку. Сначала прочертите центральную линию, делящую поле пополам. На равном расстоянии от центральной линии, параллельно ей, справа и слева начертите линии, за которыми располагаются «города» противников. Расстояние от центра поля до «города» зависит от возраста играющих, оно должно быть не меньше 15 м.

Играющие делятся на две команды. Один из игроков в центре поля бросает мячик вверх, а остальные стараются поймать его, унести и положить в своем «городе». Одна партия уносит в свою сторону, другая – в противоположную. За унесшим гонится команда соперников, старается отнять мяч и унести в свою сторону. Однако уносящий, если его атакуют, может быстро перебросить мяч товарищу. Тот – следующему, и т. д. Победа фиксируется тогда, когда мяч прижат рукой к земле в своем «городе». Команда, у которой унесли мячик, считается проигравшей.

Круглый город

Играющие делятся на две команды и определяют, кому начинать игру.

Чертят «город»: одна команда становится в него, а другая идет прятать мячик, который дается одному из

играющих. Прятавшие мячик возвращаются, причем каждый держит руку в кармане или за пазухой, чтобы находящиеся в «городе» не могли догадаться, у кого мячик. Ребята бегают вокруг «города», приговаривая: «Уж я иного огрею, уж я иного ожгу!» Тот, у кого мячик, выжидает удобного случая запятнать соперника. В случае промаха все кричат: «Сгорел!», и игрок выходит из игры. Если же играющему удастся попасть, то тот, в кого он попал, должен ответить тем же, иначе тоже проиграет. Игра продолжается до тех пор, пока не будет запятнан последний из игроков в «городе».

Берегись!

В эту игру могут играть от 5 до 100 человек. Сыграй в нее с одноклассниками или вместе с ребятами параллельного класса.

Для игры нужна веревка длиной от 3 до 10 м. Протяните веревку возле стены, привязав ее на высоте не выше коленей, а в длину от 5 до 20 шагов (смотря по числу играющих). Между стеной и веревкой в ряд становятся все игроки, кроме того, который начинает игру. Он становится за веревку и, бегая по всему ее протяжению, кричит: «Берегись – раз! Берегись – два! Берегись – три!» При последнем слове он, перескочив через веревку, ударяет кого-нибудь и с криком «Пойман!» хватается за руку, быстро перепрыгивает вместе с пойманным обратно через веревку. Затем оба, держась за руки, кричат три раза: «Берегись!», перепрыгивают, ударяют третьего и с ним возвращаются за веревку.

Игра продолжается до тех пор, пока половина не будет поймана. Воспрещается выбегать за веревку, а ловцы во время «охоты» крепко держат за руки своих товарищей. Они должны перепрыгивать через веревку все разом. Не разрешается ловить, если веревка нечаянно порвется или упадет на землю. Если ловцы разорвут веревку, то они разбегаются, а находящиеся за веревкой стараются их поймать. Каждый пойманный должен нести на своей спине поймавшего к веревке. Если ловимые разорвут веревку, то ловящие преследуют их, и пойманные несут их на себе.

Горелки

Это одно из главных детских развлечений прежних лет, теперь основательно подзабытое. Играют на широком дворе или поляне, так как эта забава требует большого пространства.

Ребята встают парами друг за другом, а спиной к ним – «горельщик». Он говорит:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло!
Раз, два, три —
Беги!

Пара, стоящая последней, отпускает руки и бежит вперед, огибая колонну с двух сторон. Их цель – встать перед «горящим» и вновь взяться за руки. «Горельщик» не имеет права оглядываться. Как только бегущие поравняются с ним, бросается вдогонку за одним из них, стараясь его запятнать. Если ему это удастся, то запятнанный становится «горящим»,

а «горельщик» становится на его место, и игра продолжается. Иногда «горящий» получает право выкликать пары по номерам. Например:

Раз, два три —

Третья пара, беги!

В этом случае игрокам надо быть особенно внимательными, и, если они опоздают, «горельщик» имеет право назначить из этой пары «горящего».

Играют в горелки и по-другому. Командой к началу игры служит то, что «горельщик» бежит или идет вперед. Пары следуют за ним на расстоянии нескольких шагов. «Горельщик» при этом говорит свои слова. Как только он произносит: «Беги!», поворачивается к ребятам и сам бросается за ними в погоню. Те бегут в разные стороны. Задача «горельщика» – запятнать кого-нибудь до тех пор, пока игроки вновь не встали в пары. Запятнанный становится «горящим».

Горелки с платочком

Все то же самое, только для игры надо подготовить платочек.

Игроки встают, как в предыдущей игре. Но «горельщик» держит над головой платок. Все игроки произносят:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло,

Глянь на небо —

Птички летят,

Колокольчики звенят!

После этих слов последняя пара бежит к «горельщику», обегая колонну каждая со своей стороны. Тот, кто первым схватит платок, образует с «горельщиком» пару, а опоздавший становится «горельщиком».

Горелки парами

Если играть хотят много ребят, то подойдет такой вариант «Горелок».

Для игры выберите обширную поляну или любую свободную просторную площадку. Сначала прочертите центральную линию, делящую поле пополам. На равном расстоянии от центральной линии, параллельно ей, справа и слева начертите линии, за которыми располагаются «города» противников. Расстояние от центра поля до «города» зависит от возраста играющих, оно должно быть не меньше 15 м.

Играющие делятся на две команды. Один из игроков в центре поля бросает мячик вверх, а остальные стараются поймать его, унести и положить в своем «городе». Одна партия уносит в свою сторону, другая – в противоположную. За унесшим гонится команда соперников, старается отнять мяч и унести в свою сторону. Однако уносящий, если его атакуют, может быстро перебросить мяч товарищу. Тот – следующему, и т. д. Победа фиксируется тогда, когда мяч прижат рукой к земле в своем «городе». Команда, у которой унесли мячик, считается проигравшей.

Круглый город

Играющие делятся на две команды и определяют, кому начинать игру.

Чертят «город»: одна команда становится в него, а другая идет прятать мячик, который дается одному из играющих. Прятавшие мячик возвращаются, причем каждый держит руку в кармане или за пазухой, чтобы находящиеся в «городе» не могли догадаться, у кого мячик. Ребята бегают вокруг «города», приговаривая: «Уж я иного огрею, уж я иного ожгу!» Тот, у кого мячик, выжидает удобного случая запятнать соперника. В случае промаха все кричат: «Сгорел!», и игрок выходит из игры. Если же играющему удастся попасть, то тот, в кого он попал, должен ответить тем же, иначе тоже проиграет. Игра продолжается до тех пор, пока не будет запятнан последний из игроков в «городе».

Берегись!

В эту игру могут играть от 5 до 100 человек. Сыграй в нее с одноклассниками или вместе с ребятами параллельного класса.

Для игры нужна веревка длиной от 3 до 10 м. Протяните веревку возле стены, привязав ее на высоте не выше коленей, а в длину от 5 до 20 шагов (смотря по числу играющих). Между стеной и веревкой в ряд становятся все игроки, кроме того, который начинает игру. Он становится за веревку и, бегая по всему ее протяжению, кричит: «Берегись – раз! Берегись – два! Берегись – три!» При последнем слове он, перескочив через веревку, ударяет кого-нибудь и с криком

«Пойман!» хватает его за руку, быстро перепрыгивает вместе с пойманным обратно через веревку. Затем оба, держась за руки, кричат три раза: «Берегись!», перепрыгивают, ударяют третьего и с ним возвращаются за веревку.

Игра продолжается до тех пор, пока половина не будет поймана. Воспрещается выбегать за веревку, а ловцы во время «охоты» крепко держат за руки своих товарищей. Они должны перепрыгивать через веревку все разом. Не разрешается ловить, если веревка нечаянно порвется или упадет на землю. Если ловцы разорвут веревку, то они разбегаются, а находящиеся за веревкой стараются их поймать. Каждый пойманный должен нести на своей спине пойманного к веревке. Если ловимые разорвут веревку, то ловящие преследуют их, и пойманные несут их на себе.

Серсо

Игра, носящая не столько соревновательный, сколько развлекательный характер. Суть ее состоит в том, что два партнера с помощью шпажек перебрасываются небольшими кольцами.

На кончик шпажки или гибкой упругой палки длиной 60–70 см накидывается кольцо диаметром 20–25 см. Шпажку держат в правой руке, кольцо придерживают левой. Задача одного из партнеров – так метнуть кольцо шпажкой, чтобы его партнеру, стоящему шагах в 20–30, легко и удобно было поймать кольцо на шпажку. Можно играть и втроем, вчетвером, перекидывая кольца друг другу.

В игольное ушко

Хорошо быть очень ловким человеком. Таким, кто справится со всякими трудностями, а если надо – даже «в игольное ушко пролезет»! Этот конкурс – проверка именно таких качеств.

Проводить его можно где угодно, лишь бы были две стойки высотой не менее 1,5 м, расположенные в 1–1,5 м друг от друга. Например, в лесу, где очень удобно использовать растущие рядом деревья. Ведущему необходимо иметь бельевую резинку длиной около 4–5 м, несколько рыболовных колокольчиков-бубенцов с прищепками.

Протяни резинку между деревьями в виде довольно частой паутины с небольшим «окошком» посередине. На все нити паутины, как на леску, развесь рыболовные колокольчики. Задача каждого – пролезть в оставленное в «паутине» пространство и не коснуться натянутой резинки. О любой ошибке будут сигнализировать колокольчики. Желаем успеха!

Веселые велосипедисты

Устрой эти соревнования на даче, где в сараях и на чердаках еще сохранились детские трехколесные велосипеды.

