

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
города Нижневартовска детский сад № 29 «Елочка»

*Картотека подвижных игр для детей старшего дошкольного возраста  
На свежем воздухе*

Составил: инструктор  
по физической культуре:  
Сергеева М.А.

## 1. ТЕРМИНАТОР (игра для 4-20 человек)

Выбирается водящий. Игра состоит в том, что по сигналу все игроки разбегаются в разные стороны, а водящий бросается за кем-нибудь из них вдогонку. Его задача: осалить кого-нибудь, но это сделать не так-то просто, потому, что он не имеет права салить игрока, присевшего на корточки (на корточках нельзя сидеть более 15 секунд), а также игрока, застывшего в неподвижной позе. Единственное, что водящий может сделать с "застывшим" игроком - это заставить его зашевелиться или рассмеяться. При этом не разрешается дотрагиваться руками до "застывшего", но зато можно щекотать его травинкой или чем-нибудь подобным. Осаленный или "размороженный" становится водящим.

**2. МОТАЛЬЩИКИ** Для игры нужны круглая палка и гиря (или гантель) весом 3-5 кг. Гиря подвешивается к концу палки при помощи прочного шнура. Задача играющего: встать на табуретку. И, вращая руками палку, намотать шнур на другой конец палки так, чтобы поднять привязанный к нему груз. Одновременно соревнуются несколько участников.

**3. У КОГО РУКА СИЛЬНЕЕ** Изготавливается специальная подставка из двух горизонтальных щитков (нижнего и верхнего), соединённых между собой задней стенкой и вертикальными брусками. Одна ручка обычного покупного эспандера крепится металлическими скобками к нижнему щитку подставки, а вторая остаётся свободной. Играющий становится ногами на нижний щиток, берёт правой (или левой) рукой ручку эспандера и растягивает его так, чтобы нажать на пластинку, прикреплённую к верхнему щитку. Эта пластинка - рычажковый выключатель, соединённый с электрофонарём. Побеждает тот, кто большее число раз сумеет включить фонарь, растягивая одной рукой эспандер.

**5. НЕ УРОНИ МЯЧ** Большой надувной резиновый мяч кладут на маленький деревянный кружок с небольшим углублением, прикреплённый к разъёмной палочке, которая состоит из трёх частей. Играющие должны сначала разъединить палочку на части, а затем собрать её. Сделать это, не уронив мяч, очень трудно.

**6. СОРЕВНОВАНИЕ «ШТАНГИСТОВ»** На концах палки приделываются два бутафорских диска - это будет «штанга». Концы резинового многожильного жгута (или резинового бинта) привязываются к концам палки. Ребята по очереди наступают на середину жгута, а палку стараются поднять выше головы и возможно большее число раз. Для каждого участника соревнования устанавливается длина жгута, соответствующая его росту.

**7. ПРОНЕСИ, НЕ УРОНИВ** К торцу круглой палки или трубы прикрепляют крестовину из брусков (или металлических полосок). На концах брусков крепятся круглые подставки с небольшими углублениями, в которые кладут по мячу. Палка с крестовинами вставляется в отверстие на деревянной подставке. Играющий должен взять палку одной рукой, вынуть из подставки,

повернуться вокруг своей оси два-три раза и снова вставить палку в отверстие подставки. Всё это надо сделать осторожно, чтобы не уронить ни одного мяча.

**8. КОМУ ДОСТАНЕТСЯ ПРИЗ** Бревно диаметром 10-15 см при помощи цепочек или металлических скоб подвешено к двум врытым в землю стойкам и свободно раскачивается. Пройти по такому бревну, сохранив равновесие, не так-то просто. К одной стойке приделан шест с выпиленным из фанеры петушком и корзинкой, висящей на шнурке. В корзинке - приз. Он достанется тому, кто сумеет пройти по бревну, ни разу не соскочив на землю.

**9. НАКИНЬ КОЛЬЦО** На землю кладут доску длиной 2,5-3 м. В ней через каждые 25-30 см высверливают отверстия (всего их 11). В центральное отверстие вставляют вырезанную из дерева фигурку (или колышек). Играющие становятся у противоположных концов доски на расстоянии 1 м от неё и по очереди бросают кольца, стараясь надеть их на фигурку. В случае попадания играющий переставляет фигурку на одно деление ближе к себе. Выигрывает тот, кто сумеет раньше переставить фигурку в крайнее отверстие на своём конце доски.

**10. ИЗ ЛУКА ПО ВОЗДУШНЫМ ШАРИКАМ** В прямоугольном деревянном щите вырезают 7 круглых отверстий. Каждое из них закрывается фанерным кружком, который прикрепляется к деревянному щиту. На кружках написаны буквы. К началу игры в каждое отверстие вставляют надутый воздушный шарик. Кружок с буквой благодаря этому поднимается и находится в горизонтальном положении. Играющий получает лук и стрелы, становится в 10-15 шагах от щита и старается стрелами поразить шарик. Лопнувший шарик выпадает, а кружок, который на нём держится, опускается и закрывает отверстие. Когда все отверстия закрыты, из букв образуется слово «молодец». В игре могут участвовать две команды. Стреляют по очереди. Побеждает команда, поразившая больше шариков.

**11. ВОКРУГ ОБРУЧА** Участники игры по очереди сильным движением рук направляют гимнастический обруч по ровной дорожке. Затем стараются догнать его и успеть проскочить через него туда и обратно. Кто сделает это большее число раз, тот победитель. Можно провести соревнование по-другому. Два обруча кладут в трёх шагах один от другого. Двое соревнующихся стремятся в течение минуты большее число раз пролезть сквозь обруч, надевая его сверху вниз. Два самых быстрых игрока в финале соревнуются между собой. Ещё один вариант игры с обручем: берут его одной рукой и движением пальцев заставляют вращаться на месте. Судья засекает время вращения до тех пор, пока обруч не упадёт. Соревнуются поочередно, а если есть два обруча - парами. Тогда в финальном поединке встречаются два лучших игрока.

**12. СКАКАЛКА-ПОДСЕКАЛКА** Для игры понадобится обычная скакалка или двухметровая верёвка, к концу которой привязан мешочек с песком весом 150-200 г. Игроки располагаются по кругу, на середину которого выходит ведущий. Присев, он вращает вокруг себя скакалку. Игроки перепрыгивают

через неё, стараясь не коснуться ногой. Тот, кого скалка «подсекла», получает штрафные очки, но продолжает играть. Итоги подводятся через 3-4 мин. Побеждает игрок, не имеющий штрафных очков. Если соревнуются две команды, проигрывает та, члены которой набрали больше штрафных очков, а значит, оказались менее внимательными и ловкими.

**13. ПАДАЮЩАЯ ПАЛКА** Встав в круг, несколько играющих рассчитываются по порядку номеров. Участник игры под номером один берёт гимнастическую палку и выходит на середину круга. Поставив палку вертикально и накрыв её ладонью сверху, он громко называет какой-либо номер, например 3, а сам отбегает на своё место. Тот, кто назван, выбегает вперёд, стараясь подхватить падающую палку. Если он успевает это сделать, то участник игры под номером один снова берёт палку и, поставив её вертикально, называет какой-либо номер и т.д. Если же палка упала на землю, то водящим становится тот, кто не сумел её подхватить. Игра длится 5-7 минут. Побеждает тот, кто меньше других был в роли водящего.

**14. ЧЕЛНОК** Посередине площадки проводят черту, неподалёку от которой выстраиваются две команды по 4-6 человек. Представитель одной из них выходит к черте и прыгает с места как можно дальше от черты. К отметке, куда допрыгнул представитель первой команды, выходит представитель другой команды и прыгает обратно к черте. После этого ещё один представитель первой команды вновь прыгает в обратную сторону и т.д. Если последний прыжок оказался за чертой, то завершающая соревнование команда побеждает: сумма прыжков её членов больше. Если последний прыгун не допрыгивает до черты, то победа на стороне команды, начинавшей игру.

**15. СЧЁТ ПО КРУГУ** Играющие образуют два круга (по 4-6 человек) на расстоянии двух шагов один от другого. По сигналу ведущего члены каждой команды начинают считать по порядку от 1 до 70. Число, в состав которого входит цифра 7 или которое делится на 7, «запретное», его произносить нельзя. Вместо этого играющий должен обежать свой круг справа налево и встать на своё место, после чего счёт продолжается. Кто ошибётся и назовёт «запретную» цифру или побежит не в том направлении, должен обежать круг дважды. Выигрывает команда, которая раньше закончит счёт. Если в игре участвуют 5-7 человек, то они образуют один круг.

**16. ВОЗЬМИ БУЛАВУ** 5-7 человек образуют широкий круг. Внутри круга ставят булавы (кегли или городки), но на одну меньше, чем участников игры. Ребята идут по кругу и выполняют по указанию ведущего несложные упражнения: поднимают и опускают руки, приседают и т.д. Неожиданно ведущий командует: «Взять!». Каждый стремится как можно быстрее взять одну булаву. Тот, кому она не достанется, выбывает из игры. Каждый раз количество булав уменьшается на одну. Двое самых внимательных и ловких участников игры разыгрывают между собой последнюю булаву.

**17. ПЕРЕТЯГИВАНИЕ** На земле проводят длинную черту. Играющие становятся вдоль неё так, чтобы составилось две команды: одна по одну

сторону черты, другая по другую. Расстояние между ними - один шаг. По первому сигналу ведущего члены команд берутся попарно за руки. По второму сигналу каждый старается перетянуть своего соседа за черту. Переступивший за неё обеими ногами считается пленником и выбывает из игры, а перетянувший его может теперь помочь одному из членов своей команды: обхватив его сзади руками, вместе с ним пытается перетянуть члена другой команды. Команда, взявшая большее число пленных, считается победительницей.

**18. ВДОГОНКУ ЗА МЯЧОМ** Две команды (по 4-6 человек) выстраиваются двумя шеренгами справа и слева от ведущего и рассчитываются по порядку номеров. Ведущий кидает мяч как можно дальше вперёд и громко называет какой-либо номер. Два участника игры, имеющие этот номер, устремляются к мячу, чтобы завладеть им и сразу же бросить партнёрам по команде. Если это удастся, команда получает очко. В том случае, когда мяч перехвачен противником, очко засчитывается ему. Затем снова выстраиваются две шеренги и игра продолжается. Ведущий называет номера в любой последовательности, и чтобы выиграть нужно быть внимательным. Побеждает команда, набравшая большее число очков.

