МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

АМУРСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ

Отделение № 1

Методическая копилка вожатого

Выполнил:

Адлер Константин Романович

Специальность: 44.02.02

Преподавание в начальных классах

Курс 2, группа 125

Благовещенск 2016 г.

**Содержание**

1. Названия и девизы отряда (3-25)
2. Речёвки и кричалки (26-34)
3. Игры на знакомство (35-47)
4. Игры на выявление лидера (48-54)
5. Игры на сплочение коллектива (55-60)
6. Подвижные игры (61-100)
7. Интеллектуальные игры (101-109)
8. Игры на воде (110-117)
9. Игры в плохую погоду, в помещении (118-141)
10. Комплекс упражнений на утреннюю зарядку (142-144)
11. Коллективно-творческое дело (145-160)

**Названия и девизы отряда**

**Отряд: ФИФ**

Девиз: «Физкультурные, инициативные, фантазеры. Это правда, а не миф — никого нет лучше ФИФ».

**Отряд: NonStop**

Девиз: Неважно, что произойдет - NonStop всегда идет вперед!

**Отряд: Дружба**

Девиз: Миру-мир, войны ненужно, мы отряд назвали дружба!

**Отряд: Беспредел**

**Девиз:** «Беспредел» - это круто! «Беспредел» - это класс!

Мы живем совсем не худо, Вы соскучитесь без нас!

**Отряд: Дельфин**

**Девиз:** Дельфин всегда плывет вперед и никогда не отстает.

**Отряд: Динамит**

**Девиз:** Если лагерь наш гремит, это сделал Динамит!

Девиз:Мы не рушим, не взрываем - Веселим и зажигаем!

**Девиз:** Мы ребята (или спортсмены,) классные.

Мы - взрывоопасные.

Кто сегодня победит? Ну, конечно, «Динамит»!

**Отряд: Экстрим**

**Девиз:** «Экстрим» - это круто! «Экстрим» - это класс!

«Экстрим» - это только для нас!

**Отряд: Юность**

**Девиз**: Мы самые юные, Самые смелые.

Все говорят, А мы, делаем!

**Отряд «Топтышки**» –

**Девиз** :«Мы веселые топтышки, мы ребята-шалунишки!»

**Отряд «Совята»**

**Девиз:** «Совят ничем не испугать, совята учатся летать!»

**Отряд: 220 Вольт**

**Девиз:** Мы не можем без движенья, Мы всегда под напряженьем,

Искру вашу распалим, Всех вокруг подзарядим.

Девиз: Если надо что-то сбацать! Мы врубаем 220!

**Отряд: Данко**

**Девиз:** Гореть так ярко, как сердце Данко!

**Отряд: «Crazy dance**

**Девиз:** Живем - разумно, творим - чудеса,

Любим - безумно! Crazy? Да!

**Отряд:** «**Топтуны»**

**Девиз:** «Идите вдаль от нас, а то затопчем в грязь!»

**Отряд: Червячки  
Девиз:** Обломаем все крючки - мы крутые червячки!  
  
**Отряд: Гриффиндорцы  
Девиз:** Смелость, доблесть, красота - Вот он наш девиз. Ждёт нас приключений куча, С нами веселись.  
  
**Отряд: Апельсин**  
**Девиз:** мы все дольки апельсина. Мы дружны и неделимы.  
  
**Отряд: Банда**  
**Девиз:** Командир: - Почему мы самы прикольные? Отряд: - Да потому что мы банда! К: Почему мы саме первые? Отряд: - Да потому что мы банда!   
  
**Отряд: Лампочка**  
**Девиз:** Нам всё до лампочки  
  
**Отряд: Кнопочки**  
**Девиз:** Не садись на кнопочку, а то уколешь попчку.  
  
**Отряд: Белки**  
**Девиз:** А у нас девиз таков - Не пускать в дупло врагов!  
  
**Отряд: Ночной дозор**  
**Девиз:** Днем смотри во все глаза, а ночью можешь спать. Ночной дозор спасет всегда, сразим любого мы врага!

**Отряд: Бегущие в ночи  
Девиз:** Мы Бегущие в Ночи, если видел, то молчи.  
  
**Отряд: Чемпионы  
Девиз:** Максимум спорта, максимум смеха! Так мы быстрее добьемся успеха. Если другой отряд впереди, мы ему скажем Ну погоди!  
  
**Отряд: Чудаки  
Девиз:** На яву мы и во сне. Мы на суше и в воде. Мы всегда идём вперёд. Чудаков удача ждёт!

**Отряд: Пингвины  
Девиз:** Мы пингвины просто класс, победи попробуй нас  
  
**Отряд: Курятник  
Девиз**: Петухи и курочки - разные фигурочки  
  
**Отряд: Черепашки  
Девиз:** Тише едешь - дальше будешь.  
  
**Отряд: Лунатики  
Девиз:** Ходим ночью, ходим, днем, никогда не устаем.  
  
**Отряд: Светлячок  
Девиз:** Хоть свет наш слаб и мы малы, но мы дружны и тем сильны.  
  
**Отряд: Улыбка  
Девиз:** Жить без улыбки — просто ошибка, всюду улыбки — повсюду добро.  
  
**Отряд: Утята  
Девиз:** Кря! Кря? Кря! Не крякай зря.  
  
**Отряд: Капитошка  
Девиз:** Дождик каплет по дорогам, но совсем не скучно нам. Мы играем и поем, очень весело живем.  
  
**Отряд: Одуванчик  
Девиз:** Держаться вместе, чтоб не сдуло.  
  
**Отряд: Радуга  
Девиз:** Мы, как радуги цвета, неразлучны никогда.  
  
**Отряд: Звоночек  
Девиз:** Звеним, звеним мы целый день, звонить, однако, нам не лень.  
  
**Отряд: Робинзон  
Девиз:** Не нужны нам няни. Мы — островитяне.  
  
**Отряд: Искрята  
Девиз:** Мы веселые ребята, потому что мы — Искрята!

**Отряд: Дельфин  
Девиз:** Дельфин всегда плывет вперед и никогда не отстает.  
  
**Отряд: Спасатели  
Девиз:** Чип и Дейл спешат на помощь, но и мы не отстаем.  
  
**Отряд: Витамин  
Девиз:** Витамин — это сила, это бодрость, это жизнь.  
  
**Отряд: Неугомон  
Девиз:** Скуку, лень из сердца вон — наш отряд «Неугомон».  
 **Отряд: Прометен  
Девиз:** Зажги огонь в сердцах людей, как это сделал Прометей.  
  
**Отряд: Алые паруса  
Девиз:** Ветер дует в паруса , юность верит а чудеса.  
  
**Отряд: НЛО  
Девиз:** По всем галактикам летать, друзей в беде не оставлять.

**Отряд: Экипаж  
Девиз:** Экипажа лучше нас нет в лагере сейчас!  
  
**Отряд: Высшая лига  
Девиз:** А девиз наш таков — больше дела, меньше слов!  
  
**Отряд: Кроссворд  
Девиз:** Если хочешь нас узнать, то попробуй разгадать!  
  
**Отряд: Бумеранг  
Девиз:** Пущен верной рукой.  
  
**Отряд: Семейка  
Девиз:** Мы семейка проста класс — все в семье у нас атас!  
  
**Отряд: Охотники за удачей  
Девиз:** Нам нужна всегда удача, только так, а не иначе!

**Отряд: РМИД  
Девиз:** Республика мальчишек и девчонок сильнее всех содружеств на Земле.  
  
**Отряд: Коммерсанты  
Девиз:** Мы коммерсанты рыночного века, в наших руках судьба человека.  
  
**Отряд: БЭМС  
Девиз:** Боевые, Энергичные, Молодые, Симпатичные.  
  
**Отряд: СЛОН  
Девиз:** Самый Лучший Отрад — Наш!  
  
**Отряд: Искра  
Девиз:** Из искры возгорится пламя!  
  
**Отряд: Феникс  
Девиз:** Гореть и других зажигать.  
  
**Отряд: Лидер  
Девиз:** Если быть, то быть лучшими!  
  
**Отряд: Мы  
Девиз:** Когда мы едины — мы непобедимы!  
  
**Отряд: Стиль  
Девиз:** Выбери свой стиль  
  
**Отряд: Sprite  
Девиз:** Не дай себе засохнуть!  
  
**Отряд: Новое поколение  
Девиз:** Не доволен — возражай, возражаешь — предлагай, предлагаешь — делай, берись за дело смело!  
  
**Отряд: Philips  
Девиз:** Изменим себя к лучшему.  
**Отряд: Женский батальон  
Девиз:** Наши мужики всем мужикам — мужики.  
  
**Отряд: Maximum  
Девиз:** Сто процентов хорошего поведения.  
  
**Отряд: ООН  
Девиз:** Отряд Особого Назначения.  
  
**Отряд: Большой Привет!  
Девиз:** Проблем у нас, ребята, нет - мы отряд "Большой Привет!  
  
**Отряд: Амазонки и Кролики  
Девиз:** У нас шарики за ролики, амазонки мы и кролики!  
  
**Отряд: Надежда  
Девиз:** Умирает последней.  
  
**Отряд: Тормоза  
Девиз:** Тормозим мы все подряд, два вожатых и отряд.  
  
**Отряд: Пупки  
Девиз:** Наш девиз 4 слова: мы пупки и это клево!  
  
**Отряд: Герман Титов  
Девиз:** Не первый, зато жив и здоров!  
  
**Отряд: Носки  
Девиз:** Нас не сломать!!!  
  
**Отряд: Город теней  
Девиз:** Готы, зомби и вампиры, Приходите все сюда, Другого города теней Вы не найдете никогда!  
  
**Отряд: СССР  
Девиз:** Союз Самых Современных Ребят!  
  
**Отряд: Tайд  
Девиз:** Грязь - это сила, грязь - это класс, возьмем мы эту силу и спустим в унитаз!  
  
**Отряд: Котлеты  
Девиз:** Всегда готовы!

**Отряд: Хохляндия  
Девиз:** Хохляндия - страна солнца и сала!  
  
**Отряд: Playboy  
Девиз:** Сделал дело - помой тело!  
  
**Отряд: Торнадо  
Девиз:** Наезжать на нас не надо, Потому что мы торнадо!  
  
**Отряд: Гранд  
Девиз:** Мы супер Банда, Нет лучше Гранда!  
  
**Отряд: Пираты Карибского моря  
Девиз:** Мы, пираты, молодцы – умные, спортивные! На все руки мастера и, конечно, сильные!  
  
**Отряд: SOS  
Девиз:** Служба Оперативного Спасения  
  
**Отряд: Шнурки  
Девиз:** Нас не развязать!  
  
**Отряд: ВВО  
Девиз:** Все в отряд!  
  
**Отряд: PEPSI  
Девиз:** Мы шепим и пенимся, победой не поделимся

**Отряд: Пионерские пельмени  
Девиз:** Пионерские пельмени - вы таких еще не ели!  
  
**Отряд: NonStop  
Девиз:** Неважно, что произойдет - NonStop всегда идет вперед!  
  
**Отряд: Тинэйджеры  
Девиз:** Мы ребята заводные, Наш девиз не падать вниз, И держаться за карниз!  
  
**Отряд: МТС  
Девиз:** Мы мобильные ребята из команды МТС! МТС - высший класс, в мире лучше нету нас!  
  
**Отряд: Интернет  
Девиз:** Наш отряд INTERNET, нас на свете лучше нет! Адрес точно говорю - Лагерь \_\_\_\_\_ , точка ру!

**Отряд: Комета  
Девиз:** Комета на небе, а мы -на земле! До здравствует счастье всегда и везде!  
  
**Отряд: Девятая рота  
Девиз:** Ни шагу назад , Ни шагу на месте, а только вперёд и только все вместе!  
  
**Отряд: Дружба  
Девиз:** Миру-мир, войны ненужно, мы отряд назвали дружба!  
  
**Отряд: В теме  
Девиз:** Опустись на колени, Первый на сцене, Толпа на измене, Вместе мы - В ТЕМЕ!!!  
  
**Отряд: Кактусы  
Девиз:** Всегда мы вместе, всегда мы рядом, кактусы всегда с отрядом!  
  
**Отряд: Семейка Адамсов  
Девиз:** Мы семейка просто класс, все в семейке у нас атас!  
  
**Отряд: Coca-Cola  
Девиз:** мы ребята Coca-Cola, жить не можем без прикола!  
 **Отряд: Лучшие  
Девиз:** Мы всегда с отрядом вместе, лучшие на первом месте!  
  
**Отряд: Клеопатра  
Девиз:** Клеопатра своей красотой поведёт весь мир за собой!  
  
**Отряд: ПНД  
Девиз:** ПНД идет вперед, всем отрядам нос утрет!  
 **Отряд: Звезда Адреналин  
Девиз:** Мы ЗВЕЗДА АДРЕНАЛИН, Всех на свете победим. Не уступим никогда, Будем первыми всегда!  
  
**Отряд: Камелот  
Девиз:** Камелот - всегда вперед, всегда был первым Камелот!  
  
**Отряд: Поезд  
Девиз:** Очень шумные ребята!!! Мы же поезд не вагон. Нету лучше нас отряда, Поезд наш к победе GO!!!  
  
**Отряд: Созвездие  
Девиз:** Светят звёзды в вышине, в нашей маленькой стране, звёзды шлют нам свой привет, дарят нам тепло и свет!  
 **Отряд: Молодёжь 21 века  
Девиз:** Мы молодёжь 21 века, всегда и везде мы добъёмся успеха! Мы к вам прилетели с обычной планеты, Нечего сверестественного в нас нету, Но лучшими будем, победу добудем, Всех кто в этом поможет никогда не забудем!  
  
**Отряд: Ночной кружок макроме  
Девиз:** А что, названия не достаточно?  
  
**Отряд: Бригада  
Девиз:** Мы ребята из Ростова, нам живется очень клево! И бригаду мы собрали, чтобы вы не унывали! Бригада - сегодня, бригаде - всегда, бригада - for ever, бригаде – ура!  
  
**Отряд: Рекорды  
Девиз:** Рекорды - всегда, рекорды - везде, рекорды на суше и даже в воде!  
  
**Отряд: Преданые короля  
Девиз:** Всегда, во всём вперёд за королём!

**Отряд: Королевство Эльфов  
Девиз:** Через стены к звёздам!  
 **Отряд: Лучшие  
Девиз:** Зажжем огонь в сердцах людей, как это сделал Прометей!  
  
**Отряд: Лесная братва  
Девиз:** Мы Лесная братва маршируем раз-два, победим любого - раз и готово!  
 **Отряд: Кипиш  
Девиз:** Эй, чувак, ты слышишь?- Это мы команда - КИПИШ!  
 **Отряд: Активы  
Девиз:** Активны ночью, активны днем, Активны всегда, везде и во всем!

**Отряд: ОМОН  
Девиз:** Отряд молодёжи особого назначения!  
  
**Отряд: Кристал  
Девиз:** Кем бы в жизни ты не стал, всегда будь чистым как кристал!  
  
**Отряд: Мушкетеры  
Девиз:** Знай враг наш флаг, звон шпаг, честь! Есть мушкетеры? Есть!  
  
**Отряд: Мамонты  
Девиз:** Гром гремит, кусты трясутся - это мамонты несутся!  
 **Отряд: ПУПС  
Девиз:** Пусть Успех Приходит Сам  
  
**Отряд: Улыбка  
Девиз:** Улыбайся каждый раз, для здоровья это класс!  
  
**Отряд: Алые паруса  
Девиз:** Плыви всегда, плыви везде и путь найдешь к своей мечте!

**Отряд: Дружные ребята  
Девиз:** Супер дружные ребята класс, дружные ребята не подводят вас!  
  
**Отряд: От заката до рассвета  
Девиз:** От заката до рассвета мы готовы делать это!  
 **Отряд: Поколение  
Девиз:** Рваные джинсы, кеды, кроссовки - мы поколение новой тусовки!  
 **Отряд: Крутые перцы  
Девиз:** Перцем стал - так не пищи, легкой жизни не ищи!  
  
**Отряд: Рваный кед  
Девиз:** Даже если дырка в кеде, все равно бежим к победе!  
  
**Отряд: Друзья  
Девиз:** Раз много, много раз! Нас много, много нас! Мы отряд - отряд друзей! С нами вместе веселей!!  
 **Отряд: ШОК  
Девиз:** Шумные! Озорные! Киндеры!  
  
**Отряд: Тюбик  
Девиз:** Не надавишь - не получишь!  
  
**Отряд: Дурдом  
Девиз:** Как отряд мы назовём - так мы в нём и проживём!  
  
**Отряд: Василечки  
Девиз:** Мы цветочки василечки, очень любим пирожочки! Василек, василек, мой любимый цветок! Кто не любит Василек тот получит между ног!  
  
**Отряд: Сорви голова  
Девиз:** Раз – два, Сорви голова! Это названье звучит здесь всегда! Здесь собралась вся крутая братва, названье ее - Сорви голова!

**Отряд: Голливуд  
Девиз:** Раз в Голливуде нас не ждут. Мы Голливуд устроем тут!  
  
**Отряд: Фаворит  
Девиз:** Фаворит - всегда стоит!  
  
**Отряд: Зачинщики  
Девиз:** Если где-то что-то происходит, - знайте, - это сделали мы!  
  
**Отряд: Опять 25  
Девиз:** 25 на небе звёзд, 25 в отряде нас, кто не знает нас ещё, тот узнает нас сейчас!  
  
**Отряд: Голодные бурундучки  
Девиз:** Ни шагу назад, ни шагу на месте, а только на полдник и только все вместе!!!  
  
**Отряд: Непобедим  
Девиз:** Наш девиз НЕПОБЕДИМ: возбудим и не дадим!  
  
**Отряд: Карапузы  
Девиз:** Сиськи шлёпают по пузу!  
 **Отряд: ШОК  
Девиз:** Шок! Ура! Мы будем первые всегда! У нас - удар, У нас - бросок, Мы разотрем всех в порошок!  
  
**Отряд: 3D  
Девиз:** Кинодети из 3d спецэффекты могут все!  
  
**Отряд: Шпана  
Девиз:** Со Шпаною шутки плохи, вам сейчас придет хана. Шире рты откройте лохи, в бой идет одна Шпана!  
 **Отряд: Незабудки  
Девиз:** Мы не гуси, мы не утки, мы ребята - незабудки. Не забудем спать всю ночь и друзьям своим помочь.

**Отряд: Звезда  
Девиз:** Веселись, гуляй братва - вас приветствует ЗВЕЗДА!  
  
**Отряд: Адреналин  
Девиз:** У нас в крови адреналин и наш отряд не победим!  
 **Отряд: Гроздья рябины  
Девиз:** Конфеты, бублики долой, рябину мы едим гурьбой!  
  
**Отряд: Айболит  
Девиз:** Тут болит и там болит - а вполне здоровый вид!  
  
**Отряд: Зажигалки  
Девиз:** Зажигаем вместе, зажигаем навсегда!  
 **Отряд: БиС  
Девиз:** Братья и сестры. Попросту БиС. В нашем отряде все зашибись!  
  
**Отряд: Дискомалярия  
Девиз:** Много драйва, много стиля – это дискомалярия.  
 **Отряд: Тачки  
Девиз:** Мы дети чумовые, ребята озорные. Мы тачками зовемся. Звоните нам, и мы припремся.  
  
**Отряд: VIP  
Девиз:** Мы не Земфиры, не Кобзоны, а очень важные персоны.  
  
**Отряд: Экстремалы  
Девиз:** Не смотрите, что мы малы, мы - крутые экстремалы.  
  
**Отряд: Матроскин и Ко  
Девиз: Выполним все конкурсы, выполним задания, потому что мы матроскин** и компания.  
  
**Отряд: Отряд бобрят  
Девиз:** Привет бобер! Сам бобер! Да не ссорьтесь вы бобры, ведь в «Лагере» все равны  
  
**Отряд: Акуна Матата  
Девиз:** Акуна-матата - наш девиз. Акуна-матата с нами веселись, Акуна-матата - это значит нет проблем. Акуна-матата - удача наш тотем.

**Отряд: Орбита FM  
Девиз:** Это не радио, это отряд, попал сюда и жизни рад. Жить интереснее будет вдвойне, мы на правильной волне!  
  
**Отряд: Остров свободы  
Девиз:** Мы на острове свободы без родителей живем и творим здесь что попало, но потом все уберем.  
  
**Отряд: Самураи  
Девиз:** уки-муки, зяки-зяки, мураками и мияки, ямомото и кинзо, нам в отряде "хоросе". Мы живем не унываем, потому что соблюдаем кодекс чести самурая.  
  
**Отряд: Весёлые ребята  
Девиз:** Быть веселым - это значит привлекать всегда удачу!  
  
**Отряд: Смешарики  
Девиз:** Дома мы не усидели и в "Лагерь" прилетели. Ждут нас славные дела, дружно крикнем мы "Ура!"  
 **Отряд: Гномы  
Девиз:** Гном встал - не пищи, легкой жизни не ищи.  
  
**Отряд: Реклама на 1-ом  
Девиз:** Мы лучше!  
  
**Отряд: Царство № 2  
Девиз:** Нет капризам да зарядке. В нашем царстве все в порядке.  
  
**Отряд: Comedy Club  
Девиз:** Нам весело вместе, нам вместе смешно, смеется "Лагерь" и нам хорошо!  
  
**Отряд: Беглецы  
Девиз:** Мы в городе всем надоели. Сбежали в тайгу мы сюда. Нам здесь хорошо и уютно и будем мы жить здесь всегда.  
  
**Отряд: Ангелочки  
Девиз:** Мы такие ангелочки, не дадим поспать и ночки.  
  
**Отряд: Лесные Трехполосые Бурундуки  
Девиз:** Бурундуки опасней (смешнее, круче - смотря по обстоятельствам) всех! Их-их!!  
  
**Отряд: Серая Гвардия  
Девиз:** Серая! Гвардия! Глаз острее, нюх вернее, и клыки не подведут!  
 **Отряд: Зоркие Волки  
Девиз:** Мы зоркие волки, Не стройте напрасно глазки, Укусим, утащим, и луны заберем!  
 **Отряд: ОРТ  
Девиз:** Оригинальные, романтичные, талантливые. Первый покажет!  
  
**Отряд: Банда  
Девиз:** Мы отличная команда - называемся мы БАНДА!  
 **Отряд: Орки  
Девиз:** Мы рождены, чтоб эльфы стали пылью! Или авторская версия, не для печати девиз: ничего на свете лучше нету, чем поджарить эльфа как котлету!  
 **Отряд: Мадагаскарские пингвины  
Девиз:** Пингвин, он и в Африке Пингвин  
 **Отряд: Danceland  
Девиз:** Наши танцы - это спорт, А спорт - здоровый дух и тело, Танцуем все и без хлопот, Идём по жизни смело.  
 **Отряд: Лесные шишки  
Девиз:** Мы братва - лесные шишки, Все тихони словно мышки, Не гуляем по углам, Все на свете пополам.  
 **Отряд: Лесной дозор  
Девиз:** Мы ваш отдых охраняем, Будет круто - обещаем!  
  
**Отряд: Зачинщики  
Девиз:** Если где-то что-то происходит, знайте, - во всем виноваты мы!  
 **Отряд: Hollywood  
Девиз:** Голливуд нас не зовут, поголивудим мы и тут.  
  
**Отряд: Нестандартный вариант  
Девиз:** Не нравится --критикуй, критикуя предлагай!  
 **Отряд: Дети  
Девиз:** Дорогие соперники будем друзьями - вы впереди, а мы перед вами!  
 **Отряд: Дикий Кайот  
Девиз:** С нами песню запевай- вай- вай- вай, И с кайотом не скучай- ай- ай- ай, Будет весело тебе- е- е- е, Будет весело и мне- е- е- е, Быстро вертится земля- я- я- я, Ты ковбой, ковбой и я- я- я- я!  
  
