



Когда мы были детьми, то во дворе играли в эти игры. Замечательное было время!



"Съедобное-несъедобное"

Игровое поле расчерчивается в линейку, где каждая линейка 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.





"Я знаю 5 имен"

По земле чеканят мячом (ладоны), при каждом ударе произнося очередное слово: "Я знаю 5 имен девочек (мальчиков, названий цветов, птиц и так далее бесконечности): Маша - раз, Таня - два, Катя - три, "Соня - четыре, Ира - пять", "Я знаю 5 ..." Если игрок ошибается или делает долгую паузу, мяч переходит к другому игроку, когда мяч сделает круг и возвращается к игроку, игра для данного игрока возобновляется с того места, где он прервался (как это делается в "классиках"), при этом заранее лучше договориться в каком порядке будут называться предметы. Эта игра полезна и без мяча, в домашних условиях.



"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).



"Море волнуется раз..."

Водящий стоит спиной к игрокам, которые выделывают всевозможные пассы 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.

"Тише едешь..."

Один из вариантов "морских фигур", водящий становится на одной стороне игрового поля, игроки в другом ее конце, вода отворачивается и произносит: "Тише едешь - дальше будешь, раз, два, три, стоп" и оборачивается, игроки которые в этот момент бегут к водящему, должны замереть, тот, кто не успел вовремя остановиться возвращается к стартовой черте. Победитель, первый достигший воды, сам становится водой. Весь интерес заключается в том, что фраза может быть как угодно обрезана (вносится элемент неожиданности), но последним словом все равно должно оставаться "стоп", только после него вода может обернуться.



"Домики"

На поле рисуются кружки-домики, ровно на один меньше количества игроков, водящий 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. Присказка: "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. Игра развивает внимание и реакцию.



"Колечко"

Игроки сидят на лавочке и держат ладони сложенные лодочкой перед собой, вода зажимает колечко (можно монетку) в своей "лодочки" 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.



"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 времменное 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 вполнеправно 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, покукарекать, попрыгать на одной ножке и т.д., зависит от фантазии)

"Светофор"

Поле ограничено с 4 сторон (умеренно, зависит от количества игроков) выбегать за пределы которого нельзя. Итак, водящий стоит в центре игрового поля. Отвернувшись, назначает цвет. Те игроки, у которых данный цвет имеется на одежде спокойно переходят, остальные - "нарушители" должны перебежать через "дорогу", осаленный "нарушитель" становится водой. "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. "Выше ножки от земли" Игроки по счету разбегаются и пристраиваются так, чтобы ступнями не касаться земли (садятся, 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.

"Путаница"

Игроки сцепляются руками в круг и путаются, перелезая как только можно друг через друга, пока водящий отвернулся. Затем он должен распутать этот клубок, не размыкая круг. "Дедушка Водяной" 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". "Третий лишний" Игроки встают в круг по двое (один за другим) водящий бежит за одним из свободных игроков по внешнему кругу, не пересекая его, игрок может встать перед одной из пар и тогда убегать придется тому, кто оказывается третьим и стоит спиной к границе круга. Осаленный становится водящим.



"На золотом крыльце сидели..."

Водящий крутится на месте и вокруг себя у земли вращает прыгалками (если длинные, лучше сложить пополам), приговаривая (на каждый оборот по слову): "На золотом крыльце сидели царь, царевич, король, королевич, сапожник, портной... Кто ты будешь такой? Говори поскорей – не задерживай добрых и честных людей!" Итак, игроки вокруг должны прыгать через скакалку, кто не успеет, тот водит и до следующей ошибки именуется словом, на котором он запутался в скакалке.

"Ворота".

Вариант жмурок, где водят двое с закрытыми глазами - "стражи", между которых должны пройти остальные игроки, пойманные меняются местами со стражей. "Людоед" Водящий "людоед" сидит с закрытыми глазами и все поочередно его трогают. Тот, кого ему удастся схватить за руку, становится "людоедом".



"Испорченный телефон".

Игроки сидят на скамеечке, водящий произносит шепотом слово первому игроку, который по цепочке намеренно быстро передает его дальше. Последний игрок произносит услышанное слово вслух. Если оно не соответствует изначальному, становится водящим.



"Король"

Игроки встают в круг, водят вокруг Водящего. Хоровод со словами: Шел король по лесу, по лесу, по лесу, Нашёл себе принцессу, принцессу, принцессу. (Король из хоровода выбирает принцессу) Давай с тобой попрыгаем, попрыгаем. (Все выполняют указанные действия) И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем, И ножками потопаем, потопаем, потопаем, И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем, Головкой покачаем, и снова начинаем... (Выбирать принцессу лучше с закрытыми глазами).