**19. КРУГОВОЙ «ОБСТРЕЛ»** Игра проводится на лужайке. Все участники стоят по кругу и передают волейбольным пассом (сверху или снизу) друг другу волейбольный мяч. Тот, кто совершил ошибку при приёме мяча или неточно его послал, садится в центр круга. Участники игры, передающие мяч по кругу, время от времени сильным ударом направляют его в сидящих. Если мяч не пойман ими и отскочил, он снова вводится в игру. Если же игрок не попал мячом в сидящих, он сам занимает место рядом с ними. Круговой «обстрел» продолжается до тех пор, пока один из сидящих не поймает мяч. Тогда все сидящие встают и занимают места по кругу. А в центр круга идёт тот участник игры, чей мяч поймал один из сидящих.

**20. НЕУЛОВИМЫЙ ШНУР** Четырёхметровый шнур (три связанные скакалки) кладут на землю. У разных концов шнура спиной к его концам встают два соревнующихся участника игры. По сигналу ведущего одновременно бегут в левую сторону. Задача каждого из них обежать противоположный конец шнура и вернуться на своё место. Далее играющие должны снова встать спиной к шнуру, наклониться вперёд и рукой, просунутой между слегка расставленными ногами дёрнуть за шнур. Кто сумеет сделать это первым, выигрывает. Затем соревнуется вторая пара. В заключении проводится конкурс между победителями, где выявляется лучший спринтер.

**21. РАЗВЕДЧИК И ЧАСОВОЙ** Участники игры распределяются на две команды по 4-6 человек, выстраиваются на площадке шеренгами в 20 шагах друг от друга и рассчитываются по порядку номеров. В середине площадки кладётся волейбольный мяч. Одной команде даётся название «разведчики», другой - «часовые». Ведущий громко называет какой-либо номер. Два участника игры с этим номером устремляются к мячу и останавливаются в шаге от него. Один из них - разведчик, другой - часовой. Разведчик, делая ряд

движений (прыжки на месте, взмахи руками и др.), старается отвлечь внимание часового (тот обязан повторять за разведчиком все его движения), схватить и унести мяч в свою команду. Если разведчик сумел схватить мяч, но часовой настиг его и осалил рукой, он становится пленным. В противном случае в плен попадает часовой. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все члены команд. Побеждает команда, сумевшая захватить большее число пленников.

**22. БОРЬБА ЗА ФЛАЖКИ** Игровая площадка делится поперечной чертой на два равных участка. С тыльной стороны обоих участков очерчиваются зоны шириной 2 м, в которых расставляются по 10 флажков. Играющие делятся на две команды и произвольно располагаются ближе к своим участкам. По сигналу руководителя часть игроков обеих команд бегут в сторону противника, стремясь схватить побольше флажков и унести их на свою сторону. Другая часть, защищая флажки, пытается осалить противников на своей стороне. Осаленный остаётся там, где его коснулись, а взятый флажок возвращается на место. Осаленного может выручить игрок своей команды, коснувшись его рукой. Вырученный снова вступает в общую игру.

**23. ЗАМОК** Играющие делятся на две команды. Первые должны расколдовать «замок», а вторая команда - помешать им в этом. «Замком» может служить дерево или стена. Около «замка» находятся главные ворота - двое ребят из второй команды с завязанными глазами. Вообще у всех игроков этой команды глаза должны быть завязаны. Они произвольно, так, как им хочется, располагаются на игровой площадке. Игроки, которые должны расколдовать «замок» по команде ведущего начинают бесшумно двигаться к главным воротам. Их задача - незаметно дойти до ворот, пройти сквозь них и дотронуться до «замка». При этом игра считается оконченной. Но задача второй команды с завязанными глазами осалить тех, кто движется к «замку». Те, кого осалят, выбывают из игры. По окончании игры ребята меняются ролями. Перед началом игры надо оговорить одно условие: будут ли ребята из второй команды стоять на месте или они могут передвигаться по площадке.

**24. СВЕТОФОР**. На площадке чертят две линии на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Играющие стоят за одной линией. Водящий стоит между линиями примерно посередине спиной к играющим. Водящий называет какой-то цвет. Если у играющих этот цвет присутствует в одежде, они беспрепятственно проходят мимо ведущего за другую линию. Если такого цвета в одежде нет, то водящий может осалить перебегающего пространство между линиями игрока. Осаленный становится водящим.

**25. АРАМ-ШИМ-ШИМ** Водящий стоит в центре круга с закрытыми глазами и вытянутой вперед рукой. Все играющие бегут по кругу со словами: Арам-шим-шим, Арам-шим-шим, Арамия-Дульсия, Покажи-ка на меня. На последние слова круг останавливается, и играющие смотрят, на кого указывает рука водящего. Тот, на кого показал водящий, входит в круг и встает спиной к спине с водящим. Все хором произносят: «Раз, два, три». На счет «три» стоящие в центре одновременно поворачивают голову. Если они повернули

головы в одну сторону, то выполняют какое-то задание ребят - поют, танцуют, читают и т.д. После этого первый водящий уходит, а второй занимает его место. Если они повернули головы в разные стороны, то никакого задания им не дается, первый водящий уходит, а второй начинает игру с начала. Когда в эту игру играют более старшие ребята, они иногда вводят такое правило. Если в центре мальчик и девочка, и они повернули головы в одну сторону, то они должны поцеловаться. Если же в центре два мальчика или две девочки, то онижимают друг другу руки.

**26. ЗАЯЦ БЕЗ ЛОГОВА.** Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это - «логово зайца». Выбираются двое водящих - «заяц» и «охотник». Заяц должен убежать от охотника, при этом он может спрятаться в «логово», т.е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится «зайцем» и убегает от «охотника». Если «охотник» осалит «зайца», то они меняются ролями.

**27. САНТИКИ-САНТИКИ-ЛИМ-ПО-ПО** Играющие стоят в кругу. Водящий на несколько секунд отходит от круга на небольшое расстояние... За это время играющие выбирают, кто будет «показывающим». Этот игрок должен будет показывать разные движения (хлопки в ладоши, поглаживание по голове, притопывание ногой и т.д.). Все остальные играющие должны тут же повторять его движения. После того, как показывающий выбран, водящего приглашают в центр круга. В его задачу входит определить, кто показывает все движения. Движения начинаются с обыкновенных хлопков. При этом на протяжении всей игры хором произносятся слова «Сантики-сантики-лим-по-по». В незаметный для водящего момент показывающий демонстрирует новое движение, все должны мгновенно его перенять, чтобы не дать возможности водящему догадаться, кто ими руководит. У водящего может быть несколько попыток для угадывания. Если одна из попыток удалась, то показывающий становится водящим.

**28. ОТГАДАЙ, ЧЕЙ ГОЛОСОК** Водящий отходит в сторону, пока играющие договариваются, кто будет подавать голос. Затем водящий встает в круг и закрывает глаза. Играющие идут по кругу со словами: «Мы собрались дружно в круг, повернулись разом вдруг, а как скажем «Скок, скок, скок» (эти слова произносит один человек), отгадай, чей голосок». Водящий открывает глаза и отгадывает, кто из ребят сказал «Скок, скок, скок». Если это ему удастся, он меняется с говорившим местами. Можно дать водящему три попытки. Если он все же не угадывает, игра начинается сначала.

**29. ВОДЯНОЙ** Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами: Дедушка водяной, Что сидишь ты под водой, Выгляни на чуточку, На одну минуточку. Круг останавливается. «Водяной» встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих. Его задача - определить, кто перед ним. «Водяной» может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Если «водяной» угадал, он меняется ролью и теперь тот, чье имя было названо, становится водящим. .

**30. БЕЛКИ, ОРЕХИ, ШИШКИ** Все ребята встают, взявшись за руки, по три человека, образуя «беличье гнездо». Между собой они договариваются, кто будет «белкой», кто - «орехом», кто - «шишкой». Водящий один, гнезда у него нет. Есть в этой игре ещё и ведущий, который произносит слова: «белки», «шишки», «орехи». Если он сказал «белки», то все белки оставляют свои гнезда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь белкой. Тот, кому не хватило места в гнездах, становится водящим. Если ведущий говорит: «орехи», то местами меняются орехи и водящий, занявший место в гнезде, становится орехом. Водящий и ведущий могут быть разными людьми, а может обе функции выполнять один человек. Ведущим может быть подана команда: «белки, шишки, орехи», и тогда меняются местами сразу все.

**31. ПОЙМАЙ ХВОСТ ДРАКОНА** Ребята выстраиваются в колонну, каждый держит впереди стоящего за пояс. Они изображают «дракона». Первый в колонне - это голова дракона, последний - хвост. По команде ведущего «дракон» начинает двигаться. Задача «головы» - поймать «хвост». А задача «хвоста» - убежать от «головы». Туловище дракона не должно разрываться, т.е. играющие не имеют права отцеплять руки. После поимки «хвоста» можно выбрать новую «голову» и новый «хвост».

**32. НЕВОД** Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих. Двое или трое играющих берутся за руки, образуя «невод». Их задача - поймать как можно больше «плавающих рыб», т.е. остальных игроков. Задача «рыб» - не попасться в «невод». Если «рыбка» не смогла увильнуть и оказалась в «неводе», то она присоединяется к водящим и сама становится частью «невода». «Рыбки» не имеют права рвать «невод», т.е. расцеплять руки у водящих. Игра продолжается до того момента, пока не определяется игрок, оказавшийся самой «проворной рыбкой».

**33. КОТ И МЫШИ** На расстоянии 10 метров чертят две линии: за одной - домик «кота», за другой - домик «мышей». Водящий - «кот» спит в своем домике, а «мышата» идут к нему со словами: Вышли мыши как-то раз Посмотреть который час. Раз, два, три, четыре, Мыши дернули за гири... (В этот момент «мышы» подходят к «коту» и даже могут его потрогать.) Вдруг раздался страшный звон. Побежали мыши вон. После слова «вон» кот просыпается и бежит догонять мышей. Мышки должны спрятаться в своем домике. Те же, кого кот поймал, выбывают из игры или меняются ролями с котом.

**34. КАПКАНЫ** Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные играющие берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По хлопку ведущего капканы захлопываются, т.е. ребята, изображающие капканы, опускают руки. Те играющие, кто попался в капкан, образуют пары и тоже становятся капканами. В этой игре выявляется самый ловкий и быстрый из ребят - тот, кто сумел до конца игры не угодить ни в один капкан.



**35. БЕРЕГ И РЕКА** Эта игра требует от ребят внимательности. На земле чертят две линии на расстоянии примерно в один метр. Между этими линиями - «река», а по краям - «берег». Все ребята стоят на «берегах».

Ведущий подает команду: «РЕКА», и все ребята прыгают в «реку». По команде «БЕРЕГ» все выпрыгивают на «берег». Ведущий подает команды быстро и беспорядочно, чтобы запутать играющих. Например: «БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, РЕКА...» Если по команде «БЕРЕГ» кто-то оказался в воде, то он выходит из игры. Выходят из игры также те невнимательные игроки, которые во время команды «РЕКА» оказались на «берегу». Игра продолжается до тех пор, пока не определится самый внимательный участник. Его можно поздравить и начать игру заново.