**Отряд: Веснушки  
Девиз:** Солнца лучик любит нас. Мы веснушки - супер класс.  
 **Отряд: Семья Веселяки  
Девиз:** Веселяки, каки- бяки, мы живём как труляляки, Пляшем, бегаем, смеёмся. Где не надо, не плюёмся.  
  
**Отряд: Масти  
Девиз:** Ах, какие страсти, На ринг выходят масти, Если слышишь крики- выходят крести, пики, Вышли черви, буби- мы девчонок любим!  
 **Отряд: Утомленные лагерем  
Девиз:** Гордо пройдем по линейке позора. Мы едем домой, к чему разговоры? Вот и настал момент расставанья, Бросаем отряды! Всем, всем до свиданья!  
  
**Отряд: Молодежь  
Девиз:** Мы не курим, вообще, и не пьем, В корпусах никогда не ночуем, А танцуем и дружно поем, И на смене еще повоюем!

**Отряд: Пионеры  
Девиз:** Где наши пионеры, там веселье, смех, ведь наши пионеры лучше всех.  
 **Отряд: Пупсики  
Девиз:** Пупсиков любят, пупсиков знают, пупсиков в лагере все обожают!  
  
**Отряд: 26 поросят  
Девиз:** Поросята, поросята, развеселые ребята, 26 нас поросят, Два вожатых и отряд, Мы приветствуем гурьбу - Развеселым громким ХРЮ!  
 **Отряд: Розовые слоники  
Девиз:** Слоники - нет беды, розовый я и ты...  
  
**Отряд: Сердце Сибири  
Девиз:** Сердце Сибири - богатство России. А наш лагерь лучший в мире.  
 **Отряд: Лица солнечной национальности  
Девиз:** О да, ура! Мы будем первыми всегда! Мы лучше вас, мы круче всех, нас ждет всегда во всем успех!  
  
**Отряд: Охотники за удачей  
Девиз:** Нам всегда нужна удача, только так, а не иначе!  
  
**Отряд: Русалочки  
Девиз:** Скуку, лень из сердца вон - с нами тётка Черномор!  
 **Отряд: Взгляд  
Девиз:** Большой Брат смотрит за тобой!  
  
**Отряд: Объектив  
Девиз:** Без пристрастий.  
  
**Отряд: Клопы  
Девиз:** Покусаем - там и тут, Нас клопов - победы ждут!

**Отряд: BEST  
Девиз:** Только ради первых мест!  
  
**Отряд: Экстрималы  
Девиз:** Мы ребята экстрималы, нам одной победы мало, и на суше, и в воде, будем первыми везде.  
  
**Отряд: Молодежь  
Девиз:** Нас утром не разбудишь, нас ночью не найдешь, отряд мы просто СУПЕР, зовёмся МОЛОДЕЖЬ!  
  
**Отряд: Шуба-дуба  
Девиз:** Кто шагает дружно в ряд? Иностранный наш отряд. Меньше дела, больше слов. И девиз у нас таков: Кто однажды рухнул с дуба - Записался в шуба – дуба!  
  
**Отряд: Кеды  
Девиз:** Хоть в одном мы будем кеде, Все - равно придем к победе. Тем, кто в кедах возраст не помеха, Кеды, кеды вот залог успеха.  
  
**Отряд: Аврора  
Девиз:** Аврора знает, Аврора бьется, Аврора всегда победы добьется.  
  
**Отряд: Моряки  
Девиз:** Друг за друга мы горой, Таков обычай наш морской. Каждое утро улыбкой встречай, Если товарищ в беде – выручай!  
  
**Отряд: Отряд имени завхоза  
Девиз:** Чтоб цвели в "..." розы, надо слушаться завхоза!  
  
**Отряд: Stalker  
Девиз:** Преграды в пути нам не помеха - всегда и везде добьемся успеха!  
  
**Отряд: Вожатики  
Девиз:** Стал вожатым, не cпеши легкой жизни не ищи!  
  
**Отряд: Пятый Элемент  
Девиз:** Мы пятый элемент, восьмое чудо света, мы лучшие из лучших узнают все об этом!  
 **Отряд: Первый FM  
Девиз:** Это не радио это отряд!  
  
**Отряд: Кипиш  
Девиз:** Кипучая, певучая, игривая, шпана!  
  
**Отряд: Фортуна  
Девиз:** На Фортуну мы приплыли, никого мы не забыли, будем весело мы жить, бегать, плавать и дружить!  
  
**Отряд: Максимум  
Девиз:** Максимум - силы, максимум - смеха, так мы быстрее добьемся успеха!  
  
**Отряд: Ястребы  
Девиз:** Ястреб - птица гордая, пока не пнешь, не полетит!  
  
**Отряд: Работницы  
Девиз:** Мы против серости вокруг - оригинальность вот наш друг. Ура товарищи, ура!  
  
**Отряд: Дикий-дикий запад  
Девиз:** У нас ковбои сильные индейцы просто класс, Разбойницы красивые, а вместе мы атас!!!!  
  
**Отряд: БэГиС  
Девиз:** Живём и работаем под девизом: Быстрые, Энергичные, Грациозные и Симпатичные!  
  
**Отряд: Альтернатива  
Девиз:** Альтернатива – реальная (страшная, новая, клевая) сила!  
 **Отряд: Пионэры  
Девиз:** В поход сходить, на дискач и в столовую, ответим дружно - всегда готовы мы!

**Отряд: Полуфабрикаты  
Девиз:** Дружбу сохраняет ловко, двойная целлофановая упаковка!  
  
**Отряд: Гастролеры  
Девиз:** Мы к вам заехали на час...  
  
**Отряд: Гламур  
Девиз:** Гламурненькое небо, гламурненькое Солнце, гламурненькое море, гламурненький верблюд. Гламурненький мой лагерь, гламурные ребята, в гламурнейшем отряде гламурненько живут! (от розового цвета должно рябить в глазах)  
  
**Отряд: GTA  
Девиз:** Скорость, драйв и острота, мы команда ГЭТЭА  
  
**Отряд: DVD  
Девиз**: Если к нам в отряд прийти, без фингала не уйти!  
  
**Отряд: Форум  
Девиз:** Мы на форуме живём, дружно песенки поём!  
  
**Отряд: Путешественники  
Девиз:** Петербург, Москва и Пермь - побывать там нам не лень!  
  
**Отряд: Як-цуп-цоп  
Девиз:** Здесь мы здорово живём, Польку пляшем и поём!  
  
**Отряд: Полуфабрикаты  
Девиз:** Дружбу сохраняет ловко, двойная латексная упаковка!  
  
**Отряд: Офис  
Девиз:** Тебе повезло, ты не такой как все...!  
  
**Отряд: Разбойники  
Девиз:** Раз, два, три, четыре, Мы разбойники крутые; Пять, шесть, Очень любим есть, Семь, восемь, Друга мы в беде не бросим, Девять, десять, Знаем очень много песен  
  
**Отряд: Энергия  
Девиз:** Мы ребята клёвые, станцуем и споём - а ну-ка поддержите нас, иначе мы сблюём!  
  
**Отряд: Тусовка  
Девиз:** Модные джинсы скейт и кроссовки мы дети мечты, мы дети тусовки!  
  
**Отряд: Бригантина  
Девиз:** Нету скуки, нету тины на борту у бригантины!  
  
**Отряд: Булавки  
Девиз:** Не смотря на все проколы - наша жизнь полна приколов!  
  
**Отряд: Монолит  
Девиз:** У отряда монолит дружба крепче чем гранит!  
  
**Отряд: Интернет  
Девиз:** Мы команда интернет - наш девиз проблемам - нет.  
  
**Отряд: Муравьи  
Девиз:** Мы веселые ребята - Коротышки муравьи, Наш девиз - вперед отряд! Вместе весело пошли!  
  
**Отряд: Кактусы  
Девиз:** Нас голыми руками не возьмешь!  
  
**Отряд: АТАС  
Девиз:** Мы ребята просто класс, При виде нас кричат Атас!  
  
**Отряд: Лесная братва  
Девиз:** Мы веселая братва- лагерь "\_\_\_\_\_", корпус два!  
  
**Отряд: Малышок  
Девиз:** Мы команда малышок, ты не писай в наш горшок!  
  
**Отряд: Заводной апельсин (Золотой Апельсин)  
Девиз:** Заводной (Золотой) Апельсин научит тебя как петь, веселиться, смеяться всегда!  
 **Отряд: Созвездие  
Девиз:** Светят звезды в вышине, В нашей маленькой стране, Звезды шлют нам свой привет, Дарят нам тепло и свет. Радость людям мы несем, Песни весело поем!  
  
**Отряд: Фломастеры желтой национальности  
Девиз:** На вкус и цвет фломастеры разные!  
  
**Отряд: Диабет  
Девиз:** Мы не курим, мы не пьем - мы конфетки любим!  
  
**Отряд: Неугомон  
Девиз:** В ясном небе грянул гром, Это мы - Неугомон! Наши шалости исправить... Не поможет и ОМОН!

**Речёвки и кричалки**

**Обедная**

Раз, два - три, четыре!   
Три, четыре - раз, два!   
Подкрепиться всем нам нужно!   
На обед идем мы дружно!   
Открывайтесь шире двери,   
Мы голодные, как звери,   
Нас покормят, повара,   
Прокричим мы им: «Ура!»   
Нам еда полезна будет:   
Силы новые разбудит.   
Станем все мы силачами,   
Настоящими орлами!

**Парам - парэра**

Вож.: Парам - парэра!   
Все: Хэй!   
Вож.: Парам - парэра!   
Все: Хэй|   
Вож.: Парам - парэра!   
Все: Хэй! Хэй! Хэй!   
Вож.: Настроение каково?   
Все: Во-о-о! (Поднимают вверх кулак с отставленным вверх большим паль­цем).   
Вож.:Мы ребята - хоть куда?   
Все: Да-а-а!   
Вож.: Все такого мнения?   
Все: Все без исключения!   
Вож.: Значит нашему отряду - троекратное...   
Все: Ур-ра-а-а! (3 раза)

**Паровозик**

У меня есть паровозик - ТУ-ТУ-ЧИ   
Он меня по рельсам возит - ТУ-ТУ-ЧИ   
У него труба и печка - ТУ-ТУ-ЧИ   
И волшебное колечко - ТУ-ТУ-ЧИ   
Мы отправимся с вокзала - ТУ-ТУ-ЧИ   
У него четыре зала - ТУ-ТУ-ЧИ   
Мы поедем до Парижа - ТУ-ТУ-ЧИ   
А быть может и поближе - ТУ-ТУ-ЧИ   
Тут пошёл весенний дождик - ТУ-ТУ-ЧИ   
И застрял наш паровозик - ТУ-ТУ-ЧИ   
Мы стоим в огромной луже - ТУ-ТУ-ЧИ   
Тут уж нам не до Парижу - ТУ-ТУ-ЧИ

**Приветная**

Раз, два - три, четыре!   
Три, четыре - раз, два!   
Кто шагает дружно в ряд?   
Боевой отряд ребят!   
Всем! Всем! Добрый день!   
Прочь с дороги нашей, лень,   
Не мешай учиться, не мешай трудиться!

**Пятиклассники**

Раз, два!   
Три, четыре!   
Три, четыре!   
Раз, два!   
Кто идет?   
Отряд здоровых   
Смелых, бодрых и веселых   
Пятиклассников братва!   
Раз, два!   
Три, четыре!   
Тверже ногу   
Четче шаг.   
Пятиклассников отряд!   
Мы здоровье сохраним,   
Мы здоровьем дорожим.   
И даем мы всем рецепты,   
Как здоровье сохранить,   
Чтобы бодрым и веселым   
Нам до старости прожить.

**Сидели два медведя**

Сидели два медведя - Сидели два медведя   
На тоненьком суку - На тоненьком суку   
Один сидел как следует - Один сидел как следует   
Другой кричал "ку-ку" - Другой кричал "ку-ку"   
Раз ку-ку - Раз ку-ку   
Два ку-ку - Два ку-ку   
Оба шлёпнулись в муку - Оба шлёпнулись в муку   
Рот в муке - Рот в муке   
Нос в муке - Нос в муке   
Оба в кислом молоке - Оба в кислом молоке

**Спасибо**

Спасибо за кашу,   
Спасибо за чай,   
К обеду нас кухня   
Снова встречай!

**Спасибо нашим поварам**

Спасибо нашим поварам,   
К ним у нас претензий нет.   
Классный борщ и венигрет,   
Просто суперский обед!

**Спортивная**

Раз, два - три, четыре!   
Три, четыре - раз, два!   
Посмотрите-ка на нас!   
Мы ребята - высший класс!   
Вот, какие молодцы,   
Чемпионы, удальцы!   
Не отстанем мы нигде,   
Вместе в спорте и труде!   
Раз, два - мы идем!   
Три, четыре - мы поём!   
Твёрже ногу, шире шаг,   
Выше наш отрядный флаг!   
Эй, ребята, не зевай,   
Песню дружно запевай!

**Эй, лихая детвора**

Эй, лихая детвора,   
Собираться нам пора.   
Бим - бом! Та - ра - ра!   
Никогда не скучно нам.   
Солнце светит ярко - ярко,   
Нам от солнца жарко - жарко!   
Лето, воздух и вода - Наши лучшие друзья!

**На зарядку**

Раз, два! - По порядку...   
Три, четыре! - Стройся в ряд!   
Три, четыре! - На зарядку!   
Раз, два! - Все подряд!   
Левая - правая!   
Бегая - плавая!   
Бодрые и смелые,   
На солнце загорелые.   
Наши ноги - быстрые   
Метки - наши выстрелы.   
Крепки - наши мускулы,   
И глаза не тусклые.   
Раз, два! - По порядку,   
Три, четыре! - На зарядку!

**Мы проголодались страшно**

Мы проголодались страшно,   
Что поесть уже не важно.   
Мы съедаем все подряд.   
Вот такой у нас отряд.

**Мы отрядная душа**

Мальчики:   
Мы отрядная душа. С нами смена хороша,   
Мы сильные и смелые,   
Как негры загорелые!   
  
Девочки:   
Украшаем мы отряд, Встрече с нами каждый рад.   
Веселы мы и дружны,   
Всякой смене мы нужны!

**Меня укусил гиппопотам (повторялка с движениями)**

По ходу игры каждое слово заменяется жестом постепенно, а темп убыстряется.   
Ведущий говорит строчку, а дети повторяют ее вместе с движениями   
  
Меня укусил гиппопотам   
От страха я на дерево залез   
И вот я здесь   
А рука моя там   
Меня укусил гиппопотам.   
Меня укусил гиппопотам   
От страха я на дерево залез   
И вот я здесь   
А вторая рука там   
Меня укусил гиппопотам   
(и так далее про все части тела)   
   
Данная кричалка разучивается заранее и поется всеми вместе

**Лагерь – наш на смену дом**

Лагерь – наш на смену дом,   
Чистоту храните в нем.   
Мир природы – мир прекрасный.   
Не губи его напрасно!

**Киношная**

Раз, два - три, четыре!   
Три, четыре - раз, два!   
Кто идет? Мы идем!   
Кто поет? Мы поем!   
Мы шагаем дружно в ряд?   
Фантастический отряд!   
Очень бравые мальчишки,   
И девчонки ничего!   
Любим игры, любим книжки,   
А сейчас идем в кино!

**Зарядная**

Вож.: Раз, два!   
Все: Три, четыре!   
Вож.: Три, четыре!   
Все: Раз, два!   
Вож.: Солнце только что проснулось   
Все: И ребятам улыбнулось!   
Вож.: Поскорей дружок вставай   
Все: На зарядку выбегай.   
Вож.: Солнце светит   
Все: Ярко—ярко!   
Вож.: Нам от солнца   
Все: Жарко—жарко!   
Вож.: Солнышко, сильнее грей   
Все: Воду в море (речке) нам согрей!   
Вож.: Солнце, воздух и вода   
Все: Наши лучшие друзья!

**Дождевая**

Раз, два - три, четыре!   
Три, четыре - раз, два!   
Дождик, дождик, дождик лей!   
Нам с тобою веселей!   
Не боимся сырости,   
Только лучше вырастим!

**День отшумел**

Все:   
День отшумел,   
И ночью объятый,   
Лагерь зовет нас уснуть   
Мальчики:   
"Доброй вам ночи, — девчата!"   
Девочки:   
"Доброй вам ночи, — ребята!"   
Все:   
Завтра нам снова в путь!   
Спокойной ночи!

**Гречка**

Гречка милая моя,  
Как же ждали мы тебя,  
Но котлету ждём мы больше   
Сделайте её потолще!

**В поход**

Отправляемся в поход,   
Что отряд с собой возьмет?   
Котелок и ложку,   
Кружку и картошку!   
Сварим суп, согреем чай.   
Веселее не скучай!

**SMS отправим маме**

Раз, Два!   
Три Четыре!   
Эй ребята, шире шаг!   
Нет наверно в целом мире, веселей, дружней ребят!   
Не грустят в семействе нашем,   
Мы поем, танцуем, пляшем!   
Все занятья хороши,   
Веселимся от души!   
Все сумеем сделать сами.   
SMS отправим маме!   
Эй, дружок, не унывай,   
Нашу песню запевай!

**На берегу большой реки** (первый говорит вожатый, потом дети повторяют)

На берегу*- На берегу*

Большой реки*- Большой реки*

Пчела ужалила*- Пчела ужалила*

Медведя прямо в нос - Медведя прямо в нос

Ой-ой-ой-ой*- Ой-ой-ой-ой*

Вскричал медведь*- Вскричал медведь*

Сел на пчелу*- Сел на пчелу*

И начал петь*- И начал петь*

**Хома, Хома - хомячок**

Хома, Хома - хомячок,  
Хома - пухленький бочок,  
Хома рано встает,  
Глазки моет,  
Щёчки трёт,  
Подмитает хома хатку,  
Хома делает зарядку,  
Раз, два, три, четыре, пять,  
Хочет Хома сильным стать!  
  
(Кричалка сопровождается движениями, например: "Хома рано встает" - потягиваемся, "Глазки моет, щечки трет"- изображаем....)

**Игры на знакомство**

**Для малышей 5-8 лет**

**Давай-ка познакомимся**

Дети становятся в круг. Ведущий начинает игру словами: «Ты скорее поспеши. Как зовут тебя, скажи...», бросая при этом мяч одному из игроков. Тот ловит мяч, называет свое имя, потом он бросает мяч другому игроку, при этом снова произносятся слова: «Как зовут тебя, скажи ...» и т.д.

**Хоровод знакомства**

Все дети взявшись за руки водят хоровод со словами:  
«Мы по кругу ходим, ходим,  
Познакомится хотим,  
Стоят лишь те, кого зовут... (Сережи),  
Ну, а мы с вами-сидим».  
После этих слов дети, чье имя было названо, остаются стоять, а остальные приседают. Далее игра продолжается.

**Воробей**

Все дети становятся в круг. Внутри круга стоит ведущий. Дети скачут на одной ноге по кругу в одном направлении, а ведущий внутри круга в другом направлении, и при этом приговаривает:   
«Скачет, скачет воробей-бей-бей,  
Собирает всех друзей-зей-зей,  
Много, много разных нас-нас-нас,  
Выйдут...(Леночки) сейчас-час-час».  
Названные дети входят в круг, берут ведущего за руку и игра повторяется пока не будут названы имена всех детей.

**Мячик**

Ведущий держит в руках мяч и говорит:   
«Разноцветный мячик  
По дорожке скачет   
По дорожке по тропинке   
От березки до осинки  
От осинки-поворот,   
Прямо к ...(Ире) в огород!»  
С последними словами вожатый бросает мяч вверх. Дети чье имя было названо, должны поймать мячик. Тот, кто поймал мяч, делает следующий бросок. Если названо имя, ребенка с которым нет, то мяч ловит ведущий и он делает следующий бросок.

**Веселые задания**

«Слушай, смейся выполняй,  
Имена запоминай»  
с этими словами ведущий дает задание детям.

* Саши взяли Марин за руки и станцевали.
* Лены спели песню «В лесу родилась елочка».
* Леши взяли Тань за левую руку и попрыгали.
* Светы-наперегонки бегут к корпусу и т.д.

**У лукоморья дуб зеленый**

Оборудование: дерево, к которому прикреплены листья: на листьях написаны имена детей. Ход игры:  
1-ая часть. Ведущий отрывает лист, читает имя, написанное на нем, вызывает ребенка с этим именем. Вызванный ребенок выходит и срывает следующий листок с дерева и т.д.  
2-ая часть игры. Ведущий раздает листья с именами детей в беспорядке. Задание: выменять у игроков листочек со своим именем, подбежать к дереву, прикрепить лист, назвав свое имя. Выигрывает тот, кто быстрее других.

**Это-я**

Игроки становятся в круг. Ведущий, стоящий в центре, называет два имени (одно женское, второе мужское). Игроки, чьи имена назвали, кричат: «это-Я» и меняются местами. Задача ведущего : занять освободившееся место. Тот, кто не успел занять свободное место, становится ведущим, Если из двух названных имен есть только один человек с таким именем, он кричит «Это-Я» и остается на месте.

**Теремок**

К ведущему подходит первый игрок и спрашивает:   
«Кто в теремочке живет?  
Кто в невысоком живет?   
Я ... (Ирочка) А ты кто?  
Я ... (Сашенька)».   
К ним подходит второй игрок и диалог повторяется.

**Здравствуйте**

Игроки становятся в круг, плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из игроков. Водящий и игрок, которого задели, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки, говорят «Здравствуйте!» а называют свои имена. Потом бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

**Назови себя, назови меня**

Игроки делятся на 2 команды, которые располагаются напротив друг друга на небольшом расстоянии. Одна из команд получает мяч. По сигналу ведущего первый игрок команды бросает мяч игроку 2-й команды, называя свое имя. Тот ловит мяч и возвращает его следующему игроку 1-й команды, называя свое имя. Игрок, стоящий последним, получив мяч, передает мяч в обратном направлении, но уже называет свое имя и имя того, кому он бросает мяч. И так до тех пор, пока мяч не попадет в руки 1-му игроку 1-й команды.

**Телефончик знакомства**

Игроки становятся в круг. Ведущий говорит шепотом игроку, стоящему слева любое имя. Это имя по цепочке узнают все. После этого ведущий говорит: «1,2,3, в круг беги!» Игроки, чье имя было названо должны выбежать в круг, соседи пытаются их удержать. Те, кто смог выбежать в центр круга, рассказывают немного о себе, а кто не смог, выполняют задания, которые дают им другие игроки. Игра повторяется, но уже с новыми именами.

**Наша дружная семейка**

Игроки делятся на 2 команды. Каждый игрок получает кеглю. Команды выстраиваются в 2 колонны. По сигналу водящего 1-ые игроки добегают до 1-ых отметок и ставят кегли, выкрикивают свои имена. После этого они возвращаются в свои команды. 2-ой игрок каждой команды пробегая мимо 1-ой кегли называет имя 1-го игрока, добегает до 2-щй отметки, ставит кеглю, выкрикивает свое имя и возвращается назад и т.д.

**Для детей 9 -12 лет**

**Девочки-мальчики**

Мальчики садятся на одну скамейку, а девочки на другую. Мальчики называют любые имена девочек. Если эти имена носят девочки, то они встают и рассказывают немного о себе. Потом девочки называют любые имена мальчиков. Это происходит до тез пор, пока имена всех детей не будут названы.

**Стулья**

Стулья ставим по кругу плотно друг к другу. Игроки становятся на них. По сигналу ведущего все игроки должны поменяться местами так, чтобы все имена расположились по алфавиту. Игроки, не касаясь пола, передвигаются по стульям.