Ребята выросли, но с какой радостью они вновь оседлывают своих трехколесных «коней»! Ехать на них практически невозможно, но это-то и придает состязанию дух озорства и веселья. Часто и взрослые, наблюдая за такими велогонками, «впадают в детство» и принимают участие в

соревновании. Эти нелепые гонки доставят вам массу положительных эмоций.



Нет маленьких велосипедов? Можно устроить соревнование и на больших, двухколесных. Например, кто медленнее всех доедет до финиша. Побеждает тот, кто может удерживать равновесие на самой маленькой скорости или даже на одном месте. Тот, кто коснется ногой земли, считается проигравшим и выбывает из соревнования.

Меткий гарпунщик

Эту игру лучше проводить на природе, во дворе, чтобы не повредить пол в квартире.

Вырежи из пенопласта (а еще лучше из «пенки») рыбок. Они должны быть разного размера, от 10 до 30 см в длину. На каждой рыбке обозначь ее стоимость в очках: 10, 20, 30 и т. д. Чем меньше рыбка, тем ее стоимость может быть больше. Разложи рыбок на земле или на специальной квадратной доске со стороной 60–80 см.

Игроку, стоящему в нескольких шагах от «рыбного места», завязываются глаза, вручается «гарпун» – палка с гвоздем на конце. После этого он должен повернуться

несколько раз вокруг себя, подойти к месту «рыбалки» и попытаться «загарпунить» больше рыбок. Количество ударов «гарпуном» за один подход оговаривается заранее.

Побеждает игрок, набравший большее количество очков.

Самый меткий

Эта игра тоже лучше всего проходит на свежем воздухе: в школьном дворе, на площади во время массовых праздников.

Приготовь для конкурса крепкую палку длиной от 1 до 1,5 м (в зависимости от возраста и роста участников), глиняный горшок (подойдет старый цветочный), забавную маску без прорезей для глаз.

Конкурсант встает лицом к горшку, примеривается для удара, чтобы палка попала как раз по горшку. После этого поворачивается к горшку спиной, палку кладет на плечо, взявшись за нее обеими руками. Ведущий надевает ему на лицо «слепую» маску, предлагает пройти вперед 5–10 шагов, повернуться трижды кругом, вернуться обратно и одним ударом сверху вниз разбить горшок.

Эта игра доставляет немало веселых минут, ведь попасть по горшку после кружения с закрытыми глазами чрезвычайно сложно.

Ножные качалки

Дачная игра, потому что на даче легко сделать необходимые приспособления из круглого полена:

надо расколоть его вдоль на две части.

Соревнуются двое. Встаньте на качалках друг против друга на расстоянии вытянутой руки и, ударяя один другого ладонями, постарайтесь заставить противника сойти хотя бы одной ногой с качалки. Состязание проводится до 3 раз; выигравший получает приз.

Более сложный вариант игры: у каждого из играющих по две кружки: одна, наполненная водой, другая пустая. Стоя на полукруглых чурках, нужно держать пустую кружку так, чтобы товарищ смог вылить в нее воду, и одновременно самому переливать содержимое своей кружки в порожнюю кружку товарища, не пролив ни капли.

Тише едешь – дальше будешь!

Весной, когда жизнь во дворах оживляется и они наполняются детскими голосами, то и дело слышишь: «Тише едешь, дальше будешь! Стоп!» Эта игра так же популярна, как прятки или жмурки.

Выберите водящего. Он становится спиной к ребятам у забора или у стены дома, впереди играющих, метрах в 10–15. Водящий произносит то быстро, то медленно: «Тише едешь, дальше будешь! Стоп!» После этого он резко поворачивается к ребятам. Ребята, пока водящий стоит к ним спиной, осторожно двигаются к нему, но по команде «Стоп!» должны замереть. Если водящий, повернувшись, заметит, что кто-нибудь продолжает движение или просто вертит головой, он отправляет игрока на линию старта. Выигрывает тот, кто первым коснется рукой стенки, у которой стоит водящий.

По другим правилам, ребята стараются подойти и коснуться рукой водящего. Тот поворачивается и устремляется за ребятами в погоню. Если ему удастся запятнать кого-нибудь до того, как дети убегут за линию старта, то запятнанный становится водящим.

Игра проводится и как соревнование между командой и водящим. В этом случае провинившийся игрок (т. е. тот, кто не успеет вовремя замереть) выбывает на один кон из игры. Задача водящего – не дать ни одному участнику команды поравняться с собой. Если ему это удастся, то водить в следующий раз будет другой.

Звери

Эту подвижную игру проведи в классе, зале. Но больше она годится для площадки на открытом воздухе, где для беготни будет достаточно места.

На выбранном для игры месте линиями ограничь противоположные стороны. За одной линией будет находиться «дом купца». За другой линией – «зверинец». Пространство посередине – игровое поле. Посмотри, какое расстояние будут пробегать игроки: «звери» могут перебегать игровое поле, только пока идет отсчет. У «зверей» должен быть шанс убежать, но и у «купца» должен быть шанс поймать добычу.

Участвовать в игре могут 5 человек и больше. Из числа игроков один становится «купцом», другой – «хозяином зверей». Остальные участники игры изображают собой различных зверей: слона, тигра, волка, обезьянку, жирафа, зайца и др. Если игроков много, то будет по несколько

животных каждого вида. Изображая зверей, ребята покажут свои актерские способности.

В начале игры оговорите «цену» на каждого «зверя».

Все «звери» стоят в «зверинце» за обозначающей его линией. «Хозяин» стоит рядом как сторож.

«Купец» стоит за линией, обозначающей его дом.

«Купец» подходит к «зверинцу» и спрашивает у «хозяина», есть ли у него слон (или другой зверь).

Затем интересуется, какова его цена. «Хозяин зверей» называет цену и протягивает «купцу» руку.

«Купец» легко ударяет по руке столько раз, сколько рублей запросил «хозяин». Как только начинается отсчет, выбранный «зверь» бежит к «дому купца», оттуда – обратно в «зверинец». Если счет закончен, а «зверь» до загона добежать не успел, то «купец» бежит его ловить. Пойманного «зверя» он уводит в свой дом. А если «зверю» удастся увильнуть и скрыться в «зверинце», то происходит смена ролей. Убежавший «зверь» становится «купцом», а «купец» занимает место «зверя» в «загоне».

Игра продолжается до тех пор, пока не будут проданы и пойманы все «звери». Если игроков много, а игра слишком затянется, то можно ее прекратить.

Гуси

Издавна известная всем игра, которая не надоедает детям много лет. Простой сюжет этой игры-догонялки постоянно присутствует в уличных развлечениях, хорошо подходит для большого зала.

На площадке начертите две линии на расстоянии 10–15 м друг от друга. Выберите «волка» и «хозяина». Остальные игроки – «гуси». За одной линией стоят «гуси», за другой – «хозяин». Между домами – территория опасная, здесь хозяйничает «волк».

«Хозяин» и «гуси» ведут диалог:

– 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», и игра продолжается.

Волки во рву

Если игра так называется, значит, надо обозначить «ров».

Это извилистая полоса шириной примерно в 1 метр. Она должна быть такой, чтобы игроки («зайцы») могли свободно через нее перепрыгивать.

Во «рву» находятся 2–3 водящих – «волки», которые стараются запятнать «зайцев», когда они преодолевают препятствие. Тот игрок, которого запятнали, сам становится водящим и отправляется в «ров». Когда все «зайцы»

переловлены, игра начинается снова, а водящими становятся бывшие полевые игроки, которых запятнали первыми.

Паук

С большой группой ребят среднего или старшего школьного возраста проведи эту игру, предупредив, что играют те, кто не боится, что ему отдавят ноги.

В противоположных концах площадки нарисуй по два круга. Группа ребят из 20–30 человек делится на две равные команды. Каждая группа встает в свой круг на старте. Обвяжи команды веревками: получится два «паука». По команде оба «паука» начинают наперегонки перебираться к финишу, где начерчены два других круга, в которые они должны встать. Туго обвязанная веревкой команда с трудом будет передвигаться, спотыкаться, может упасть.

Побеждает та команда, которая первая доберется до финиша.

12 палочек

Если ребятам хочется побегать, вспомни об этой игре. Она хороша тем, что годится для любого числа игроков.

Для игры приготовь 12 палочек одинаковой длины (обычно ломается прутик, но подойдут и карандаши). Палочки нужно взять приметные, чтобы они отличались от тех, что могут валяться поблизости. Из дощечки и камешка сооруди маленькие качели.

Все игроки собираются вокруг качелей, на одном конце которых лежат 12 палочек. Водящий ударяет по свободному

концу качелей так сильно, чтобы палочки подлетели вверх и разлетелись. Пока водящий собирает палочки, все разбегаются и прячутся. Водящий кладет собранные палочки на качели и начинает искать участников игры. Тот, кого нашли, выбывает из игры. Водящему надо проворно искать игроков и следить за тем, чтобы кто-нибудь из них снова не разбросал палочки.

Разбросанные палочки водящий собирает снова, игроки за это время могут перепрятаться.

Игра заканчивается только тогда, когда все найдены, а палочки при этом остались на качелях. В следующий раз водит тот, кого нашли последним.

Краски

Это догонялки с загадкой, поэтому и играть в них интереснее, чем в обычные догонялки.

Из всех играющих один игрок становится «продавцом», второй – «монахом». Остальные игроки – «краски». Цвета красок загадываются в тайне от «монаха» и не повторяются.

Игра начинается с того, что «монах» приходит в «магазин» и говорит: «Я монах, в синих штанах, пришел к вам за краской».

«Продавец» спрашивает: «За какой?»

«Монах» называет любой цвет: «За голубой».

