

"Берег и река"

На внимание. На земле чертятся 2 линии на расстоянии 1 м. Между этими линиями "река", а по краям - "берег". Все стоят на "берегах". Ведущий подает команду: "РЕКА", и все прыгают в "реку". По команде "БЕРЕГ", все выпрыгивают на "берег".

"Заколдованный замок"

Играют 2 команды. 1 должна расколдовать "замок", а 2 - помешать им в этом. "Замок" может служить дерево или стена. Около "замка" находятся главные ворота - дворе ребят из 2-ой 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 2-ой команды с завязанными глазами осалить тех, кто движется к "замку". Те, кого осалят, выбывают из игры. По окончании игры ребята меняются ролями. Оговорить условие: будут ли ребята из 2-ой команды стоять на месте или они могут передвигаться по площадке.

"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, притоптывание 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.

"Японские салки"

Играют все. Водящий преследует остальных играющих, и, если коснется кого-то, тот начинает водить. Но новому водящему труднее: он должен бежать держась рукой той части тела, которой коснулся осаливший его, будь то

рука, голова, плечо, поясница, колено или локоть. Так он должен догнать и осалить кого-либо. Если играющих много, выбирают двух или даже трех водящих.

"Заяц без логова"

Дети стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это "домики" или "логово зайца". Выбираются двое водящих - "заяц" и "охотник". Заяц должен убегать от охотника, при этом он может спрятаться в домик, 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.

"Водяной"

Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами:

Водяной, 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. Голову трогать нельзя. Если водящий, угадал, он меняется ролью.

"Крик качества"

В самом начале участники разбиваются на пары с теми людьми, которых они видят впервые. Участников просят определить у себя 1 качество, которым они хотели бы обладать в большей степени, и поделиться им с партнером. Затем партнеров разводят в поле на расстояние 50-10 м. Участникам завязываются глаза, и их просят найти своего партнера, выкрикивая то качество, которое их партнер хотел бы иметь в большей степени.

Начиная в объявленное время, участники двигаются через поле, прислушиваясь к тому, что кричат их партнеры. Такие качества как терпение, сила, доверие, веселье всегда звучат на поле и создают атмосферу стремления человека к совершенству. Качества, которые определяют участники, затем становятся для лидера областью, которую он может помочь развиться участнику.

"Вытолкни из круга"

На площадке чертятся четыре - шесть кругов диаметром по 3 м. Все играющие делятся на две равные команды и выстраиваются в шеренгу на противоположных сторонах площадки лицом одна к другой. В каждой команде выбирается капитан. Капитаны посылают по одному игроку в каждый круг.

Пары, находящиеся в кругах, получают по гимнастической палке. Оба игрока держат палку в руках, прижимая один ее конец локтем.

По сигналу игроки, нажимая на палку, стараются вытолкнуть друг друга из круга. Победитель получает выигрышное очко. Затем в круги становятся новые пары. Команда-победительница определяется по сумме полученных очков. Проигравшим объявляется заступивший хотя бы одной ногой за черту круга. Если из круга выйдут одновременно оба игрока, очко никому не присуждается. Время соревнования пар можно ограничивать 1-2 мин.

"Салки с футбольным мячом"

Шесть семь играющих становятся на поле в произвольном порядке, один из них салка. По сигналу салка старается догнать и осалить кого-либо, но другие игроки ударами ноги передают ему мяч, а салить имеющего мяч нельзя. Тогда салка переключается на поимку другого игрока, но и ему передают мяч. От салки требуется много ловкости и быстроты, чтобы улучшить подходящий момент и осалить не успевшего перехватить мяч. Если салка коснулся мяча или завладел им, его сменяет тот, кто сделал неточную передачу. Выигрывает тот, кто ни разу на был водящим салкой или водил меньшее число раз (первый салка не учитывается).

"Футбол раков"

Это развлекательная игра, дающая значительную физическую нагрузку. Ее проводят на баскетбольной или волейбольной площадке. "Раки" либо сидят, либо передвигаются по площадке в положении упора лежа сзади, не выходя за ее пределы. По сигналу водящий, стоящий на лицевой линии, ударом мяча старается попасть в одного из раков. Последние могут защищаться от попадания мячом, выставляя ноги навстречу мячу или передвигаясь в указанном положении.