**36. ВОЛКИ ВО РВУ** На площадке чертится коридор («ров») шириной до 1 метра. Ров можно начертить зигзагообразный, где уже, где шире. Во рву располагаются водящие - «волки». Их немного - всего 2 или 3. Все остальные играющие - «зайцы» - стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться осаленными. Если до зайца дотронулись, он выбывает из игры или становится «волком». «Волки» могут осалить «зайцев» только находясь во рву. «Зайцы» ров не перебегают, а перепрыгивают. Если нога «зайца» коснулась территории рва, это значит, что он «провалился в ров» и в этом случае также выбывает из игры.

**37. БЕЛКИ НА ДЕРЕВЕ** Все играющие - «белки», они должны стоять на дереве (на деревянных предметах) или держаться за дерево. Между деревьями бегают «собака» - водящий. «Белки» прыгают, перебегают с дерева на дерево, а «собака» должна поймать (осалить) бегающих «белок». Если ей это удалось, «собака» и «белка» меняются ролями. В игре есть условие: «собака» не должна трогать «белок», которые находятся на дереве. В эту игру лучше всего играть в роще, где много деревьев, но растут они не плотно.

**38. СЧИТАЛКИ** Все играющие стоят в кругу плечом к плечу и повернувшись лицом к центру. Они рассчитываются по порядку, и каждый запоминает свой номер. Водящий стоит в центре круга, у него нет своего места, но есть номер - например, ноль. Он должен быстро называть два-три номера. Играющие, номера которых назвали, должны занять одно из свободных мест. Если ему это удалось, он берет себе номер игрока, стоявшего здесь до него. Тот, кому места не хватило, становится водящим, и его порядковый номер - ноль.

**39. ПОДМИГИШИ** Все играющие стоят парами по кругу, один игрок за спиной у другого. Руки у всех опущены вниз. На линии круга стоит и водящий. У него за спиной нет партнера. Он должен посмотреть в глаза кому-нибудь из игроков первой линии и подмигнуть. Тот, кому подмигнули, бежит со своего места и встает за спиной водящего. Но у него это может не получиться, потому что игрок второй линии внимательно следит за водящим и если видит, что подмигнули его партнеру, может удержать его. Если он успел это сделать, водящий вынужден подмигивать еще раз, до тех пор, пока его подмигивание не окончится результативно. Если же игрок второй линии не среагировал

вовремя и не успел схватить первого игрока, он становится водящим, т.е. встает в первую линию и сам начинает подмигивать. Игра может продолжаться долго, пока не наскучит.

**40. АТОМЫ И МОЛЕКУЛЫ** Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площадке, в этот момент они все являются «атомами». Как известно, атомы могут превращаться в молекулы - более сложные образования, состоящие из нескольких атомов. В молекуле может быть и два, и три, и пять атомов. Играющим по команде ведущего нужно будет создать «молекулу», т.е. нескольким игрокам нужно будет схватиться друг за друга. Если ведущий говорит: «Реакция идет по три!», то это значит, «атома» сливаются «молекулу». Сигналом к тому, чтобы молекулы вновь распались на отдельные атомы, служит команда ведущего: «Реакция окончена». Если ребята еще не знают, что такое «атом», «молекула», «реакция», - взрослый человек должен популярно им объяснить. Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит команда: «Реакция идёт по одному».

**41. ГУСИ-УТКИ** Все садятся в круг на корточки. Водящий ходит вокруг всех и дотрагиваясь до каждого говорит: «утка». Как только водящий дотрагивается и говорит: «гусь», то этот игрок должен догнать водящего, а водящий должен занять место игрока. И т.д.

**42. ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ** Все становятся в круг по парам, в затылок друг другу. Двое водящих: один убегает, второй – догоняет. Убегающий может встать третьим сзади к одной из пар, тогда стоящий впереди должен убежать. Задача убегающего осалить убегающего игрока, тогда они меняются ролями.

**43. ВОРОБЬИ И ВОРОНЫ** Участники делятся на 2 команды. По жребию одни становятся воронами, другие – воробьями. Обе команды становятся вдоль одной линии спинами друг к другу. Ведущий кричит «вороны», либо – «воробьи». Если он называет команду ворон, то вороны догоняют воробьев. Если называют команду воробьев, то они догоняют ворон (можно договориться о том, чтобы та команда, которую называют, убегала). Те, кого поймали, выходят из игры, оставшиеся игроки продолжают игру. Можно сыграть несколько раз, затем посчитать оставшихся игроков в командах. Выявляются победители. Примечание: догоняющие ловят до тех пор, пока убегающие не забегают за некоторую линию, начерченную на поле.

**44. ОБЕЗЬЯНИЙ САЛКИ** «Обезьяньи салки» – разновидность пятнашек. Водящий догоняет убегающего, который меняет способы передвижения, водящий обязан менять свой способ передвижения вслед за убегающим.

**45. ОХОТНИКИ И СТОРОЖ** Из числа играющих выбирается «охотник» и «сторож». «Сторож» становится на середине площадки. Возле него чертят круг диаметром в два метра. Остальные играющие «звери» разбегаются по площадке в разных направлениях. «Охотник» гонится за ними, стараясь кого-либо запятнать. Пойманные отводятся в круг под охрану «сторожа». Их можно выручать. Для этого достаточно ударить стоящего в кругу по вытянутой им

руке (переходить за линию круга пойманные не могут). Но если «сторож» или «охотник» запятнают выручающего, он сам отправляется в круг.

**46. МЫ ВЕСЕЛЫЕ РЕБЯТА...** Участники делятся на две команды. Одна команда играет роль догоняющих, вторая – убегающих. Команды играющих выстраиваются в линию на разных концах игрового поля. По команде обе команды начинают двигаться навстречу друг к другу, говоря: «Мы веселые ребята, любим бегать и играть, но попробуй нас догнать!» Как только кончат произносить слова, команда догоняющих ловит команду убегающих. Пойманных приводят к ведущему и считают. Команды меняются ролями. Победители - по количеству пойманных. Догоняющие могут ловить противников до тех пор, пока они не забегут за свою линию.

**47. ВСАДНИКИ** Играют две команды. В каждой команде ребята разбиваются по парам. Один, тот, кто покрепче, посильнее, выполняет роль «коня», а другой, поменьше и послабее, роль «всадника» и садится «коню» на шею. Игра проводится на площадке или на пляже. Команды выстраиваются и по команде устремляются в «бой». Задача каждой пары вынудить «всадника» сойти со своего коня. Победителем считается та команда, которая сумеет одержать побед больше другой. «Всадники» и «кони», потерпевшие поражение, выбывают из игры, а их победители имеют право оказывать своим товарищам по команде. Это условие нужно оговорить обязательно до начала игры. Можно устроить и индивидуальные соревнования в «рыцарском турнире».

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

**49. ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА** Играющие делятся на равные команды. Одна команда образует круг, ее игроки берутся за руки и поднимают их вверх. Между игроками должна быть достаточная дистанция, чтобы между ними мог пройти человек, хотя бы согнувшись. Другая команда начинает движение, обходя по очереди каждого игрока первой команды и каждый раз проходя через «ворота», образованные руками игроков первой команды. Игроки второй команды держатся за руки, расцепить которые нельзя! Итак, вторая команда оказывается то в круге, то за его пределами. Первая команда в течение игры говорит: Золотые ворота Пропускают не всегда. Первый – разрешается, Второй раз запрещается, А на третий раз Не пропустим вас! На последнем слове команда резко опускает руки. Если кто-то из второй команды оказался внутри, он уходит из цепочки и встает в центре круга. Естественно, вторые играющие стараются на последнем слове быть вне круга, но не всегда удается. Усложнить игру можно тем, что игроки первой команды говорят свои слова одними губами, внимательно глядя друг на друга, и неожиданно опускают руки. Когда во второй команде остается один человек, он признается победителем, а команды меняются ролями.

50. **ФРАНЦУЗСКИЕ САЛКИ** «Французские салки» – разновидность пятнашек. Участвуют: «охотник» – водящий, «собаки» – помощники водящего, «утки» – убегающие. Охотник стоит в небольшом кругу с мячом. Его задача – сбить «летающих» вокруг уток. Мяч ему приносит собака, которая гуляет по большой окружности. «Сбитые» утки становятся собаками.

51. **БОЯРЕ** Играющие делятся на две команды. Желательно, чтобы в командах были ребята примерно равные по физической силе. Игра идет на ровной площадке. Команды выстраиваются друг против друга в цепь на расстоянии метров 10 – 15. Первая команда идет вперед со словами: «Бояре, а мы к вам пришли!» и назад: «Дорогие, а мы к вам пришли!» и оказываются на том же месте, где и была. Другая повторяет этот маневр со словами: «Бояре, а зачем пришли? Дорогие, а зачем пришли?». Начинается диалог: - Бояре, нам невеста нужна. Дорогие, нам невеста нужна. - Бояре, а какая вам мила? Дорогие, а какая вам мила? Первая команда совещается и выбирает кого-то. - Бояре, нам вот эта мила (показывают). Дорогие нам вот эта мила. Выбранный человек поворачивается кругом и теперь ходит и стоит в цепи, глядя в другую сторону. Вторая команда отвечает, продолжает свой диалог: - Бояре, она дурочка у нас. Дорогие, она дурочка у нас. - Бояре, а мы плеточкой ее. Дорогие, а мы плеточкой ее. - Бояре, она плеточки боится. Дорогие, она плеточки боится. - Бояре, а мы пряничка дадим. Дорогие, а мы пряничка дадим. - Бояре, у ней зубки болят. Дорогие, у ней зубки болят. - Бояре, а мы к доктору сведем. Дорогие, а мы к доктору сведем. - Бояре, она доктора укусит. Дорогие, она доктора укусит. Первая команда завершает: - Бояре, не валяйте дурака, отдавайте нам невесту навсегда! Тот, кого выбрали «невестой», должен разбежаться и прорвать цепь первой команды. Если ему это удастся, то он возвращается в свою команду, взяв с собой любого игрока первой. Если цепь не прорвана, то «невеста» остается в первой команде, то есть «выходит замуж». В любом случае второй кон начинает проигравшая команда. Задача команд: оставить у себя больше игроков. Можно изменить слова, придумывая их на ходу. Нельзя подныривать под руки при разбеге. Впрочем, правила можно изменить.

52. **ЦЕПОЧКА ФИГУР** Играющие встают спиной в круг. Первый номер показывает любое движение, фигуру, жест второму номеру, тот в свою очередь третьему и т.д. Последний номер показывает уже всем и сравнивают начальную и конечную фигуру.