Если такой краски нет, то продавец говорит: «Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси, да назад принеси!» «Монах» начинает игру с начала. Если такая краска есть, то играющий, загадавший этот цвет, пытается убежать от

«монаха», а тот его догоняет. Если догнал, то «краска» становится «монахом», если нет, то краски загадываются вновь, и игра повторяется.

Вертящиеся обручи

На уличной асфальтированной площадке проведи игру с деревянными или металлическими обручами. Игра азартная, соревновательная⁸⁶ о. Каждому игроку нужен обруч.

По сигналу каждый участник сильным движением закручивает свой обруч волчком. Тот, у кого он вращается дольше всех, считается победителем. Если желающих играть много, то надо разделить всех на несколько команд. В финале игры победители команд разыгрывают между собой приз.

Выше ножки от земли!

В этой игре могут участвовать сразу много игроков. Прекрасно проходит она на спортивной площадке, дачном или городском дворе, где есть подходящие условия.

Для игры должно быть достаточно мест, где игроки могут сесть или повиснуть так, чтобы ноги не касались земли, – скамеек, бревен, деревьев, спортивных снарядов. Один игрок водит. После того как водящий закончит читать считалку, игроки разбегаются по игровому пространству и пристраиваются в удобных местах, подняв ноги от земли. Игроки могут перебегать с места на место, если считают себя в безопасности или хотят улучшить свое положение. Задача водящего – поймать того, кто находится на земле: не удержался или меняет место. В зависимости от уговора в

следующий раз водит первый или последний пойманный игрок.

Смелее вперед!

Подвижная игра, в которой принимают участие две команды по 3 человека или больше.

Сначала начерти три линии. Одна – в середине площадки, а две другие на расстоянии 20–50 м (в зависимости от возраста и сил игроков) от средней линии. Это линии «городов» команд. Обе команды встают в ряд у средней линии на своей стороне площадки, лицом друг к другу.

Ведущий считает: «Один, два, три!» На счет «один» команды четко поворачиваются спиной друг к другу и маршируют на месте. На счет «два» одна команда продолжает маршировать на месте, а другая строем идет вперед по площадке к линии своего «города». На счет «три» дети, которые маршировали на месте, поворачиваются и ловят тех, которые шеренгой шли вперед. Те же убегают, стараясь вернуться за свою линию. В следующий раз группы меняются ролями. Выигрывает та команда, в которой меньше пойманных детей.

Меткие метальщики

Для этой загородной забавы сделай несложные приготовления.

Нужны часы с отсчетом секунд. Собери 40 или 50 сосновых или еловых шишек (в зависимости от количества участников). Наклей на шишки куски бумажного скотча. На

этих наклейках сделай цветными фломастерами значки так, чтобы было по 10 шишек со значками одного цвета. Например: 10 – зеленых, 10 – синих, 10 – красных и т. д. Теперь в центр площадки поставь пустое садовое ведро.

Участники игры встают в двух шагах вокруг ведра. Каждый получает по 10 шишек со значками одного цвета.

Сообщи игрокам:

- В первом туре им нужно забросить свои шишки в ведро за 30 секунд. По команде соревнование начинается. Через 30 секунд соревнование прекращается вне зависимости от того, успели ли игроки бросить все свои шишки. Начинается подсчет шишек. Побеждает тот, кто сумеет забросить больше.
- Во втором туре расстояние увеличивается до трех шагов, а время уменьшается до 20 секунд.
- В третьем туре, самом сложном, надо успеть бросить свои шишки за 10 секунд с четырех шагов.

Соревнование проходит очень эмоционально. Шишки часто сталкиваются в воздухе и не попадают в цель. Если шишка не попадает в ведро из-за столкновения с шишкой противника или отскакивает от дна и вылетает из ведра, то попадание не засчитывается. Побеждает тот, кто набрал больше очков за все три тура.

Самые меткие метальщики

В этом конкурсе, который проводится во дворе, в парке или в лесу, участники тоже соревнуются в меткости.

Все игроки делятся на две команды. Чертится линия старта, в метре от которой против каждой команды

выкапываются две неглубокие ямки диаметром 20–25 см. Расстояние между ними – 50 см.

За ними, на расстоянии 2–4 м от линии старта, выкапывается еще по две таких же ямки.

Каждый соревнующийся держит в руках по два желудя, каштана или камешка. По команде сначала бросают камешки первые номера команд. Правой рукой игрок должен попасть в правую ближайшую лунку, а левой – в левую. Потом к линии старта подходят вторые номера. Та команда, которая 5 или 10 раз (это условие надо оговорить до начала соревнования) попала в ту и другую лунки, переходит на следующий уровень сложности и старается попасть в ямки, находящиеся в двух метрах от старта.

Задача команд – первыми заполнить самые дальние ямки. Часто бывает, что правые лунки заполняются быстрее, ведь бросать правой рукой привычнее. В таком случае игрок имеет право сделать два броска левой рукой.

Салки-выручалки

Салки – смешно звучит, но, по сути, это те же пятнашки.

В некоторых областях России водящего называют «салкой» и он должен «осалить» игрока, то есть запятнать. Чтобы игра была динамичной, обозначь границы площадки.

Как и в пятнашках, один игрок водит. Он и пытается запятнать кого-нибудь. По правилам игры, если в тот момент, когда водящий догоняет игрока и пытается его «осалить», другой игрок пробежит перед водящим, то он «спасет» своего товарища. Водящий обязан бежать за тем игроком, который

перебежал ему дорогу. Каждый игрок, рискуя стать «водой», в то же время может выручить товарища. Водящим становится тот игрок, которого запятнали.

Хозяин земли

Начерти на земле палочкой большой круг и раздели его на секторы. Количество секторов должно соответствовать числу играющих.

Все участники встают на «свои земли». Тот, кому по считалке или по жребию достается быть первым, пинает камешек из своего сектора, стараясь попасть в ноги соседа. Сосед в это время должен замереть и не сходить с места. Если камушек попал в обувь соперника, ударивший имеет право встать на землю соседа и отрезать у него участок, соответствующий двум ступням. Если же он промахнулся, то у него самого все играющие отрезают по участку. Размер такого штрафа соответствует ошибке игрока. Если после удара камешек не попал в цель и улетел за пределы круга, все соперники получают по одной «ступне». Если камешек не долетел до сектора соперника – штраф тот же. А вот если камень оказался на территории соседа, но не попал в цель – штраф наименьший: всего «полступни». Побеждает тот, кто становится «хозяином всей земли».

Сельди в бочке

Развлечь большую компанию веселой игрой можно везде, где есть место для того, чтобы игроки прятались.

Игра очень похожа на прятки, только правила у нее прямо противоположные. Пока все, закрыв глаза, считают, один из игроков убегает и прячется. Закончив счет, кто-то из команды отправляется на поиски. Если он не находит спрятавшегося за одну минуту, то выбывает из игры. Если находит, то прячется вместе с ним. Затем по одному на поиски выходят следующие игроки. Они тоже выбывают, если в течение минуты никого не находят, или прячутся вместе с теми, кого не смогли найти. Игра продолжается до тех пор, пока все не спрячутся вместе с ведущим, словно сельди в бочке.

Игра очень смешная и нравится детям любого возраста. Спрятавшись изо всех сил приходится сдерживаться, чтобы не выдать себя смехом.

Я – дерево!

Это тоже пятнашки, но проводить ее лучше в лесу или парке, там, где много деревьев.

Ребята разбегаются, встают, обняв стволы, и приговаривают: «Я – дерево!» Или называют правильно породу дерева: «Я – клен», «Я – береза» и т. д. Водящий ходит между деревьями и ждет. Внезапно один из игроков отрывается от своего дерева и бежит к другому. Водящий бросается за ним. Он может запятнать беглеца, пока тот бежит к другому дереву. Как только игрок обхватил ствол и произнес «Я – дерево!», игрок оказывается в безопасности, а водящий догоняет другого игрока.

Игру полезно совместить с изучением пород деревьев. В этом случае убегающий будет только тогда в безопасности, когда обнимет дерево и правильно назовет его. А если дело происходит в сосновом бору или березовой роще? Тогда условься с ребятами о том, что это разные деревья, и прикрепил к стволам таблички с названиями в форме листа этого дерева.

Уголки

В занимательной уличной игре участвуют 5 человек.

Нарисуй мелом на асфальте квадрат со стороной не меньше 2 м.

Считалкой выберите водящего. Он встает в центре квадрата. Игроки располагаются по углам.

Водящий дает команду: «Из угла в угол – раз, из угла в угол – два, из угла в угол – три!» Как только прозвучало «Три!», все игроки бросаются из угла в угол. Водящий в этот момент старается занять какой-нибудь освободившийся угол. Если ему это удастся, то водит тот, кто остался без места. Водящий имеет право командовать, только находясь в середине площадки. Иначе тот игрок, к которому он приблизился, имеет право не перебегать.

Полный поворот

Для этой игры нужна небольшая, ровная, асфальтированная или хорошо утоптанная земляная площадка.

Для игры начерти круг произвольного диаметра. Круг делится на шесть секторов. Каждый сектор имеет соответствующую цифру. Первый из играющих встает в центр круга, лицом к цифре 1.

Подпрыгнув, играющий должен сделать в воздухе поворот на 360 градусов, чтобы приземлиться, глядя в ту же сторону. Если это удастся, он получает 10 очков. А если полный оборот сделать не удалось, то играющий получает количество очков, соответствующее той цифре, к которой он повернулся лицом.

Третий лишний

Чем больше игроков в этой игре, тем лучше.

Все игроки образуют круг, встав парами, лицом к центру круга, второй – за спиной первого.