Если водящий попал мячом в туловище или руки игрока, он меняется с ним местами. Если же водящий промахнулся или попал игроку в ноги, Раки получают мяч в свое распоряжение, начинают передавать его друг другу ногами, передвигаясь в соответствующей позе по площадке. Когда водящему удастся отобрать мяч у раков, он снова метает его в раков с того места, где перехватил. Игра длится около 10 минут. Выигрывают те, кто ни разу не были водящим или были им меньше число раз.

"Снежный ком"

Играющие садятся в круг. Первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое имя. Третий называет два предыдущих и свое и т.д. пока первый не назовет имена всех.

"Математика"

Дети сидят в кругу. Вожатый дает задание: "Начнем считать по кругу. Тот, на кого приходится число, кратное 3, произносит вместо цифры свое имя (иногда вместо имени - хлопают в ладоши). Тот, кто ошибется - выбывает".

"Свеча"

Участники игры садятся в круг вокруг свечи. Вожатый берет в руки талисман и начинает знакомство. "Разрешите представиться: Маша... Рост... Вес... Объемы... Размер ноги... Образование..." Представление зависит от содержания того, что хочет услышать вожатый. Если цель - узнать что-либо интересное из увлечений детей, то вожатый рассказывает о своих увлечениях в таком же возрасте, если цель - содержание будущей деятельности, вожатый рассказывает о том, чем он занимался в оздоровительном лагере в таком же возрасте; если цель - понять внутреннее состояние ребенка, то вожатый рассказывает о своих переживаниях в этом возрасте. Талисман передается рассказывающему. Ведущий задает тему, ритм, содержание, направляет и регулирует течение игры.

"Кого нет"

После представления каждого, гасится свет и один человек покидает помещение. Оставшиеся должны угадать кого нет, и назвать его имя.

"Фигуры"

Играющие становятся в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся руками. Ведущий объясняет, что необходимо с закрытыми глазами, не размыкая рук, построить квадрат, равносторонний треугольник, звезду, используя только устные разговоры.

"Голоса животных"

Дети разбиваются на пары, выбирая голос какого-либо животного. Затем они расходятся по разные стороны помещения и при погашенном свете перед ними стоит задача - найти партнера по голосу выбранного животного.

"Угадай, что я вижу!"

В эту игру можно играть везде и всюду: она разгоняет скуку и доставляет удовольствие. Начинайте так:

Вы: Я вижу кое-что красного цвета, чего ты не видишь!

Ребенок: Сердечки на занавесках?

Вы: Нет.

Он: Обложку Таниной книжки?

Вы: Нет.
Он: шапку Олега?
Вы: Нет.
Он: Фантик на столе?
Вы: Да!
Продолжаться это может до бесконечности!

"Рассказ без прилагательных"

Участники разбиваются на группы по 4 (можно по 5) человека. Каждая группа получает задание написать за 10-15 минут рассказ на определенную тему ("Как я собирался в лагерь", "Наше путешествия в лагерь" и т.д.). Но при этом в рассказе вместо определений-прилагательных должны быть оставлены пустые места. Затем группы собираются вместе и по очереди вписывают в свои рассказы прилагательные, которые наугад говорят им представители других групп. Эти прилагательные могут носить смешной (но не обидный) характер. Затем зачитываются готовые рассказы, определяется самое смешное, самое оригинальное произведение. Продолжительность игры 30-50 минут.

"Угадай песню (стихи)"

Играет группа ребят. Определяется водящий, он отходит за пределы слышимости. Ребята подбирают песню или стихотворение, из которых выбирается ода строка или куплет. Например, строчка пушкинского стихотворения: "Я помню чудное мгновенье, передо мной явилась ты...". Все ребята, сидящие по кругу, берут себе по одному слову из этой строчки. Водящий возвращается и начинает опрос ребят. Он может задавать любые вопросы, самые несуразные, всем по очереди или в разбивку, типа "Твое отношение к соленой капусте?", а отвечающий должен употребить доставшееся ему слово: "У меня к капусте чудное отношение!"

"Коначко" (конец-начало-конец).