53. **КОРШУН И НАСЕДКА** Играющие становятся в затылок друг к другу и обхватывают за пояс впереди стоящих. Первый в цепи изображает «наседку», все остальные - «цыплят». Один из играющих «коршун». Он старается схватить цыпленка, стоящего последним в цепи, насадка же всячески мешает этому, преграждает «коршуну» путь разведенными раками. Все играющие помогают насадке, перемещаясь по площадке так, чтобы конец цепи находился как можно дальше от «коршуна».

54. **ЛАБИРИНТ** Лабиринт – разновидность пятнашек. Играют не менее 11 человек. Два из них водящие – кошка и мышка. Участники стоят

упорядоченно, расставив руки в стороны, лицом в одну сторону (образуя коридоры). По команду ведущего (либо хлопок, либо свисток) все участники поворачиваются обратно. «Кошке» и «мышке» разрешается бегать только по коридорам. Если кошка поймала мышку, то они меняются ролями, либо с кем-то из стоящих в лабиринте.

**55. ЛОВЛЯ ПАРАМИ** «Ловля парами» – разновидность пятнашек. Один водящий сначала пятнает одного. Затем, взявшись за руки, они пятнают вдвоем, затем втроем, когда число водящих станет – 4, то они разбиваются на 2 пары и т.д., пока все не станут водящими.

**56. АНТИЛОПЫ И ЛЬВЫ** Разновидность пятнашек, участники делятся на 2 команды: одни – львы, другие – антилопы. Львы – это водящие, они прячутся на местности и ждут, когда участники (антилопы) подойдут близко. А дольше как в простых салках.

**57. АЛИ-БАБА** Играющие делятся на две команды и встают, взявшись за руки, лицом к команде противника, на расстоянии 5 –7 метров. Игру начинает одна из команд словами: «Али-баба!» Вторая команда хором отвечает: «О чем слуга?» Вновь говорит первая команда: «Пятого, десятого, Сашу нам сюда!». При этом называется имя одного из игроков команды противника. Названный играющий оставляет свою команду и бежит к команде противника с целью разорвать цепь, т.е. расцепить руки игроков. Если ему это удастся, он забирает в свою команду игрока, расцепившего руки. Если цепь не разорвалась, то он остается в команде противника. Игру команды начинают по очереди. Побеждает та команда, в которой через определенное время будет больше игроков.

**58. САЛКИ** Сюжет этой игры очень прост: выбирается один водящий, который должен догнать и осалить разбежавшихся по площадке игроков. Но у этой игры есть несколько усложняющих вариантов. Осаленный игрок становится водящим, при этом он должен бегать, держась рукой за ту часть тела, за которую его осалили. Первый же игрок, до которого водящий дотронется, сам становится водящим. Осаленный игрок останавливается, вытягивает руки в сторону и кричит: «Чай-чай-выручай». Он «заколдован». «Расколдовать» его могут другие играющие, дотронувшись до руки. Водящий должен «заколдовать» всех. Чтобы сделать это быстрее, водящих может быть 2-3 человека.

**59. СЛОН** В этой игре участвуют две команды мальчиков по 6-8 человек. Одна из команд должна выстроиться в колонну. Каждый играющий нагибается, прижимает голову к поясу, впереди стоящего и при этом держится за него руками. Эта команда – «слон». Вторая команда должна «взобраться» на слона. Это делается так. Первый играющий встает со стороны «слоновьего хвоста», разбегается и, оттолкнувшись о спину последнего игрока – «слона», делает как модно большой прыжок на «слоновью спину». Он должен «приземлиться» так, чтобы не упасть со «спины» и даже не коснуться ногами земли. Затем прыжки совершают все остальные игроки из команды «наездников». Если кто-то из

них не удержался и свалился со «слона», то игра прекращается и команды меняются местами. Если же все прыгнули удачно и никто не упал, то «слон» должен пройти с наездниками 8 – 10 метров. Если это «слону» удалось, то игра также прекращается и команды меняются местами. Игра требует не только ловкости, но и мужества, ведь прыжки порой причиняют боль игрокам как той, так и другой команде.

**60. СБРОСЬ СВОИ НОСКИ** Выбирается место, где стоят игроки. У всех игроков носки спущены до щиколоток, и они должны стоять на коленях. Цель каждого - снять носки с другого, следя за тем, чтобы его остались на нем. Тот, кто потерял оба носка, выбывает из игры. Будьте осторожны, тот, кто ударит другого игрока, теряет один носок в качестве штрафа.

**61. ЛЕТУЧИЙ ГОЛЛАНДЕЦ** В эту игру лучше всего играть в лесу, особенно, если все замерзли. Согреться очень быстро. Игроки (10-30 человек) становятся в круг и берутся за руки. Одна пара человек бежит за кругом. Внезапно кто-то из них ударяет по сцепленным рукам кого-нибудь из круга. Пара, которую ударили по рукам, должна выскочить из круга и оббежать его вокруг, то же самое делает пара, которая ударила, только бежит в противоположную сторону. Те двое, которые быстрее оббегут круг, занимают пустое место. Другие же остаются бегать за кругом. История повторяется.

**62. КАЖЕТСЯ, ДОЖДЬ НАЧИНАЕТСЯ...** Это эстафета. Участвуют 10-20 человек. Разделите группу на две команды с равным количеством игроков. Каждая команда получает плащ, зонтик и шляпу. Чем они глупее, тем лучше. По команде “марш” первый человек из каждой команды подбегает к стулу, одевает плащ и шляпу, затем, открыв зонтик, кричит: “Кажется дождь начинается”. Затем всё снимает и бежит назад к своей команде. Следующий игрок делает тоже самое. Выигрывает команда, которая быстрее закончит эстафету.

**63. ПОПРЫГУНЧИКИ** Разметить картонки для яиц от 1 до 50, т.е. на каждой ячейке проставьте число. Положите их на пол (без ковра). Разделите участников на две команды. Проведите линию в 1,5 –2 метрах от мишени. Дайте каждой команде 5 теннисных шариков. Нужно попасть в какую-нибудь ячейку, только шарик должен один раз удариться об пол, прежде чем попасть в мишень. После небольшой тренировки начинаем. Не забудьте подсчитать очки каждой команды.

**64. ПЯТКА-НОС** Для игры необходимо 12-20 человек. Образуется два круга: внешний и внутренний с одинаковым количеством игроков. Один человек из внутреннего круга и один из внешнего образуют пару. (Каждый должен запомнить своего партнёра). По команде ведущего внешний круг начинает бежать по часовой стрелке, а внутренний против. Ведущий будет подавать команды, которые должна выполнить каждая пара, причём очень быстро. Пара, которая окажется последней - выходит из игры.

Например, если ведущий выкрикивает: «Спина к спине!», значит, пары должны соединиться именно этими участками тела. Пара, которая последней сделает это, выходит из игры. Побеждает пара, которая дойдет до конца.

Команды ведущего могут быть следующие:

- ладонь к ладони
- ухо к плечу
- колено к ладони
- пятка к пятке
- колено к плечу
- локоть к пятке
- спина к спине
- пятка к носу и т.д.

**65. ГДЕ МЯЧ?** Отойди от мяча на 5-6 шагов, посмотри на него внимательно. Пусть товарищи завяжут тебе глаза и несколько раз повернут на одном месте (вокруг). Теперь осталось подойти к мячу и пнуть по нему!!!!

**66. ПАССАЖИРЫ-БИЛЕТИКИ** Для игры необходимо 12-20 человек и один ведущий. Образуется два круга: внешний и внутренний, с одинаковым количеством игроков. Один человек из внутреннего круга и один из внешнего образуют пару. (каждый должен запомнить своего партнёра). Внутренний круг – “пассажиры”, внешний “билетики”. Ведущий даёт команду “Поехали”, пассажиры бегут по часовой стрелке, а билетики - против, напевая песню “Мы едем, едем, едем в далёкие края”. Ведущий в любую минуту может объявить: "Контролёр!". Тогда все билетики должны остановиться на месте, а пассажиры должны будут встать впереди своих билетиков. Ведущий в это время пытается занять место какого-нибудь пассажира. Пассажир без места становится ведущим.

**67. КАК ВАШИ ДЕЛА?** Играют 10-30 человек. Все становятся в круг, лицом к центру. Один из игроков (хозяин) идёт по внешней стороне круга и выбирает любого игрока (гостя), похлопав его по плечу. Хозяин пожимает руку гостю, представляется, и очень заботливо спрашивает: «Как ваши дела?» Гость называет своё имя и вежливо отвечает: «Прекрасно, благодарю вас». Хозяин, не расслышав, вежливо переспрашивает ещё раз, и гость отвечает...и вновь...(всего три раза). И действие начинается! Хозяин несётся по кругу в том же направлении, что и вначале, а гость бежит в противоположную сторону. Каждому из них надо прийти к месту гостя первым. Тем не менее, когда их пути пересекутся, они должны остановиться и снова, пожав друг другу руку, трижды расспросить друг друга. И вновь продолжают бег. Прибежавший последним становится заботливым хозяином.

**68. ХОККЕЙ С МЕТЛОЙ** Это очень интенсивная игра. Лучше всего играть на гладком полу в спортзале. Необходимо 10-20 человек и один ведущий со свистком.

Игроков разбить на две равные равносильные команды и построить в противоположных концах зала. Выложите две метлы и щётку (для чистки

обуви или брюк) посередине зала. Пусть игроки каждой команды рассчитаются по номерам. После свистка ведущий наугад называет два номера: один из одной команды, а другой из второй. Игроки с соответствующими номерами бегут к метлам и начинают игру, пытаясь закинуть щётку в ворота противника с помощью метлы. Через 15-30 секунд ведущий вызывает другую пару номеров. Как только вызываются новые номера, игроки бросают метлы и освобождают место для новых игроков! Передача метлы из рук в руки категорически запрещена.

**69. ФУТБОЛ С КОПЕЕЧКОЙ** Игра проводится в спортивном зале или большом помещении с гладким полом. Необходимо две команды с равным количеством игроков. Используйте вместо футбольного мяча – копеечку, а вместо ворот – ножки стула. Играть ногами. И без обуви!

**70. АТАКА СО ВСЕХ СТОРОН** На какое-либо возвышение ставится кегля (городок, булава, да что угодно). В разные стороны отмеряются одинаковые расстояния (скажем, шагов 12—15). Ты с соперником занимаешь исходные позиции. Хлопок в ладоши звучит как выстрел стартового пистолета. Можно сходить, то есть сбегаться. Кто схватил кеглю, тот победил. Можно устроить соревнование из нескольких попыток. Можно атаковать цель и с трех, с четырех сторон. (Но это, пожалуй, предел, а то просто давка выйдет.)

**71. ПЯТЬ В ЛИНИЮ** Перед тобой, как и перед твоим соперником (или соперниками), расставлены или разложены на земле в линию пять небольших предметов. Это могут быть кегли или городки, мячики или кубики, да просто палочки или чурки... От тебя до первой чурки 2 метра, и от чурки до следующей • чурки тоже 2 метра, так что всего тебе придется пробежать 10 метров, на бегу эти чурки подбирая, и еще 10 метров обратно, бережно к себе их прижимая, чтобы не выпали; без добычи возвращаться не положено, и пока ты будешь подбирать оброненное, твой более осторожный соперник окажется на финише первым.