Если участников много, то получаются огромный круг и почти сплошная стенка из игроков. Бегают одна пара: один убегает от другого. Бежать надо только с внешней стороны круга.

Убегающий, почувствовав, что его догоняют, может спастись от погони, встав к любой паре третьим. Но ему надо заскочить внутрь круга и занять место перед первым игроком пары. Тот, кто стал третьим и теперь лишним, должен сорваться с места и убегать от погони. Замена игроков всегда происходит внезапно, тут надо не зевать, если догоняющий игрок близко. Тот, кого догонят, сам становится водящим и теперь должен догонять. Играют обычно, пока не надоест.

Дедушка-рожок

Игра похожа и на «Логово дракона», и на «Яиду ...». Но она очень увлекательна, особенно если играть компанией на свежем воздухе.

Сначала считалкой выберите водящего – это «дедушка-рожок». Он становится в центр игровой площадки и чертит круг диаметром 1,5–2 м, в зависимости от количества участников игры. Это его «дом». Ребята, разбившись на две группы, на расстоянии 7–15 м с разных сторон от «дома дедушки-рожка» чертят две линии. Это их «дома». Дети встают за линии, в «поле» между «домами» игроков нет. Игра начинается с того, что водящий из своего «дома» спрашивает: «Кто меня боится?» – «Никто!» – отвечают дети и начинают перебегать «поле», поддразнивая «дедушку-рожка»: «Дедушка-рожок на плече дыру прожег!» Вдруг водящий выскакивает из своего укрытия, ловит зазевавшегося игрока и отводит его в свой «дом». Условие игры: если игрока поймали, вырываться и убегать нельзя.

Постепенно количество «пленников», увеличивается, ведь убежать из «дома дедушки-рожка» они не могут. Пойманные «дедушкой» игроки, желающие, чтобы их расколдовали, вытягивают в стороны руки со словами: «Чай-чай, выручай!» Помочь им могут полевые игроки. Если водящий слишком увлечется ловлей и забудет об охране «пленников», кто-нибудь из непоиманных товарищей может подбежать к пленным, взять кого-нибудь за протянутую руку и вывести его. Этот игрок может убежать к своим товарищам. Игра продолжается или до тех пор, пока все игроки не будут

переловлены, или пока у водящего хватает сил ловить. В любом случае следующего водящего выбирают считалкой.

Домики

В этой игре надо быть внимательным и проворным игроком.

Число игроков не ограничено. Перед началом игры выберите водящего и нарисуйте на полу (земле, асфальте) кружки-«домики», числом на один кружок меньше, чем участников. Водящий обходит все «домики», собирает игроков в цепочку, уводит их в сторону от кружков, приговаривая: «Пошли погулять гномики, оставили свои домики: гномик Миша, гномик Саша (и т. д., перечисляя всех игроков), пошли они в лес, да заблудились, долго-долго ходили...» (рассказ о том, где были и что делали гномы, придумывается по ходу игры). Это повествование в неожиданном месте прерывается командой «По домам!» Все игроки, включая ведущего, бросаются к кружкам. Тот игрок, кому не досталось «домика», становится водящим.

Быстрые водоносы

Еще одна известная эстафета, которую лучше проводить на улице, так как без брызг и пролитой воды не обойтись.

Выбери из двух вариантов, по каким правилам вам веселее будет играть.

В первом варианте решает не скорость, а качество. Перед каждой из двух команд стоит по кастрюле с водой и по пол-литровой банке. Дистанция между кастрюлей и банкой как

минимум 5–6 м. У первых номеров в руках столовые ложки. По команде ведущего первые номера бегут к кастрюле, зачерпывают воду ложкой и несут к банке, выливают и несут ложку вторым номерам.

Выигрывает команда, заполнившая банку первой. В этом ее отличие от других эстафет.

В другом варианте эстафеты важны и скорость, и качество. Каждая команда получает по совершенно одинаковой емкости.

Игроки переносят доверху наполненное водой ведро (или ведерко, кастрюлю). Участники спешат, бегут от старта к промежуточному финишу и обратно, стараясь не пролить ни капли. Когда команды заканчивают соревнование, в расчет при выявлении победителя принимается не только то, какая

команда пришла к финишу первой, но и сколько воды она при этом пролила. Ведра ставятся рядом друг с другом, и ведущий начинает стаканом доливать воду до краев. Каждый пролитый стакан снимает от 1 до 10 секунд от показанного командой времени. Так устанавливается окончательное время и выявляется победитель конкурса.

Уличные игры с мячом

Самые эмоциональные, азартные, активные – это игры с мячом. Они требуют от игроков и силы, и ловкости, и глазомера, и внимания. В них все тело игрока включено в действие: и руки, бросающие, ловящие, передающие мяч, и ноги, постоянно бегущие, и голова, решающая каждое мгновение сто сложнейших задач. В этой подборке много

групповых и индивидуальных игр с мячом, которые особенно популярны.

Шаги

Игра начинается в достаточно большом круге, который чертится на земле.

Начерти круг диаметром 1,5–2 м. В него встают все участники игры. Водящий подбрасывает мяч вверх, выбегает из круга и бежит как можно дальше. Игроки ловят мяч. Тот из игроков, кому удалось поймать мяч, кричит: «Стоп!» и назначает игрокам количество шагов до водящего. Шаги могут быть самые разнообразные и в любом количестве:

- «гигантские» – большие шаги в прыжке;
- «лилипуты» – шаг на полступни;
- «ниточка» – «от мыска к мыску»;
- «утята» – вприсядку;
- «зонтики» – прыжок с поворотом;
- «зайчик» – прыжок ноги вместе.

Если игрок после выполнения назначенных шагов дотронется до водящего, то сам становится водящим.

У игры есть такой вариант. Начерченный круг раздели на секторы. Пока водящий отсчитывает определенный счет, игроки разбегаются. Когда счет закончен, все замирают.

Водящий выбирает ближайшего игрока и назначает шаги. Игрок возвращается к кругу назначенными шагами.

Если водящий правильно угадал, то он отрезает от сектора проигравшего кусок себе. Если не угадал – сам отдает часть своей территории.

Резать можно, только стоя ногой или ногами на своей территории, насколько дотянешься.

Вольная лапта

До 30 и более ребят собираются на широкой, просторной площадке размером 60 х 30 шагов, взяв небольшой резиновый мяч и палку-лапту длиной 70–80 см. Можно начать игру по более простым правилам, чем в традиционной лапте.



На противоположных концах места, выбранного для игры, начертите две линии. Одна из них называется игровой, а другая – коновой линией; пространство, находящееся между этими двумя линиями, называется «поле». Сначала игроки выбирают «отбивающего» и «подающего», которые становятся на игровой линии. Все остальные участники игры произвольно становятся в различных местах «поля».

Как только места игроков определены, подающий игрок бросает мяч отбивающему, а тот бьет по мячу лаптой по направлению в «поле». После этого отбивающий игрок кладет лапту на землю, бросается бегом по направлению к коновой

линии, достигает ее и оттуда бегом возвращается обратно к игровой линии. В то время как отбивающий несется по полю, ребята, находящиеся в различных местах поля, ловят мяч и стремятся запятнать им бегущего. Когда кому-нибудь из участвующих удастся это сделать, он меняется ролями с отбивающим, а тот становится с остальными участниками игры где-нибудь в «поле».

В таком же порядке игра продолжается и дальше, до тех пор, пока все не перебивают в ролях подающего и отбивающего.

Для правильного ведения этой игры необходимо соблюдать следующие правила: участники имеют право пятнать метальщика лишь в «поле», и то только с того места, где был поднят мяч. В том случае, когда отбитый мяч попадает за пределы места, выбранного для игры, он снова вручается подающему для повторного бросания.

Круговая лапта

Командная игра с волейбольным мячом. В нее весело играть на полянке или пляже.

Число играющих не ограничено. Игроки делятся на две команды. Для игры начерти на земле круг.

Чем больше игроков, тем больше диаметр круга.

Бросив жребий, игроки определяют, какая команда будет водить и встанет за кругом, а какая разместится внутри круга, стараясь продержаться в нем как можно дольше.

Водящие стремятся попасть мячом в игроков поля. Игроки в круге увертываются от мяча и стараются его поймать. Если в

игрока попали, он выходит из круга. Вернуться в круг он может тогда, когда кто-нибудь из его команды поймает мяч. Если мяч пойман до того, как выбыл кто-то из полевых игроков, право на вырубку сохраняется до необходимости ее использовать. Не засчитываются попадание в голову и попадание мячом, отскочившим от земли. Игра продолжается до тех пор, пока все полевые игроки не окажутся вне круга. Тогда команды меняются местами.

Мяч-невидимка

Соль игры в том, что все участники старательно имитируют, что они в этот момент передают мяч, и, если водящий попадает на их розыгрыш, это вызывает огромную радость.

Все ребята (чем больше – тем лучше) становятся в круг плечом к плечу, а водящий – в центр. Ребята за спиной передают мяч друг другу, а водящий должен догадаться, у кого мяч. Тогда он указывает на одного из играющих и говорит: «Руки в круг!»

Если играющий замешкался и не выполнил команду, если у него оказывается мяч или мяч упал на землю, игрок считается проигравшим и водит.

Лисы и охотники

Пятнашки маленьким мячом на игровой площадке, ограниченной со всех сторон линиями.

Из играющих выберите водящего – «охотника». Дайте ему 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. 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 пятнать играющих.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все «лисицы», кроме одной. Эта «лисица», проявившая себя самой ловкой, становится новым «охотником». Можно играть заново.

В ходе игры следите за тем, чтобы «лисицы» не забегали за границы площадки. Иначе каждая из них считается запятнанной и становится помощником «охотника».