Играть можно вдвоем, втроем, двумя командами или по кругу. Слова необходимо подбирать таким образом, чтобы последний слог первого слова служил началом второго: РУКА-КАПОР-ПОРОГ и т.д. замешкавшийся выбывает из игры. Можно индивидуально составлять цепочки на определенную тему. Побеждает тот, чья цепочка длиннее. Если слово заканчивается на слог, на который ни одно слово не начинается, то можно составить слово, начинающееся на одну из получившихся букв.¶

"Чепуха"

Двое играющих в тайне от других договариваются о теме, на предмет которой они будут общаться невербальными средствами. Начинают разговор. Очевидцы, догадавшись, о чем идет речь, подключаются к беседе. Когда все будут вовлечены в игру, с последнего подключившегося начинают выяснять предмет общения - кто как понял тему беседы и какую информацию передавал сам.

"Шли по улице"

Всем играющим присваиваются номера. №1 начинает: "Шли по улице 4 крокодила", №4 отвечает: "А почему 4?", №1: "А сколько?", №4: "А 8". В игру вступает №8: "А почему 8?", №4: "А сколько?", №8: "А 5!" и т.д. если кто ошибся или замешкался, отдает фант. Собранные фанты в конце игры разыгрываются.

"Внимание, он приближается!"

Дети встают в кружок как можно плотнее друг к другу. Они передают из рук в руки мягкую игрушку или еще какой-нибудь предмет, пока звучит музыка(или пока вожатый не скажет СТОП). Каждый старается как можно скорее избавиться от этого предмета. Как только музыка остановится, тот, у кого в руках окажется игрушка, выходит из игры.

"Моментальный снимок".

Ведущий кладет на стол несколько предметов (карандаш, коробочек, скрепку, ножик и т.п.) и накрывает их листом бумаги. Затем зовет играющих. Когда все приготовятся, он приподнимает закрывающий предметы лист на 3-5 мин и снова закрывает. Предлагается, чтобы каждый записал, какие он видел предметы. Потом проверяют правильность запоминания. Выигрывает запомнивший больше других и без ошибок.

"Руки на стол!"

Играющие делятся на две равные группы и садятся по обе стороны стола. Одна группа получает какой-нибудь небольшой предмет: монету, пуговицу, резинку - и начинает передавать ее под столом. Неожиданно один из играющих другой группы громко говорит: "Руки на стол!". Тотчас вся группа, передававшая предмет, должна положить обе руки на стол ладонями вниз. У кого-нибудь под ладонью обязательно должен находиться предмет.

Вторая группа должна угадать, у кого он находится, причем угадывает один, советуясь с товарищами. Если он угадает, предмет переходит к его группе. Тогда вся группа начинает передавать предмет под столом, а первая группа угадывает, у кого он находится. Если не угадает, то предмет остается

у первой группы и она выигрывает очко. Так играют до условленного количества выигрышных очков.¶

"Веселая игра в ложки"

Приготовьте на одну ложку меньше, чем участников игры. Пусть участники игры сядут в кружок на корточках, руки за спиной. Посередине по кругу положите ложки (на одну меньше, чем участников игры). Ведущий рассказывает историю, которая может начинаться приблизительно так:

Жила-была одна семья. Фамилия у них была Ложкины... Услышав слово "ложка", дети должны как можно скорее схватить одну из ложек. Тот, кому не досталось ложки, выбывает из игры. Затем ложки опять кладутся на прежнее место и игра продолжается. Не забудьте при этом отложить одну ложку в сторону, а потом история продолжается: Однажды в воскресенье Ложкины решили сходить куда-нибудь пообедать всей семьей. Каждый нарядно оделся, только маленький Олег не захотел расстаться со своей пижамой. "Если ты немедленно не оденешься, то получишь ложкой по лбу!" - сказал папа, рассердившись.

Но Олег упрямо стоял на своем. Бабушка сказала: "А мы с тобой после обеда будем есть мороженое маленькими ложечками" - и уговорила внука. Олег переоделся и все сели в машину. Кафе называлось "Золотая ложка". Там все было очень красиво, а официанты вели себя необыкновенно солидно. За одним из столов сидела толстая дама с рыжей собачонкой, а напротив нее худой господин, ее муж, который облизывал свою ложку. "Взгляни, дорогая, - сказал он толстой даме, увидев, как семя Ложкиных садится за столик. - удивительно, сколько детей - и всего одна собака!" Подали еду. Только пап собрался налить маме стаканчик вина, как пес Мопси потянул за скатерть. Хаос вышел отменный.