**Шумная игра**

По сигналу ведущего все игроки начинают, выкрикивая свои имена, искать своих тезок, чтобы быстрее других собраться в команду. Выигрывают самые шумные и проворные.

**Шпаргалка-вспоминалка**

Каждый игрок получает карточку со своим именем. Игроки делятся на 2 или 3 команды. В игру вступает 1-ая группа. Все игроки этой группы представляются, называя имя и фамилию, немного рассказывают о себе. После этого все карточки с именами игроков 1-ой команды отдаются игрокам-соперникам. Они, посовещавшись, должны правильно раздать карточки игрокам 1-ой команды и вспомнить фамилию каждого. За каждый правильный ответ команды получает очко. Потом представляется 2-ая команда.

**Кто есть кто**

Каждый игрок получает лист бумаги и карандаш. За 5 минут после сигнала ведущего игроки должны познакомится друг с другом, узнавая имя, кем хочет стать. Полученные данные записывают. Выигрывает тот, кто успел больше всех узнать и записать.

**Эстафета**

Перед состязанием игроки делятся на 2 команды. Каждый игрок делает шаг вперед и четко произносит свое имя и фамилию. 1 этап: игроки команды по очереди подбегают к своему листу ватмана и пишут свою фамилию, возвращаясь обратно, кричат свое имя. Так до тех пор, пока все игроки не запишутся. 2 этап: команды должны обменяться листами ватмана. Подбегая к листу ватмана, нужно против соответствующей фамилии противника написать его имя. Выигрывает та команда, которая допустила меньше ошибок.

**Телефон доверия**

Мальчики садятся напротив девочек парами. Девочки шепотом сообщают свое имя мальчику из своей пары. После этого мальчик, сидящий в 1-м ряду говорит соседу имя своей напарницы. Говорит он тихо, чтобы не услышали остальные мальчики. 2-ой мальчик говорит 3-ему имя 1-ой девочки и той, что сидит напротив него. Так до тех пор, пока не дойдут до последнего мальчика: он называет имена всех девчонок по очереди. Если имя названо правильно, то девочка встает, если нет-остается сидеть. Затем девочки узнают имена мальчиков и т.д. выигрывает та команда, которая была более точной.

**Откроем сердце друг другу**

Каждый игрок получает жетон в форме сердечка, на котором он пишет свое имя. Ведущий идет со шляпой по кругу. Игроки громко называют свои имена и опускают сердечко в шляпу. Задача игроков: вытащить из шляпы сердечко, прочитать имя и отдать его хозяину.

**Батарея**

Дети становятся в линию, держась за руки. Выбирается ведущий-водопроводчик. Он становится спиной к игрокам и говорит: «Вода пошла». После этого дети по очереди называют свои имена. Когда дойдут до последнего, игроки продолжают называть имена в обратном направлении (2-3 раза). После этого ведущий говорит «Кран перекрыт», поворачивается лицом к игрокам и называет их имена. Каждый правильный ответ-очко. После этого выбирают нового ведущего, игра возобновляется.

**Что означают ваши имена?**

Дети разбиваются на команды с одинаковыми именами (Саши с Сашами, Лены с Ленами и т.д.). задания:

* Представление: «Ваше имя-ваш талисман».
* Песня, в которой звучит ваше имя (кто лучше).
* Экибана из цветов и растений, начинающихся с той же буквы, что и ваше имя.
* Эмблема вашего имени (кто оригинальнее).

**Почтальон**

Дети делятся на 2 команды.1-ые игроки подбегают каждый к своему стулу, на которых лежат маленькие конверты (по числу участников). На обратной стороне написано имя адресата из другой команды. Прочитав имя адресата, «почтальон» громко выкрикивает его, а адресат поднимает руку и кричит: «Это Я!» Затем он отправляется за очередным письмом. Выигрывает самая быстрая команда. Организаторы на обратной стороне карточек могут написать значения имен. Эти карточки в конце игры можно огласить и подарить.

**Великолепная Валерия**

Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и прилагательное, характеризующее его (игрока) и начинающееся с той же буквы, что и его имя.   
  
Например:   
Великолепная Валерия, Интересный Игорь и т. д.   
  
Второй участник называет словосочетание первого и говорит свое.   
  
Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков и так до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.

**Для подростков 13-16 лет**

**Кто? Где? Когда?**

Игроки становятся в круг. По сигналу водящего дети перестраиваются так, чтобы имена располагались:

* В алфавитном порядке;
* По месяцам рождения;
* По знакам зодиака;
* По увлечениям и т.д.

**Угадай мое имя**

Вместо представления игрок дает подсказки:

* Мое имя начинается на букву «О»;
* Мое имя заканчивается на букву «А»;
* Оно состоит из 6 букв (Оксана).

Тот, кто правильно угадал имя, получает жетон.

**Признание любви**

Вызываются мальчик и девочка. Называют друг другу свои имена. Им необходимо сыграть сцену из кинофильма о любви. Все чувства можно выражать только мимикой и жестами, произносить можно только имена. Выигрывает та пара, которая будет наиболее оригинальна и артистична.

**Знаки зодиака**

Игроки группируются по знакам зодиака. Готовят о себе сообщения для других игроков об особенностях своих характеров. Можно пользоваться популярной литературой. Главное, чтобы все выступления были оригинальными и в каждом принимали участие все члены команды.

**Интервью**

Каждый игрок получает карточку, на которой написано имя каждого из участников. По сигналу ведущего нужно найти напарника, имя которого написано на карточке, и взять у него интервью. Перечень вопросов определяется организаторами игры. Все сведения нужно написать на листе. Все заметки помещаются в газете «Давайте познакомимся!»

Выигрывают те, кто справится с заданием раньше остальных игроков.

**Суета сует**

Каждый участник игры получает список из 10 пунктов:

* любит ловить рыбу...
* любит петь...
* любит читать... и т.д.

Списки игроков разные. Содержание списков любимых дел организаторы заранее узнают у игроков лично или из анкет. По сигналу водящего игроки начинают заполнять списки, вписывая напротив любимых дел, соответствующие имена игроков. Для этого все начинают узнавать друг у друга кто что любит делать. Выигрывают те, кто раньше всех сумеет заполнить весь список.

**Моя эмблема, мой девиз**

Каждый игрок получает бумагу и карандаш. По сигналу ведущего каждый придумывает и рисует то, что может быть эмблемой и пишет ту фразу или слово, которое может служить его девизом (это может быть пословица, фраза из песни, крылатое выражение, название кинофильма и т.д.). потом делаем выставку работ, где каждый рассказывает о себе, о своей работе.

**Мой напарник**

Дети разбиваются на пары. Им дается 3 минуты, за которые они должны как можно больше узнать о друг друге. Потом все садятся в круг и каждый из игроков рассказывает о своем напарнике. Стиль изложения - любой. Поощряется оригинальность.

**Фанты**

Каждому игроку предлагается выбрать 1 из карточек. В каждой содержится по 2 задания:

* О хобби, друзьях, проделках.
* Имя, возраст, школа, класс.
* Спой песню (расскажи анекдот, прочитай стихотворение и др.).

**Уличное знакомство**

Все участники игры разбиваются на пары. Задача одного из участников пары: познакомиться со вторым, абсолютно незнакомым ему человеком прямо на улице. Для этого он применяет максимум усилий, всю свою находчивость. Нужно узнать имя и любимое занятие. 2-ой игрок пытается уйти от знакомства, не сказав ни одного грубого слова. В конца игры все участники определяют наиболее успешного «обольстителя» и самого несговорчивого «незнакомца».

**Догадайся сам**

Участники игры садятся в круг. Ведущий сообщает о том, что внезапная случайность сковала уста всех игроков. И они не могут прямо представится и познакомится с остальными. Разрешено лишь делать подсказки, в которых есть 2 слова-ассоциации, или исторические личности, по которым можно узнать ваше имя.

* Корень моего имени схож со словом, обозначающим женское украшение;
* Я-сестра Ольги Лариной (Таня);
* Я-тезка Маяковского (Владимир);
* Мое имя означает большое чувство (Любовь) и т.д.

**Центральное имя**

Во время дискотеки танцующие образуют круг. В его центр по очереди вызываются все Саши и Лены, которые танцуют в центре круга, а остальные называют их имена в такт музыки. Через некоторое время центральные танцоры меняются. Так продолжается до тех пор, пока все играющие не побывают в центре круга.

**Визитки»**

Ребятам предлагается за определенное время (5-7 мин) изготовить некоторое количество визиток, в которых была бы отражена самая важная, на их взгляд, информация о себе. Свои визитки нужно затем вручить другим участникам игры. После того, как все визитки розданы, участникам игры предлагается прокомментировать те визитные карточки, которые они получили, рассказав, чья эта визитка, чем отличается от других и что нового он узнал о человеке, подарившем ее. Ребята, получившие наибольшее количество визиток, скорее всего, являются эмоциональными лидерами отряда.

**Объявление в газету**

Участникам игры предлагается написать о себе объявление в газету. Написанное собирается ведущим и затем зачитывается. В это время остальные пытаются угадать, о ком идет речь.

**Атомы-молекулы**

Игра может использоваться как для знакомства участников, так и в качестве способа объединения в микрогруппы. Каждый участник - это "атом", а "атомы" объединяются в "молекулы". Ведущий называет количество "атомов", которое содержит "молекула". А участники должны как можно быстрее объединиться в группы, с тем количеством человек, которое называет ведущий. В данном случае участники называют свои имена, знакомясь друг с другом. (В общем-то, в этой игре главное - скорость, но на знакомство ее использовать все-таки можно!)

**Вафля-сушка**

Участники находятся в кругу. Отбивается следующий ритм -два хлопка по коленкам, один хлопок в ладоши, два хлопка по коленкам, один в ладоши и т.д. Играющий хлопает в ладоши первый раз и называет свое имя, два хлопка по коленкам, он хлопает в ладоши второй раз - называет имя игрока, которому он передает ход. Главное, не сбиться с ритма. Тот, кто сбивается, придумывает себе название какого-либо кондитерского изделия (например, "вафля"). Если он ошибается во второй раз, придумывает своему изделию прилагательное: например, "Трехслойная вафля". Тому, кто только что передал вам ход, передавать его обратно нельзя. Вариант названия игры "Чайник-тормоз". (Из отрядных шедевров в этой игре был зафиксирован такой - "Кекс столичный с изюмом". С детьми будьте осторожнее, чтобы кличка не привязалась, -вам с этими детьми еще жить всю смену!)

**Вопрос соседу**

Ведущий задает вопрос участнику, но ответить на него должен его сосед справа. Игра проводится, когда участники немного знакомы друг с другом. (Самый интересный вариант, на мой взгляд - сравнить ответы в начале и в конце смены - вам же нужен показатель сплоченности вашего отряда?)

**Вспомнить все**

Участники объединяются по парам, становятся спиной друг к другу. Они должны сказать: Как зовут партнера? Какого цвета глаза? Какой длины брюки? На какой руке часы? Ит.п. (Как проводить это с большим отрядом не представляю, но вы попробуйте)

**Снежный ком - (усложненный вариант)**

От первого варианта отличается тем, что кроме своего имени участник называет прилагательное, его характеризующее, начинающееся на ту же букву, что и имя. Например, Активный Александр, Милая Мария и т.п. (Почему-то "Снежный ком" очень "достает" вожатых, отработавших не одну смену, но более эффективной игры для запоминания детских имен пока еще, по-моему, никто не придумал. И даже, если вас "достанет", все равно играйте в нее с детьми. Польза несоизмерима!)

**Снежный ком - Баранья голова**

Если участник ошибается, то себя он называет "баранья голова". И следующий участник вместо имени ошибшегося говорит: "Баранья голова".

**Снежный ком (вариант изначальный)**

Используется для быстрого запоминания имен. Участники образуют круг. Игра заключается в повторении имени каждого участника по очереди по кругу; таким образом, еще и проверяется внимание участников. Первый участник называет свое имя; второй повторяет имя первого и называет свое; третий повторяет первое имя, втрое и называет свое и т.д.

**У своего соседа**

Участники по очереди называют, что они любят у своего соседа справа и что не любят (части тела), говоря: "У своего соседа справа я люблю…" и "У своего соседа справа я не люблю…". После этого участникам сообщается, что они должны поцеловать то, что они любят, и укусить то, что не любят. Смысл игры заключается в том, что сначала называется часть тела, а потом производится действие. Игра может использоваться в качестве игры-шутки. (Главное, чтобы не все участники знали правила, а то неинтересно!)

**Циферки**

Ведущий называет номера каждому из участников, они запоминают свой номер. Потом номера выполняют различные задания ведущего. Например, "Меняются местами №… и№…" При этом повторяются имена

**Я люблю своего соседа**

Участники сидят в кругу. Первый игрок узнает, как зовут его соседа справа, и произносит четыре фразы, дополняя их словами. Фразы: "Я люблю своего соседа …(Имя). Я увезу его …я подарю ему… Я накормлю его…" И так по кругу.

**Игры на выявление лидера**

**Карабас**

Все сидят. Ведущий показывает определенное количество пальцев на вытянутой руке. Не договариваясь, должно встать со стульев столько же человек, сколько пальцев было показано.

(Ребята, стремящиеся к лидерству, будут вставать чаще.)

**Ехали цыгане**

Вожатый предлагает командам построить цыганскую повозку , состоящую из телеги, тройки лошадей, стен телеги, крыши, колес, извозчика, пассажиров, жеребенка на привязи. Время на подготовку задания 3 – 5 минут. Интерпретация:

кучер –на данный момент главный лидер – организатор в команде

стены и крыша – те, на кого можно положиться, хорошие исполнители.

Колеса ,телега, лошади – те , на ком все стремятся "ехать” , и кто способен везти, то есть лидеры меньшего ранга.

Жеребенок – "выпавший ”, но с претензиями на лидерство.

Пассажиры – основная масса.

По окончанию игры необходимо опросить ребят, все ли согласны с таким распределением ролей и на какое место они претендуют.

**Скульптур**

Вожатый предлагает командам построить скульптурную экспозицию "Наша команда” в течении 5 минут. По тому, кто возьмет на себя роль прораба , судят о лидерах.

**Числа и буквы**

Отряд целиком или, разбившись на микрогруппы, пробует построить , взявшись за руки в круг, различные буквы и цифры.(Можно попросить сделать это закрытыми глазами. Обратить внимание на то как команда будет распределять угловые точки, изгибы и т.п. Кто руководит процессом? Кто исполнитель?)

**Фигуры с углами**

Задание усложняется тем, что необходимо построить фигуры с углами (звезду, квадрат, треугольник) с запретом на разговоры.

**Скала**

Разновидность этой игры – координатору предлагается построить отряд по росту, по цвету глаз, по размеру ботинок, длине волос и так далее.

**Сделай шаг вперед**

Команда становятся в круг пошире, и им предлагается сделать шаг вперед, но только 15 человек. Затем только 10, 5, 3, 1. Поверьте, что лидеры – организаторы и эмоционалы сразу хорошо выявляются.

**Киностудия**

1. этап – разбивка на несколько микрогрупп, каждая из которых придумывает и обыгрывает сюжет на любую тему.

2. Этап – представление авторов идеи – идейных лидеров.

3. Этап – представление организаторов в каждой группе.

4. Этап – новая разбивка по группам в зависимости какой фильм понравился больше.

5. Этап - все лидеры выстраиваются на сцене и в течении 30 секунд каждый рекламирует предполагаемую им отрядную деятельность в смене и способы осуществления этой деятельности.

6. Этап – тот, за кем после этого проголосует большая часть отряда – ваш командир.

**Проводник**

Команда выстраиваются в колонну по одному в затылок друг другу, положив руки на плечи. Вожатый объясняет правила:

1. Запрет на разговоры.

2. У всех, кроме стоящего последним, закрыты глаза.

3. Последний – машинист поезда.

4. Хлопок по левому ( правому ) плечу – поворот влево (вправо ).

5. Хлопок по обоим плечам – вперед.

6. Хлопок по обоим плечам двойной – назад.

7. Хлопок по обоим плечам дробью – стоп.

Задача машиниста – провести паровозик несколько поворотов. После чего последний становиться –впереди всех и повторяют. По умению управлять судят о лидерах.

**Положи руку**

Командам предлагается положить всем сразу правую ладонь на плечо тому человеку в команде, который им более всего симпатичен (душа отряда), а левую на плечо тому, кого они бы хотели видеть командиром. Вожатый определяет кто есть кто подсчетом рук. Как правило, не бывает слишком много лидеров, если проводить эту игру в конце организационного периода.

**Верёвочка**

Для проведения этой игры возьмите верёвку и свяжите её концы так, чтобы было образовано кольцо. (Длина верёвки зависит от количества участвующих в игре ребят.)

Команда встают в круг и берутся двумя руками за верёвку, которая находится внутри круга. Задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук верёвку, построить треугольник». Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями.

Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры.

Игру можно продолжать, усложняя задачу, и предложить командам построить квадрат, звезду, шестиугольник.

**Карабас**

Следующей подобной игрой будет игра «Карабас». Для проведения игры детей рассаживают в круг, вместе с ними садится вожатый, который предлагает условия игры: «Команда, вы все знаете сказку о Буратино и помните бородатого Карабаса-Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы – куклы. Я произнесу слово «КА-РА-БАС» и покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы должны будете, не договариваясь встать со стульев, причём столько человек, сколько я покажу пальцев. Эта игра развивает внимание и быстроту реакции».

В этом игровом тесте необходимо участие двух вожатых. Задача одного – проводить игру, второго – внимательно наблюдать за поведением ребят.

Чаще всего встают более общительные, стремящиеся к лидерству команда. Те, кто встают позже, под конец игры, менее решительные. Есть и такие команда, которые сначала встают, а затем садятся. Они составляют группу «счастливых». Безынициативной является та группа отряда, которая не встаёт вообще.

Рекомендуется повторить игру 4-5 раз.

**Большая семейная фотография**

Предлагается, чтобы команда представили, что все они – большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать «фотографа». Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается «дедушка» он тоже может участвовать в расстановки членов «семьи». Более никаких установок для детей не даётся, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. А вы постойте и понаблюдайте за этой занимательной картиной. Роль «фотографа» и «дедушек» обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству команда. Но, однако, не исключены элементы руководства и других «членов семьи». Вам будет очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения.

Эта игра, проведённая в середине смены, может открыть вам новых лидеров и раскрыть систему симпатий-антипатий в группах. После распределения ролей и расстановки «членов семьи» «фотограф» считает до трёх. На счёт «три!» все дружно и очень громко кричат «сыр» и делают одновременный хлопок в ладоши.

Вот ещё один вариант выявления лидеров, состоящий из нескольких игр. Для этого команда делятся на две-три равные по количеству участников команды. Каждая команда выбирает себе название. Вожатый предлагает условия: «Сейчас команды будут выполняться после того, как я скомандую «Начали!». Выигравшей будет считаться та команда, которая быстрее и точнее выполнит задание». Таким образом, вы создадите дух соревнования, который является немаловажным для ребят.

**Конкурс**

**Первое задание.** Сейчас каждая команда должна сказать хором какое-нибудь одно слово. «Начали!» Для того чтобы выполнить это задание, необходимо всем членам команды как-то договориться. Именно эти функции берёт на себя человек, стремящийся к лидерству.

**Второе задание**. Здесь необходимо, чтобы ни о чём не договариваясь, быстро встали полкоманды. «Начали!»

Интерпретация этой игры сходна с интерпретацией игры «Карабас»: встают самые активные члены группы, включая лидера.

**Третье задание**. Сейчас все команды летят в космическом корабле на Марс, но для того, чтобы полететь, нам нужно как можно быстрее организовать экипажи. В экипаж входят: капитан, штурман, пассажиры и «заяц». Итак, кто быстрее?!

Обычно, функции организатора опять же берёт на себя лидер, но распределение ролей часто происходит таким образом, что лидер выбирает себе роль «зайца». Это можно объяснить его желанием передать ответственность командира на плечи кого-нибудь другого.

**Задание четвёртое**. Мы прилетели на Марс и нам нужно как-нибудь разместиться в марсианской гостинице, а в ней только трёхместный номер, два двухместных номера и один одноместный. Вам необходимо как можно быстрее распределиться, кто в каком номере будет жить. «Начали!»

Проведя эту игру, вы можете увидеть наличие и состав микрогрупп в вашем коллективе. Одноместные номера обычно достаются либо скрытым, не выявленным лидерам, либо «отверженным».

Предложенное количество номеров и комнат в них составлено для команды, состоящей из 8 участников. Если в команде больше или меньше участников, то составьте количество номеров и комнат сами, но с тем условием, чтобы были трёхместные, двухместные и один одноместный.

Эта методика даст вам довольно-таки полную систему лидерства в коллективе. Закон-чить её можно какой-нибудь игрой на сплочение коллектива. (См. ниже)

Следует отметить, что основными типами лидерства являются эмоциональное и интеллектуальное лидерство. Не последнее место в коллективе занимает лидер-организатор. Кому возглавить ваш отряд, зависит не только от личных симпатий, но и от вида деятельности, направления деятельности.

**Игра!!!**

Каждой команде дается 1 минута, чтобы приготовить одну игру с залом. Далее команды предлагают всем поиграть вместе с ними.

**Игры на сплочение**

**Атомы-молекулы**

Участники бродят «в хаотичном броуновском движении». Каждый из них - атом. Ведущий объявляет, в молекулу из какого количества атомов они должны построиться.

**Человек к человеку**

Участники разбиваются на пары. Галящий дает команды, которые выполняются каждой парой. Например: рука к руке, спина к спине, ухо к уху и т.д. Фигура усложняется. После этой команды «Человек к человеку», каждый участник ищет себе новую пару. Задача галящего успеть найти себе пару. Оставшийся без пары становится новым галящим.

**Построение**

Отряд делится на 2 команды, которые как можно быстрее и точнее должны построиться по каким-либо параметрам: по росту, цвету глаз, длине волос, размеру ноги, числу карманов, дням рождения, величине вытянутой руки и т.д.

**Построение – 2**

Игра в круге. Все закрывают глаза. Инструкция: в полной тишине построить круг, треугольник, квадрат, ромб и т.д.

**Крокодил +**

Необходимо что-либо изобразить, используя всех участников команды, например: различные буквы, фигуры; оркестр, электричку, сороконожку, танк; болельщиков, команда которых проигрывает; зрителей, смотрящих крутой боевик; людей в очереди за колбасой; пациентов у кабинета стоматолога; известные картины и т.д.

**Путанка**

Водящий отворачивается. Участники, стоя в кругу и взявшись за руки, начинают путаться между собой, образуя живой клубок (запутывать может сам вожатый, играя вместе с детьми). Задача водящего – распутать этот клубок, не разрывая рук.

**Гусеница**

Отряд становится друг за другом в колонну, держа соседа впереди за талию. После этих приготовлений, ведущий объясняет, что отряд – это гусеница, и теперь не может разрываться. Гусеница должна, например, показать, как она спит; как ест; как умывается; как делает зарядку и т.д.

**Импульс**

Играющие образуют круг и держатся за руки, галящий передает «импульс» - рукопожатие - в одну сторону. Засекается время, за которое «импульс» к нему возвратится. Надо увеличить темп.

**33**

Игра в круге. Отряд по порядку считает до 33, причем тот человек, которому выпадает число, содержащее 3 или кратное 3, должен назвать свое имя вместо числа. При ошибке игра начинается заново с этого человека.

**Сесть на колени**

Участники становятся в круг, смотрят в затылок друг другу. Их задача сесть на колени друг другуг и продержаться в этой позе 30 секунд.

**Посиделки**

По хлопку ведущего игроки образуют пары: один из участников наполовину приседает так, чтобы к нему на колени мог сесть другой. Последние 2 человека выбывают из игры (или присоединяются к ведущему). Игра продолжается до тех пор, пока не останется одна пара.