Перед началом игры условьтесь, что пятнать мячом можно куда угодно, кроме головы.

Догони мяч

Для игры нужен большой мяч.

Играющие образуют круг, стоя друг от друга на расстоянии вытянутой руки. С помощью считалки выбирают водящего. Водящий делает шаг назад. Его место в кругу остается свободным.

Пятому от водящего игроку дают большой мяч. Ребята дружно произносят: «Раз, два, три – беги!» На этот сигнал играющие начинают передавать мяч вправо по кругу. Водящий мчится за кругом в том же направлении, стараясь добежать до своего места раньше, чем до него дойдет мяч.

Независимо от результата игра повторяется с новым ведущим, которого опять выбирают с помощью считалки.

Меткие охотники

Такие пятнашки хорошо проходят в лесу, среди деревьев и кустарника.

Трое «охотников» вооружаются либо маленькими мячиками, либо шишками. Все остальные ребята бегают по площадке, прыгают, скачут, изображая зверей и птиц. По команде все останавливаются, замирают в различных позах. В этот момент «охотники» могут кого-нибудь запятнать мячиками. Те, в кого «охотники» попали, выходят из игры. Если «охотник» промахнется, то он тоже покидает игру. Выигравшими считаются «звери» или «охотники», оставшиеся в игре.

Каждый «охотник» получает определенное количество выстрелов.

Можно играть по иным правилам: «охотники», удачно «выстрелившие», меняются ролями с «подстреленными».

Бдительный часовой

Для игры нужны мяч и три палки – черенка от швабры.

«Часовой» в центре круга защищает «крепость» – стойку или треногу из палок. А нападающие стоят вокруг «крепости», на расстоянии 3–5 м от центра. Они перебрасываются мячом, делают обманные движения и неожиданно бросают мяч, стараясь сбить треногу. «Часовой» может отбивать мяч любой частью тела. Тот, кто сбивает «крепость», становится защитником, «часовым».

Защитнику крепости нельзя придерживать треногу руками. «Крепость» считается поверженной только тогда, когда она упала.

Десяточки

Это игра с заданиями. Играть можно одному, а можно и вдвоем.

Если играют двое, то игроки перебрасываются мячом. Надо выполнить «десятки», «девятки», «восьмерки» и т.д.

«Десятки» десять раз бросают мяч друг другу и ловят его двумя руками. «Девятки» ловят мяч только правой рукой, бросают двумя руками 9 раз. «Восьмерки» левой рукой ловят мяч и бросают его правой рукой 8 раз. «Семерки» бросают мяч партнеру, хлопают руками 1 раз и ловят мяч двумя руками. Это упражнение проделывают 7 раз. «Шестерки» выполняют то же упражнение, но хлопают 2 раза. «Пятерки»

бросают мяч партнеру из-под правой ноги 5 раз. «Четверки» бросают мяч из-под левой ноги 4 раза. «Трешки» бросают мяч из-под правой ноги с хлопком. «Двушки» бросают мяч из-под левой ноги с двумя хлопками. «Единицы» поворачиваются спиной и ловят мяч.

А можно играть и одному или соревноваться, выполняя задания по очереди. Мяч бросают в стену:

1-й класс – бросают мяч 10 раз в стену и ловят просто так.

2-й класс – бросают мяч 9 раз с одним хлопком и ловят.

3-й класс – бросают мяч в стену 8 раз с двумя хлопками.

4-й класс – 7 раз с тремя хлопками.

5-й класс – 6 раз из-под правой ноги в стену и ловят.

6-й класс – 5 раз из-под левой ноги в стену и ловят.

7-й класс – бросают мяч 4 раза между ног в стену и ловят.

8-й класс – бросают мяч 3 раза правой рукой.

9-й класс – 2 раза бросают мяч левой рукой в стену и ловят.

10-й класс – 1 раз бросают мяч в стену, оборачиваются вокруг себя и ловят.

Хали-хало

В игре участвуют 5–15 человек.

Водящий, стоя в центре круга, загадывает число. Если игроков немного, то от 1 до 10. Если участников больше – от 1 до 100. Все отгадывают число по системе «больше–меньше». Когда кто-нибудь угадывает число, водящий кричит: «Хали-

хало!», бросает мяч высоко вверх и старается убежать как можно дальше. Угадавший ловит мяч и кричит: «Стоп!» По этой команде водящий останавливается. Здесь начинается вторая часть игры. Угадавший (назовем его игрок с мячом) должен теперь как можно точнее назвать расстояние от него до водящего. «„Великанами“ или „лилипутами“»? – спрашивает игрок с мячом. Имеется в виду, какими шагами нужно измерять расстояние. «Лилипуты» – крошечные шажки, когда к носку одной ноги приставляют пятку другой. «Великаны» – широченные шаги, такие, на которые только способен ребенок.

«В «великанах»!» – отвечает водящий, и игрок с мячом называет число. После этого он делает названное количество шагов-«великанов» к водящему и бросает мяч в кольцо, которое тот делает сомкнутыми руками. Если бросок оказывается удачным, то бросавший становится водящим и задумывает новое число.

Вышибалы

Старинная любимая детская дворовая игра с мячом.

Если участников немного, то выберите двух водящих считалкой. Они встают с двух сторон от игровой площадки, напротив друг друга. Все остальные находятся на площадке между водящими.

Размеры игровой площадки зависят от возраста и физических сил участников. Она должна быть такой, чтобы водящие могли свободно перебрасываться мячом. Задача водящих – запятнать мячом кого-нибудь из игроков. Для этого

они могут перебрасываться мячом, а потом резко и неожиданно бросить мяч в игрока. Игроки могут свободно передвигаться по площадке, увертываться от ударов, ни на шаг не переступая границ. Если игрок заступает за черту, то становится водящим. За этим водящие следят бдительно. Если водящий запятнает кого-нибудь, то меняется с ним ролями.

Если игроков много (играет целый класс на школьном дворе или в спортзале), то обычно играют командами. Одна команда – водящие, другая – на площадке. Игроки на площадке могут выходить не все сразу, «приберегая» самых ловких на финал игры. Игроков в пределах площадки должно быть одновременно не меньше полкоманды. Когда остается последний игрок, то у него есть возможность выручить всех, увернувшись от мяча столько раз, сколько ему полных лет, и еще один раз за команду.

«Вышибать» можно по-разному.

Если водящий кричит: «Бомба!», это означает, что все игроки должны присесть и закрыть голову руками.

Водящий пытается запятнать игроков, высоко подбрасывая мяч.

Он может крикнуть: «Солдаты!» В этом случае все игроки должны застыть в позе солдата, руки по швам. Этот прием водящий может использовать по предварительной договоренности несколько раз за игру.

Игроки могут попытаться поймать мяч. Если удастся поймать мяч «намертво», то у этого игрока «прибавляется жизнь».

Вышибалы у стены

Главное условие, чтобы стена, у которой будет происходить игра, была ровная и не пачкалась.

Ведь игроки должны стоять, прижавшись к ней.

Водящий с определенного расстояния пытается запятнать мячом кого-нибудь. Игроки пытаются увернуться от удара, но полностью отрываться от стенки не имеют права. Если водящий попадает в игрока, тот выбывает из игры. Заканчивается кон тогда, когда запятнаны все.

Новый водящий выбирается из числа бывших игроков.

Вышибалы лежа

Играть можно в спортивном зале или на пляже – там, где удобно расположиться лежа.

Игроки ложатся на спину и поднимают вверх ноги. Водящий старается выбить мячом игроков, а они отбивают мяч ногами. Выбитым считается тот, кому попали мячом по мягкому месту.

Попробуй увернуться!

Это легко сделать, если «вышибала» один. А если против тебя целая команда? Вот тут-то и надо показать свою реакцию.

Начинается игра с того, что все участники находятся в круге диаметром 6–7 м, а водящий (вышибала с мячом) бежит вокруг, не имея права забежать в круг, и пытается попасть в кого-нибудь. Если это ему не удастся (мяч пролетает мимо), он под хохот играющих бежит за мячом и снова начинает «охоту».

В конце концов удача улыбается ему, и тот, в кого он попал, становится его помощником. Теперь характер игры меняется. «Вышибалы» перебрасываются мячом, а потом неожиданно пятнают.

Их количество увеличивается с каждым броском. Теперь уже туго приходится оставшимся в круге.

Они мечутся, уворачиваясь от сыплющихся со всех сторон ударов. В результате остается один, самый ловкий, игрок. Он и признается победителем.

Осада крепости

Игра для улицы или большого спортивного зала.

Начерти на земле квадрат со стороной от 4 до 10 м. Размеры игровой площадки зависят от возраста играющих. Одна команда находится в «крепости», внутри квадрата. А вторая («осаждающие») – снаружи, за «стенами крепости». Осаждающих и обороняющихся по 4 человека. Осаждающие встают по одному у каждой стороны квадрата. Они перебрасывают мяч друг другу, стараясь произвести внезапный «выстрел» по обороняющимся. Те, в свою очередь, бегают внутри квадрата, стараясь увернуться, но не имеют права пересечь линию. Если кто-нибудь из игроков наступает на грань квадрата или переступает ее, то его команде засчитывается штрафное очко.

Осаждающие перебрасывают мяч, стараясь «выстрелить» наверняка. Если же они промахиваются, им записывается штрафное очко. Обороняющиеся имеют право перехватить мяч или поднять его, если он упал в «крепости». Теперь они

готовят ответный удар. В случае промаха им тоже записывается штрафное очко. Команда, набравшая 3–5 штрафов, теряет одного игрока (того, кто сделал больше ошибок). Выигрывает команда, сохранившая больше игроков.

Попробуй отними!