На пол полетели тарелки, вилки, ножи стаканы и ложки. Прибежал ужасно взбудораженный официант. Он успокоился только после того, как папа Ложкин за все заплатил. Семье Ложкиных пришлось уйти из кафе. Они пошли напрямик к палатке, где продавали сосиски, поели жареных колбасок, очень вкусных. Только мопс ничего не получил: в наказание ему пришлось просто смотреть.

Вместо ложек можно поиграть в другие предметы, например, в каштаны, плюшевых верей, кубики и т.д. Важно только, чтобы они находились от детей на одинаковом расстоянии. Дети непременно должны держать руки за спиной и обращаться друг с другом аккуратно. Бережно. А выдумать историю вовсе не так уж трудно. Она вполне может быть длинной, но обязательно интересной и веселой.

"Нос, нос, нос, рот..."

Игроки сидят кружком, посередине - ведущий. Он говорит: нос, нос, нос, рот. Произнося первые три слова, он берется за нос, а при четвертом

вместо рта дотрагивается до другой части головы. Сидящие кружком должны делать все, как говорит, а не делает ведущий, и не дать себя сбить. Кто ошибается, тот выбывает из игры. Выигрывает самый внимательный.

Лабиринт

Игра для трех и более человек и "долгих осенних вечеров". Нужна бумага (желательно в клетку) и карандаши или ручки. Игра потрясающе интересная, особенно если у вас в семье несколько парней. Правда "въехать" в нее с первого прочтения сложно, зато потом не оторветесь. Летние вечера для игры тоже подойдут прекрасно.

Выбирается ведущий, который чертит план лабиринта - прямоугольник размером 4x5 клеток, и никому его не показывает. Каждый из игроков тоже чертит такой прямоугольник, произвольно отмечает на нем клетку, с которой он начнет "путешествие" и показывает ее ведущему в тайне от других игроков.

В любой момент игры каждый игрок находится внутри одной из клеток лабиринта. (Редкое исключение составляют ходы за его пределами, это разрешено правилами.) Ведущий заводит для каждого игрока персональную фишку и передвигает их по лабиринту в соответствии с командами игроков и правилами перемещения по клеткам.

Определяется очередность ходов и начинается игра.

Цель игры - найти настоящий клад (а есть еще и ложный), и вынести его из лабиринта, не будучи раненым или убитым.

Идея в том, чтобы анализируя результаты своих (и чужих!) ходов, разгадать логическим путем истинный план лабиринта и воспользоваться своими знаниями для достижения цели.

Ходы бывают двух видов - перемещение и применение оружия.

После каждого хода любого из игроков, ведущий вслух объявляет либо название объекта, находящегося в клетке, где оказался данный игрок (это делается после перемещений, а также перед первым ходом игрока), либо результат выстрела или взрыва (после применения оружия). При попадании игрока в клетку, где уже находится другой игрок, ведущий не сообщает об этом НИКАК.

Исключение составляет случай, когда в направлении хода располагается стенка лабиринта, тогда ведущий просто говорит "стенка", не повторяя название объекта в текущей клетке, где находится игрок.

"Объектом" может оказаться: 1) "суша" 2) "яма" 3) "река" 4) "устье реки" или просто "устье" 5) "арсенал" 6) "медпункт". В каждом случае в клетке может также оказаться "клад", лежавший там изначально либо принесенный одним из игроков. Ведущий говорит при этом "найден клад" и напоминает игроку о том, что его можно взять (а можно и не брать). Если клад найден на "суше", ведущий может просто сказать "клад".

Кроме того, ведущий немедленно объявляет о выходе игрока из лабиринта ("вышел"). При этом если у игрока "в руках" клад, ему сообщается, яв-

ляется ли клад настоящим или ложным. Ложный клад можно внести обратно в лабиринт и где-нибудь бросить.

План лабиринта рисуется с соблюдением таких правил:

Основное поле лабиринта (внутренность прямоугольника) окружена по периметру стенками (они располагаются на границе двух клеток, имеющих общую сторону) всюду, кроме одной (произвольно выбранной ведущим) клетки - это место называется "выход". Эти стенки называются "капитальными".