**Ура! Меня любят**

Участники образуют круг. Смотрят на носки своей обуви. По хлопку ведущего они должны посмотреть кому-то одному из присутствующих в глаза. Если пара совпала, они произносят слова «Ура! Меня любят!!!» и выходят из круга. Игра продолжается, пока не совпадут все пары. Игра проводится с четным количеством игроков.

**Все – некоторые – только я**

Описание игры: стулья выстраиваются в круг на один меньше числа играющих. Все садятся на них, а водящий встает в центр круга. Водящий называет какой-нибудь признак, который может подойти ко всем ребятам, сидящим в кругу, только к некоторым из них или к одному человеку. Тотчас все, кто считает, что названное относится к нему, встают, добегают до центра круга, а затем стремятся занять любой свободный стул (но не свой). Точно так же поступает и водящий, однако в центр круга ему бежать не надо, он и так там стоит.

Комментарий: учитель может начать игру, приведя ребятам примеры разных признаков: «Все, кто пришел сегодня в школу; все, кто любит поболтать; все, у кого в косе красная лента». Водящий может использовать эту игру, выбирая признаки, которые помогут ему больше узнать об одноклассниках, например: «Все, кто хочет пойти в поход» или «Все, кто любит сериал «Вавилон-5». В то же время у ведущего должно остаться право накладывать «вето» на вопрос, который может быть оскорбительным для кого-то.

В качестве домашнего задания можно предложить ребятам выбрать несколько признаков, относящихся к каждой категории, а затем использовать их в игре.

**Угадай, кого нет**

Все участники закрывают глаза. В это время ведущий дотрагивается до одного игрока, и тот бесшумно покидает комнату. (в это время можно пошуметь). По сигналу ведущего все открывают глаза и смотрят, кого нет. Кто первым назвал имя отсутствующего, становиться ведущим.

**Анюта-Ванюта**

Все становятся в круг, замыкая его.   
В середине его девочка и мальчик. У обоих завязаны глаза.  
Ванюта должен найти Анюту. Они ходят по кругу. Ванюта ищет Анюту, все время окликая: «Анюта?». Анюта должна отвечать: «Я ту-та!», стремясь при этом как можно быстрее сменить место.   
После того, как Ванюта поймает Анюту, он выбирает из детей, стоящих в кругу, новую Анюту, а Анюта – Ванюту.

**Аррам-шим-шим**

Водящий стоит в центре круга с закрытыми глазами и вытянутой вперед рукой. Все играющие идут по кругу со словами:   
  
Аррам – шим – шим   
Аррам – шим – шим   
Арамия – гусия, гусия   
Покажика-ка на меня, на меня!   
И-раз, и-два, и-три!   
  
На последние слова круг останавливается, и играющие смотрят, на кого показывает рука водящего.   
Если мальчик в центре, то выходит девочка (даже если и не на неё показал, то рядом стоящая) и, наоборот, если девочка в центре, то выходит мальчик в круг и встает спина к спине с водящим.   
  
Все хором произносят: «и-раз, и-два, и-три». На счет «три» стоящие в центре одновременно поворачивают голову. Если они повернули головы в одну сторону, то водящий целует в щечку своего партнера. Если в разные стороны, то они жмут друг другу руки.   
  
После этого первый водящий уходит, а второй начинает игру сначала. Иногда, когда в центре стоит мальчик, говорят такие слова:   
«Шире – шире – шире круг, у (имя этого мальчика) сто подруг. Эта – эта – эта – эта, а любимая вот эта».

**Гражданская оборона**

Все участники прогуливаются по комнате, ведущий выкрикивает фразу, сообщающую об опасности.

Например:

- Внимание! На вас напали пещерные львы (хулиганы, римские легионы, вирусы гриппа, маленькие зелененькие человечки, угрызения совести, зевота и т. п.)

После сигнала опасности участники игры должны собраться в тесную группу, держа друг друга, а затем произнести фразу: «Дадим отпор… (пещерным львам и т. п.).

Вожатый, играя роль этой опасности, пытается вытащить из группы любого ребенка. Задача ребят держаться очень крепко.

Потом группа опять разбредается по комнате, и игра продолжается.

**Кис-брысь-мяу**

Водящий стоит спиной к игрокам.   
  
Ведущий показывает на любого игрока противоположного пола (по отношению к водящему), и произносит: «Кис?».   
  
Если водящий отвечает: «Брысь», то ведущий показывает на другого человека, задавая тот же вопрос.   
Если ответ: «Мяу», то ведущий спрашивает, что должен сделать этот игрок в паре с водящим (или предлагает ему вытянуть задание из шапки).   
  
Пара выполняет задание. Например: танцует, поет, изображает известный памятник и т. д.   
  
Далее водящий присоединяется к игрокам, а вызванный игрок становится водящим.

**Стул**   
Участники усаживаются на стульях в круг. В начале игры ведущий сам становится в середину круга, выбирает одного из игроков и задает ему вопрос: «Петя, кого из здесь присутствующих ты бы хотел видеть в качестве своего друга?». Петя должен назвать имена двух членов группы (соседи справа и слева исключаются!).   
Эти игроки и оба соседа Пети меняются местами. При этом сам Петя остается сидеть на месте. Во время перемены мест ведущий в кругу также пытается занять освобождающийся стул. Другими сло¬вами, пять человек претендуют на четыре стула. Игру продолжает вести тот, кто не успел занять стул.

**Люди и домики**   
Группа разбивается на группы по 3 человека. два участника встают лицом друг к другу и держатся за руки («домики»), третий стоит внутри «домика («люди»).   
Домики всегда двигаются в паре, не разжимая руки. Один должен быть лишним — «бездомныь», он — ведущий.   
Если ведущий говорит: «домики ищут людей», то все «домики» оставляют своих «людей» и ищут новых. «Люди» остаются на месте. Оставшийся без «домика» становится новым ведущим.   
Если ведущий говорит: «люди ищут домики», то все «люди» оставляют свои «домики» и ищут новые. «Домики» остаются на месте. Оставшийся без «домика» становится ведущим.   
Если ведущий говорит: «землетрясение», то все: и «люди» и «домики» ищут себе новых. Оставшийся без «домика» становится ведущим.

**Подвижные игры**

**Бег «сороконожек»**

Играют 2—3 команды по 10 человек. Ведущий обвязывает каждую команду веревкой или игроки «надевают» гимнастический обруч. По сигналу группы «сороконожек» начинают движение к финишу. Выигрывает команда, пришедшая первой и не упавшая по пути.

**Не расплескай воду**

На теннисные ракетки ставится по стакану с водой. Участники по сигналу ведущего бегут к финишу и возвращаются обратно на линию старта. Побеждает игрок, пришедший первым и не расплескавший воду.

**Бег с горящей свечой**

Ведущий дает каждому из игроков тарелку, к которой приклеена горящая свеча. По сигналу ведущего соревнующиеся бегут к финишу, следя за тем, чтобы свеча не погасла. Если в игре участвуют команды, то первые номера, добежав до финиша, возвращаются к старту и передают тарелку с горящей свечой вторым номерам, и т. д.

Побеждает команда, первой закончившая перебежку и у которой свеча во время бега не погасла.

**Паровоз и вагоны**

Играют 2—3 команды по 10 человек. Каждая выстраивается на старте колонной, в затылок друг другу. Впереди команды, на расстоянии 15 метров, ставится какой-либо предмет — камень, палка, кегли, флажок, воткнутая в землю ветка дерева. По сигналу ведущего первые номера бегут вперед к контрольному ориентиру, огибают его и снова бегут к своей команде. К первому номеру присоединяется второй, обхватив его за пояс, и теперь они бегут вперед вдвоем, потом к ним присоединяются третьи номера, четвертые и т. п.

Выигрывает та команда, которая закончила соревнования первой.

**Пятнашки**

Водящий (пятнашка) ловит остальных играющих, которые разбегаются по всей площадке. Если игрок присел на корточки или взялся за руки с другим игроком, пятнашка не должен их ловить, они в «домике». Тот, кого пятнашка поймал (коснулся рукой), становится водящим, а пятнашка присоединяется к игрокам.

Но есть и другое правило: кого поймал пятнашка, тот вместе с ним ловит остальных.

**Бег с мячом**

Ведущий с мячом в руках стоит между двумя командами, игроки которых рассчитываются по порядку (первый, второй и т. д.). Бросая мяч вперед, ведущий называет какой-либо номер. Игроки обеих команд под этим номером бросаются догонять мяч. Тот, кто первым добежит и схватит его, приносит своей команде очко. Выигрывает та команда, игроки которой догонят мяч большее количество раз.

**Сорви шапку**

Играют 10—15 человек. Отмечается площадка, за пределы которой выбегать не разрешается. Выбирается водящий, он надевает на голову шапку, ее нельзя удерживать руками. По сигналу ведущего играющие пытаются догнать водящего, снять с него шапку и надеть на себя. Каждый старается удержать шапку на голове как можно дольше. Можно разнообразить игру и ввести 2—3 водящих с шапочками. Победителем считается игрок, сумевший дольше всех других удержать шапку на голове.

**Невод**

Два игрока берутся за руки и ловят других играющих. Догнав кого-нибудь, они должны соединить руки так, чтобы пойманный оказался в круге. Теперь уже втроем они ловят остальных. Каждый пойманный становится частью невода. Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все участники.

**Шахматы**

Играют две команды по 5—10 человек. Посередине игровой площадки ставится раскрытая шахматная доска. Команды выстраиваются в колонны друг за другом на противоположных сторонах. Возле одной группы лежат черные шахматные фигуры, возле другой — белые. По сигналу ведущего первые номера обеих команд берут по одной фигурке и бегут к шахматной доске, ставят фигурку на положенное ей место, возвращаются обратно, дотрагиваются рукой до следующего игрока, который берет фигурку, бежит к доске, и т. д.

Первые номера занимают место в конце колонны. Побеждает та из команд, игроки которой быстро и правильно расставят шахматные фигурки.

**Бег с яйцом в ложке**

Ведущий дает каждому из игроков ложку, в которой лежит яйцо, картошка или теннисный мяч. По сигналу ведущего участники бегут, держа ложки перед собой и стараясь не уронить находящиеся в них предметы. Побеждает тот, кто первым достигнет финиша.

Соревноваться могут и две команды. Тогда первые игроки обеих команд, добежав до финиша, делают поворот и бегут к старту — передают ложку вторым номерам, и т. д. Выигрывает команда, игроки которой первые закончат перебежку.

**Казаки-разбойники**

Играют две группы по 8—10 человек. Одни — казаки, другие — разбойники. Разбойники убегают и прячутся за кустами, на деревьях, в канавах, в траве и т. д. Казаки уходят ловить разбойников, пойманных оставляют под присмотром одного из казаков. Разбойникам разрешается оказывать сопротивление. Если место, где они прятались, обнаружено, разбойники могут убегать. Игра заканчивается, когда все разбойники пойманы.

**Догони мяч**

Играют 15—20 человек. Они садятся на землю в круг и по сигналу ведущего быстро передают руками друг другу мяч, а выбранный водящий должен, бегая по внешней стороне круга, поймать мяч.

Ловить его можно только во время передачи. Если водящему это удается, он садится в круг, а игрок, упустивший мяч, становится водящим.

**Круговорот**

Играющие делятся на команды по 8—10 человек. Участники выстраиваются в колонну друг за другом. По сигналу ведущего первые номера быстро поворачиваются кругом, после чего вторые номера берутся за пояс первых, и они кружатся вдвоем, затем втроем и так до конца. Побеждает команда, которая раньше других повернется вокруг оси.

**Догони мяч**

Игроки становятся спиной друг к другу на расстоянии 1 метра. В руках у каждого мяч. По сигналу ведущего бросают мяч через голову назад и каждый устремляется вперед за мячом соперника. Побеждает тот, кто быстрее догонит мяч и вернется на исходную позицию.

**Горячий мяч**

Играющие становятся в круг. Ведущий дает мяч, и по сигналу участники передают его по часовой стрелке друг другу. Если ведущий говорит: «Стоп!», передача мяча прекращается, а игрок, у которого он в руках, выбывает из игры. Ведущий дает команду: «Начали!», и игра возобновляется. Побеждает участник, оставшийся последним, когда мяч передавать уже некому.

**Сумей удержать**

Несколько пар играющих соревнуются между собой, стараясь как можно быстрее добежать до финиша:

— положив мяч на плечи и прижимая его головами с двух сторон;

— прижав мяч плечами;

— зажав мяч спинами;

— удерживая мяч, зажав его лбами и двигаясь боком. Побеждает пара, пришедшая первой и не потерявшая мяч.

**Лапта**

Эта старинная русская игра, для нее нужны небольшой мяч и лапта (широкая палка). Посреди площадки отмечают игровое поле, проводят две линии на расстоянии 20 метров. С одной стороны площадки находится город, с другой — кон.

Участники делятся на две равные команды. Одни игроки идут в город, а другие расходятся по полю. Команда города начинает игру. Участник лаптой бьет по мячу, бежит через поле за линию кона и снова возвращается в город. Водящие ловят отбитый мяч и стараются запятнать бегущего. Они перебрасывают мяч друг другу, чтобы попасть в него, если это им удается, они переходят в город, если нет, остаются на месте. По очереди все игроки города забивают мяч.

Бывает так, что тот, кто ударил по мячу, не смог сразу перебежать за линию кона. Он ждет, когда мяч забьет следующий игрок, — тогда за линию кона бегут два игрока. Если все игроки, кроме одного, находятся на линии кона, тогда игроку, который еще не бил, разрешается ударить трижды. Отбивающий мяч не должен переступать черту города. Тот, кто не может забить мяч лаптой, может бросить его в поле, если все игроки пробили мяч, но никто не перебежал за линию кона.

**Встречный бой**

На земле чертится линия, которая разделяет площадку пополам. Две группы игроков располагаются по разным сторонам, в каждой группе есть волейбольный мяч.

Задача: поразить мячом как можно больше противников. Запятнанные мячом игроки покидают площадку. Игра продолжается 5 минут, ведущий подсчитывает число пораженных игроков и объявляет победителя.

**Ударь не глядя**

Впереди игроки кладут мяч на расстоянии 5—6 шагов. Завязывают глаза повязкой. Надо подойти к мячу и ударить по нему ногой. Выигрывает тот, кто успешно выполнил задание.

**Подними мяч**

Держа в каждой руке по палке, надо концами их поднять мяч с земли до уровня плеч. Побеждает тот, кто сумеет поднять и опустить мяч.

**Рыбы, птицы, звери**

Играющие становятся по кругу. В центре — ведущий с мячом в руках. Ведущий бросает мяч одному из участников и говорит: «Зверь». Поймавший мяч должен быстро назвать кого-нибудь из животного мира и бросить мяч обратно ведущему. Если ведущий, бросив мяч, скажет «рыба» или «птица», поймавший называет рыбу или птииу. Тот, кто не ответит ведущему или замешкается с ответом, выбывает из игры.

**Сумей выбить мяч**

Играющие становятся в круг, в центре — водящий с мячом, его задача — выбить мяч из круга ногами, остальные участники мешают ему это сделать. Брать мяч в руки не разрешается, его можно отбивать только ногами. Тот, кто пропустит мяч, становится водящим.

**Мяч над головой**

Играющие становятся в две колонны. Игроки, стоящие впереди каждой колонны, держат в руках мяч. По сигналу ведущего передние, не поворачиваясь, передают мяч над головой стоящему сзади, те передают мяч дальше, и так далее до конца колонны. Последние игроки в колоннах, получив мяч, бегут и становятся первыми, передают мяч стоящему сзади. Когда очередь вновь дойдет до первого, он должен передать мяч ведущему. Выигрывает команда, которая раньше закончит эстафету.

**Катание на мяче**

Участники делятся на группы по три человека и выстраиваются на линии старта. У каждой группы есть футбольный мяч.

По сигналу ведущего двое игроков ставят третьего на мяч и поддерживают с боков, игрок, перебирая ногами, катит мяч к финишу. Побеждает тройка, пришедшая первой.

**Скакалка-подсекалка**

Играющие становятся в круг, в середине — водящий со скакалкой в руках. Держа скакалку за один конец, он начинает вращать ее так, чтобы другой ее конец проносился над землей под ногами играющих, которые подпрыгивают. Кого скакалка задела, тот выбывает из игры или сменяет водящего.

**Кто дальше прыгнет**

Соревнуются команды по 5—6 человек. Первые участники прыгают от стартовой линии с места, толкаясь двумя ногами. С места приземления первых прыгают вторые номера, затем третьи и т. д. Побеждает команда, которая преодолеет большее расстояние.

**Прыжковая эстафета**

Две команды выстраиваются на старте в колонны. По сигналу ведущего первые номера обеих команд прыгают на одной ноге к контрольному ориентиру, огибают его, возвращаются обратно, дотрагиваются до вторых номеров, а сами становятся в конец колонн. Вторые номера проделывают тот же путь и передают эстафету третьим, третьи — четвертым и т. д. Выигрывает команда, сумевшая раньше другой закончить игру.

Далее игроки команд соревнуются в следующих эстафетах:

— передвижение прыжками, как лягушки;

— прыжки на одной ноге, со сменой ног у контрольного

ориентира;

— прыжки боком;

— прыжки в мешках;

— прыжки на метле;

— прыжки с зажатым между коленями мячом;

— передвижение прыжками на двух ногах;

— передвижение прыжками на двух ногах спиной вперед;

— бег прыжками через скакалку;

— прыжки сидя на баскетбольном мяче, придерживая его руками с боков.

**Прыгуны**

На старте две команды. Игроки стоят в колонне по одному, каждый держит за пояс впереди стоящего. По сигналу ведущего участники прыгают на двух ногах до финиша. Выигрывает команда, последний игрок который первым пересечет финишную черту.

**Прыжки по кочкам**

Игроки делятся на команды и строятся на старте. Против каждой команды на земле несколько кругов (кочек) на расстоянии 1 метра один от другого. По сигналу ведущего первые участники обеих команд перепрыгивают с кочки на кочку, стараясь не промахнуться, чтобы не попасть в «болото». Спрыгнув с последней кочки, они бегом возвращаются и встают в конец своих колонн, на бегу хлопнув по вытянутой руке вторые номера. Прыжки продолжают вторые игроки, затем третьи и т. д. Побеждает команда, первой закончившая прыжки.

**Прыжки через резинку**

Берется резинка длиной 3 метра, ее концы связываются, получается круг. Двое становятся в кольцо друг против друга и, растягивая ногами резинку, образуют прямоугольник, т. е. две параллельные резинки высотой 15 см над землей. Третий участник занимает место сбоку и начинает прыгать, можно прыгать с центра:

— прыжки на двух ногах боком через одну, через другую резинку, через две сразу;

— прыжки на одной ноге;

— прыжки прямо, скрестив ноги;

— прыжки с поворотом на 180 градусов, на 360;

— делая серию прыжков, подбрасывать и ловить мяч. Каждая комбинация прыжков повторяется только сосменой высоты: резинка на уровне коленей, на уровне таза, на уровне пояса. Если прыгающий совершает ошибку, то меняется местами с одним из игроков, держащих резинку.

**Кто быстрее**

Велосипедисты выстраиваются на старте. Ведущий определяет дистанцию 100—200 метров. По сигналу игроки начинают движение к финишу. Побеждает тот, кто приходит первым.

Тише едешь — дальше будешь

Определяется расстояние 30—40 метров. По сигналу ведущего велосипедисты начинают движение к финишу. Выигрывает тот, кто приедет последним. Нельзя останавливаться в пути, необходимо двигаться вперед, сохраняя равновесие.

**Стакан воды**

У каждого велосипедиста в руках стакан с водой. Определяется расстояние 40—60 метров. По сигналу ведущего игроки начинают двигаться к финишу. Побеждает тот, кто по дороге не расплескал воду.

**Лихие наездники**

Игра проводится как соревнование между участниками. Преодолевая определенное расстояние, игрок должен:

— проехать по лежащей доске (длиной 4—5 метров) и не съехать на землю;

— сесть на раму боком справа и слева;

— встать ногами на седло;

— проезжая, поднять стоящую на земле справа игрушку и поставить ее на землю слева;

— снять на ходу куртку и повесить ее на руль;

— толкать 5 метров передним колесом резиновый мяч;

— проезжая, снять кольцо и набросить его на вбитый в землю кол.

Побеждает тот, кто наиболее успешно выполнит все задания.

**Восьмерка**

На земле чертят восьмерку с диаметром каждого круга 3—4 метра. Восьмерку обозначают кеглями. Задание: проехать на велосипеде по восьмерке, не сбив ни одной кегли. Побеждает тот, кто сделает это быстрее.

**Не крути педали**

Соревнуются несколько игроков. Определяется расстояние 30—40 метров. На разгон велосипеда дается 10 метров, затем участники перестают крутить педали. Побеждает тот, кто сумеет доехать до финиша.

**Эстафета**

Участвуют 6—8 человек. Определяется расстояние 40 метров. Игроки делятся на пары: одни с велосипедами становятся на старте, а напарники на финишной черте. По сигналу ведущего велосипедисты 10 метров едут, следующие 10 метров несут велосипед на себе, еще 10 метров бегут рядом с ним и последние 10 метров опять вспрыгивают на велосипед и едут. На финише велосипед передают напарнику, который преодолевает дистанцию таким же образом. Побеждает пара, быстрее других справившаяся с заданием.

**Кто проедет дальше**

Участники на скейтах находятся на линии старта. Правая нога на доске, а левая на асфальте. По сигналу ведущего все игроки, оттолкнувшись от земли, становятся на скейт и по инерции движутся вперед. Побеждает тот, кто сумеет преодолеть наибольшее расстояние.

**Змейка**

Через каждый метр на асфальте ставятся 10 кеглей. Задача: проехать вдоль ряда кеглей зигзагообразно (змейкой), огибая одну кеглю справа, а другую слева. Побеждает игрок, преодолевший дистанцию быстрее других и не сбивший ни одной кегли.

**Скейтбол**

На асфальте мелом обозначается площадка для игры 10x15 метров, ворота шириной 2 метрачертятся на противоположных сторонах поля.

Участники делятся на две команды по 6 человек, один из них — вратарь. Ведущий вбрасывает на поле маленький мяч. Игроки бьют по мячику краем доски или роликом при резком развороте. Делается это так: ноги расставлены по краям доски, вес тела приходится на толчковую ногу; когда доска опирается только на задние ролики, передние на мгновение отрываются от земли, и в это время доска энергично разворачивается и бьет по мячу. Выигрывает команда, сумевшая забросить в ворота противника как можно больше мячей.

**Сумей проехать**

На высоте 1,3 метра подвешиваются на веревке три воздушных шара. Задача игроков: разогнавшись, проехать под шарами, присев или согнувшись, так, чтобы не задеть их и не всколыхнуть. Если шар покачнется, игрок может сделать еще две попытки и, если они также заканчиваются неудачей, выбывает из соревнований. Победителем считается тот, кто сумел без ошибок выполнить задание хотя бы один раз.

**Тройки**

Участники делятся на тройки и выстраиваются на стар- i те. Двое берут за руки третьего, сидящего на скейте. По сигналу ведущего они тянут его к финишу. Выигрывает тройка, пришедшая первой.

**Набрось кольцо**

На расстоянии трех метров от асфальтированной дороги в землю вбивается кол. Соревнуются несколько человек. Каждому дается по 2 гимнастических обруча. Игроки стартуют поочередно, пытаясь на ходу набросить обручи на кол. Побеждает тот, кто с 3 попыток сумел надеть на кол 4 обруча.