**72. ПЯТНАШКИ НА ВЕРЕВОЧКЕ** Салки, салочки, пятнашки — забава, настолько известная всем и каждому, что как-то неловко расписывать ее здесь. Но вот небезынтересный перепев этой игры, где шансы на успех у того, кто умеет резко менять направление бега, молнией срываться с места. К столбику (деревца не портить!) привяжите веревку длиной 3—4 метра. Вокруг столбика очертите круг того же радиуса. (Вот и сослужила веревка первую службу.) Внутри круга разбросайте два-три десятка камешков (шишек, палочек и т. п.). Это богатство будет сторожить один из вас, тот, кого вы выберете по жребию. А все остальные (человек пять), расположившись сначала за кругом, пытаются завладеть камешками, вынести их из круга как можно больше. Сторож одной рукой должен держаться за веревку, а вот другая у него свободна для того, чтобы пятнать неосторожных добытчиков. Тот, кого запятнали, из игры выбывает. Через условленное время (минуты три хватит?) смена у сторожа кончается. Можно считать, сколько камешков у него утащили, а сколько он сберег. Теперь повторите все с другим сторожем. Когда все перебиваются в этой роли, нетрудно будет определить, кому она больше удалась.



**73. И ВСЕ ГОНЯЮТСЯ ДРУГ ЗА ДРУГОМ!** Прежде всего вы должны разобраться, кто из вас станет пастухом, кто будет волком (их двое), а кому придется довольствоваться ролью овцы (таких может быть четверо-пятеро). Бросили жребий, сосчитались? Теперь сама игра. Овцам, конечно, надо спасаться от волков. Волкам — гоняться за овцами. А пастуху, оберегая овец, преследовать волков. Пастух выигрывает, если осалит обоих волков (вместе с ним выигрывает и партия овец). Волки победят, если сумеют осалить всех овец. Для того чтобы взять верх над соперниками, необходимо проявить не только проворство, но и хитрость. Не забудьте ограничить размеры «пастбища».

**74. ГОРИ, ГОРИ ЯСНО.** Действительно, мало кому нынче ведомо, как играть в горелки. А ведь когда-то это была одна из излюбленных игр детей, да и не только детей.

**75. ПРОСТО ГОРЕЛКИ.** Играющие становятся попарно, держась за руки, одна пара за другой, а впереди всех — один, кому по жребию досталось гореть. Оборачиваться назад ему нельзя. Стоящие в последней паре по счету «раз, два, три» разнимают руки, бегут вперед и стараются вновь соединиться, обежав водящего-горящего один слева, другой справа. Тот же преследует бегущих, и если ему удастся кого-то поймать, то он становится с пойманным в первую пару, а тому, кто остался один, гореть. Если же горевшему не удалось поймать никого, то та же пара становится впереди других пар, а он горит вновь.

**76. ДВОЙНЫЕ ГОРЕЛКИ.** Простой способ игры можно усложнить, играя в двойные горелки. Тогда становятся по четыре человека в ряд. Горит же одна пара. Играть можно с пением: Гори, гори ясно, Чтобы не погасло Взгляни на небо — Птички летят, Колокольчики звенят! Все замолкают, а горящая пара одна продолжает считать: «Раз, два, три!», прихлопывая в ладоши. После слова «три!» обе задние пары разбегаются и стараются соединиться вместе впереди горячей пары. Если это им удастся, горит прежняя пара. Если любой из горящих поймал какую-нибудь пару, то горевшая пара соединяется с пойманной; вчетвером они становятся в первый ряд. Непойманная пара горит. Правило: бегущим парам нельзя разъединять руки, а горящая пара не имеет права трогаться с места прежде, чем бегущие пары минуют ее.

**77. ШВЕДСКИЕ ГОРЕЛКИ.** Становятся парами, и каждая пара, начиная с головной, получает свой номер по порядку: первая, вторая, третья и т. д. В середине должен быть оставлен как бы коридор для пробега, так что пары не соединяют руки — получается, что все стоят гуськом, в две шеренги. Этой игрой должен кто-то руководить. Он становится впереди, шагах в десяти от первой пары. В обеих руках у него по палочке. Одну за другой он вызывает пары (в любом порядке). Оба из вызванной пары бегут по внутреннему коридору к ведущему, выхватывают из его рук палочки и, обежав стоящие пары с внешней стороны, снова отдают ему эти палочки. Тот, кто отдал свою палочку первым, приносит своей шеренге очко. Когда все пары перебегают, то окажется, что у одной из шеренг больше очков — она и победила. После

каждой пробежки шеренги меняются местами: первая становится левой, а левая — правой.

**78. ПОЙМАЙ, ДОГОНИ!** А вот несколько забав, основанных на том, что водящий ловит своих партнеров по игре. Итак, «Ловишки» и другие забавы.

**79. ЛОВИШКИ.** (Эта игра была записана во Владимирской губернии.) Один из играющих — водящий, ему ловить. Остальные разбегаются. «Кого ловильщик изловит, тот присоединяется к нему и ловит остальных вместе с ним. Изловив третьего, они ловят четвертого, пятого и т. д., пока не переловят всех. После того игра начинается снова». В Германии бытовала похожая игра — под названием «Роланд».

**80. ЧЕТЫРЕ УГЛА.** У этой игры были в разных местах разные названия: «Уголки», «Угольники», «Кумушка», «Ключи». Играли в нее в северных губерниях и в Астрахани, в Сибири и в Центральной России. «Игра происходит большею частью летом в срубках, редко зимой — в избах, иногда же, впрочем, играют и летом и зимой на открытом воздухе, очерчивая для этого предварительно четырехугольник». Главное в игре остается неизменным; играют пять человек; четыре становятся по углам, а пятый (иногда его зовут мышкой) посередине. Он водит. По его слову (в Вятке это звучало, например, так: «Из угла в угол железным прутом вон!») стоящие по углам меняются местами, перебегая из угла в угол. А водящий в это время старается занять какой-нибудь на несколько мгновений освободившийся угол. Тот, кто в конце концов остался без угла, сам теперь водит. Во Владимирской губернии игра (именно там звалась она «Кумушкой») проходила так: водящий подходит к кому-нибудь из стоящих в углу и говорит: «Кумушка, дай ключи!» Тот отвечает: «Пооди вон там постучи!» В это время остальные перебегают, меняясь местами. Водящий должен успеть занять чье-нибудь место.

**81. ДЕДУШКА-РОЖОК.** Под таким названием игра бытовала в Симбирской губернии. Названия в других местах — «Колдун», «Чародей». Выбранному по жребию водящему, то есть дедушке-рожку, чародею, колдуну, «отводится дом, в котором он сидит смирно до поры до времени». Остальные игроки, разбившиеся на две группы поровну, отходят в разные стороны от этого дома — на расстояние 15—25 шагов. «При этом каждая партия проводит для себя черту или кладет жердь, обозначая тем каждый свой дом. Свободное пространство между этими чертами, или домами, называется полем». Дедушка-рожок из своего дома спрашивает: «Кто меня боится?» — «Никто!» — отвечают игроки и перебегают через поле, да еще дразнят водящего: «Дедушка-рожок, на плече дыру прожег!» А тот ловит бегущих и отводит их в свой дом, из которого они выйти не могут. Правда, можно выручить пойманных: «Пока вожак занят ловлей кого-нибудь из бегущих, один из товарищей подбегает к дому колдуна, дотрагивается рукой до пойманных, и тогда каждый из них считается вырученным, после чего может беспрепятственно выйти из дома водильщика и присоединяется к своей прежней группе». Если дедушка-рожок переловит всех, то водить в следующей игре начинает тот, кого изловили первым. В похожую игру под

названием «Черный человек» играли немецкие дети; есть подобные игры в Швейцарии и во Франции.

**82. ЗАЙЧИК.** Выбирают зайчика и обступают его хороводом. Зайчик все время пляшет, поглядывая, как бы выпрыгнуть из круга; а хоровод ходит кругом, напевая: Заинька, попляши, Серенький, поскачи, Кружком, бочком повернись, Кружком, бочком повернись! Заинька, в ладоши, Серенький, в ладоши, Кружком, бочком повернись, Кружком, бочком повернись! Есть зайцу куда выскочить, Есть серому куда выскочить, Кружком, бочком повернись, Кружком, бочком повернись! При этом некоторые из играющих ослабляют руки, указывая, где зайчик может прорваться. Зайчик припадает к земле, высматривает место, откуда выскочить, и, прорвавшись там, где не ждали, убегает.

**83. ГУСИ-ЛЕБЕДИ.** Выбрав двух или одного волка, смотря по числу детей, выбирают вожака, того, который заводит, то есть начинает игру. Все остальные представляют гусей. Вожак становится на одном конце, гуси — на другом, а волки в стороне прячутся. Вожак похаживает, поглядывает и, как заметит волков, бежит на свое место, хлопает руками, крича: Вожак. Гуси-лебеди, домой! Гуси. Почто? Вожак. Бегите, летите домой, Стоят волки за горой! Гуси. А чего волкам надо? Вожак. Серых гусей щипать Да косточки глотать. Гуси бегут, гогоча: «Га-га-га-га!» Волки выскакивают из-за горы и бросаются на гусей; которых поймают, тех отводят за гору, и игра начинается снова. Всего лучше в гусей-лебедей играть на воле, в саду.

**84. ПРЫГ-СКОК** Яркая цветная фотография в современном спортивном журнале: прыгун взлетает над планкой. Потускневшее, от времени изображение на древнегреческой вазе: участник Олимпийских игр, держащий в руках гантели (тогда считалось, что тяжести позволяют пролететь в прыжке большее расстояние). Прыжки пережили века и как самостоятельные виды спорта, и как составная часть практически всех спортивных игр и занятий. Неудивительно, что прыжки разнообразно представлены и в репертуаре детских игр. Вспомните, как вы сами любили в детстве куда-нибудь залезть и оттуда спрыгнуть, как любили прыгать вы через лужи и канавы!

#### **ИГРАЕМ БЕГАЯ**

**85. ВПЕРЕД-НАЗАД** Участники становятся попарно спиной друг к другу и захватывают партнера согнутыми в локтях руками. По сигналу ведущего пары устремляются к указанной линии. Достигнув отметки, возвращаются. Сначала один участник идет лицом вперед, а другой - спиной вперед, а потом наоборот. Победитель: пара, быстрее других вернувшаяся.

**86. РАКИ** Игра: игроки строятся в одну шеренгу спиной к финишу. По сигналу ведущего встают на четвереньки и стартуют задом наперед. Во время движения оглядываться не разрешается. Победитель: игрок, достигший финиша первым.