На границе любых двух внутренних клеток прямоугольника-лабиринта можно нарисовать "простую стенку". Стенки изображаются более жирной линией по сравнению с отсутствием стенки между клетками. Простых стенок может быть сколько угодно, лишь бы выполнялось правило: в начале игры лабиринта должно быть можно попасть из любой клетки в любую другую, передвигаясь в соответствии с правилами, но НЕ ВЗРЫВАЯ СТЕНОК.

В лабиринте должен быть один арсенал "Ар" и один медпункт "М".

Можно рисовать "реки" - это цепочка (неповторяющихся) соседних клеток, обозначаемых на плане "Р", каждая из которых граничит с предыдущей, а последняя называется "устьем" и обозначается "У" или "Ус". Река "течет" от начала к устью. Граничащие клетки разных рек, включая их устья, а также граничащие, но несоседние в цепочке клетки одной реки (так бывает, например, если река разворачивается на 180 градусов или довольно "длинная") ОБЯЗАТЕЛЬНО нужно разделить стенками, соблюдая требование пункта 2 о "свободе перемещения".

На границе устья реки с внутренней клеткой лабиринта, которая НЕ ЯВЛЯЕТСЯ клеткой реки можно нарисовать "болото" - стрелку, направленную к "устью". У одного устья может быть до трех болот (заболоченная с четырех сторон река из одного устья нарушает правило о "свободе перемещения", так как пройти наружу из "устья" через "болото" нельзя), но болот может и не быть вообще. "Болота" не может быть там, где находится простая стенка.

Можно выбрать несколько клеток и обозначить их на плане одинаковой буквой (обычно выбирается одна из букв Э, Ю, Я или Х, У, Z - поэтому и приходится обозначать устье "Ус", чтобы не путать с их с "игреками") с разными последовательными номерами, начиная с 1. Это будет "цикл ям" или "овраг". Например: Я1, Я2, Я3. Оврагов можно рисовать сколько угодно, лишь бы хватило места для остальных объектов. Разные клетки одного оврага НЕ ОБЯЗАНЫ, но могут располагаться рядом.

Все остальные клетки внутри лабиринта и все вообще клетки снаружи называются "суша" и обозначаются "С". "Суши" должно быть не меньше двух клеток, на которых изначально ведущий располагает два клада - настоящий и ложный, для чего используются специальные фишки или клетки ВРЕМЕННО помечаются Кн и Кл.

Салки с приседанием

Старая, до боли всем знакомая народная игра в салки, или как ее еще называют «пятнашки» имеет огромное количество различных вариантов. Тем не менее, суть игры остается неизменной: водящий-салка должен догнать кого-нибудь из играющих и «запятнать» его, дотронувшись рукой, после чего «запятнанный» становится салкой.

Водящий-салка может «запятнать» только бегущего игрока. Если игрок успел присесть, то он уже не может быть запятнан. Это правило позволяет детям дурачиться и «водить салку за нос», так как они пользуются возможностью вырваться приседанием в самый опасный момент.

Желательно, чтобы салка-водящий не только быстро двигался, но и был хитрецом. Например, он может сделать вид, что гонится за одним, и в самый неожиданный момент осалить (или «запятнать») другого, ничего не подозревающего игрока.

Салки с приседанием можно усложнить, введением еще одного правила: «Третий – не выручается!» При каждом новом водящем-салке выручиться, приседая, могут только двое из преследуемых, ну а третьему придется рассчитывать только на собственные силы и быстроту своих ног.

Записки

Игра рассчитана на большое количество людей, в нее можно играть как в помещении, так и на улице. Один минус – в помещении, после этой игры, все может быть перевернуто верх дном:)

Цель игры – найти приз. Призом может быть что угодно, начиная от игрушки, и заканчивая какой-нибудь вкусностью.

Нам потребуются два листа бумаги и ручка. Один листик делится на десять частей (которые называются записками), другой лист пригодится для плана.

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

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

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

Выигравшим считается тот, кто нашел приз.

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

Жмурки-носилки

Для такой игры понадобится небольшой столик или скамейка, две табуретки и десять каких-либо предметов одинакового размера (горошков, кубиков, бутылочек, мячиков и т.п.)

В одном конце площадки разложите на столике в ряд все десять предметов, которые вы выбрали, например, кубиков. На противоположном конце площадки примерно в 15-20 шагах от столика и параллельно ему поставьте две табуретки. Расстояние между табуретками должно быть 5-6 шагов.