**Пятнашки**

Определяется площадка для игры и выбирается водящий. Остальные участники на скейтах разъезжаются по полю. Водящий (пятнашка) должен также на скейте стараться их догнать и запятнать. Кого он коснулся рукой, тот становится пятнашкой. По краям площадки мелом рисуют два круга — это домики. Заехавших сюда пятнашка запятнать не может.

**Эстафета**

Игроки делятся на две команды по 5—6 человек. По сигналу ведущего первые номера обеих команд на скейте движутся к контрольному ориентиру, огибают его, возвращаются к старту и передают скейт вторым игрокам, те, в свою очередь, проделывают такой же путь и передают скейт третьим и т. д. Побеждает команда, первой закончившая эстафету.

**Доска**

Участники соревнуются между собой: кто, разогнавшись, сумеет вспрыгнуть на доску, лежащую на небольшом круглом бревне, и проехать по ней. Побеждает игрок, проделавший весь путь и не съехавший на асфальт.

**Кто быстрее**

Участники на скейтах выстраиваются на линии старта. По сигналу ведущего игроки стремительно движутся к финишу. Побеждает пришедший первым.

**Берег 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.

**Чур на дереве!**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Выбирают такое место, где есть несколько деревьев.

Один встает в середину между деревьями, а другие становятся возле деревьев и начинают перебегать от дерева к дереву. Стоящий посредине должен их ловить, пока бегущий не подбежал еще к дереву и не сказал: «Чур на дереве!»

Пойманный становится водырем, а водырь занимает его место у дерева.

**Эстафета с мячом**

Игроки в командах построены в колонны по одному, дистанция между игроками 1—2 шага (в зависимости от способа передачи мяча). Мяч в руках у направляющего. По сигналу мяч передается из рук в руки обусловленным способом и так же возвращается назад. Эстафета выполняется несколько раз подряд. Выигрывает команда первой закончившая передачи.

**Эстафета – поезд**

Перед командами, стоящими в колоннах проводится линия, а в 10 — 12 м от каждой из них ставятся стойки (набивные мячи). По сигналу первые номера команд обегают стойки (против часовой стрелки) и направляются к стартовой черте. Они пробегают мимо своей колонны, огибают ее сзади и снова бегут к стойкам. Когда они пробегают стартовую черту, к ним, обхватив за пояс, присоединяются вторые номера, и теперь уже игроки вдвоем обегают препятствие. После поворота вокруг команды к ним присоединяются третьи номера и т. д. Игра заканчивается, когда вся команда, изображающая вагончики поезда (не расцепляя рук), финиширует, то есть последний игрок пересечет линию старта. В игре большую нагрузку получают первые номера, поэтому при повторении участники в колоннах располагаются в обратном порядке.

**Заячьи домики**

Играющие изображают зайчиков. У каждого — свой домик, но у одного (водящего) домика нет. Он подходит к домику любого участника игры и просит: «Пожалуйста, уступи мне домик». Зайчик не намерен уступать незнакомцу свой дом. Он бежит по кругу вправо, водящий — влево. Они обегают всех участников, дотронувшись до каждого. Тот игрок, до которого дотронулись, должен занять свободный домик. По команде ведущего игра останавливается. Зайчик, оставшийся без домика, водит.

**Сова**

Когда вожатый говорит «На улице день!», все детки, которые изображают птичек или червячков-паучков, прыгают, танцуют, веселятся. В это время сова спит. Когда же вожатый произносит «Ночь настала, сова выходит на охоту!», все детки замирают. Совушка же должна найти тех, кто шевелится или хихикает. Этих деток она уносит за пределы игры, в так называемое свое гнездо.

**Модный дизайнер**

Для данной игры понадобится несколько пар участников (мальчик-девочка). Так, каждой паре выдается рулон туалетной бумаги. Суть игры: из этого инвентаря придумать и сделать наилучший костюм своему партнеру. Сначала мальчики создают на девочках дизайнерские платья, потом девочки на мальчиках делают модные фраки. Побеждает та пара, креатив которой превзойдет остальных.

**Танцы**

Дети, впрочем, как и большинство взрослых, очень любят музыку. Почему бы не провести игру, в основе которой будет лежать музыкальное сопровождение? Отличная музыкальная подвижная игра для детей – «Танцы». Для этого участники разбиваются на пары, лучше всего — мальчик-девочка. Под ноги каждой из них нужно положить газету. Когда музыка включается, пара танцует на газете, не выходя за ее пределы. После того как музыка остановится, нужно газетку сложить вдвое. Далее все, опять же, проделывается по вышеописанному сценарию. Выиграет та пара, которая сумеет станцевать на самом маленьком кусочке газеты, не выйдя за ее пределы. Правила при этом легко устанавливать самые разные: можно разрешать брать партнерш на руки, можно не разрешать и т. д.

**Робот**

Данная игра подойдет для двух участников. Один из них будет роботом, другой – испытателем. Предварительно испытатель в комнате (классе) должен спрятать вещь, которую робот обязан найти. При этом испытатель для команд роботу использует следующие слова: «вперед», «назад», «вправо», «влево» и т. д. Игра заканчивается тогда, когда робот находит спрятанную вещь.

**Ворона и воробьи**

Рисуется круг на асфальте или царапается на земле. В центр круга входит водящий – он «ворона». За круг становятся все остальные дети - они «воробьи». «Воробьи» прыгают в круг, а «ворона» их ловит. Пойманный «воробей» становится «вороной».

**Удержи шарик**

Ребята в парах стоят в кругу, диаметр которого примерно 1 метр. Они берут воздушный шарик. И удерживают его над собой без помощи рук. Они должны на него дуть, не касаясь линии прочерченного круга и стараясь не выходить за него. Выигрывает пара детей, которая дольше продержит шарик.

**Эстафета спиной к спине**

Разделите всю группу на команды из шести или более человек, и пусть все игроки каждой команды, в свою очередь, разобьются по парам. Первая пара из каждой команды становится перед стартовой линией. Игрокам, ставшим спиной к друг другу, на уровне пояса вкладывают мяч (баскетбольный или волейбольный) так, чтобы они удержали его без рук. Цель эстафеты заключается в том, чтобы игроки со сложенными на животе руками, при помощи локтей удерживая мяч, пробежали несколько метров вперед, пронесли мяч вокруг стула и вернулись обратно, не уронив по пути мяч. Если мяч упадет на пол, они должны начать свой путь сначала. Когда первая пара успешно доносит свой мяч до линии, его вкладывают между спинами игроков следующей пары, которые проделывают то же самое. В эстафете побеждает та команда, в которой все пары игроков первыми справляются с этим заданием. Если в какой-то команде нечетное число игроков, кто-то может пробежать дважды. Мальчикам нужно становится в пару с мальчиками, а девочкам – с девочками.

**Горный орел**

Все мальчики или все девочки выстраиваются в одну линию. Они выбирают одного из игроков, который становится в нескольких метрах от них по средине игровой площадки. По свистку все ребята начинают бежать в сторону стоящего по среди поля игрока. Этот игрок ловит одного (или, если сможет, нескольких) и, схватив его, трижды говорит: «Горный орел!» Теперь все остальные игроки, оказавшись на противоположной части игрового поля, должны вернуться на исходную позицию, минуя тех двоих, которые попытаются их словить. Игра продолжается до тех пор, пока все ребята не станут «орлами» и не окажутся на середине поля. Дайте приз тому, кто бежал через поле последним.

**Бедлам**

Для этой игры требуются четыре равные по количеству игроков команды. Каждая команда занимает один из углов комнаты или игровой площадки. Пространство для игры должно иметь форму прямоугольника или квадрата. По сигналу (например, по свистку) каждая команда пытается как можно быстрее переместиться на место другой команды, стоящей напротив нее по диагонали, по пути проделывая то, что объявляет ведущий. Команда, в полном составе добравшаяся до противоположного угла, побеждает этот раунд. В первом раунде можно просто пробежать в противоположный угол, но затем вы можете использовать всевозможные задания, например: бег задом наперед, «тачанкой» (когда один из ребят становится «тачанкой», а второй берет его за ноги), бег на четвереньках, повернувшись спиной к полу, бег прыжками, скача на одной ноге, бег вприпрыжку и гуськом. В момент, когда все игроки будут встречаться в центре комнаты, у вас получится настоящий бедлам.

**Абэвэгэдэйка**

В эту игру хорошо играть с большой группой из сорока или более ребят. Разделитесь на команды. Помогите ведущему взобраться повыше над всеми игроками, чтобы он сверху мог видеть их, находясь под потолком в комнате или на возвышении на игровой площадке.

После этого ведущий громко называет букву алфавита, и каждая команда как можно быстрее (как солдаты по команде) должна показать эту букву. Побеждает та команда, которая первой «выкладывает» названную букву. В случае, когда команды разделили первое место, их можно также оценивать по тому, насколько красиво дети показали букву.

**Aмеба**

Для этой игры вам понадобятся несколько длинных толстых веревок. Разделите ребят на команды с любым количеством игроков. Затем просто обвяжите ребят каждой команды веревкой вокруг пояса. Пусть все ребята станут как можно ближе друг к другу и поднимут руки, пока вы будете их обвязывать. После этого они должны будут пробежаться наперегонки и вернуться назад. Только в том случае, если ребята смогут действовать как одна команда, они не упадут и смогут куда-то добежать. Наблюдать все это – просто умора.

**Иголка, нитка, узелок**

Все играющие образуют круг. Из их числа выбираются 3 человека – иголка, нитка, узелок. Они выстраиваются в затылок друг другу и берутся за пояс предыдущего. «Иголка» ведет за собой «нитку» и «узелок». Располагаться они могут как внутри круга, так и за его пределами. Задача стоящих в кругу – стараться «запутать» нитку с узелком, то пропуская иголку, то давая возможность проникнуть в круг или за его пределы. Задача «тройки» – не отцепляться друг от друга. Если кто-то отстал, он заменяется другим игроком. Игра должна проводиться в быстром темпе, поэтому об этом нужно заранее договориться с первым игроком – «иголкой».

**Водоносы**

Эту игру очень любят взрослые. Чаще всего играют в нее на праздниках, устраиваемых в сельской местности. Все участники делятся на 2 команды (можно, как и в предыдущих играх, устраивать соревнования и в парах). Нужно пронести 2 ведра на коромысле, не пролив воды. Расстояние в обе стороны 30 метров. Побеждают те, кто быстрее донесет полные ведра. Деление игроков на команды можно провести и с помощью игры «Золотые ворота». Выбирают двух игроков посильнее. Те отходят немного в сторону и договариваются, кто из них будет «солнцем», а кто «луной» («месяцем»). Выбравшие себе роли луны и солнца становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают, как бы образуя ворота. Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через «ворота». Часто при этом поют любимые участниками песни. Когда через «ворота» проходит последний из идущих, они «закрываются»: опускаются поднятые руки и последний оказывается между ними. Задержанного спрашивают тихонько, на чью сторону он хотел бы стать: позади «луны» или «солнца». Он выбирает и встает позади соответствующего игрока. Остальные снова идут через «ворота», и снова последний попадает в группу «луны» и «солнца». Темп все время убыстряется. Когда все распределены, можно начинать игру или состязания.

**Скачки в мешках**

Каждый мешок очень ярко разрисовывается какой-то шуточной эмблемой. Участник состязания влезает в мешок. Во время движения он должен придерживать его руками, ибо мешок сверху не закрепляется. Перед состязанием устанавливается дистанция. Обычно она не превышает 10-15 метров. Часто такие соревнования проводят как эстафету, тогда на команду дается один мешок. Представитель соревнующейся команды должен добраться до финишного флажка и проскакать обратно, быстро выбраться из мешка и передать его следующему. Побеждает та команда, где все участники, не нарушая правил, первыми вернулись на стартовую линию. И, конечно, призы – победителям.

**Бой петухов**

Проводится как личное первенство. Всех участников можно разбить на пары, каждая пара играет до победы одного из них. А лучше, если победитель первой пары вызовет на «ринг» другого: победитель этой пары вызовет еще кого-то и так до последнего победителя, который и получает приз.

Условия игры следующие. Игроки садятся верхом на бревне (обхватив его ногами для прочности) лицом друг к другу. В руках у каждого мешок с соломой или подушка. По сигналу ведущего они начинают наносить удары друг другу, стараясь вывести противника из игры (свалить с бревна). Если соперники оказались оба сильными, то засчитывается ничья и приглашается следующая пара, или устраивается дополнительная игра, но уже с ограничением во времени.

**Шарманка**

Игра, как правило, проводится без специальных организаторов и судей. Для игры требуется небольшой резиновый мяч. Проводится на асфальтированной или хорошо утоптанной площадке размером 4х10 м, разделенной поперек на две равные части. Играющие располагаются поровну на каждой стороне площадки, установив, кто за кем бьет. После этого первый игрок команды №1 бьет мяч рукой так, чтобы он, ударившись на своей стороне площадки, перелетел на другую половину и ударился там один раз. После этого первый игрок команды №2 должен сразу перебить мяч на противоположную сторону. После этого мяч отбивает уже второй игрок из команды №1. Первый игрок, ударив мяч, перебегает на противоположную сторону площадки и ждет свей очереди отбивать мяч, после чего снова переходит на другую сторону. Если он не попал мячом на противоположную сторону или допустил двойной удар по своей, то получает 1 очко (получивший 3 очка, выбывает из игры). Постепенно игроков остается все меньше и меньше, а перебегать приходится все чаще и чаще. Игроки начинают кружиться как «шарманка». Так играют, пока не останутся только 2 игрока, которые уже не перебегают, а просто играют до получения 3 очков (на победителя). Игра повторяется. Победитель прошлой игры имеет 1 запасное очко и выбывает из игры, получив 4 штрафных очка. В этой игре соблюдаются следующие правила: перебегать с одной стороны площадки на другую можно только против часовой стрелки. Ударять мяч можно всеми частями тела, но обычно делают это только руками. Очки начисляются, как в настольном теннисе. Играть можно и на столе для настольного тенниса без ракеток, небольшим резиновым мячом, который бьют руками. Счет очкам ведется по командам. Играют до установленного количество очков.

**Музыкальная игра со стульчиками**

Стулья выстраиваются по кругу на расстоянии 1-2 шага друг от друга количеством на один меньше, чем игроков. Все игроки выстраиваются за стульями, приготовившись к игре. Условия таковы. Под музыку все играющие начинают движение по кругу друг за другом. Как только музыка прекратилась, играющие должны занять стул. Тот, кому не достался стул, выходит из игры и забирает с собой стул. Игра проводится до победителя, который получает приз. Вместо стульев можно использовать другие предметы, например, мячи, игрушки, которые участники подбирают с земли, пола.

**Русские единоборства**

Предлагаем провести для подростков игру, которая на Руси была просто борьба руками на столе или пеньке, не отрывая локти. Теперь это игра называется «армрестлинг». Играть можно и правыми, и левыми руками.

**Игры с обручами**

Участники игры по очереди сильными движениями рук направляют 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 и по-другому. Два обруча кладут в трех 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. Можно эти состязания устроить и как командную эстафету.

Еще один вариант игры с обручем: берут его рукой и движением пальцев заставляют вращаться на месте. Судья засекает время вращения от начала до тех пор, пока обруч не упадет. Соревнуются поочередно или парами. Тогда в финальном поединке встречаются два лучших игрока.

**Игра «Зеркало» со скакалками**

По считалке выбирают ведущего. Остальные участники становятся так, чтобы хорошо видеть водящего (удобнее всего образовать круг радиусом больше длины скакалки). Ведущий прыгает со скакалкой, постепенно изменяя способы прыганья. Остальные должны, не останавливаясь, повторять все его движения с максимальной точностью («как в зеркале»). Кто ошибется, тот выбывает из игры или получает штрафное очко. Побеждает тот, кто останется единственным, не совершившим ошибки. В случае повторения игры он становится новым водящим.

Помимо выполнения упражнений договариваются копировать и другие действия ведущего: покачивать или крутить головой, мигать, строить гримасы... Ценится ведущий, способный вести игру не только технически, но и изобретательно, с юмором. До начала игры играющие уславливаются о том, на сколько движений (1-2 или больше) можно отстать от ведущего.

**Посадка картофеля**

Проводится как эстафета между двумя командами. Игроки выстраиваются в 2 колонны. На полу на расстоянии шага друг от друга начерчены кружки (5-7 в ряду). Команды выстраиваются напротив них. По сигналу ведущего первым игрокам вручается по маленькому ведерку, наполненному картофелинами (или теннисными шариками). Получив ведерко, игроки устремляются вперед. Их задача: посадить картофель, то есть в каждую лунку положить одну картофелину. После этого игрок возвращается и передает ведерко следующему игроку. Его задача: собрать картофель и передать ведерко следующему игроку и т.д. Чья команда быстрее?

**Паровоз и вагоны**

Веселая и не очень утомительная игра для большой компании. Стать «паровозом» ты можешь сам (сама) – или пусть побегает взрослый. Остальные дети, встав друг за другом, изобразят вагоны. По свистку «паровоза» сцепившиеся друг с другом дети начинают двигаться. Медленная ходьба переходит в быструю, потом в бег. У станции «паровоз» замедляет ход, все переходят на шаг. После слов: «Стоп, приехали!» колонна останавливается, а «паровоз» шипит, как бы выпуская пар. Состав может путешествовать по всем помещениям и даже выходить на улицу, если праздник проходит на даче.

**Погоня**

Самое большое веселье начинается, когда дети бегают и догоняют кого-нибудь. А в этой игре догнать надо будет кого-то из родителей. Игру раздели на несколько этапов. Сначала за взрослым бегают только 2–3 ребенка. Через какое-то время взрослый дает себя поймать. Затем в игру приглашаются еще несколько детей. В конце игры все дети ловят одного взрослого.

**Не звони!**

Эта игра нравится не только детям, даже взрослым – они тоже иногда не прочь пошалить. Просто призы должны быть другими. Предложи узнать, кто самый ловкий. Посади детей на стульчики или просто на ковер. Через середину комнаты натяни веревку: привяжи к стульям или попроси взрослых подержать ее на высоте около 60 см от пола. К веревке привяжи звоночки, бубенчики, колокольчики, погремушки. На полу разложи игрушки – призы. Чтобы достать игрушку, ребенок должен подлезть под веревкой так, чтобы ничего не звякнуло. Будь готов к тому, что дети захотят играть с игрушками. Пусть игрушки станут призами и достанутся детям. Чтобы не было обиженных детей, в награду за участие в игре раздай все игрушки даже тем детям, чья попытка была неудачной.

**Ромашка**

Эта игра подойдет для компании малышей и для твоих ровесников, ведь бывает, что в начале праздника гости чувствуют себя скованно, и их нужно растормошить. Сделай из бумаги ромашку. Количество лепестков должно быть равно количеству гостей. На оборотной стороне каждого лепестка напиши смешные задания. Дети отрывают лепестки и выполняют задания: кукарекают, прыгают по-лягушачьи или на одной ноге, поют песенку или повторяют скороговорку, ползают на четвереньках.

**Колечко**

Старая, добрая игра для компании любого возраста и любого количества игроков. Води сам или предложи тряхнуть стариной кому-нибудь из взрослых. Все дети встают рядом. Водящий прячет колечко между ладонями и обходит весь ряд. Дети складывают ладони «лодочкой». Водящий проводит своими ладонями, чуть раздвигая ладони детей. Во время этого скользящего движения он старается незаметно выпустить из рук кольцо, чтобы оно попало в руки малыша. Ребенок скрывает, что он получил кольцо. У игры может быть два финала. В первом случае водящий говорит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!», и ребенок, получивший колечко, выбегает из ряда, хотя его пытаются задержать. В другом (традиционном, фольклорном) варианте водящий, обходя ряд детей, приговаривает: «Уж я золото хороню, чисто серебро хороню в высоком терему! Гадай-гадай, девица, гадай-гадай, красная! Гадай-гадай, у кого кольцо – чисто серебро?» Стоящий последним ребенок ищет кольцо, показывая на игрока. Если он угадает, то будет водить.

**Проворные лягушата**

Игра, в которой можно отлично размяться, ведь дети никогда не боятся измять самую нарядную одежду. Перед игрой обозначь две линии поближе к стенам комнаты. Расстояние между линиями – 5–7 м, в зависимости от возраста детей. Место за линиями – это берега болота, в котором живут «лягушата». Дети становятся на корточки у одной черты и, перегоняя друг друга, стараются прыжками добраться до противоположной черты. Прыгая, дети должны отчаянно квакать. Тот, кто споткнулся и упал, должен начинать гонку сначала. Побеждают те, кто не только быстро прыгает, но и хорошо квакает. Эта несложная игра доставляет детям огромное удовольствие.

**Игра — шутка «Пузырь»**

Это веселая забава, игра-шутка для малышей. Но надо предупредить ребят, чтобы они в радостном порыве не ударились носами. Дети встают в круг, берутся за руки и расходятся, расширяя круг, со словами: «Раздувайся, пузырь, раздувайся большой, раздувайся такой! И не лопайся!» После каждой строчки все игроки отходят на шаг назад так, чтобы, когда будет произнесено: «И не лопайся!», дети растягивали хоровод максимально, держась друг за друга из последних сил. Вот как надулся пузырь! И когда кажется, что держаться нет никакой возможности, ведущий говорит: «Лопнул пузырь!» Дети бросаются друг другу навстречу, обнимаются, куча мала, всеобщее веселье.

**Логово дракона**

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

**Котята и поросята**

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

**Волшебный шар**

Для игры приготовь большой воздушный шар. Объясни, что шар имеет волшебную силу. Все дети могут двигаться, переходить с места на место до тех пор, пока шарик в воздухе. Но, как только он коснется пола, малыши должны замереть и не улыбаться. В игре остаются самые внимательные игроки.

**Ты чей?**

Игра не для самых маленьких, а для сообразительных дошкольников. Завяжи игроку глаза платком или шарфиком. Предложи ему узнать своего друга, не подглядывая, на ощупь, – по прическе, по одежде.

**Малыш-«колокольчик»**

Пришло время пригласить мам в игру. Им тоже будет нескучно. Водить может и одна мама: пусть ловит всех детей по очереди. Пары в этой игре состоят из мамы и ребенка. Мама завязывает глаза. Она ловит ребенка, который звонит в колокольчик и убегает от нее.

**Море, камешки, лес**

Встань вместе с детьми в круг. Объясни детям: «Эта фигура называется „хоровод”. А сейчас широко раскроем руки. Наш хоровод стал большим и превратился в „море”. А теперь сойдемся в серединке и поднимем руки. У нас получился «стожок». А теперь опять встанем в хоровод и присядем на четвереньки. Это „камешки”. А теперь встанем и поднимем ручки. Это „лес”». Будьте внимательны и не путайте команды. Ведущий поочередно говорит: «Хоровод, море, стожок, камешки, лес!» Дети должны точно выполнять задание. Кто ошибается, выбывает из игры. Постепенно ритм игры ускоряется, команда следует за командой. Дети бросаются от одной фигуры к другой. Общий шум, веселье, смех. Хорошо, когда родители принимают участие в этой игре.

**Воробей**

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

**Медведь и дети**

Из группы детей выбери «медведя». Дети встают с одной стороны, а с другой стороны сидит «медведь». Когда водящий скажет: «Дети гуляют в лесу», все разбегаются, прыгают и ходят по площадке. Как только говорит: «Медведь!», все дети должны замереть на месте. Появляется «медведь» и уводит того, кто пошевелился. Новым «медведем» становится один из уведенных детей.

**Коты и мыши**

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

**Перетягивание каната**

Подготовка. Канат (или толстая канатная веревка) длиной 6— 10 м кладется посередине площадки вдоль нее. Середина каната отмечается цветной ленточкой (тряпочкой). Она должна перед игрой находиться на поперечной линии, начерченной на полу. Параллельно этой (средней) черте с обеих сторон, в 2—3 м от нее, проводятся еще две черты. Играющие делятся на две команды, равные по количеству игроков и по силам.