**87. УСПЕЙ НА СВОЕ МЕСТО** Игра: Два игрока садятся на стулья, стоящие спинками друг к другу на расстоянии 5 метров. По сигналу ведущего: "Бегом

направо!" или "Бегом налево!" они бегут назад в указанном направлении, оббегают стул соперника, возвращаются к своему стулу и садятся. Победитель: самый быстрый участник.

**88. ПЕРЕБЕЖКИ В ПАРАХ.** Игра: На земле чертят два круга диаметром по 1,5 м каждый и на расстоянии 3—4 м один от другого. В каждый кружок встают по одному участнику игры, в руках у которого теннисный мяч. По сигналу надо подбросить мячи вверх, а затем быстро поменяться местами с партнером, стараясь поймать брошенный им мяч. Можно провести эту игру и с гимнастическими палками. Каждый ставит палку вертикально в центре своего кружка, поддерживая сверху рукой. По сигналу руководителя надо перебежать в соседний кружок и успеть поймать палку партнера, пока она не упала. Можно устроить соревнования между двумя или несколькими командами.

**89. САЛОЧКИ** Игра: Простой вариант. Играющие свободно располагаются в зале (на площадке). Один из участников водящий. Ему дают в руку платочек, который он поднимает вверх и громко говорит: "Я — салка!" После этого он старается догнать и коснуться рукой кого-нибудь из играющих. Тому передается платочек, он громко говорит: "Я — салка!" — и игра продолжается. Новому водящему не разрешается тотчас касаться рукой осалившего его игрока. Победитель: участник, который не был осален.

Примечание: При проведении игры с большим числом участников лучше разделить площадку на 3—4 самостоятельных участка. Салка и группа играющих бегают только в пределах своего участка. Усложненные варианты:

а) играют как в простые салки, но, выручая товарища, можно пересекать дорогу тому, кто преследует игрока. Тогда салка начинает преследовать того, кто пересек ему дорогу или другого игрока;

б) имеется один-два дома (очерченных круга), где салить игроков не разрешается. Находиться в доме больше 10 секунд не разрешается;

в) играющие, кроме трех салок, имеют за воротником ленточку. Салка, догоняя убегающего, вытягивает ленту и продевает ее конец за свой воротник. Оставшийся без ленты становится салкой. Он объявляет об этом и начинает ловить остальных игроков;

г) салке не разрешается касаться рукой того, кто вспрыгнул на снаряд, залез на гимнастическую стенку, уцепился за перекладину — словом, оторвал ноги от земли. Правила запрещают салке караулить убегающего более 5 секунд. Осаленный меняется ролью с преследователем.

**90. ПОСЛЕДНИЙ ВЫБЫВАЕТ** Игра: Шестерка (может быть другое число) участников игры бежит по кругу вокруг положенных на землю пяти одинаковых предметов (кубиков, горошков, теннисных мячей, шишек и пр.). По свистку каждый старается схватить находящийся ближе к нему предмет. Кто не успел этого сделать — выбывает из игры. Убирают из круга и один из предметов. Игроки бегут в другую сторону и по сигналу стараются овладеть

предметом. Снова один из игроков оказывается вне игры. Наконец, остаются два самых быстрых и ловких игрока, которые встают в 10 шагах отлежащего в середине круга предмета и выполняют по указанию ведущего различные движения (приседания, прыжки, шаг на месте и пр.). По сигналу они устремляются к предмету, и через несколько секунд определяется победитель!

**91. КАРАСИ И ЩУКА** Игра: На одной стороне площадки находятся караси, на середине — щука. По сигналу караси перебегают на другую сторону. Щука ловит их. Пойманные караси (четыре-пять) берутся за руки и, встав поперек зала, образуют сеть. Теперь караси должны перебежать на другую сторону площадки через сеть (под руками). Щука стоит за сетью и подстерегает их. Когда пойманных карасей будет 8—9, они образуют корзины-круги, через которые должны перебежать караси. Такая корзина может быть и в единственном числе. Тогда ее изображают 15—18 человек, которые, взявшись за руки, стоят по кругу. Щука занимает место перед корзиной и ловит карасей. Когда пойманных карасей будет больше, чем непоиманных, то играющие образуют верши — коридор из пойманных карасей, через который пробегают те, кто остался непоиманным. Щука, находящаяся у выхода из верши, ловит их. Победителем считается тот, кто остался непоиманным. Ему поручают роль новой щуки. Правила игры обязывают всех карасей при перебежке пройти сеть, корзину и верши. Задерживать их стоящие не имеют права. Игроки, образующие корзину, могут поймать щуку, если удастся закинуть сплетенные руки за спину щуки и загнать ее в корзину или захлопнуть верши. В этом случае все караси отпускаются и выбирается новая щука.

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

**93. БЕЗДОМНЫЙ ЗАЯЦ** Подготовка: Игроки, за исключением двух водящих, разделяются на группы по 3—5 человек. С этой целью лучше всего построить их в круг и рассчитать по три или по пять, в зависимости от количества играющих. Группы образуют кружки и размещаются в разных местах площадки на расстоянии 2—4 м. В каждом кружке — логове — первый номер встает в середине и изображает зайца. Один из водящих — охотник, другой — заяц, не имеющий логова (бездомный). Водящие встают в стороне от кружков. Игра: Ведущий дает команду для начала игры: "Раз, два, три!" На "раз" водящий заяц убегает, а на "три" охотник бросается его ловить. Заяц, спасаясь от охотника, может забежать в любое логово (кружок), в котором играющие держатся за руки. Тогда заяц, найдшийся там, выбегает, а охотник начинает

преследовать уже его. Если охотник поймает зайца, то они меняются ролями. После того как первые номера зайцев побегали, руководитель останавливает игру и предлагает стать зайцами вторым номерам, а первым занять места в кружках. Затем становятся зайцами третьи номера и т. д. Можно меняться ролями и следующим образом: каждый раз, когда заяц забежит в логово, он меняется местом с очередным игроком, стоящим в кружке. Победители: зайцы, ни разу не пойманные. Правилами предусмотрено, что охотник может ловить зайца только вне логова. Пробегать зайцам через логово нельзя. Если заяц вбежал в логово, он должен там остаться. Как только заяц вбежал в логово, находящийся там игрок должен немедленно выбежать. Игроки, образующие кружок, не должны мешать зайцам вбегать и убегать. Если игроков мало, то кружок образуют 2—3 человека. В данном случае вбегающий заяц встает спиной к любому из играющих. Оказавшийся сзади него убегает.

**94. БЕЛЫЕ МЕДВЕДИ** Подготовка: Площадка представляет собой море. В стороне очерчивается небольшое место — льдина. На ней располагается водящий — белый медведь, остальные — медвежата. Они размещаются произвольно по всей площадке. Игра: Медведь кричит: "Выхожу на ловлю!" — и устремляется ловить медвежат. Сначала он ловит одного медвежонка (отводит на льдину), затем — второго. После этого два пойманных игрока берутся за руки и начинают ловить остальных играющих. Медведь отходит на льдину. Настигнув кого-нибудь, пара медвежат соединяет свободные руки так, чтобы пойманный очутился между руками. После этого они кричат: "Медведь, на помощь!" Медведь подбегает и осаливает пойманного, который также идет на льдину. Когда на льдине окажутся двое пойманных, они также берутся за руки и начинают ловить медвежат. Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все медвежата. Последний пойманный становится белым медведем. Правила игры разрешают медвежонку выскользывать из-под рук окружившей его пары, пока его не осалил медведь. При ловле запрещается хватать игроков. Убегающие не имеют права забегать за границы площадки. Более простой вариант игры — "Ловля парами". В этом случае водящий, осалив игрока, составляет с ним пару, а затем каждые двое новых пойманных также составляют пару ловцов.

**95. РАЗВЕДЧИКИ И ЧАСОВЫЕ** Подготовка: Играющие делятся на две команды — разведчиков и часовых — и выстраиваются вдоль двух противоположных сторон площадки на расстоянии 18—20 м одна от другой. В трех шагах перед шеренгами проводится линия, а в середине, в очерченный круг кладется волейбольный мяч. Игроки в командах рассчитываются по порядку номеров. Задача команды разведчиков — унести мяч за свою линию, задача игроков другой команды — воспрепятствовать этому.

Игра: Ведущий громко называет номер, и игроки, стоящие напротив (имеющие этот номер), подбегают к мячу. Если часовой зазевался, разведчик хватается мяч и убегает с ним в свой дом, а часовой идет в плен, становится за спиной разведчика. Если же оба игрока одновременно выбегают на середину, то задача разведчика заключается в том, чтобы, выполнив ряд отвлекающих

упражнений (движения руками, прыжки на месте и с поворотом, выпады и т. п.), отвлечь внимание часового (он повторяет вслед за разведчиком эти движения) и унести мяч. Если разведчик схватил мяч, но часовой настиг его и осалил рукой, пленным становится разведчик, в противном случае он выигрывает поединок. Игра продолжается до тех пор, пока все номера не примут участие в игре. Пленные подсчитываются и отпускаются в свои команды. Игра повторяется, игроки при этом меняются ролями. В итоге победа на стороне команды, сумевшей взять больше пленных.

Правила игры обязывают часового повторять все движения разведчика, иначе он проигрывает. Преследовать убегающего игрока можно только до черты его дома. Игрок, уронивший мяч, считается пойманным. Каждый раз место мяч ставит разведчик.

**96. ВЫЗОВ** Подготовка: На двух противоположных сторонах площадки на расстоянии 18—20 м чертятся линии городов. Играющие делятся на две команды, в каждой из которых выбирают капитана. Игроки команд выстраиваются шеренгами за линиями городов. Игра: Капитан команды, начинающей игру, посылает любого игрока в город другой команды. Ее участники вытягивают Правые руки вперед ладонями вверх, согнув руки в локтях. Посланный игрок вызывает помериться силами любого участника противоположной команды. Он должен трижды дотронуться до ладони играющих, громко считая при этом: "Раз, два, три!" Тот, кого он коснется в третий раз, должен осалить вызывающего, а тот стремглав убегает к себе домой. Если вызванному удалось поймать соперника до линии города, то последний идет в плен и становится за спиной осалившего. Если игрока не поймают, то, наоборот, вызванный игрок становится пленником. Затем капитан другой команды посылает игрока на вызов. Тот действует так же, как его предшественник. Если вызван и попал в плен игрок, за спиной которого стоит один или несколько пленников, то он сам становится пленником, а его пленные возвращаются в свою команду. Таким образом, количество игроков в командах все время меняется. Победитель: Команда, в которой по окончании установленного времени (8—15 мин) будет больше пленных, или команда, забравшая всех игроков противника в плен.