Двое играющих (носильщиков) занимают места на табуретках. Их задача – перетаскать по одному все кубики на табуретки. И тому и другому играющему «норма» дается одинаковая – пять штук. Таким образом, им предстоит сделать по пять рейсов туда и обратно. Кто быстрее справится с задачей – тот и выиграл.

Только вот обязательное условие – перетаскивать-то кубики нужно с завязанными глазами. Поэтому носильщики имеют полное право на внимательное изучение расположения столика с кубиками и табуреток. Потому что вполне возможен вариант: возьмешь кубик, а на обратном пути заблудишься, положишь его не на свою, а на чужую табуретку. «Противник» только спасибо за это скажет, хотя он сам не застрахован от такой же оплошности:)

Итак, еще раз напомним основное правило: выигрывает тот, у кого на табуретке раньше окажется пять кубиков. Кем они туда были доставлены – значения не имеет.

Носильщики с завязанными глазами, передвигаясь по площадке особо не разгуляются и, скорее всего, легко потеряют ориентир и перепутают табуретки, к всеобщему удовольствию наблюдающих за игрой.

Наблюдающие тоже не должны зря терять время, пусть следят за тем, чтобы носильщики не столкнулись при встречном движении, а также ориентируют «заблудившегося»:)

Когда, наконец, на чьей-то табуретке окажется пять кубиков – ее хозяин объявляется победителем, и получает право вызвать кого-либо на повторное состязание.

Земельки

Эта игра имела более опасную вариацию известную под названием "Ножечки". Тем не менее, в этот вариант тоже играли- детишки помладше. Нужен приличный кусок земли, на котором надо нарисовать большой круг и поделить его по числу участников игры на сектора.

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

ошибки опять же назначать по сколько "ступней земли" теряет оштрафившийся. Задача игры - завоевать всю землю.

Записки

Игра рассчитана на большое количество людей, в нее можно играть как в помещении, так и на улице. Один минус – в помещении, после этой игры, все может быть перевернуто верх дном:)

Цель игры – найти приз. Призом может быть что угодно, начиная от игрушки, и заканчивая какой-нибудь вкусностью.

Нам потребуются два листа бумаги и ручка. Один листик делится на десять частей (которые называются записками), другой лист пригодится для плана.

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

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

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

Выигравшим считается тот, кто нашел приз.

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

Считай – не сбивайся!

Наверняка, многим известна такая арифметическая игра: например, сосчитать вслух до 30, пропуская числа, которые делятся либо оканчиваются на три. Суть этой игры состоит в умении сосредоточиться на счете.

Игроки сидят в кругу. Кто-либо открывает счет, и за ним по часовой стрелке все начинают один за другим быстро называть порядковые номера, пропуская те, которые исключены по условиям игры.

Кто ошибается – выходит из игры, а следующий за ним играющий начинает считать сначала, с единицы. Досчитали до 29 (так как 30 называть нельзя) – счет ведется в обратном порядке, соблюдая те же условия игры.

Нельзя допускать, чтобы игра замедлялась, все должно происходить быстро. Как только кто-то задумался или запнулся – считает следующий за ним игрок. Запнувшийся же игрок выходит из игры.

Чем меньше остается игроков в кругу – тем ожесточеннее ведется борьба между ними. В конце концов, в игре остаются два самых «устойчивых» игрока, между которыми происходит финальная битва, которая определяет победителя

Девять стеклышек

Можно использовать не стекла а плоские камешки. Нужен мячу 9 стеклышек, выкладываются в центре нарисованного квадрата по типу как для крестиков-ноликов (по три квадратика в три ряда).

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

Четвертый лишний.

В эту игру хорошо играть вдвоем или втроем, но одному тоже неплохо. Придумываются четыре названия предмета. Дальше игроки по очереди должны называть какой-то признак, который объединяет три из них и исключает четвертый

Анаграмма

Анаграмма слова - это результат перестановки его букв в другом порядке. При этом может получиться другое слово - "апельсин -> спаниель" (это одна из наиболее красивых известных анаграмм), а может и не получиться - скажем, "вторник-ноквирт"; в любом случае можно отгадывать исходное слово по результату. Можно (и довольно поучительно) играть на иностранных языках, правда, тут очень важно знать правописание.