Эта игра похожа на игру «Собачки», с той лишь разницей, что она проходит в кругу.

Игроки становятся в круг, а водящий – в центр круга. Ребята перебрасывают друг другу мяч, а водящий должен его перехватить. Если ему это удастся, он становится в круг на место неудачника.

Любой игрок может стать водящим, если бросит мяч неточно и партнер не сможет его поймать. Водящий не имеет права подходить вплотную к игроку, бросающему мяч. Стоящие в круге не должны перебегать на другое место. Они могут владеть мячом только 3 секунды.

Я знаю пять ...

Замечательная, простая и очень полезная, развивающая игра для тех, кто умеет так ударять по мячу ладонью, чтобы он ритмично отскакивал от земли.

Ребята по очереди ударяют мячом об пол и говорят в одном ритме: «Я – знаю – одно – имя – девочки – Катя; я – знаю – одно – имя – мальчика – Миша; я – знаю – один – город – Петербург; ... один – фрукт – киви; ... один – овощ – капусту; ... одно – животное – корову; ... одну – птицу –

синицу; ... один месяц – январь». Все слова подчеркиваются, четко выговариваются после удара мяча об землю.

Если игрок не сбился, можно переходить ко второму упражнению: «Я – знаю – два – имени – девочек – Маша – Таня; я – знаю – два – имени – мальчиков – Дима – Женя; ... два – города – Петербург – Париж; ... два – фрукта – киви – банан» и т. д. Серьезная промежуточная ступень – пять названий. Тот, кто достигает этого уровня, может дальше, если собьется, начинать с пяти. Например: я знаю пять девочек: Таня – раз, Маша – два, Катя – три, Галя – четыре, Снежана – пять.

Я знаю пять мальчиков ... Я знаю пять рек ... Я знаю пять морей ... Я знаю пять овощей ...

Я знаю пять фруктов ... Я знаю пять цветов ... Я знаю пять деревьев ... Я знаю пять птиц, животных, стран, столиц и т. д.

Назвав пять имен или названий, игрок переходит на следующую ступень и продолжает игру до тех пор, пока не собьется. Тогда наступает очередь следующего игрока. Когда все участники сыграют по одному разу, наступает снова очередь первого игрока. Он начинает с той ступени, на которой сбился. Играют до какой-то, оговоренной заранее, ступени. Побеждает тот, кто первым ее достиг.

Красивая жизнь

Игра не очень известная, встречающаяся в разных вариациях. Своего рода игра-гадание. Чаще в нее играют девочки, фантазирующие о своей будущей жизни, но и мальчики с удовольствием принимают в ней участие.

Главная роль здесь принадлежит водящему. Он называет темы, предлагает варианты ответов.

Задача игроков – как можно красивее представить свою жизнь.

Водящий (чаще водящая) задает участникам первый вопрос: «Как будут звать твоего жениха (невесту)?» После этого он бросает мяч игроку и называет какое-нибудь имя. Если игроку это имя нравится, он ловит мяч. Если же нет – отбивает. В таком случае водящий называет другое имя и бросает мяч. На это имя лучше согласиться и поймать мяч, потому что отказываться можно только два раза, а на третий придется принять тот вариант, который придумает ведущий. А он обязательно воспользуется такой возможностью и придумает самый смешной или замысловатый вариант. Дальше игра продолжается по известному сценарию:

– Какое имя будет у твоего жениха? – Кто он будет по профессии? – Где вы познакомитесь? – Где будете справлять свадьбу? – Где вы будете жить? – Сколько будет детей? – Кем ты будешь работать?

– Сколько будете получать денег?



Игра продолжается до тех пор, пока хватает воображения у водящего. Сами игроки бурно переживают все перипетии своей и чужой личной жизни, часто бурно обсуждают, сможет это произойти или нет.

Играют до тех пор, пока не надоест.

Детское поло

Всем известна любимая игра английских аристократов – поло. Всадники, разделившись на две команды, перебрасываются мячом, стараясь попасть в ворота соперника.

Игроки, подражая аристократам, тоже садятся на «коней», роль которых исполняют их товарищи.

Чтобы все было по справедливости, нужно рассчитаться на первый-второй, где первые номера – «всадники», а вторые – «кони».

Ребята, разделившись на две команды, стараются забросить мяч в ворота соперника или баскетбольное кольцо.

«Всадники» перебрасывают мяч друг другу, стараясь приблизиться к воротам соперника.

Если «всадник» роняет мяч, то становится «конем», а мяч передается другой команде. Время игры зависит от выносливости ребят.

Эта игра особенно хороша в спортивных лагерях. Будь внимательным и не позволяй физически слабым ребятам брать на себя роль коня.

Штандер

Отличная коллективная игра с любым числом игроков. Игра предельно простая, динамичная.

Каждый игрок в любой момент может оказаться водящим.

Один из игроков стоит в середине круга, а остальные вокруг него в 3–4 шагах. Водящий что есть силы подбрасывает мяч вверх и называет имя одного из стоящих в круге. Пока мяч летит, все, кроме названного, разбегаются в разные стороны. Тот, кого назвали, после того как мяч ударится о землю, ловит его и кричит: «Штандер!» По этой команде убегающие замирают и превращаются в статуи. Водящий не имеет права сходить со своего места, но если он заметит, что кто-то из ребят пошевелился или засмеялся, то штрафует провинившегося. Если игрок пошевелился, то должен приблизиться к водящему на 2 шага, а если заговорил или засмеялся – на 4 шага. Водящий не должен поддразнивать ребят или как-то иначе провоцировать их на ошибки, а убедившись, что все стоят как статуи, бросает в кого-нибудь мячом.

Если бросок был удачным, «запятнанный» игрок будет водить. Он берет мяч, а все игроки встают вокруг него. Он подбрасывает мяч и называет нового водящего, игра продолжается.

Если же водящий промахивается, «статуи» оживают и стараются перебежать в наиболее безопасное место. Водящий бежит за мячом, хватая его, говорит «Штандер!» и пытается вновь поразить «статую». Если игра проводится на улице, следует ограничить игровую площадку.

Медведь и пчелки

Забавная игра годится и для младших, и для старших.

Начерти на земле квадрат приблизительно 1 x 1 м. Раздели его на 9 равных частей: три ряда по три квадрата каждый. Это «соты». Вокруг квадрата начерти круг, примерно 3 м в диаметре, – это «улей».

У одной из сторон квадрата встают ребята – 4–5 человек. Это – «пчелки». На противоположной стороне квадрата горкой положены один на другом 9 плоских камешков, или небольшие кусочки керамической плитки, или фанерные разноцветные кружочки. Это – «мед». Напротив ребят («пчелок») стоит водящий – «медведь». Его место за кругом. У «пчелки» в руках мяч. Ей нужно метким ударом разбить, разбросать камушки и добиться того, чтобы мячик отлетел как можно дальше. После этого «пчелки» бросаются к разбросанному «меду» и пытаются распределить его в «сотах» – по одному камешку в каждый маленький квадрат. Задача «медведя» – поймать мячик и из-за круга запятнать мячом

«пчелок». Если мяч попал в «пчелку» – она выбывает из игры. Если «медведю» удастся выбить всех «пчелок» до того, как они заполнят «соты», он победил. Если нет – остается «медведем» на следующую игру.

Подбери предметы

В этой игре все соревнуются друг с другом в одиночку.

Участник становится в круг диаметром 1 м с маленьким мячом в руках. Сзади него лежат 5–10 небольших предметов.

Участник подбрасывает мяч над собой вверх и, пока тот находится в воздухе, поворачивается и старается поднять как можно больше предметов, лежащих на земле, а затем поймать подброшенный мяч.

Выигрывает тот, кто поймал мяч и собрал больше предметов.

Успей взять

Для этого аттракциона возьми мяч и положи его в сетку или мешок и подвесь к ветке дерева на высоте 3–4 м так, чтобы он мог свободно качаться, как маятник. Под мячом, на земле, положи 5 каких-нибудь предметов: мягкие игрушки, камешки или шишки. Они не должны лежать кучкой.

Игрок берет в руки мяч, отходит назад, отводя его за собой, насколько позволяет веревка. Поднимает его выше уровня головы и отпускает. После этого он должен подбежать к лежащим на земле предметам, собрать их и успеть унести. Все это он должен успеть сделать, пока его не ударил возвращающийся мяч.

Условие конкурса: убежать в сторону или увертываться от мяча нельзя. Двигаться можно в любом положении только вперед. Побеждает тот, кто за один раз собрал все предметы. Если это задание для ребят покажется трудным, то выполнять его можно в несколько заходов. Выигрывает тот, кто соберет предмет за меньшее количество попыток.

Квадрат

Игра напоминает футбол, но для нее не нужно большого поля: игровая площадка 4 х 4 м. Играть могут до восьми человек. Для игры нужен футбольный мяч.

Квадратную площадку раздели на 4 равные части, в центре начерти круг диаметром 1 м. Каждый игрок занимает свое поле (свою часть квадратов). Если играют двое или трое, то каждый из них занимает по одному полю, а при прохождении мяча через незанятое поле очко будет начислено тому, кто послал мяч в пустое поле. Если же играют 8 человек, то на каждое поле встают по 2 человека и считаются командой. При игре вчетвером можно играть двое против двух.

Один из игроков со своего поля бросает мяч в центральный круг так, чтобы он отскочил в один из квадратов. Игрок, в чье поле попадает мяч, должен отбить его ногой на другое поле после одного касания мячом земли. Он не должен допустить второго удара мяча о землю в пределах своей площадки, иначе получит штрафное очко (выйдет из игры). Но его может выручить сосед, перешагнув на его площадку на одной ноге и послав мяч другой ногой на какое-либо поле.