Во время игры соблюдаются следующие правила. Водящий, вызывая игроков, может каждый раз касаться любого из них. Касаться можно только правой рукой и вытягивать вперед только правую руку (опускать ее в момент касания нельзя). Если капитан сам попал в плен, его заменяет один из игроков команды.

**97. НАСТУПЛЕНИЕ** Подготовка: Команды выстраиваются шеренгами лицом друг к другу на противоположных сторонах площадки перед начерченными линиями. Каждая команда выбирает себе название (например, "Спутник" и "Ракета"). Игра: Руководитель предлагает команде "Спутник" взяться за руки и по его сигналу маршировать навстречу команде "Ракета". Когда игроки приблизятся на расстояние 3—4 шагов, руководитель дает свисток. Игроки наступавшей команды поворачиваются и стремительно убегают за черту

своего дома, а игроки противоположной команды стараются догнать и осалить как можно больше ребят. Пойманных подсчитывают, и они продолжают играть за свою команду. " Затем по указанию руководителя наступают игроки команды "Ракета", а стоящие напротив ловят их. Игра повторяется 4—8 раз. В конце игры подсчитывают, сколько осаленных игроков на счету каждой команды. Отмечаются те, кто не был пойман и осалил больше остальных. Важно соблюдать следующие правила: убегать и догонять только по сигналу. Нарушивший это правило приносит команде противника три очка. Если двое оказались невыдержанными — шесть очков и т. д. Каждая команда наступает одинаковое количество раз и ловит противника только до черты. Можно давать игрокам разные исходные положения: наступающие кладут руки друг другу на плечи, берутся под руки, скрестно и т. д. Ожидающие могут стоять спиной, боком, сидеть, принять положение низкого старта.

**98. ВЫЗОВ НОМЕРОВ** Подготовка: Игроки строятся колоннами перед стойками, расположенными в 15—20 м, и рассчитываются по порядку. Руководитель громко называет какой-нибудь номер, например "5". Пятеро номера команд бегут к стойке (можно использовать и набивной мяч), оббегают ее и возвращаются на свои места. Кто первый пересечет финишную линию (она проводится в четырех шагах перед колоннами), получает одно очко. Если играют больше двух команд, итог подводится так же, как и в предыдущей игре. Если играют две команды, то финишировавший вторым не получает зачетных очков. Руководитель вызывает игроков в любом порядке и не прерывает игру, пока каждый не стартует по одному - два раза. Подсчет очков может вести помощник.

**99. КОЛЕСО** Выбирается один водящий, остальные разделяются на 4—6 групп, равных по количеству. Каждая группа строится в колонну по одному лицом к центру; колонны располагаются, как спицы колеса. Водящий стоит в стороне. Игра: Водящий бежит вокруг колеса, дотрагивается до игрока, стоящего последним в любой колонне, и задерживается около него. Игрок, к которому прикоснулся водящий, слегка ударяет стоящего перед ним, тот передает легкий удар дальше, и так до впереди стоящего игрока. Почувствовав прикосновение, впереди стоящий игрок в колонне говорит: "Хоп!" — и бежит справа или слева вдоль своей колонны, выбегает за колесо и, обегая его, стремится быстрее вернуться на свое место. Все (в том числе и водящий), стоящие в его колонне, бегут за ним, по пути обгоняя друг друга, чтобы не остаться последними. Когда все играющие вернутся на место, игрок, оказавшийся последним в спице, становится водящим, и игра продолжается. Правилами предусмотрено, что бежать можно только тогда, когда впереди стоящий крикнет "Хоп!" и побежит в определенном направлении. Бежать можно и вправо, и влево вокруг колеса, в зависимости от того, какое направление даст ведущий в колонне. Изменять направление на ходу нельзя; ведущий может делать только обманное движение в начале бега. Разрешается бежать только вокруг колеса, не пробегая через круг. Игрок, пробежавший через кругляки через спицы (колонны), становится водящим. Играющие,



обгоняя друг друга, не должны допускать грубости, умышленных толчков. Допустивший это становится водящим. Стоящие в колоннах не должны мешать бегущим, нарушившие это условие удаляются из игры.

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

**101. УБЕГАЙ - ДОГОНЯЙ** Подготовка: Две команды "Убегай" и "Догоняй" выстраиваются в шеренги в 20—30 м одна от другой. Игроки рассчитываются по порядку. Между командами чертят два круга ставят два флага. В ближний от команды "Убегай" круг кладут мяч и ставят два флага. Игра: Руководитель называет любой номер. Одновременно игроки обеих команд, имеющие это номер выбегают вперед. Задача игрока команды "Убегай" - взять мяч, обежать с ним сначала дальний, а затем ближний флаг и вернуться за линию своей команды.

**ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ "С ГОЛЫМИ РУКАМИ"** Почитайте об играх без снаряжения. В эту группу игр входят игры, в которые можно играть без дополнительных реквизитов и требующие некоторого пространства. Кроме них мы играем в подвижные игры с предметами, игры со словами и жестами.

**102. КОРШУН И НАСЕДКА** Участники становятся так же, как и в игре "Хвост дракона", только по команде ведущего первый игрок отрывается от колонны и бежит догонять последнего игрока в колонне. Задача всех участников колонны - не дать поймать хвост.

**103. РУЧЕЕК** Все участники разбиваются на пары, пары берутся за руки и встают друг за другом - каждая следующая пара видит затылок предыдущей. Одна пара разбивается, и игроки по одному идут сквозь образованный парами туннель. По пути они берут одного человека из стоящих в парах и ведут его по тоннелю до конца. Там они встают, поднимают руки, образуя продолжение туннеля. Оставшийся без пары игрок идет к началу туннеля и, проходя через него, выбирает себе новую пару. Так образуется постоянная смена игроков в парах. Эту игру очень удобно использовать, когда нужно построить детей по парам. Остановив игру, Вы получаете построенных детей без криков и т.д.

**104. ТИШЕ ЕДЕШЬ - ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ** На земле обозначается линия старта, за ней находятся все участники. Водящий стоит на расстоянии нескольких метров от линии старта. Он отворачивается от всех участников и говорит слова "Тише едешь - дальше будешь. Стоп!" и после слова "Стоп" быстро поворачивается к участникам. Участники за то время, пока произносятся слова бегут к водящему. Как только водящий скажет слово

"Стоп", они должны остановиться и замереть. Когда водящий поворачивается, он смотрит, кто из игроков шевелится, называет их, и они возвращаются к линии старта. Так водящий несколько раз отворачивается и говорит слова, пока кто-то из игроков не достигнет его. Добежавший первым становится новым водой, а все игроки начинают с начала.

**105. ВОДЯНОЙ** Участники ходят хороводом вокруг водящего, который с закрытыми глазами вращается в другую сторону. Хоровод говорит следующие слова: "Водяной, водяной! Что сидишь ты под водой? Выйди на минуточку, поиграем в шуточку!" После этих слов участники хороводы разбегаются, водящий кричит "Стоп!" и все замирают на том месте, где их застал крик. Водящий с закрытыми глазами ходит и ищет разбежавшихся. Во время этой процедуры никому, кроме ведущего, ходить не разрешается. Если ведущий кого-то нашел и угадал имя, то этот человек становится новым ведущим.

**106. ЛЯГУШКИ** Все игроки, кроме водящего, на земле отмечают себе домик (на асфальте можно нарисовать кружок, на траве - положить свои ботинки и играть босиком). Игра заключается в следующем: игроки меняются домиками-местами, так, чтобы ведущий не заметил, а ведущий стремится во время этого процесса занять домик быстрее игрока. Если Вы играете с детьми, то можно придать остроты игре: Вы смотрите - какие игроки собрались меняться местами, и в тот момент, когда один из них покинул свой домик, быстро его занимаете.

**107. БЕРЕГ-РЕКА** Чертится линия, которая делит поле на две части: берег и река. Ведущий быстро называет в произвольном порядке: "берег" или "река". Игроки должны по команде ведущего прыгать или на берег или в реку. Если ведущий говорит: "берег", а все и так на берегу, то надо просто подпрыгнуть на месте. Если игрок ошибся - он выбывает. Выигрывает самый внимательный, кто останется последним.

**108. КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ** Разбиваемся на две команды. Одни будут называться разбойниками. Их задача - прятаться, не выходя за ранее оговоренную территорию. Другие будут называться казаками. Их задача - выследить и изловить разбойников. Разбойникам дается время, после чего казаки разбегаются по двору в поисках противника. Разбойники должны обязательно спрятать "клад". Это может быть всё что угодно: и игрушка, и вкусные конфеты. А казаки не могут считаться выигравшими, если не отыщут не только всех разбойников, но и спрятанную ими вещь. Разбойники также имеют право рисовать на асфальте стрелки, чтобы сбить с толку казаков.

**109. РАСШИБАЛОЧКА** Для игры нужны: металлическая бита и монеты. Монетки ставятся на кон стопочкой, "решкой" кверху. Игроки отходят на пять метров и пытаются попасть битой в монетки. Если попадают - забирают монетки. Если промах, надо вычислить, чья бита легла ближе к кону. Самый удачливый получает право разбить кон, то есть ударить битой по пирамиде из монеток. Та мелочь, которая перевернется на "орла", забирается игроком. Если

игроку не повезло и ни одна монетка не перевернулась, то к игре приступает следующий. И так продолжается до тех пор, пока не кончатся монетки.

**110. ЯПОНСКИЕ ПРЯТКИ** Кстати, почему они называются именно японскими, это до сих пор остаётся загадкой. Но, несмотря на это, игра очень забавна тем, что можно невзначай поймать ничего не ведающую бабушку-соседку. Заранее оговаривается место, где можно прятаться. Например, это площадка у подъезда и сам подъезд, ну, допустим, до второго этажа. Водящий прикрывает глаза руками, встаёт у подъездной двери и считает, скажем, до 10. Остальные игроки расходятся в пределах оговорённой территории. Водящий не открывая глаз "вслепую" ищет своих друзей. Первый, кого поймают, становится вновь водящим.

**111. ПРЯТКИ** Эту игру знают все, от мала до велика. Времена меняются, а в прятки играли еще наши прабабушки и прадедушки, или даже наши далёкие предки из каменных джунглей. Выбирается водящий, встаёт у подъездной двери, прикрывает глаза и приговаривает (только медленно): "1, 2, 3, 4, 5. Я иду искать, кто не спрятался - я не виноват". Примечательно, что играющий, если его не заметил водящий, может прибежать к двери и постучать: туки-туки туки я. Первый найденный игрок становится водящим.