Содержание игры. По первому сигналу «Подойти к канату!» иг­роки, разделившись в команде на пары, встают справа и слева от каната. По второму сигналу «Взять канат!» учащиеся наклоняются и поднимают канат. По свистку учителя команды стараются пере­тянуть канат в свою сторону. Когда одной из команд удастся отой­ти с канатом назад так, чтобы ленточка пересекла контрольную линию в 3 м от середины, дается свисток и борьба прекращается. Канат снова кладут на место и повторяют игру. Побеждает команда, которая смогла большее количество раз перетянуть канат на свою сторону.

Правила игры: 1. Игра начинается только после сигнала руково­дителя. 2. Перехватывать канат руками нельзя. 3. Отрывать руки от каната во время игры нельзя.

**Подвижная цель**

Подготовка. Ученики образуют большой круг (стоят в двух-трех шагах друг от друга). Перед носками игроков можно провести ли­нию. Выделяется водящий, который выходит в середину круга.

Содержание игры. По сигналу руководителя дети стараются пря­мым попаданием попасть в водящего волейбольным мячом, от которого водящий, бегая внутри круга, увертывается. Кому это удастся сделать, становится водящим. Игру можно проводить в двух-трех кругах. Побеждает игрок, который дольше всех пробыл в роли водящего.

Правила игры: 1. В ходе игры бросающим мяч не разрешается за­ступать ногой за черту. 2. Не засчитывается попадание в игрока после отскока мяча от земли. 3. Если водящему удалось поймать мяч, он не выбывает из игры. 4. Попадание в голову не засчитывается.

**Кто сильнее»**

Подготовка. Для игры нужно приготовить пять-шесть колец из толстой веревки. Диаметр такого кольца 30 см. Играющие делятся на две команды. Посередине площадки отмечают пять-шесть круж­ков, в которые и кладут веревочные кольца. В 2 м от кружков с каждой стороны проводят контрольные линии.

Содержание игры. По указанию руководителя по пять-шесть чело­век из каждой команды подходят к кружкам и, составляя пары, берут веревочные кольца правой или левой рукой (о чем условливаются заранее.) По общему сигналу каждый из составляющих пару игроков старается перетянуть соперника за контрольную черту, находящу­юся сзади. Перетянувший получает для своей команды одно очко. Команда, набравшая больше очков, выигрывает.

Правила игры: 1. При перетягивании нельзя умышленно отпус­кать руки. 2. Перетянутым считается тот, кто обеими ногами пере­ступил контрольную линию.

**Тяни-талкай**

Игра очень хорошо развивает координацию движений вашего ребёнка.

Описание игры Дети разбиваются на пары. Каждая пара становится спиной друг к другу и сцепляется руками в локтях. В таком положении дети должны пробежать 20-30 метров до финиша и, не разворачиваясь, вернуться на старт. таким образом, каждый играющий в одну сторону бежит вперёд лицом, а в другую спиной.

**Колесо**

Подготовка. Из числа играющих выбирается один водящий. Ос­тальные делятся на четыре—шесть групп, равных по количеству. Каж­дая группа становится в колонну лицом к центру, все колонны распо­лагаются наподобие спиц колеса. Водящий находится в стороне.

Содержание игры. По команде учителя водящий бежит вокруг колеса, останавливается возле любой спицы и касается рукой пле­ча игрока, стоящего последним. Тот передает это касание стоящему впереди, он — дальше к центру и т.д. Стоящий в колонне первым, почувствовав прикосновение, громко говорит «Хоп!» и бежит вправо (или влево), обегая с наружной стороны все спицы колеса. Все игроки колонны, в том числе и водящий, бегут за ним, стараясь по пути обогнать друг друга. Важно не остаться последним, когда спица вер­нется на прежнее место. Тот, кто окажется последним, идет водить. Он может вызвать на соревнование в беге игроков другой колонны. Побеждают те, кто ни разу не были водящими.

Правила игры: 1. Обегающим спицы запрещается пробегать сквозь стоящих игроков. 2. Последним нельзя мешать перебежке. 3. На­правляющий не может изменять направление бега на ходу. 4. Ко­манда «Хоп!» выполняется обязательно.

**«Бег командами**

Подготовка. Перед командами, стоящими в колоннах (по 8—12 человек), проводится линия, а в 10-12 м от каждой из них ста­вятся стойки (набивные мячи).

Содержание игры. По сигналу руководителя первые пять чело­век берут друг друга за пояс, обегают стойки (против часовой стрелки) и бегут к стартовой черте. Они пробегают мимо своей колонны, огибают ее сзади и снова бегут к стойкам. Когда они пробегают стартовую черту, к ним, обхватив за пояс, присоеди­няются шестые номера, и теперь уже игроки вшестером обегают препятствие. После поворота вокруг команды к ним присоединя­ются седьмые номера и т.д. Игра заканчивается, когда вся коман­да, не расцепляя рук, финиширует (т.е. последний игрок пересе­чет линию старта). В игре большую нагрузку получают первые номера команд, поэтому при повторении играющие располага­ются в обратном порядке. Побеждает команда, которая закончит эстафету первой.

Правила игры: 1. Старт начинается по сигналу. 2. Обегать стой­ку надо в указанном направлении, не задевая ее. 3. Расцеплять руки запрещается. 4. За каждое нарушение засчитываются штраф­ные очки.

**Сумей догнать**

Подготовка. В трех шагах от углов зала ставят четыре стойки. Мальчики класса располагаются возле стен зала, растянувшись по всей его окружности. Они поворачиваются правым боком к стенам. Дистанция между игроками должна быть одинаковой.

Содержание игры. По команде «Марш!» все начинают бег про­тив часовой стрелки, обегая стойки с наружной стороны. Задача каждого — не дать себя догнать и постараться коснуться рукой бегущего впереди. Осаленные идут в центр зала, чтобы не ме­шать остальным. В игре побеждают три самых выносливых ученика.

Правила игры:1. Игра проводится раздельно между мальчиками и девочками. 2. Обязательно нужно осалить рукой игрока, бегущего впереди.

**Кто быстрее?**

Подготовка. Играют две команды. Соревнования проходят в парах, по одному игроку от каждой команды. Игроки очередной пары становятся на лицевых линиях с разных сторон площадки (в 20 м от ее средней линии).

Содержание игры. По сигналу учителя «Марш!» они бегут на­встречу друг другу, придерживаясь правой стороны, и стремятся как можно быстрее пересечь среднюю линию. Первый, кому уда­стся это сделать, приносит своей команде очко. Затем стартует следующая пара и т.д. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

Правила игры:1. Стартовать можно из разных положений. 2. После пробежки игрок возвращается в свою команду.

**Двумя мячами через сетку**

Подготовка. Игра проводится на волейбольной площадке. Вместо волейбольной сетки может быть натянута веревка с прикреплен­ными ленточками. Играющие делятся на две равные по числу уча­ствующих команды, которые становятся на двух половинах пло­щадки в два-три ряда. Каждая команда получает волейбольный мяч.

Содержание игры. По свистку судьи команды перебрасывают мячи через сетку на сторону противника. Переброска мячей про­должается до тех пор, пока на одной стороне не окажутся одно­временно два мяча. Дается свисток, игра останавливается, и ко­манда, на стороне которой оказалось два мяча, проигрывает другой команде одно очко. Мячи возвращаются в команды и снова (по сигналу) начинается их переброска. Побеждает команда, которая первой наберет 10 очков.

Правила игры:1. Мяч не должен пролетать под сеткой. 2. Мяч не должен падать за границу площадки противника. 3. Оба мяча не должны оказываться одновременно на стороне противника. 4. Если мячи столкнулись в воздухе при подаче, игроки повторяют пода­чу мячей. 5. Если игрок бросил мяч через сетку до свистка, его команда проигрывает очко. 6. За каждое нарушение правил коман­де засчитываются штрафные очки.

**Шагай вперед!**

Подготовка. Играют две команды на большой площадке (дли­ной не менее 40 м). В 20—30 м от средней линии на каждой поло­вине площадки проводятся лицевые линии. Каждая команда про­извольно располагается на своем поле в 5—10 м от средней линии.

Содержание игры. По сигналу один из игроков (по условию) начинает игру: бросает волейбольный мяч по направлению лице­вой линии команды противника. Ее игроки стараются поймать мяч с лета. Если это удастся, поймавший мяч с места ловли делает три больших шага вперед и выполняет бросок на площадку противни­ка (мяч, упавший на землю, бросают с места его приземления). Броски и ловля продолжаются до тех пор, пока одна из команд не забросит мяч за лицевую линию противника. Побеждает команда, которая первой забросит мяч за лицевую линию противника.

Правила игры:1. Игроки каждой команды бросают мяч по очере­ди, установленной до начала игры (по тактическому расчету). 2. Пой­мавший мяч с лета передает его для броска очередному игроку.

**Эстафета с ведением и броском мяча в корзину**

Подготовка. Игра проводится на баскетбольной площадке. Для проведения игры требуются два баскетбольных мяча. Играющие делятся на две равные команды и выстраиваются одна против другой у боковых линий в правом углу. Стартовой чертой служит лицевая ли­ния. Впередистоящие игроки, подходя к стартовой черте, получают по мячу. Остальные стоят сбоку от них за боковой линией.

Содержание игры. По команде руководителя «Внимание, марш!» первые игроки бегут вперед, ведя мяч ударами о землю (пол), добегают до щитов, стоящих на противоположной стороне, уда­ряют мячом о щит или забрасывают мяч в корзину (по договорен­ности), возвращаются обратно, ведя мяч также ударами о землю до середины поля, откуда перебрасывают его очередному игроку. Следующие игроки в командах переходят на стартовую черту (у ли­цевой линии) и, поймав мяч, выполняют то же задание. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не выполнят установ­ленного задания. Выигрывает команда, быстрее закончившая игру, допустившая меньше ошибок или не имеющая их совсем. Если команда закон­чила игру позже, но допустила значительно меньше ошибок, то она считается победительницей. Правила игры:1. Первым игрокам не разрешается стартовать до сигнала, а последующим — до ловли мяча от предыдущего. 2. Бе­жать с мячом нельзя, его следует вести ударами о землю. 3. Если надо попасть мячом в корзину, то игрок не имеет права бежать обратно до тех пор, пока не выполнит это задание; может быть, ему придется сделать несколько бросков. 4. Возвращаясь обратно, игрок может бросить мяч игроку своей команды только с установ­ленного места. 5. За каждое нарушение правил команда получает штрафное очко.

**Уйди от погони**

Описание игры В начале игры только один игрок имеет на голове "Колпак Петрушки". Его не разрешается удерживать руками. Когда начинается погоня, играющие, догоняя партнера, пытаются снять эту шапку и надеть на себя. Каждый старается удержать колпак на голове подольше. Побеждает тот, кто будет более ловкий и продержит дольше колпак, а также большее количество раз овладеет им.

**Мяч среднему**

Подготовка.

Для проведения игры требуются два баскетболь­ных или волейбольных мяча. Играющие делятся на две равные команды, и каждая из них выстраивается по кругу на расстоянии вытянутых рук или пошире. Играющие в обоих кругах рассчитыва­ются по порядку номеров. Первые номера становятся в середину своих кругов с мячом в руках.

Содержание игры. По сигналу руководителя центральные игро­ки, находящиеся в кругах, бросают мяч вторым номерам, полу­чают от них обратно, бросают третьим, также получают обратно и т.д. Когда центральный игрок получит мяч от последнего (по нумерации) игрока, он передает его второму игроку и меняется с ним местом. Второй игрок становится в середину круга и также начинает игру: перебрасывает мяч третьему игроку, получает от него, передает четвертому и т.д. Игра заканчивается, когда все побывают в роли центрового игрока. Побеждает команда, первой закончившая переброску мяча.

Правила игры:1. Передавать мяч можно любым заранее уста­новленным способом: одной или двумя руками, снизу, от груди, из-за головы, с ударом мяча о землю, волейбольным пасом, пе­редачей мяча ногой по земле. 2. Мяч перебрасывается всем игро­кам в строгой последовательности. 3. Тот, кто уронит мяч или не поймает его, должен сам его поднять и продолжить игру. 4. Оче­редной центровой игрок может начинать передачу мяча, как только поймает его от предыдущего центрового.

**Мяч капитану**

Подготовка. Игра проводится на площадке или в зале размером не менее 6x12 м (лучше в баскетбольном зале или на площадке). Игрокам выдаются баскетбольный мяч и повязки или жилеты — из расчета половины играющих. В зале (на площадке) очерчива­ются два противоположных угла и проводится линия, образую­щая коридор — нейтральную зону. Посередине площадки чертит­ся круг для начала игры. Играющие делятся на две равные команды; в каждой выбирают капитана и ловца. Одна команда отличается от другой повязками. Ловцы команд становятся в углах зала. Игроки размещаются по площадке парами (из разных ко­манд). У центрального круга становятся капитаны.

Содержание игры. Руководитель, выйдя на середину площадки, бросает мяч вверх между капитанами. Каждый из них старается отбить мяч своим игрокам. Завладев мячом, игроки каждой ко­манды стремятся путем передач подвести мяч как можно ближе к своему ловцу и бросить ему мяч так, чтобы он поймал его на лету. Противники стараются перехватить мяч и, в свою очередь, под­вести его и бросить своему ловцу. Играющие мешают ловцу поймать мяч. При этом в нейтральную зону не имеют права заходить ни играющие, ни ловец. Игроки каждой команды примерно по­ровну распределяются на защитников и нападающих. Те и другие могут передвигаться по всему полю. Когда ловец одной из команд поймает мяч на лету, игра начинается снова с центра площадки, а за ловлю мяча ловцом команда получает очко. Игра продолжает­ся установленное время (10—15 мин), после чего команды меня­ются сторонами площадки и играют вторую половину игры. Выиг­рывает команда, получившая больше очков.

Правила игры:1. Бегать с мячом не разрешается. Игрок может сделать не более 2 шагов, а на 3-м передать мяч. В противном слу­чае противники выбрасывают мяч сбоку, напротив места, где до­пущена ошибка. 2. Мяч считается пойманным, если ловец поймал его с воздуха или после отскока от противника. 3. Мяч, отскочив­ший от земли или стены, ловцу не засчитывается. 4. Мяч, выле­тевший за границу площадки, вбрасывает игрок-противник с того места, где мяч пролетел границу. 5. Если игрок-защитник зайдет в нейтральную зону, мяч вбрасывается противников сбоку. 6. Если ловец при попытке завладеть мячом выскочит в нейтральную зону, ловля не засчитывается. 7. После того как ловец поймает мяч, игру начинают с середины или противник вбрасывает мяч с лицевой стороны около угла площадки (по договоренности). 8. Нельзя толкать друг друга и вырывать мяч. За нарушение этого правила дается штрафной бросок: пострадавший игрок становится в 5—6 м от своего ловца и бросает ему мяч, который может отбивать толь­ко один из защитников команды противника. Все остальные нахо­дятся за штрафной линией. Штрафная линия чертится в 5—6 м от нейтральной зоны. 9. Если два игрока одновременно схватят мяч, дается спорный бросок.

**Пятнадцать передач**

Подготовка. Для игры требуется набивной мяч весом 5 кг. Иг­рать могут одновременно несколько команд, каждая из которых состоит из трех игроков, имеющих номера 1, 2, 3. Они становятся в одну шеренгу на расстоянии 7—8 м друг от друга.

Содержание игры. Центральный игрок (номер 2) по сигналу преподавателя бросает набивной мяч своему партнеру слева (но­мер 1). Тот ловит мяч и бросает его вправо через центрального игрока номеру 3, который возвращает мяч обратно центрально­му игроку. Это считается одной передачей. Игра продолжается, пока не будет выполнено 15 передач, что приносит команде побед­ное очко. Выигрывает команда, набравшая за установленное время боль­шее число очков.

Правила игры:1. Центральный игрок каждый раз должен объяв­лять номер законченной передачи. 2. Если мяч у какой-либо коман­ды упал, то она должна поднять его и начать передачу сначала. 3. Игроки не должны толкать друг друга руками.

**Перемена мест**

Подготовка. Игроки двух команд, стоя в шеренгах лицом друг к другу на противоположных сторонах площадки (за линиями своих «домов»), приседают и кладут руки на колени.

Содержание игры. По сигналу все игроки, прыгая из глубокого приседа, продвигаются вперед, стараясь быстрее пересечь линию противоположного «дома». Затем следуют прыжки в обратную сторону, но в игре не участвует тот, кто пересек линию «дома» последним. Игра продолжается до тех пор, пока на площадке не останут­ся 2—3 самых выносливых прыгуна. Побеждает команда, которая по окончании игры сохранила больше прыгунов.

Правила игры: 1. Игра начинается по сигналу руководителя. 2. Руки с колен убирать нельзя. 3. Прыгать разрешается только из положения глубокого приседа.

**Кто выше?**

Подготовка. Планка устанавливается на высоте, доступной для игроков обеих команд.

Содержание игры. Прыгают поточно сначала игроки одной коман­ды, затем другой. Если в одной из попыток (всего две) участник пре­одолел планку, он продолжает соревнование на следующей высоте. После второй неудачной попытки игрок выбывает из соревнований. Побеждает команда, в которой осталось больше участников.

Правила игры: 1. Очки начисляются за правильность отталкива­ния и приземления. 2. Их сумма приплюсовывается к показанному результату, который также может быть выражен в очках.

**Борьба за палку**

Подготовка. Соревнующиеся встают лицом друг к другу и бе­рутся руками за деревянную гимнастическую палку, удерживая ее горизонтально прямым хватом. Руки на ширине плеч, правая рука у каждого с внешней стороны.

Содержание игры. После сигнала игроки начинают крутить палку, стремясь заставить соперника отпустить один из ее концов. Можно использовать также две эстафетные палочки. Игроки держат их вер­тикально, каждый берется за палочку правой рукой, сверху. По сиг­налу игроки выкручивают палочки, стараясь отнять их у соперника. Кто первый отпустит палочку, тот проигрывает.

Правила игры: 1. Игра начинается по сигналу руководителя. 2. Руки держать на ширине плеч. 3. Во время выкручивания палки руки в локтях сгибать нельзя.

**Перестрелбол**

Подготовка. Игроки располагаются с двух сторон от сетки (как в волейболе). В команде 6—8 человек.

Содержание игры. Игра начинается с подачи одной из команд. Другая команда принимает мяч и разыгрывает его по всем прави­лам волейбола, переправляя третьим ударом на сторону против­ников, которые стараются принять мяч и также разыграть его. Игрок, допустивший техническую ошибку, отправляется на про­тивоположную сторону за линию плена. Команда теряет подачу. Игра возобновляется. Игра длится 10—15 мин. Побеждает команда, у которой по окончании игры в зоне плен­ных будет меньше игроков.

Правила игры: 1. Игра начинается по сигналу руководителя. 2. Пленный в ходе игры (не выходя в поле) старается перехватить мяч и выполнить (без помех со стороны противника) подачу на свою площадку. Игроки его команды любым ударом (из трех) на­правляют мяч обратно. При удачном завершении ими атаки плен­ный возвращается к своим партнерам, а в случае ошибки за ли­нию плена идет второй игрок. 3. В ходе игры участники атакующей команды могут умышленно досылать мяч своим партнерам, нахо­дящимся в плену. 4. Игра идет по волейбольным правилам.

**Горелки**

Подготовка. Дети становятся парами друг за другом, взявшись за руки. Впереди, на расстоянии 3—4 м, место водящего.

Содержание игры. По сигналу руководителя дети начинают ре­читатив: Косой, косой, Не ходи босой, А ходи обутый, Лапочки закутай. Если будешь ты обут, Волки зайца не найдут, Не найдет тебя медведь. Выходи, тебе гореть, тебе гореть!

Как только ребята закончат речитатив, первая пара разъединя­ет руки и бежит вперед, чтобы снова соединиться за чертой, где водящий уже не может ловить. Он должен поймать одного из ре­бят, иначе ему придется водить снова. Водящий становится сзади всех в пару с тем, кого поймал. Другой из этой пары становится водящим. В игре побеждают те, кто ни разу не были пойманы.

Правила игры:1. Игра начинается по сигналу руководителя. 2. Начинать бег можно только по окончании речитатива.

**У медведя во бору**

Подготовка. Все играющие свободно располагаются на одной стороне площадки. На противоположной стороне проводится ли­ния — опушка леса. За линией, в двух-трех шагах от нее, находит­ся «медвежья берлога».

Содержание игры. По сигналу руководителя дети подходят к «мед­вежьей берлоге» и начинают делать движения, имитирующие сбор ягод, грибов, и в то же время все вместе приговаривают: У медведя во бору Грибы-ягоды беру, А медведь сидит, На меня рычит.

Когда дети произнесут последнее слово — «рычит», «медведь» с рычанием выскакивает из берлоги и старается кого-нибудь пой­мать. Пойманного он отводит в берлогу. Игра заканчивается, когда непойманными останутся трое-чет­веро ребят, они и становятся победителями.

Правила игры:1. Игра начинается по сигналу руководителя. 2. Во­дящий может выбегать из «берлоги», только когда будет произне­сено последнее слово речитатива.

**Светофор**

Подготовка. Заранее готовят кружки (диаметром 10 см) красно­го, зеленого и желтого цвета, которые прикрепляют к палочкам.

Содержание игры. Ученики стоят в шеренге и выполняют уп­ражнения согласно сигналам ведущего: на красный сигнал — при­седают, на желтый — встают, на зеленый — маршируют на месте. Во время движения в колонне по одному в обход площадки упражнения изменяются: красный — все стоят, желтый — про­двигаются в приседе, зеленый — продвигаются на носках. За каж­дую ошибку играющим начисляются штрафные очки. Выигрывает тот, кто наберет меньше штрафных очков.

Правила игры:1. Игра начинается по сигналу руководителя. 2. За каждое нарушение начисляются штрафные очки.

**Западня**

Подготовка. Играющие образуют два круга. Внутренний круг, взяв­шись за руки, движется в одну сторону, а внешний — в другую.

Содержание игры. По сигналу руководителя оба круга останав­ливаются. Стоящие во внутреннем круге поднимают руки, обра­зуя ворота. Остальные то вбегают в круг, проходя под воротами, то выбегают из него. Неожиданно руководитель подает следую­щую команду, и игроки внутреннего круга резко опускают руки вниз. Игроки, которые оказались внутри круга, считаются попав­шими в западню. Они присоединяются к стоящим во внутреннем круге и берутся за руки. После этого игра повторяется. Игра продолжается до тех пор, пока во внешнем круге оста­нутся три игрока. Они и являются победителями.

Правила игры:1. Игра начинается по сигналу руководителя и в заданном направлении. 2. Пойманные игроки становятся во внут­ренний круг.

**Стоп!**

Подготовка. На одном конце площадки играющие выстраиваются в шеренгу. На другом конце, спиной к играющим, становится водящий.

Содержание игры. Водящий закрывает лицо руками и говорит: «Быстро шагай, смотри, не зевай! Стоп!» Пока водящий произ­носит эти слова, все играющие стараются как можно быстрее при­близиться к нему. Но при команде «Стоп!» они должны остано­виться и замереть на месте. Водящий быстро оглядывается. Если он заметит, что кто-либо из играющих не успел вовремя остано­виться и сделал хотя бы небольшое движение, то посылает его назад, за исходную черту. После этого водящий опять принимает исходное положение и произносит те же слова. Так продолжает­ся до тех пор, пока одному из играющих не удастся приблизить­ся к водящему и запятнать его раньше, чем тот успеет оглянуть­ся. После этого все играющие бегут за свою линию, водящий преследует их и старается кого-нибудь запятнать. Запятнанный становится водящим. Выигрывает тот, кто ни разу не был водящим.