Продолжая игру, игроки передвигаются на одно поле по часовой стрелке. Получивший очко начинает игру броском мяча через центральный круг. Если он трижды промахнется, ему также начисляют 1 штрафное очко. Играют до условного количества штрафных очков. Мяч разрешается отбивать всеми частями тела (но не руками, как в футболе). Игрок не имеет права дважды касаться мяча на своем поле.

Мяч – соседу

Азартная игра: чем больше игроков стоит в круге, тем веселее.

Предложи игрокам встать в круг лицом в центр на расстоянии шага друг от друга. Дай двум игрокам, стоящим друг против друга, по волейбольному мячу.

По сигналу они начинают передавать мяч вправо или влево по кругу (в одном направлении) так, чтобы один мяч догнал другой. Тот, у кого окажется два мяча, получает штрафное очко.

Прокатись на мяче

Со старыми мячами, которые не жалко раздавить, проведи соревнование. Оно подходит для ловких, физически сильных ребят.

В соревновании участвуют команды по 3 человека. Каждая тройка игроков получает тугий волейбольный мяч. По сигналу один из игроков тройки, поддерживаемый под локти двумя другими игроками, переступая на мяче, катит его. Побеждает группа, первой дошедшая до финиша.

Четыре понятия

Для этой игры нужен мячик, но подойдет и яблоко или апельсин. Все игроки садятся в круг прямо на пол, лучше на ковер.

Суть игры заключается в следующем: трое игроков по очереди бросают друг другу мяч. Каждый называет признак какого-нибудь явления или предмета, о котором они условились заранее.

Четвертый ловит мяч и быстро называет предмет, угадав его по трем признакам.

Например: первый бросает мяч и называет слово «сладкий», второй называет слово «желтый», третий – «цветочный», четвертый – «мед».

Первый говорит – «круглое», второй – «белое», третий – «куриное», четвертый – «яйцо».

Игра проходит быстро. Не угадавший слово выходит из игры.

Не давай мяч водящему

А теперь попробуй сделать водящим другого игрока.

Все играющие становятся в круг и начинают бросать мяч друг другу. Задача 1–2 водящих, находящихся в кругу, – коснуться мяча рукой. Если водящему удастся это сделать, он меняется местами с тем, кто неудачно бросил мяч.

Если мяч выкатится из круга, за ним бежит любой игрок.

Картошка

Эта игра – «королева» всех летних дачных развлечений с волейбольным мячом.

Сначала все выглядит, как обычная игра в волейбол в кругу. Все участники перебрасывают мяч друг другу. Но стоит одному из участников уронить мяч на землю, как он становится «картошкой».

Он садится в середину круга на корточки, и каждый участник, когда к нему приходит мяч, может по «картошке» ударить мячом. Если мяч попадает в цель, игра продолжается. Но стоит бьющему промахнуться, и он тут же превращается в «картошку» и садится в круг рядом с первой «картошкой». Если «картошке» после удара удастся поймать мяч и не выпустить его из рук, то все водящие встают в круг, а «картошкой» становится автор неудачного удара.



Играем в воде и на берегу

Без мяча трудно представить себе пляжный отдых. Всегда бери его с собой, когда один отправляешься купаться. Будь уверен: сразу найдутся желающие сыграть в какую-нибудь игру. Но и без мяча у воды не будет скучно. Даже простую беготню вдоль берега можно превратить в соревнование.

Туча брызг

Ребята по очереди бегут по воде у самого берега так, чтобы поднять максимальное количество брызг. Можно устроить соревнование, у кого будет больше всех брызг.

С мячом на пляже

Начерти круг, все встают с наружной его стороны, один от другого на расстоянии вытянутой руки.

Выбери водящего и его защитника. Они оба идут в центр круга. Задача играющих – ударить мячом по водящему. А защитник постарается этому помешать. По сигналу игроки начинают перебрасывать друг другу мяч. Улучив момент, кто-либо пытается попасть в водящего. Водящий, спасаясь от мяча, бежит, прыгает, увертывается. А защитник пытается поймать мяч, отбрасывает его руками, ногами, всем корпусом. Если ему все-таки не удастся защита и в водящего попадет мяч, то они оба меняются местами с тем, кто попал в водящего и кого он выберет себе в защитники. Игра начинается вновь. Засчитывается попадание мячом в любую часть тела, кроме головы, даже в том случае, если мяч отскочил от земли, от защитника. При броске мяча в водящего игрокам запрещается заходить за черту круга. Такой бросок не засчитывается.

Попади в круг

Для игры соберите маленькие камешки или шишки. Теперь брось в воду надувной круг.

Все ребята по 2–3 раза бросают камешки или шишки, стараясь попасть в центр круга. Победят самые меткие игроки с самым лучшим результатом.

Удочка

Игра одинаково азартно проходит и в воде, и на берегу.

Для ее проведения нужен небольшой мяч, привязанный к веревке. Ребята встают в круг, в центре круга – ведущий с мячом. Он раскручивает мяч на веревке. В воде игроки ныряют, чтобы мяч их не задел.

На берегу – подпрыгивают, чтобы он не ударил их по ногам. В следующий раз водит первый или последний игрок, попавший под мяч.

Волшебный черпачок

Это эстафета для двух команд.

Для ее проведения приготовь два ведерка и две ложки. Ребята зачерпывают из реки воду ложкой и бегут, чтобы вылить ее в ведро. Оцениваются быстрота и количество набранной воды за определенное время.

Ловцы жемчуга

Соревнуются две команды на заранее отмеренной дистанции.

Для игры нужны колышки разного цвета длиной 40–50 см, по два на команду. Сначала игроки вбивают колышки в песок. По сигналу первый забирает свои колышки из песка и передает второму.

Второй втыкает их в песок, третий – забирает и т.д. Команде, которая закончила эту эстафету первой, вручается приз.

Жмурки Нептуна

Ребята с колокольчиком весело играют в жмурки в воде. Завязаны глаза у всех игроков, кроме одного, который звонит в колокольчик. Все ловят игрока с колокольчиком.

Чехарда в воде

В эту игру вы уже играли на суше. Но в жаркий день на пляже поиграйте в воде.

Попробуйте перепрыгивать друг через друга на мелководье. Или зайдите в воду по пояс, встаньте в 5 шагах друг от друга. Последний в колонне отталкивается от дна и перепрыгивает через стоящего впереди и пригнувшегося игрока, опершись на его плечи. После прыжка он встает на дно, отталкивается и ныряет, чтобы проплыть между ногами следующего. Так продолжается до конца колонны – игрок перепрыгивает и ныряет, потом становится впереди всех. Тот игрок, который оказывается позади, пускается в путь.

Закопанное сокровище

Если ребят угостили эскимо, после того как лакомство будет съедено, пусть не торопятся выбрасывать палочки. Проведи интересную игру.

Для игрового поля лучше всего подойдет небольшая площадка на песчаном берегу. Один игрок прячет в песке

игрушку, раковину, коробок. Зарывает неглубоко, песок тщательно ровняет. Никто не подсматривает, куда спрятан предмет. Затем один или все участники пытаются найти спрятанный предмет, протыкая песок палочками от эскимо. Тот, кто найдет закопанный предмет, прячет его в следующий раз. Предложи взрослым участвовать в игре: пусть они закапывают предмет по очереди, а ребята все вместе ищут его.

Золотоискатель

Предложи ребятам начать поиски золота или серебра. Увидишь, с каким энтузиазмом будет встречено это предложение.

Для игры попроси маму приготовить несколько пластмассовых сит для просеивания песка, а ты запасись мелкими монетами по 1, 5, 10 копеек. Чем больше детей примет участие в игре, тем больше понадобится монет.

На песчаной площадке обозначь «золотоносную» зону. В ее границах рассыпь монеты и слегка засыпь сверху песком. Раздай участникам игры сита – пусть ищут сокровища!

Живые картины

Летом можно делать то, что нельзя делать зимой.

Если день очень жаркий, то гости охотно займутся рисованием... друг на друге.

Подготовь детские акварельные краски и раздай кисточки, пусть все проявят художественные способности.

Для раскраски вполне подойдет глина, которую можно развести до состояния густой сметаны и использовать вместо краски.

После показа рисунков присуждаются призы за самую эффектную работу, а затем рисунки смываются водой.

Водолазы

Игра проходит только в чистой, прозрачной воде, и участники ныряют только на мелководье, в масках.

Опусти на дно несколько предметов, которые хорошо видны под водой. Игроки по очереди ныряют, доставая предметы со дна.

Выигрывает тот, который достанет больше всех предметов за один раз.

За мячом в воду

Командная игра для уверенных в своих силах пловцов.

В этой игре, чтобы победить, надо не только хорошо плавать, но и далеко бросать мяч. Для каждой команды потребуется мяч средних размеров.

Команды садятся на берегу или на бортиках бассейна лицом к воде. В руках у первых номеров – резиновые мячи. По сигналу они бросают мячи вперед, а затем прыгают в воду и плывут к ним. Но не к своему мячу, а к мячу, который бросил противник.

Обратно игрок плывет, ведя перед собой мяч, и передает его в руки второго номера.

Приплывший первым участник получает для своей команды одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

Дельфины

Эстафета, для которой нужно много обручей: дорожка из 6–10 обручей для каждой команды.

Пластмассовые обручи свяжи между собой, чтобы образовалась дорожка. Возле каждой такой дорожки колонной встают игроки. По сигналу первый в колонне подныривает под первый обруч, а другой обруч преодолевает сверху. То ныряя, то скользя по поверхности, игрок преодолевает всю дорожку. Достигнув противоположного бортика, игрок поднимает вверх руку. Это сигнал второму игроку начать движение вперед. Следи за тем, чтобы дорожка преодолевалась правильно. Если игрок, не показываясь на поверхности, пронырнет между двумя обручами, команде начисляется штрафное очко. Победа команде засчитывается в том случае, если она закончила игру первой при наименьшем числе ошибок.