Номера

Игра помогает развить устный счёт на первом десятке цифр. Идеально подходит для того, чтобы скоротать время в ожидании чего-либо. Необходимый реквизит- транспортный билет, билет из кино, в крайнем случае денежная купюра.

Для того чтобы играть было интересно, билеты надо выбрать наугад и друг другу не показывать. Предположим, что у первого игрока номер билета 16374, а у второго 20450. Первый игрок называет первую цифру из своего номера - 1. У второго игрока цифра больше на единицу и значит первый должен ему отдать одну расчетную единицу, обговоренную заранее. Напри-

мер, конфетку, фисташку, семечку. Удобно рассчитывать попокорном. На втором ходу преимущество у первого игрока на целых 6 единиц. И соответственно он получает 6 фисташек. И так далее. Игра тем интересна, что результат не предсказуем. Билеты достаются случайно. Можно играть не на предметы, а на повторяющиеся действия. Наверняка каждому в своей жизни приходилось кричать петухом из окна. Это как раз вариант расплаты в такой игре. Так что проявляйте свою фантазию!

Крэпс

Игра, кажется, английская, но от какого слова происходит название, сказать затрудняюсь. Ведется двумя обычными игральными костями (кубиками), с числом очков от 1 до 6 на гранях каждой из них. Фактически, играет один человек или много игроков поочередно.

Игрок бросает кости и складывает выпавшие очки.

Если выпало 2, 3, или 12 - это мгновенный проигрыш. Игра окончена.

Если 7 или 11 - мгновенный выигрыш.

Если выпало другое число очков (4, 5, 6, 8, 9 или 10), игрок продолжает бросать одновременно обе кости, пока не выпадет либо вновь то же число очков - это выигрыш, либо семерка - это проигрыш.

Испорченный телефон

Все садятся в рядок. Левый крайний участник шепчет что-то своему соседу на ухо, тот - дальше. Правый крайний говорит вслух то, что до него дошло. Тот, кто начинал, сообщает, что именно хотел передать он. Порой искажения бывают очень забавными. После каждого "звонка" надо пересаживаться, чтобы все смогли побывать на концах "провода".

Вопрос соседу

Все садятся в круг, ведущий - в центре. Он подходит к любому игроку и задает вопрос, например: "Как тебя зовут?", "Где ты живешь?" и т.д. Но отвечать должен не тот, кого спрашивают, а его сосед слева. Если ответит тот, кого ведущий спрашивал, он должен отдать фант. После игры фанты разыгрывают.

Над сеткой – два мяча

Это почти что волейбол. Только играют в нее двумя мячами. Ни в коем случае нельзя допустить, чтобы на твоей стороне площадки оказались оба мяча (- очко). Надо стараться как можно быстрее отправить мяч на сторону соперников. Играют на время (например, 2 тайма по 3 минуты). Розыгрыш каждого очка начинается с «взаимной подачи».

Где мяч

Отойди от мяча на пять – шесть шагов. Посмотри на него. Пусть товарищи завяжут тебе глаза. Полный поворот кругом! Осталось подойти к мячу и ударить по нему. Это непросто! Попробуй!

Угадай-ка

Одна команда загадывает слово. Часть игроков пытается изобразить его пантомимикой, вторая команда - угадать. Если отгадывают – меняются ролями.

Мишки и шишки

По полу рассыпают шишки. Двум игрокам предлагают их собрать лапами больших игрушечных мишек. Выигрывает тот, кто соберет больше.

Лиса и зайчик

Дети стоят в кругу. Двум из них, стоящих напротив, дают игрушки (одному - лису, другому – зайца). По сигналу дети начинают передавать эти игрушки по кругу. «Заяц» убегает, а «лиса» его догоняет.

Угадай предмет

В большую картонную коробку складывают разные предметы (кубики, карандаши, машинки, мозаика). Сверху коробка закрывается платком. Ребенок берет наощупь предмет и пытается угадать, что это такое.

Ромашка

Из бумаги делается ромашка – лепестков столько, сколько детей. На обратной стороне каждого лепестка написаны смешные задания. Дети отрывают лепестки и выполняют задания (ходят гуськом, кукарекают, прыгают на одной ножке, поют песенку, повторяют скороговорку).