Правила игры:1. Двигаться можно лишь во время речитатива водящего. 2. Игроки, продолжающие двигаться после слова водя­щего «Стоп!», обязаны вернуться за исходную черту.

**Не ошибись!**

Подготовка. На листах картона заготавливают рисунки с изо­бражением мельницы, дерева, мяча, дровосека, моста, аиста, ля­гушки, бабочки, кошки и т. п. Играющие строятся в шеренгу или образуют полукруг.

Содержание игры. Руководитель поочередно показывает листы с рисунками, а дети изображают их позами. Мельница: одна рука поднята, другая опущена и прижата к телу. Дети показывают, как мельница работает: меняют положе­ние рук. Мяч: приседают, спина круглая. Играющие начинают подско­ки. Стопы ног соединены, колени при подскоках поднимаются высоко. Дровосек: играющие поднимают вверх над головой руки с со­единенными пальцами, ноги прямые. Широким взмахом ребята имитируют рубку дров. Побеждают те, кто удачнее других выполнили задание.

Правила игры: За каждое неточное выполнение начисляются штрафные очки.

**Игра Опоздавший - выбывает**

Из веревок, расположенных на полу, образуют квадрат, внутри которого располагаются играющие. За квадратом по всему залу раскидываются ре­зиновые кольца, количество которых на 2-3 меньше числа играющих. Дети передвигаются по периметру внутри квадрата заданным спосо­бом (шагом, бегом, прыжками и т.п.). По сигналу играющие старают­ся занять место в кольце. Те, кому не досталось места в кольце, выходят из игры. Количество колец уменьшается на 2-3 (в соответствии с условиями игры), и игра продолжается до тех пор, пока в квадрате ос­танется 4-5 играющих (по условию), которые и объявляются победи­телями. Занимать места в кольцах разрешается лишь по сигналу учи­теля. Если двое играющих одновременно займут место в одном коль­це и не уступают друг другу, они оба выходят из игры.

**Летние снежки**

Инвентарь: некрупные недозрелые яблоки.

Место проведения: открытая площадка, двор.

Минимальное количество игроков: 2.

Вид: индивидуальная, командная.

Развивает: меткость, тактические навыки, ловкость.

Так как вместо снежков использовались недозрелые яблоки (размером со среднюю редиску), то играли в основном в июне. Делились на две команды: "сторожа" и "бандиты". Сторожа охраняли какую-либо территорию, а в задачу бандитов входило ее захватить. Боевое столкновение имитировали, швыряя друг в друга яблоками. Попадание в какую-либо конечность полностью выводило ее из строя. Попадание в корпус или голову "убивало" игрока. Иногда в игру включали и "холодное оружие" – деревянные шпаги и сабли, сделанные из веток и с эфесами из толстой проволоки.

**Интеллектуальные игры**

**Сложный ответ**

Один из детей (выбранный ведущий) задает очень простые вопросы, подразумевающие ответы «Да», «Нет». Остальные участники игры должны дать ответ, при этом использовать слова «Да», «Нет» категорически запрещено.

**Диспут**

Все дети разделяются на две команды. Вожатый или воспитатель раскрывает детям определенную тему. Первая команда должна утверждать, пытаясь доказать известными фактами, а вторая – напротив, должна найти факты, чтобы доказать противоположную сторону.

**Составь пословицу**

Детям выдают листочки с написанными двумя словами. Из этих слов нужно составить пословицу. Например, слова: свет – тьма. Выигрывает тот ребенок, который первый правильно озвучит известную пословицу.

По материалам сайта "Бабушкина дача" www.babushkinadacha.ru Бабушкина дача.

**Театр аббревиатур**

Игра требует прекрасного актерского мастерства.

Один из игроков выходит за дверь. Остальные придумывают слово. Буквы этого слова распределяются между играющими детьми. Каждая буква характеризует тип поведения. Например «з» - зависть, «о» - озорство. Когда ведущий входит в комнату, игроки должны показать ему пантомимы. Необходимо определить, какую черту характера ему демонстрируют, и из полученных букв сложить правильное слово.

**Море волнуется**

Все игроки придумывают по одному слову и в порядке очереди называют их вслух. Заключающий эту цепочку игрок называет свое слово и приобретает роль рассказчика. Он начинает рассказывать выдуманную историю, в которую необходимо связно включить все названные игроками слова. Игрок, слово которого было произнесено, должен выйти из цепочки и отойти подальше от своего места. Рассказчику необходимо запутать игроков своим повествованием. Например, долго не произносить ни одного из слов игроков, а затем назвать несколько слов сразу. Рассказ должен закончиться фразой «море волнуется». Эта фраза является сигналом, по которому все игроки стремятся вернуться на свои места. Тот, кто не успел, становится рассказчиком.

**Рыбы, птицы, звери**

Подготовка: Игроки становятся по кругу. В центре - ведущий с мячом в руках. Ведущий бросает мяч одному из играющих и говорит: "Зверь". Поймавший мяч, должен быстро назвать кого-нибудь из животного мира и бросить мяч обратно ведущему. Если ведущий, бросив мяч, скажет "Рыба" или "Птица", поймавший называет рыбу или птиц. Игрок, не ответивший ведущему или замешкавшийся с ответом, покидает круг. Победитель: игрок, оставшийся последним.

**Существительное, прилагательное, глагол**

Подготовка: Игроки становятся в круг. Берется мяч. Игра: Бросающий мяч называет какое-нибудь существительное. Ловящий называет прилагательное и бросает мяч дальше, третий игрок называет глагол. Например: "Птица", - говорит первый, "черная", -говорит второй, "летает", - заканчивает третий и бросает мяч следующему игроку, называя новое существительное. Игрок, не ответивший ведущему или замешкавшийся с ответом, покидает круг. Победитель: Игрок, оставшийся последним.

**На что похоже?**

Игра: Осмотрите комнату, на что похожи тени на потолке, складки занавесей, причудливый узор обоев и т. п. Победитель: игрок, называющий наиболее оригинальный узор.

**Повтори**

Игра: Первый из играющих называет какого-либо зверя, допустим, льва. Следующий повторяет: "Носорог" - и от себя прибавляют название другого животного: "Бегемот". Третий повторяет: "Носорог", "Бегемот" - и прибавляет: "Зубр".

И так каждый следующий игрок, перечислив всех названных ранее животных, прибавляет от себя еще одно название. Если кто-нибудь не сумеет повторить названия всех животных или перепутает их порядок (за этим следит ведущий), он выбывает из игры.

Вместо наименования животных можно подбирать слова на другие темы. Победитель: игрок, оставшийся последним.

**Придумай заглавие**

Игра: Ведущий читает игрокам какой-либо короткий рассказ или сообщение в газете. Надо подобрать к рассказу как можно больше различных названий, отражающих его содержание. Заглавия могут быть строгими, логичными или формальными, то есть по сути верными, но не схватывающими главного, или образными, яркими, эмоциональными. Победитель: игрок, придумавший наибольшее число наименований к рассказу или к заметке в газете.

**Подпиши картину**

Игра: Берутся репродукции картин художников. Внимательно рассмотрите картину. Задача конкурса - придумать оригинальное название, а потом сравнить с авторским. Победитель: игрок, называющий наиболее оригинальный вариант.

**Придумай новое**

Придумайте новое название наукам:

русский язык;

история;

музыка;

литература;

математика и т. д.

Новое название видам транспорта:

автобус;

трамвай;

грузовая машина;

такси;

самолет и т. д.

Придумайте как можно больше способов применения какому-либо предмету, например, " Книга", "стул" и т.д. Книгу можно использовать как подставку, как поднос. Стул, перевернув вверх ножками, как зонтик... Победитель: игрок, называющий наиболее оригинальный вариант.

**Придумай слово**

Игра: Играющим раздаются листы бумаги и авторучки. Придумайте длинное слово пусть все запишут его. Задача игроков - написать как можно больше слов, состоящих из букв этого длинного слова. Победитель: игрок, придумавший больше всех слов за отведенное для игры время.

**Двенадцать вопросов**

Игра: В игру можно играть командами или каждый участник играет за себя. Ведущий кладет в коробку какой-нибудь предмет так, чтобы никто не видел, после чего спрашивает игроков, что это за предмет. Это может вилка, часы, спички, книга, словом, все, что угодно. Игроки должны отгадать, что лежит в коробке, задавая такие вопросы, на которые можно ответить "да" или "нет", например: "Оно круглое? Съедобное? " И т. д. Победитель: игрок или команда, которая после двенадцати вопросов называет предмет.

**Перечисли все причины**

Игра: Ведущий описывает какую-либо необычную ситуацию или событие, например: "Вы идете в гости к другу. Подойдя к дверям квартиры, видите, что они распахнуты. Заходите. Неожиданно входная дверь с силой захлопывается". Надо как можно быстрее назвать, перечислить возможные варианты объяснения происходящего. "Открыта дверь на балкон и подул сильный ветер", "Залезли воры", годятся даже фантастические версии - "Прилетели инопланетяне, и все неживые вещи ожили". Победитель: Игрок, назвавший больше всех разнообразных вариантов.

**Шерлок Холмс**

Подготовка: В игре принимают участие 15-20 человек. Выбирают сыщика Шерлока Холмса. Он на время удаляется. Игра: Игроки выбирают главаря. Его роль состоит в том, чтобы показывать различные движения (прыгать, хлопать в ладоши, смеяться и т. д.), которые все играющие должны в точности повторять. Возвращается Шерлок Холмс, наблюдая внимательно, он должен определить, кто Главарь, кому подражают все игроки. Главарь старается вводить новое движение. Если Шерлок Холмс угадал Главаря, он победил. После чего выбирается новый Главарь и новый Шерлок Холмс, игра продолжается. Победитель: Игрок, лучше всех показавший себя сыщиком.

**Вырази мысль другими словами**

Игра: Любую фразу в русском языке можно сказать другими словами. Попробуйте сказать по-другому, не повторив ни одного слова, но сохраняя смысл, следующие предложения:

два сапога пара;

не садись не в свои сани;

не все коту масленица;

белеет парус одинокий;

идет бычок качается; и т. п.

Представьте себе, что эти слова вдруг исчезли из языка, но мысль все равно надо как-то выразить. Победитель: Игрок, называющий наиболее оригинальный вариант.

**Перевод**

Попросите ребят сделать "перевод" строки песни, стихотворения, рассказа на "другой язык". Сохранив смысл, необходимо заменить слова в строке на другие, сходные: Я помню чудное мгновенье, Передо мной явилась ты, Как мимолетное виденье, Как гений чистой красоты. Как ныне сбирается вещий Олег Отметить неразумным хазарам. Их села и нивы за буйный набег Обрек он мечом и пожаром. Скажи-ка, дядя, ведь недаром " Москва, спаленная пожаром, Французу отдана? Ведь были ж схватки боевые, Да говорят еще какие! Недаром помнит вся Россия Про день Бородина! Можно использовать канцеляризмы, официозные слова из старых передовиц, старославянские или мертвые слова, применить слэнг. Хорошо бы в, завершение выступил учитель словесности или литератор и "прошелся" по "переводам", защищая “великий, могучий русский язык" бессмертной поэзии Пушкина и Лермонтова.

**Запретная тройка**

Игра на внимание. По кругу про себя участники считают, и на "разрешенные" цифры хлопают в ладоши; но когда в числе есть цифра три или оно на три делится - "запретная тройка", то не хлопается, а разводится руками в стороны.

**Категории**

Выбирается заранее около 20 различных категорий (Например, город, фильм, песня и т.п.). Из них выбирается одна или несколько. Ведущий называет любую букву алфавита. Задача участников -написать как можно больше слов на эту букву.

**Шляпа**

Играют парами. По очереди. Каждый загадывает сначала несколько слов, бумажку сворачивает и кидает в шляпу. Выбирается тот, кто владеет часами и следит за временем. Каждой паре дается 30 секунд. Один из партнеров вытаскивает бумажку из шляпы и пытается объяснить слово другому, не употребляя однокоренных слов. Получилось -оставляет бумажку себе. И так далее, пока время не кончилось. Затем отдается следующий паре по кругу. Выигрывает та пара, у кого к концу игры скопилось больше бумажек. Кроме того, если вытянутое слово оказалось слишком "интеллектуальным", можно бросить его обратно в шляпу один раз за всю игру.

**Телеграмма**

Слова-шифровки. Берется любое слово из 4-6 букв. Задача -составить текст-телеграмму, чтобы каждое слово начиналось с очередной буквы в заданном слове (Тут все понятно. Естественно, чем текст "круче", тем всем веселее)

**Слова-двойняшки**

Берутся слова из 3 - 5 букв. Каждый раз нужно изменять по одной букве в слове и, таким образом, от первого слова перейти к последнему. (Например, Туча -лужа). Слова должны быть существительными в начальной форме. (Легко? а вы попробуйте)

**Закончи слово**

Дается первый слог, нужно придумать как можно больше слов начинающихся на него. (Лучше ограничить время)

**Рассказ**

Выбирается какая-нибудь буква. Участники должны придумать рассказ, все слова которого начинались бы на эту букву. (Чем больше слов, тем опять же "круче")

**Кто больше**

Выбирается слово, состоящее из большого количества букв. За ограниченное время участники придумывают короткие слова, состоящие из букв исходного слова. Затем повторяющиеся слова вычеркиваются. Выигрывает тот, у кого больше всего неповторяющихся слов. (Помните, была такая телеигра "Звездный час" -так это был финальный конкурс!)

**Новое применение**

Предлагается придумать несколько новых применений знакомым предметам. Например: ложка, носовой платок, газета. (Опять же креативненько! Строго говоря, это уже конкурс)

**Лесенка**

Называется любая буква. На эту букву придумываются слова: первое слово из 3-х букв, второе - из 4-х, т.е. каждое последующее слово длиннее предыдущих на одну букву. Слова пишутся в виде лесенки одно под другим. Побеждает тот, у кого лесенка оказалась длиннее. (Или выше!)

**Буриме**

Участники должны сочинить стихотворение (четверостишие) на заданные рифмы. Например: кошка -ложка -окошко -немножко; стакан -банан -карман -обман и т.п. (Любителям стихоплетства придется по душе)

**Крестики -нолики**

На листе в клетку рисуется игровое поле в виде ромба по клеткам. Участники делают ходы по очереди, рисуя линии размером в одну клетку. Если участник обводит клетку со всех сторон, т.е. рисует четвертую линию, то он внутри этой клетки ставит свой знак -крестик или нолик. Выигрывает тот, чьих знаков окажется больше после заполнения всего игрового поля. (Это не те простые "крестики-нолики", в которые играют на скучных уроках, а более сложные)

**Точки**

Игра проводится на листе в клетку на квадратном игровом поле. Участники делают ходы по очереди, во время каждого хода ставя точку своего цвета. Точки можно соединять между собой по горизонтали, вертикали и по диагонали клетки. Таким образом, завоевывается кусок игрового поля. Проводить захват через точки противника запрещено. Выигрывает тот, чье захваченное поле больше. (Вот в это точно играли на уроках)

**Иры на воде**

**Чей фонтан лучше?**

Глубина воды — по колено. Минимальное количество участников — двое. Сидя напротив друг друга и упираясь руками в дно, энергичными движениями ног произвести как можно больше брызг.

**Щука**

Встав на глубине по грудь играющие выстраиваются в шеренгу. Одного из играющих выбирают «щукой». Он становится в 10-15 шагах перед шеренгой, повернувшись к ней спиной. По сигналу вожатого играющие начинают приближаться к «щуке», стараясь подойти к ней как можно ближе. Неожиданно вожатый объявляет: «Щука плывет!» «Щука» быстро оборачивается, а игроки с этого момента должны спрятаться — нырнуть с головой под воду. Тот, кого «щука» обнаружит раньше, чем он успеет нырнуть, выходит из игры. Побеждает тот, кто сумел первым приблизиться к «щуке», не будучи замеченным.

**Передача мяча**

Встав на глубине по грудь две команды по 5-6 человек выстраиваются в две параллельные колонны по одному, ноги на ширине плеч. Первые номера получают по мячу. По сигналу они наклоняются, погружаясь с головой в воду, и передают мяч между ногами вторым игрокам. Те в свою очередь наклоняются, чтобы принять мяч, и передают третьим и т. д. Когда мяч дойдет до последних игроков, они бегут с ним, становятся впереди команд и поднимают мяч высоко над головой. Выигрывает команда, первой выполнившая задание.

**Цапля и лягушка**

Встав на глубине по пояс все играющие образуют круг и берутся за руки. Один назначается «цаплей», а трое - «лягушками». «Цапля» ловит «лягушек», которым разрешается выходить из круга, только ныряя под руками играющих в разных направлениях и вновь возвращаясь в круг. «Цапля» может выходить из круга и возвращаться в круг, только перепрыгивая через руки играющих (для этого они немного приседают). Запятнанная «лягушка» меняется с «цаплей» ролями, и игра продолжается.

**Пятнашки**

Игра проводится на мелком месте. Назначенный водящий после сигнала о начале игры старается догнать кого-либо и прикоснуться к нему рукой. Играющие убегают и увертываются от водящего. Пойманный поднимает руку и кричит: «Я - пятнашка!», - и начинает ловить. Нельзя пятнать игрока, который погрузился с головой в воду.

**«Плавающие бревна»**

На воде вдоль берега отмечается дистанция для гонок длиной 10-15 метров. Две команды по 4-5 человек становятся на старте. У каждой команды есть свое бревно, которое надо привести по воде к финишу любым способом. Какая команда сумеет это сделать быстрее, та и побеждает.

**Вулкан**

Минимальное число участников — пятеро. Лежа на воде и взявшись за руки, партнеры соединяют стопы в центре образовавшегося круга и начинают энергично работать ногами, имитируя извержение подводного вулкана.

**Потопи «корабль»**

Для игры необходимо положить на воду на небольшом расстоянии от берега несколько консервных банок. Напротив каждой из банок на берегу стоят 3-4 человека. Они стараются забросить в банки камешки, чтобы по возможности скорее потопить их. Выигрывает та команда, которая быстрее потопила «корабль». Затонувшую банку надо достать и вынести на берег.

**Бой всадников**

Встав на глубине воды по пояс две команды выстраиваются шеренгами лицом друг к другу. В каждой команде партнеры садятся верхом друг на друга. По сигналу начинается бой. Шеренги сходятся, и верховые стараются стащить в воду соперников. Побеждает команда, в которой по сигналу «Стоп!» остается больше всадников.

**Мяч в корзину**

Для игры необходима плавающая корзина с грузилом, резиновый или волейбольный мяч. Одна команда обороняет корзину, другая ее атакует, стараясь забросить мяч. Игра длится 5 минут. Затем команды меняются ролями, и игра возобновляется (опять на 5 минут). Выигрывает команда, сумевшая за время игры забросить мяч в корзину большее число раз.

**Салки в воде**

Минимальное число игроков трое. Водящий салка преследует играющих. Осаленный вступает в роль водящего. Забава имеет немало разновидностей: нырять не разрешается — никому, водящему; нырять разрешается — только водящему, всем.

**Мотыга**

Для этой игры нужны настоящие морские волны. Один из двоих играющих (мотыга) ложится на воду головой навстречу волне. Другой играющий (пахарь), стоя на дне, берет мотыгу за щиколотки и пытается "пахать" им море как можно глубже. Задача мотыги совсем простая: успевать вдохнуть между гребнями волн.

**"Титаник"**

Эта игра подходит только умеющим и любящим плавать. Все участники игры садятся в надувную лодку и выплывают на середину озера или очень-очень медленной реки. Затем разбрасывают весла как можно дальше в разные стороны и вытаскивают пробки из бортов лодки. Задача: собрать весла, добраться до берега с минимальными "потерями" экипажа. При каждой опасности затопления полусдувшейся лодки за борт отправляется доброволец (он может потом снаружи подталкивать лодку к берегу).

**Поплавки**

Зайди в воду по грудь, сделай глубокий вдох и присядь на дно. Если теперь ты соберешься в комочек: прижмешь голову к коленям, обхватишь ноги руками, ты превратишься в легкий поплавок. Не веришь? Оттолкнись слегка от дна — и всплывай, раскинув руки. У кого это лучше получается? Давайте устроим трехминутное состязание, а победит в нем тот, кто за эти минуты сумеет большее число раз побыть поплавком — уйти под воду и всплыть.

**По дну на руках**

Место для этой игры надо найти совсем неглубокое: воды должно быть до колена; дно — чистое (песчаное, из мелкой гальки). Отмерьте дистанцию — метров десять. Играть можно по-разному. Сначала пусть и ноги помогают. Вставай на четвереньки — твой соперник (или соперники) поступит так же. Сигнал — побежали наперегонки на четвереньках; голова поднята над водой. Научились так бегать? Теперь посложнее задача: лицо нужно будет опустить в воду и держать так до финиша. Конечно, перед тем как пуститься в путь, надо сделать вдох поглубже: выдохнуть-то в воду можно, а вот если поднимешь голову над водой, чтобы вдохнуть, — дальше бежать и не стоит, все равно ты уже проиграл. А теперь самое трудное: ноги надо вытянуть, о дно опираются только руки, голова над водой — марш на руках к финишу!

**Вулкан**

Минимальное число участников — пятеро. Лежа на воде и взявшись за руки, партнеры соединяют стопы в центре образовавшегося круга и начинают энергично работать ногами, имитируя извержение подводного вулкана.

**Салки в воде**

Минимальное число игроков трое. Водящий салка преследует играющих. Осаленный вступает в роль водящего. Забава имеет немало разновидностей: нырять не разрешается — никому, водящему; нырять разрешается — только водящему, всем.

**Гонки**

Дети на надувных матрасах или автомобильных камерах при помощи движений руками и ногами соревнуются между собой.

**Морской бой**

Глубина воды - по грудь. Минимальное количество участников — двое. Интенсивно брызгая на соперника, заставить его повернуться спиной к атакующему. Другой вариант этой игры - «абордаж»: столкнуть в воду противника, лежащего на надувном матрасе или автомобильной камере.

**Гидрофутбол**

Глубина воды — по грудь. Минимальное число игроков — четверо. Цель игры — ударами ноги выбросить мяч за пределы зоны соперников.

**Гидроакробатика**

Глубина воды — по грудь. Самостоятельно или при помощи родителей дети выполняют кувырки вперед, назад, в стороны, различные прыжки, перевороты, пытаются сделать стойку на руках, опираясь на дно.

**Рыцарский турнир**

Глубина воды — по грудь. Минимальное число игроков — четверо. Участники делятся на пары, в каждой паре один садится на плечи другому, образуя «всадника» и «коня». Задача — опрокинуть в воду соперника — «всадника». В противоборстве участвуют только «всадники». Можно также провести турнир между парами по перетягиванию, используя длинное полотенце. Другой вариант — перебрасывание мяча. Пара, допустившая падение в воду, считается побежденной.

**Карлики – Великаны**

Дети стоят по пояс в воде. Ведущий дает сигнал, выкрикивая слово: «Карлики!». Все садятся в воду. За сигналом: «Великаны!» - все игроки подпрыгивают вверх. Тот, кто ошибется, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остался.

**Рыболовы**

Игроки делятся на рыболовов (два человека) и рыбок. Рыбаки берутся за руки, за сигналом ведущего, бегут за одной из рыбок, стараясь окружить ее со всех сторон. Пойманная рыбка стает рыбаком и присоединяется к ним, образуя таким образом длинные сети. Ловцам нужно крепко держаться за руки, потому что разорванными сетями рыбу ловить нельзя. Игра заканчивается тогда, когда все рыбы будут выловлены.

**Попади в круг**

Ведущий кидает в воду надувной круг. Дети стоят на берегу. В руках у них маленькие мячики. Игроки по очереди кидают их в центр круга, продолжая стоять на берегу. Каждый игрок имеет 2 – 3 попытки. Выигрывает тот, кто больше всех попадет в цель.