**112. "ФАКЕЛ" ("ЗНАМЯ")** Чтобы играть в эту игру понадобится большая прямоугольная площадка (размером примерно 25x50 метров). Площадка делится на две части. В конце каждой части рисуется круг, в который кладется "факел", ("знамя", в общем, любая подходящая палка). Игроки делятся на две команды, в каждой из которой от 5 до 15 человек (чем больше, тем лучше). Смысл игры заключается в следующем:

Игроки должны пробраться в круг противоположенной команды, взять "знамя" и вернуться на свою половину поля. Запрещается выходить за пределы игровой площадки. Естественно все не так просто, как кажется с самого начала, т.к. при попытке пробраться в круг, игроки противоположенной команды мешают это сделать. Если на чужой половине поля до игрока дотронулся соперник, то игрок, который пытался пробраться в круг, стоит на месте. А стоит он так до тех пор, пока его не "освободит" кто-нибудь из своей команды. Единственным спасительным уголком на поле является круг, где лежит "знамя" и "своя" половина поля. За каждый "захват" знамени команде дается одно очко. Выигрывает та команда, которая "украли" знамя у противника большее количество раз. Не смотря на всю простоту игры, она очень увлекательна. Играть в неё могут как мальчики, так и девочки. Кроме того, чтобы пробраться в "тыл врага" нужно немного подумать и разработать "тактику и стратегию ведения диверсионно-подрывной деятельности". Обычно, часть игроков отвлекает команду соперника, а самый быстрый пытается пробраться в круг. В общем, поле для фантазии огромное. Играйте и наслаждайтесь....

**113. ВЫШИБАЛЫ** - Игровое поле (длиной 8-10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы (водящие), их задача - выбить мячом

игроков с поля, мяч подается поочередно от одного вышибалы к другому, существует масса вариантов игроков. а) вышибалой становится "выбитый" или вновь прибывший игрок. б) играющие делятся на команды и выбитые игроки уходят с поля пока не будут выбиты все игроки команды, при этом из рук вышибалы может быть поймана "свечка", что означает либо возможность остаться в круге, либо возврат одного из выбитых игроков на поле. с) если предыдущие варианты широко известны, то с этим я столкнулась только однажды - в пионерском лагере. Игроков должно быть достаточно много - не менее 4-5 в каждой из двух команд. В каждой команде - один вышибала (В) и остальные игроки (И) на поле размещаются следующим образом:

Каждая из команд поочередно владеет мячом и вышибает игроков противника (И1-И2), выбитые игроки из категории игроков переходят в категорию вышибал, то есть выходят за границы поля в сектор (В1-В2, соответственно), завладеть чужим мячом может только игрок, поймавший "свечку" (мяч пойманный с земли "свечкой" не считается, игрок поймавший такой мяч переходит к вышибалам). Побеждает та команда, в которой еще остались игроки, они же и начинают следующий кон.

114. "ШАГИ" (1 вариант): Чертится круг диаметром 1,5-2 метра, в который помещаются все участники, водящий подбрасывает мяч как можно выше и бежит дальше от круга, тот из игроков, кому удалось поймать мяч, кричит "стоп" и назначает количество шагов до водящего (шаги могут быть самые разнообразные и в разном количестве, например, 2 "гиганта" и "5 "лилипотов"), если ему после выполнения назначенных шагов удастся дотронуться до водящего, он сам становится водящим. Шаги помню только некоторые, но вы можете пофантазировать сами: "Гигантские" - большие шаги в прыжке, "лилипуты" - шаг на полступни, "ниточка" - от мыска к мыску, "утята" - вприсядку, "зонтики" - прыжок с переворотом, "зайчик" - прыжок - ноги вместе). "Шаги" (2 вариант): круг делится на сектора - страны, пока вода произносит игровую фразу (опять таки утеряна, придется изобретать) игроки разбегаются. Звучит команда "Стоп!", игроки замирают, далее вода выбирает жертву (как правило ближайшего к нему) и назначает шаги, если угадал, то отрезает от страны проигравшего кусок себе, нет сам отдает часть своей территории (резать можно, только стоя ногой (ногами) на своей территории, а там как дотянешься (круг должен быть достаточно большой).

115. "КАРТОШКА" - мяч должен быть легким, лучше небольшой надувной. Игроки став в круг перекидывают мяч друг - другу (ловят или отбивают как в игре "волейбол"), тот кто пропускает или роняет мяч становится "картошкой" - садится на корточки в круг и по нему могут производиться удары мячом. Если мяч после удара по "картошке" падает на землю, то он не считается пропущенным и игра возобновляется, если "картошке" удастся поймать мяч (наподобие "свечи"), то "картошкой" становится потерявший мяч, а остальные игроки выходят из круга. Последний из двух оставшихся игроков, уронивший мяч на землю, становится первой "жертвой" нового кона.

116. "СЪЕДОБНОЕ - НЕСЪЕДОБНОЕ" - Игровое поле расчерчивается в линеечку, где каждая линеечка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит "съедобное" слово игрок должен поймать мяч, "несъедобное" - пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте (на след. ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.

117. "СОБАЧКА" - игроки встают в круг, и перебрасывают мяч друг другу, задача "собачки" - завладеть мячом, потерявший мяч сам становится "собачкой". Это ограниченный перечень игр с мячом, его можно дополнить классическими играми в футбол, баскетбол, волейбол, пионербол - отечественное детище для малышей (вариант волейбола, где мяч не отбивается, а ловится)

118. "МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ РАЗ..." Вода стоит спиной к игрокам, которые выделывают всевозможные пазы изображая различные фигуры в движении и произносит слова: "Море волнуется - раз, море волнуется - два, море волнуется - три, морская фигура на месте замри", затем оборачивается, тот кто не успел замереть или пошевелился первый становится водящим.

119. "ДОМИКИ" на поле рисуются кружки-домики, ровно на один меньше количества игроков, вода обходит домики собирая игроков в цепочку и уводит их подальше, при этом рассказывая куда их ведет, после команды "по домам" все бросаются обратно и тот игрок, кому не досталось домика, становится водящим. Я слов совсем не помню, это не особо важно, но вот мой скороспелый вариант начала присказки: "пошли погулять гномики, оставили свои домики: гномик Миша (например), гномик Саша (и т.д., перечисляя всех игроков), пошли они в лес, да заблудились, долго-долго ходили, (далее по вкусу)" затем следует неожиданная команда "по домам" в любом месте рассказа - развивает внимание и реакцию.

120. "КОЛЕЧКО" - игроки сидят на лавочке и держат ладони сложенные лодочкой перед собой, вода зажимает колечко (можно монетку) в своей "лодочке" и поочередно проходит через всех игроков (можно не раз), вкладывая свои ладони в ладони игроков, незаметно перекладывая одному из них "колечко", затем произносит: "Колечко -колечко выйди на крылечко", задача игрока получившего колечко встать и выйти, став при этом водящим, задача остальных - удержать его, если они, конечно, успеют сообразить - кому это колечко досталось, интересно играть в составе не менее 4-5 человек.

121. "Я САДОВНИКОМ РОДИЛСЯ", водящий становится садовником, остальные выбирают название цветка по вкусу и только на него откликаются. Водящий дает старт словами: "Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели кроме ..." (называется временное имя любого из игроков, например "роза"), "Роза должна тут же отреагировать: "Ой" Садовник: "Что с тобой?" Роза: "Влюблена" Садовник: "В кого?" Роза: "В

тюльпана" Тюльпан: "Ой" ... И далее диалог продолжается между ним и розой и т.д., среди выбранных полноправно может оказаться садовник, замечу, что на него ложится основная нагрузка, так как имена цветов забываются быстро, а садовника помнят и называют чаще всего. Тот кто ошибся: откликнулся на чужое имя, не откликнулся на свое, или сделал большую паузу - забыл "имена" цветов выбывает и снова садовником дается старт, и т.д., пока не останется два игрока. Как вариант - игроки не выбывают, а отдают "фанты", которые впоследствии разыгрываются (какую-либо личную вещь). Фанты разыгрываются следующим образом: один достает фант, другой (отвернувшись) назначает задание хозяину фанта, которое тот должен выполнить, чтобы получить вещь обратно (спеть, рассказать стишок, прокукарекать, попрыгать на одной ножке и т.д., зависит от фантазии)

**122. "БЕЛКИ-СТРЕЛКИ"** Игроки делятся на две команды, "стрелкам" дают время скрыться и затем начинается погоня, поиск ведется по следам-стрелкам расставленным игроками -"стрелками" на поворотах, а может и чаще. Как только последняя "стрелка" найдена и поймана, команды меняются ролями.

**123. "СЫЩИК ИЩИ ВОРА"** немного с садистским уклоном, так что своих детей этому учить не стану, вернее предлагаю переименовать его - в качестве наказания использовать не физическую расправу (крапивку, щелчки и т.п.), а тот же набор заданий, что и в "фантах". Итак, в шапку складываются бумажки с ролями: Сыщик, вор, король, судья, палач и т.п. Игроки наугад вынимают бумажки и только "сыщик" предъявляет то, что ему досталось. Теперь он должен найти "вора" среди игроков, если угадывает - судья наказывает "вора", если нет, то "сыщика", "палач" обязан проследить за исполнением приговора.

124. "Московские прятки» - водящий стоит спиной к игрокам, кто-то из игроков шлепает его по спине, оборачиваясь водящий видит вытянутые в его сторону руки (с пальцы сложены в "автостоп") и должен угадать, кто его хлопнул, угадает - меняется местами с игроком.

125. "ЧЕХАРДА" - перепрыгивание через друг - друга по цепочке, "Ручеек" тоже всем известен и годится скорее для народных танцев.

**126. "ВЫШЕ НОЖКИ ОТ ЗЕМЛИ"** игроки по счету разбегаются и пристраиваются так, чтобы ступнями не касаться земли (салятся, виснут на деревьях и т.д.) Задача водящего осалить того, кто не удержался и коснулся земли, интерес заключается еще в том, что игроки на почтительном расстоянии могут изменять свое месторасположение.

127. "Замри" Еще один вариант этой игры, но осаленные замирают на месте, раскрыв руки, они могут быть заново расколдованы, если водящий допустит к ним других игроков, водящим становится последний осаленный.

**128. "ДЕДУШКА ВОДЯНОЙ"**, (в моей редакции) все встают в круг и ходят вокруг, водящего с закрытыми глазами : "Дедушка Водяной, что сидишь ты под водой! Выгляни на чуточку, на минуточку!" После чего водяной встает и выбирает наугад любого игрока, трогает и пытается угадать - кто это. Если угадал, то угаданный становится "Водяным".

129. "КРОКОДИЛ" две команды, противоположная команда загадывает слово, часть игроков пытается изобразить его пантомимой, вторая часть - угадать. Если отгадывают, меняются ролями.

2 вариант: "Дед Мазай" - вода отходит, пока игроки договариваются, кого будут изображать, затем подзывают его словами: - Дед Мазай вылезай. - Здравствуйте, ребятки, где вы были, что вы делали? - Где мы были мы не скажем, а что делали -- покажем. После чего водящий должен угадать смысл их действий.