Водные пятнашки

На обширной отмели, на мелководье в жаркий день приятно поиграть в водные пятнашки в компании не меньше 4 друзей.

Как и в обычных пятнашках, водящий старается догнать остальных игроков. Они могут нырять, убегать, плавать, отпрыгивать. Игрокам запрещено передвигаться на глубокое место. Нарушитель меняется местами с водящим.

Рыбаки

Игра для жаркой погоды, когда не хочется вылезать из воды на берег.

Трое ребят берутся за руки. Это «сеть». Зайдя в воду, где купаются ребята, они ловят купальщиков. Пойманной считается «рыбка», вокруг которой сомкнулась «сеть». Пойманный становится «рыбаком».

Ловушка

Соревнуются две команды по 5–10 человек. Эта игра для ребят старшего возраста, проводить ее лучше на природе, особенно хороша она на пляже.

Нужен нетолстый канат длиной не меньше 5 м. Участники берутся за концы каната, растягивают его и по команде стараются замотать канатом противоположную команду.

Зимние уличные забавы

Зимой используй возможность поиграть со снегом, покататься на коньках, лыжах или санках.

Преврати прогулку в праздник. Играя в эти игры, ты не замерзнешь сам и не дашь замерзнуть друзьям.

Паром

Особенно весело эта игра проходит в походах в лесу, на пересеченной местности.

Участвуют две команды. Подготовь реквизит: две ледянки с привязанными к ним с двух сторон веревками длиной около 5 м. На одной стороне площадки – «паромщики», на другой –

команды. Пространство между ними – это «река», две параллельные линии – «берега». Ширина «реки» чуть короче длины веревки. По знаку ведущего «паромщик», игрок посильнее, перетягивает за веревку ледянку с одним из игроков своей команды на «свой берег». Как только ледянка освобождается, ее тут же команда за свою веревку перетягивает обратно. Переправляется второй номер. Но тащит его уже не один «паромщик», а вдвоем с «переправившимся» игроком. Естественно, что скорость «переправы» увеличивается, удержаться игроку на ледянке все сложнее. Ледянки подпрыгивают на бугорках, удержаться на них очень трудно. Игрок, упавший с «парома», считается утонувшим в реке и выбывает из игры. Побеждает команда, которая переправилась быстрее и с наименьшими потерями.

Залепи мишень

Это зимнее соревнование в меткости. Оно одинаково хорошо и для малышей, и для старших ребят.

Игроки делятся на две команды. Нарисуй напротив каждой команды на стене небольшой круг диаметром 20–25 см. После этого отмерь расстояние, с которого ребята будут «обстреливать» мишень, и проведи черту, переступать которую запрещается.

Пока идут приготовления, ребята катают снежки. По команде «Огонь!» ребята по одному или все сразу бросают снежки в мишень. Цель игры – полностью залепить снегом кружок так, чтобы его совсем не было видно.

Побеждает команда, справившаяся с заданием первой.

Это соревнование можно провести иначе. Сначала игроки скатывают комья снега и ставят их один на другой. Получается стена снежной крепости. Затем делают небольшие «амбразуры» – отверстия диаметром 10–15 см. А потом стараются залепить отверстия, бросая снежки с небольшого расстояния.

Мешок без дна

Проведи аттракцион с маленькими ребятами. Все будут в восторге.

Для этого нужен большой мешок, в котором поместится ребенок, но мешок будет без дна. Спроси у ребят: «Кто хочет отправиться в путешествие необычным способом? Впереди вас ждут испытания, заснеженные леса, ледяные пустыни, студёные реки и моря!» Ребенку, который отважится на путешествие, предложи залезть в мешок. Делай это так, чтобы сразу было непонятно, что дно не зашито. Потом затяни верх мешка и осторожно потяни, чтобы ребенок не запутался. Когда поймешь, что «путешественник» не зацепился и не упадет, резко взвали ношу на плечо. Иди вокруг елки и кряхти, а потом «удивись»: где же твой спутник? Если сшить мешок из двух частей (одна без дна, другая с дном), то ребята не будут знать, выпадут они из мешка или прокатятся.

Карусель на льду

Игра проходит на льду, и все участники уверенно катаются на коньках.

Для карусели нужен длинный канат. Участвует в забаве столько человек, сколько могут взяться за канат от одного конца до другого. Отметьте середину каната. Вся компания делится на две команды, и играющие встают в обе стороны от середины до конца каната так, чтобы все могли двигаться в одном направлении по кругу.

Для участников важно правильно распределиться: быстрее всех и по большому кругу едут те, кто ближе к концам каната. Или труднее, поэтому там встают самые сильные конькобежцы, ребята постарше.

Расположившись ближе к центру, ребята могут катиться без усилий.

Сильная рука

Из снега сложите стенку в метр высотой и толщиной в 30–40 см. Задача игроков – так бросить палку длиной около 1,5 м, чтобы она пробила снежную преграду.

Соревнование испытывает меткость и силу. Начав с небольшого расстояния, игроки отходят шаг за шагом все дальше от стены.

Сломанную стенку придется восстанавливать не один раз.

Дуэль

Из любимой зимней забавы игры – в снежки – сделай соревнование.

Поставь соперников друг напротив друга на расстоянии 15 шагов. Отметь линии, которые нельзя переступать. Снежки

скатайте заранее или лепите по мере необходимости. Соперники по очереди кидают друг в друга снежки.

Если оба промахнулись или же оба попали друг в друга, то продолжают бросать снежки по очереди.

Но тот, кто промахнулся, уступает свое место следующему сопернику. Разрешается уклоняться от попадания любым способом (приседать, подпрыгивать и т. п.). Нельзя только выходить за линию.

Объясни ребятам, что бросаться можно снежками, но не кусками смерзшегося снега. В голову целиться нельзя.

Саночные пятнашки

В игре участвует четное количество игроков. У каждой пары должны быть санки. Площадка для игры нужна большая. Игра идет только в пределах площадки.

Один игрок везет санки, другой – сидит на санках.

Выберите водящую пару. Водящая пара должна догнать соперников и запятнать. Пятнает только сидящий в санках, дотронувшись рукой. Как и в простых пятнашках, пара становится водящей после того, как ее запятнали.

Царь горы

Если выпало много снега, сыграйте в эту азартную игру. Используйте холм, склон горы. Если никакой естественной возвышенности нет, соорудите снежную гору из утрамбованного снега.

Играть могут от 4 человек.

В начале все игроки выстраиваются в одну линию перед горкой.

По команде начинается штурм горы. Первый, кто залезет на вершину, становится ее «царем».

Он старается как можно дольше продержаться на вершине и не пустить наверх других желающих, карабкающихся на гору.

Штурмующие могут объединяться в группы.

Вратари

Очень живая игра, которая не даст замерзнуть игрокам.

Начерти круг на льду или хорошо утоптанном снегу. Величина круга зависит от числа игроков.

Все игроки встают вдоль начерченной линии, в метре друг от друга.

В середину круга встает водящий. Он старается выбить льдинку за пределы круга.

Вратари льдинку задерживают ногами и отправляют водящему. Сходить с места ему нельзя, можно крутиться только в центре.

Тот, кто заезвается и пропустит льдинку справа от себя, становится водящим.

Катание на санках

Катание на санках со снежных гор – любимое развлечение не только детей, но и взрослых.

На санках катаются по одному, вдвоем, иногда втроем. Санки привязывают друг за другом, чтобы получился санный «поезд».

Даже просто скатиться с горы очень весело. А ведь можно устроить разные санные забавы на спуске.

- Если на горе имеются две полосы для спуска, то посоревнуйтесь на дальность или на скорость спуска на санях.
- По ходу спуска установи препятствия в виде палочек с флажками, воткнутых сбоку от спуска в снег.

При спуске флажки нужно вырвать из снега. Кто больше вынет палочек, тот побеждает.

- Сделай воротца из палок: под ними надо проехать, не сбив.
- Если сбоку горы есть деревья, натяни между ними веревку и на ней подвесь колокольчики. В них при спуске надо позвонить. Можешь повесить другие предметы: при спуске до них надо дотянуться или сорвать.
- Зигзагом расставь ветки, которые следует объехать на санях.
- Предложи катальщикам при спуске бросать снежком в мишень, установленную сбоку спуска.

Если соревнуются команды, то за каждое правильное преодоление препятствий начисляются очки (в зависимости от сложности препятствия). За каждый схваченный флажок – 1 очко; за проезд под воротцами так, чтобы они не упали, – 3 очка; за сорванный предмет – 3 очка и т. п. Побеждает команда или игрок, набравшие большее количество очков.

Каждый раз сани выезжают по сигналу, чтобы не наскочить друг на друга.

Урони великана

Всем вместе нетрудно будет слепить огромного великана-снеговика из нескольких снежных шаров. Укладывая один шар на другой, проложите между шарами канат. Разбейтесь на две команды. Команды перетягивают канат. На какую команду обрушится вся гора снега?

Заключение

Ни один человек, прочитав полезные книжки, не стал сразу хорошим затейником. Поэтому смелее берись за дело: хорошо продумай программу, подготовь реквизит и на ближайшем школьном празднике, вечеринке, дне рождения выступи в роли мастера игр. Смех, аплодисменты и радость друзей будут тебе наградой. В разных компаниях гвоздем программы становятся разные игры.

Поэтому, формируя программу, подбирай игры на любой вкус.

Желаем успеха!