**Водолазы**

Ведущий опускает на дно несколько хорошо видимых предметов под водою. Игроки по очереди ныряют, доставая предметы со дна. Выигрывает тот ребенок, который достанет больше всех предметов за один раз.

**Рыба в сети**

Выбирают двух ведущих. Игроки заходят по пояс в воду и расплываются недалеко в разные стороны. По сигналу вожатого, ведущие, держась за руки, начинают "ловить рыбу", т.е. пытаться поймать кого-то из игроков. Пойманный игрок присоединяется к ведущим, их становится на 1 больше, размер сети увеличивается. Заканчивается игра тогда, когда вся "рыба" будет поймана.

**Фонтан**

Участники игры, взявшись за руки, становятся в круг и расчитываются на первый - второй. Вторые номера ложатся спинами на воду и начинают бить ногами по воде, образуя фонтан. Вторые номера могут ложится головами к центру круга. Тогда фонтан будет объемнее. Первые номера остаются в вертикальном положении и слегка придерживают вторых номеров.

**На берегу**

Эту игру проводят там, где берег покатый, ровное песчаное дно. На берегу выстраиваются в шеренгу команды на расстоянии 6-8 шагов. Не нарушая строя, игроки заходят в воду по пояс и поворачиваются лицом к берегу. Ведущий отмечает между командами интервал 2-мя палками. Напротив этих палок, на берегу, тоже ставят две палки. Расстояние между игроками и ведущим должно быть не более 20 шагов. Ведущий бросает 2 мяча игрокам, которые стоят около меток в воде. По сигналу каждый из них выбегает на берег к ведущему, бросает мяч игроку своей команды, который стоял рядом с ним, а сам отходит в сторону. Следующий игрок ловит мяч и тоже выбегает на берег. Игроки каждой команды передвигаются к метке, заполняя место ушедшего игрока. Побеждает команда, которая быстрее выйдет на берег.

**Байдарки**

Два пловца ложатся на спину. Один обхватывает ногами туловище товарища. В этом положении они плывут на спине, попеременно работая руками (как в кроле на спине); плывущий сзади работает и ногами. Можно провести соревнование между двумя-тремя такими "байдарками".

**Парное плавание**

Один из играющих плывет на груди работая руками, другой, держась за его вытянутые ноги, плывет с помощью одних ног. Между несколькими парами можно провести состязание по плаванию на скорость.

**Кто дальше**

Глубина должна быть по пояс. Задача игры - Научить детей ложиться на воду. Играющие входят в воду по пояс и, повернувшись лицом к берегу, становятся в шеренгу на расстоянии шага один от другого. По команде руководителя игроки делают вдох, с силой отталкиваются ногами ото дна и, вытянув руки вперед, "скользят" по воде к берегу. Побеждает тот, кто проскользил дальше.

**Плавание втроем**

Первый и третий пловцы плывут на груди, а средний, слегка опираясь руками о спину первого, кладет свои ноги на плечи третьему.Так можно транспортировать в воде уставшего товарища. Выигрывает тот, кто первый достигнет цели.

**Бой всадников**

Глубина по грудь. В игре принимают участие 2 команды мальчиков. В каждой команде половина играющих "кони", вторая половина - "всадники". "Всадники" взбираются на "коней" и садятся им на плечи. По сигналу руководителя обе команды сближаются и начинают "сражение". Каждый "всадник" старается стащить своего соперника в воду. В разгар сражения руководитель подает второй сигнал и борьба прекращается. Выигрывает команда, в которой больше "всадников" удержится на "коне".

**Качели**

Пловцы держатся за руки (лицом друг к другу). Первый играющий, сделав вдох, опускается вертикально вниз под воду с открытыми глазами. В момент погружения он обхватывает руками колени второго играющего и тянет его под воду. Это дает возможность первому играющему подняться над поверхностью воды и сделать вдох. В свою очередь, пловец, которого погрузили в воду, тянет своего партнера за ноги вниз, а сам всплывает на поверхность. Попеременное погружение играющие проделывают 4 - 6 раз.

**Игры в плохую погоду, в помещении**

**Порви газету**

Одной рукой правой или левой все равно - разорвать газету на мелкие куски, рука при этом вытянута вперед, свободной рукой помогать нельзя. Кто мельче выполнит работу. Можно играть парами, пользоваться только одной рукой каждый.

**Без рук**

Задача игроков каждой команды - как можно быстрее без помощи рук перенести в определенное место мандарины.

**Желейные китайцы**

Для этого конкурса приготовьте какое-нибудь нежное блюдо - например, желе. Задача участников - съесть его как можно быстрее с помощью спичек или зубочисток.

**Острый глаз**

Участникам игры предлагается издали посмотреть на предложенную им банку. Брать банку в руки нельзя. Каждому игроку дайте бумагу, из которой они должны выстричь крышки так, чтобы они точно совпали с отверстием банки. Побеждает тот, у кого крышечка точно совпадёт с отверстием банки.

**Нарисуй слона**

Ведущий предлагает двум командам по листу бумаги, на котором коллективно, с закрытыми глазами, рисуется слон: один рисует тело, другой голову, третий ноги и т.д. Кто быстрее и схожее нарисует - получает очередное очко.

**Найди кольцо**

Игроки садятся в круг. Каждый берёт в руки верёвку с завязанными концами. Верёвка должна быть продета через колечко. По середине ставят ведущего. Его задача - найти колечко на верёвке, в то время как все игроки передвигают его по кругу или в разные стороны. Тот у кого находят кольцо, становится в круг.

**Дубинушка**

Участники садятся в круг. Каждый выбирает себе название фрукта, животного, или просто номер В середине стоит ведущий с закрученной в рулон газетой. Игроки играют следующим образом: называют себя - название чужого человека. Пример: лев-тигр, тигр-ёж, ёж-медведь Скажем, если "медведь" забылся, и ведущий успел стукнуть его по голове, ведущий меняется местами с "медведем". Очень забавная игра, особенно, когда называют того, у кого длинное название, типа "орангутанг"

**Великий кулинар**

Добровольцу вручают две ложки (или вилки) и завязывают глаза. Ведущий предлагает "опознать" разные предметы на ощупь при помощи ложек. Можно предлагать продукты (картофелина, морковка, лук, груша и т.д.), а можно дать задание посложнее - определить такие несъедобные предметы, как кассета, книга, монетка, мягкая игрушка и т.п.

**Системы**

Играют 3-15 человек. Ведущий говорит: "Мы идем в поход и берем с собой... (допустим)... арбуз". Следующий игрок должен сказать свое слово (любое). Ведущий говорит, берет ли он эту вещь в поход или нет. Все слова выбираются по какой-то системе, которую придумывает ведущий. К примеру системы могут быть такими: каждое слово должно начинаться на следующую букву алфавита (в таком случае после арбуза второй человек говорит слово на букву "б", третий - на букву "в" и т.д.) все эти предметы должны быть в комнате, где сидит вся компания (стол, диван, ковер, люстра…). все эти предметы должны быть желтого цвета (лимон, цыпленок, желток…) Задача всех игроков - угадать систему, по которой ведущий отбирает слова.

**Туфелька для золушки**

Гости делятся на две команды. В каждой выбирается капитан. Команды садятся друг против друга, все снимаются по одной туфле или ботинку и кидают в центр в одну кучу: можно положить лишнюю обувь. Капитаны это не видят. Задача капитана – обуть свою команду. Побеждает команда, первая оказавшаяся в обуви.

**Жесты**

Игра аналогична игре «Числа», только вместо чисел каждый выдумывает себе жест. Например, почесать ухо, хлопнуть в ладоши, показать рожки и т.д. Это намного забавней и трудней.

**Числа**

В эту игру играют 7-15 человек. Каждому игроку присваивается число от 1 до 15 (по количеству участвующих). Все садятся в круг, игра начинается. Игроки делают такие движения: два хлопка, два удара ладонями по коленкам. Все делают это одновременно, так держится ритм игры. Первый начинает: "Один-один (два хлопка), пять-пять! (два удара ладонями по коленям)". Игрок с цифрой пять продолжает: "пять-пять, восемь-восемь". Итак, пока кто-то не собьется: прозевает или собьется с ритма. Тогда такой игрок выбывает. И его число уже произносить нельзя, иначе тоже будет считаться за ошибку. Должно остаться два победителя.

**У меня есть птичка...**

Игра для смеха. Участвуют 5 –15 человек. В рот между зубами вставляется спичка так, что рот нельзя закрыть. Затем каждый по очереди говорит: «Привет! Меня зовут … У меня есть птичка, ее зовут … (кукушка, соловей, воробей и т.д.) Все остальные должны угадать название птички.

**Руслан и голова**

Выбирается ведущий - Руслан, остальные участники исполняют роль «головы». Для этого надо разделиться следующим образом: один играет роль левого глаза, другой – роль правого, третий – носа, четвертый – уха и т.д. Затем надо скомпоновать такую мизансцену, чтобы образовалась фигура, напоминающая голову великана. Если участников много, то хорошо в таком случае дать кому-нибудь роль левой и правой рук. Руслан становится перед «головой» и проделывает самые простые манипуляции. Например, он может подмигнуть, потом зевнуть, чихнуть, почесать ухо и т.д. «Голова великана» должна в точности воспроизвести все эти действия. Можно выполнять задание в несколько замедленном темпе.

**Сила носа**

Для конкурса берется крышка от спичечного коробка и надевается на нос (покрепче). Задача – при помощи движений лица снять крышку. Наилучший результат получается при плотно надетом на нос коробке.

**Чемодан**

Игра на развитие памяти. Играют 3-12 человек. Первый игрок говорит: "Я беру чемодан и кладу в него...огурец". Второй игрок продолжает: "Я беру чемодан и кладу в него огурец, дерево". И так далее. Каждый добавляет свое слово к цепочке. Выигрывает тот, кто последним назовет правильно всю цепочку.

**Белый слон или как дарить подарки**

В эту игру хорошо играть в Новогоднюю или Рождественскую ночь. Но это необязательно. Итак, каждый участник игры (7-25 человек) приносит с собой подарок, завернутый так, чтобы нельзя было догадаться, что внутри. Все подарки складываются под елку.

Все игроки собираются в одной комнате и наблюдают за происходящим. Игра начинается. Первый участник подходит к елке и берет любой понравившийся ему подарок. Он разворачивает его у всех на глазах, показывает, демонстрирует и садится с подарком на свое место. Затем встает второй участник и выбирает себе подарок. Он может взять подарок из-под елки или же отобрать подарок у первого игрока. И так каждый следующий участник может взять подарок из-под елки или же забрать у кого-то из игроков уже развернутый подарок. Если у кого-то забрали подарок, то этот человек выбирает себе новый подарок. Он опять может взять или что-то из-под елки или забрать у кого-то другого. Но он не может взять назад тот подарок, который у него только что забрали. Игра считается законченной, когда под елкой не останется подарков.

В процессе игры каждый человек, уже получивший подарок, не должен его прятать от других, а наоборот рекламировать, какой у него чудный презент, берите, кто хочет, мне не жалко. Эта игра учит жертвенности.

Примечание: для того, чтобы провести эту игру, нужно заранее всех предупредить, что будет "Белый слон", объяснив правила. Подарки должны быть такие, чтобы они могли пригодиться как парню, так и девушке.

**Звонящий**

У всех завязаны глаза, кроме ведущего. Он должен всё время перемещаться по комнате с колокольчиком в руке. Остальные пытаются поймать ведущего по звону колокольчика. Иногда они ловят друг друга и убеждаются что ошиблись, услышав звон колокольчика вдалеке. Игрок, поймавший и узнавший звонящего, становится ведущим.

**Кого нет?**

Участники сидят на стульях. Ведущий выходит из комнаты. В это время одного из игроков накрывают одеялом, остальные игроки меняются местами. Затем зовут ведущего. Он должен будет найти и определить как можно быстрее: кого в комнате нет. Если ведущий называет спрятавшегося, последний становится ведущим. Выигрывает тот, кто быстрее определил: кого нет.

**Кто дольше булькнет?**

Найдите несколько добровольцев, чтобы они вышли перед группой. Каждый набирает в рот воды и начинает булькать. Не разрешается глотать! Вы можете остановиться на несколько секунд, чтобы набрать воздуха. От смеха и бульканья вода разбрызгивается на пол - тогда участник дисквалифицируется.

**Жмурки в потемках**

Прикрепите небольшой листок бумаги на спине каждого игрока. Повязками завяжите каждому глаза. Затем дайте каждому игроку карандаш. Цель игры - разбрестись по комнате и узнать людей с которыми вы сталкиваетесь, одновременно пытаясь скрыть собственную личность. Этого можно добиться изменяя голос, отказываясь говорить, изменяя траекторию передвижения по комнате, не позволяя никому касаться себя. На спине каждого человека, с которым он сталкивается, играющий должен написать, кто, по его мнению, этот человек. Игра продолжается до тех пор, пока вы не почувствуете,что большинство игроков имели возможность написать что-нибудь на каждой спине.

**Обуй друга**

Пусть все члены команды, входящие в комнату, снимут обувь и сложат её в пакет. Оставьте пакет в соседней комнате. Из каждой команды выбирается бегунок, который будет бегать за обувью, описанной каждым из игроков его команды. Итак, первый описывает приметы его обуви, бегунок бежит за ней, приносит, второй говорит приметы своей обуви. Цель игры, чтобы бегунок быстрее нашёл и принёс обувь своей команды.

**Энциклопедия**

Эта командная интеллектуальная игра обязательно вам понравиться. Для нее хорошо иметь в запасе 1-3 часа, к примеру, если вы встречаете Новый год в дружной компании. Для игры понадобиться немного подготовки. Пусть ведущий возьмет энциклопедический словарь и выпишет на листок бумаги несколько никому не известных слов. Например, такие: ЛОПАРИ - употребляемое в литературе название народов саамов ОБРАТ - устаревшее название обезжиренного молока, которое возвращалось из молзаводов хозяйствам для кормления телят ПЕРКАЛЬ - тонкая хлопчатобумажная техническая ткань из не крученной пряжи РЕЧИЦА - город в Гомельской области, пристань на Днепре СУТРА - в древнеиндийской литературе лаконичное и отрывочное высказывание КИМБУНДУ - язык народа бамбунду ДЫНЬКА - в русской архитектуре 15-17 веков декоративная деталь, утолщение в столбах, колонках в наличниках окон ГОКЧА - прежнее название озера Севан СКОЦИЯ - (от греч. - темнота) - асимметричный архитектурный облом с вогнутым профилем из двух дуг разного радиуса После этого можно играть. Играют 4-5 команд по 1-5 человек в каждой. Всем командам раздаются одинаковые чистые листы бумаги, такой точно, на которую ведущий выписал для себя слова. Ведущий читает первое слово, не раскрывая его значения. Каждая команда пишет свое значение этого слова (т.е. выдумывает). Затем ведущий собирает все листочки, подкладывает к ним также свой листок с правильным ответом, перемешивает и начинает читать. После того, как он прочтет все версии (вместе с правильным ответом), каждая команда должна угадать правильный ответ. Если она угадала, ей дается одно очко. Если же ее ответ другая команда приняла за правильный, тогда она получает еще одно очко (или два, или три, если ее ответу поверили две или три команды). В этой игре задача каждой команды не только угадать правильный ответ, а написать свой ответ так, чтобы было похоже на правду, и этой "правде" все поверили. Выигрывает та команда, которая наберет наибольшее количество очков.

**Жвачка в перчатках**

Это - мини эстафета. Две команды, с одинаковым количеством игроков, получают пару резиновых перчаток, пакет, который герметично закрывается, и котором лежат сладости на каждого игрока. По команде ведущего первый игрок из каждой команды одевает перчатки, открывает пакет, достаёт и разворачивает конфету, отравляет её в рот, плотно закрывает пакет, снимает перчатки и всё передаёт следующему игроку. Выигрывает та команда, которая первая проделает эту операцию.

**Сотри мыло**

Это тоже мини-эстафета. Каждая команда получает тазик с водой и кусок мыла. По команде ведущего каждая команда пытается смылить мыло, используя только руки и воду. Через определённое время ведущий проверяет размеры мыла каждой команды. Ну, конечно, маленький кусочек.....

**Что я беру с собой за границу?**

Играют 10-15 человек. Можно, чтобы 2-3 человека знали, в чем суть игры. Ведущий - это представитель таможни. Итак, каждый по очереди говорит: "Я еду за границу и беру с собой.... (стол, курицу, вулкан и т.д.). Если человек называет предмет по первой букве своего имени, то ведущий (таможенник) говорит: "Пропускаю". Например: Дима - деньги, Таня - телевизор В противном случае таможенник не пропускает. Задача игроков понять, по какому же критерию пропускают за границу.

**Булочка**

Игра для тех, кто любит посмеяться Человеку в рот засовывается большой кусок булочки так, чтобы он почти не мог говорить. Затем ему дают текст для прочтения. Он начинает читать с выражением (пусть это будет какой-нибудь незнакомый стих). Другой человек записывает за ним то, что он понял, а потом читает для всех вслух. Его текст сравнивают с оригиналом.

**Одеяло**

Для игры необходимо 15-40 человек. Люди должны знать хотя бы имена друг друга, а лучше, чтобы были хорошо знакомы. Один человек выходит за дверь. Кого-нибудь из оставшихся садят на стул и накрывают одеялом. Человек, вышедший за дверь, входит обратно. Его задача - угадать, кто под одеялом. Если людей много, это будет сделать не так уж легко.

**Приз на три**

Два участника стоят друг против друга - перед ними на стуле лежит приз. Ведущий считает: "Раз, два, три...ста, раз, два, три....надцать, раз, два, три...дцать" и т.д. Побеждает тот, кто окажется внимательней и первым возьмет приз, когда ведущий скажет "три"

**Огурчик**

Играющие становятся в круг, в центре которого – ведущий. Круг должен быть плотным – плечом к плечу, а руки находятся сзади. Берется обычный свежий огурец, желательно побольше и передается по кругу. Задача ведущего – определить, в чьих руках этот огурец сейчас находится. А задача игроков - передавать огурец друг другу, причем, когда ведущий не смотрит, откусывать по кусочку. Жевать нужно очень осторожно, дабы не возбудить подозрений ведущего. Если операция прошла удачно, и огурец незаметно от ведущего был съеден, значит, эта самая жертва собственной невнимательности выполнит желание уже всего наевшегося собрания!

**Запомни детали**

Для игры необходимо 5-15 человек. Ведущий с одним игроком выходят и меняют какую-нибудь деталь во внешности этого игрока. Например, расстегивают одну пуговицу, подкатывают рукав или изменяют прическу. Затем они возвращаются к остальным игрокам, которые должны угадать, что изменилось.

**Колечко**

Играют 8-20 человек. Для игры нужны нитка и кольцо. Нитку продевают в кольцо и завязывают концы. Все становятся в круг, держа обеими руками нитку перед собой. Нитка должна быть натянута. Один человек - в центре круга. Он должен найти колечко, которое остальные игроки все время двигают по нитке. Следующим идет в круг тот, у кого найдется колечко.

**Угадай мелодию**

В игре участвуют 10-15 человек. Все остаются в комнате, один выходит. Игроки загадывают какую-нибудь песню, например, "В лесу родилась елочка". Берется первая строчка песни, из которой каждый получает одно слово. Его то он и будет петь. Входит угадывающий, а все начинают петь только свое слово. Задача состоит в том, чтобы угадать песню.

**В монетку**

Требуется 10 - 20 человек. Все делятся на две команды, становятся или садятся напротив друг друга, руки пряча за спины соседей. Ведущий располагается с одного конца цепочек. С другого конца кладется какой-нибудь предмет: яблоко, спичечный коробок и т.д. Ведущий подбрасывает монетку, а крайние игроки команд смотрят, что выпадает, при этом все остальные должны смотреть на яблоко (коробок). Если выпадает "решка", то ничего не происходит, и монета перебрасывается, если выпадает "орел", то крайние игроки команд должны пожать руку своему соседу, а тот передает сигнал дальше, пока он не дойдет до противоположного конца. Последний, получив сигнал, должен схватить яблоко. В той команде, которая схватила яблоко, делается передвижение: схвативший садится на противоположный конец цепочки, а все сдвигаются. Теперь он наблюдает, как выпадет монетка. Побеждает команда, в которой быстрее пройдет передвижение всех игроков.

**Передай другому**

Для игры требуется две команды по 5-7 человек. Эта игра похожа на игру "Крокодил". Только здесь первая команда загадывает не одно слово, а целую Библейскую историю, например, как Ной заводил зверей в ковчег. Затем первая команда вызывает одного игрока из второй команды и говорит ему то, что загадано. В отличие от игры "Крокодил" игроки второй команды в это время должны находиться в другой ком- нате. Они вызываются по одному.

Итак, первый игрок из второй команды узнал свое задание: изобразить, как Ной заводил зверей в ковчег. Вызывают второго игрока из второй команды, которому первый игрок в пантомиме изображает загаданную историю. Он делает это всего один раз, а второй игрок только смотрит и ничего не спрашивает. Задача второго игрока - понять, что загадали, чтобы потом передать историю третьему игроку из своей команды. Итак, вся история передается по цепочке от одного игрока к другому. Если отгадывающий узнал историю, ему будет не трудно самому изобразить ее в пантомиме, но если же он не угадал, то начнет показывать ему самому непонятные движения, от чего все другие будут просто в восторге.

Последний игрок второй команды, просмотрев пантомиму, должен сказать, что это за история. Может случиться, что он назовет сов- сем другую историю, чем вызовет общий смех. Тогда каждого начинают спрашивать, что он понял, и что он изображал. После этого команды меняются местами.

**Салат**

Хотя эта игра очень простая, но она может стать вашей любимой. Стоит сыграть в нее один раз и вам понравиться! Для игры нужны стулья в количестве на один меньше, чем игроков. Играют 10-20 человек. Все садятся на стулья, один остается в кругу. Он раздает каждому названия фруктов, овощей. Например, получилось, 3 яблока, 3 груши и 4 банана (стоящий в кругу берет себе тоже название фрукта). Начинается игра. Стоящий в кругу выкрикивает одно название: груша! Те, кто получил этот фрукт, должны поменять свое место. Опять остается один лишний. Он также выкрикивает название фрукта, а может сразу два. Если же выкрикивается слово "салат", то все игроки должны поменяться местами. Игра может продолжаться до бесконечности.

**Нужный голос**

Игра хороша для темы урока: как следовать за Иисусом. Необходимо не менее 5 человек и помещение для игры или же пространство на улице, во дворе, лесу. Одному игроку завязывают глаза. Среди оставшихся игроков выбирается один, который будет "нужным голосом". В комнате (дворе, лесу) наставляется множество разных препятствий. Игрок с завязанными глазами должен пройти определенный путь между этими наставленными предметами, а все другие в это время советуют ему, как идти. "Нужный голос" всегда говорит правду, все же остальные обманывают и пытаются сбить с пути. Путнику нужно понять, чей голос говорит правду и потом постоянно слушать его.

**Дирижер**

Для игры требуется не менее 5 человек. Все становятся в круг, один игрок выходит. Выбирается один человек, который будет "дирижером". Он будет показывать, как будто играет на музыкальных инструментах, а все повторять за ним. Угадывающий игрок входит, и все начинают играть, повторяя за "дирижером", угадывающий игрок же должен узнать, кто "дирижер". Если он угадал меньше, чем с трех попыток, то становится в круг, а вместо него выходит "дирижер", а если ему не удалось угадать двух раз, то он опять угадывает, только выбирают нового дирижера.

**Крокодил**

Для игры требуется как минимум 4 человека. Игроки делятся на две команды с примерно одинаковым количеством человек. Первая команда загадывает какое-нибудь слово, например, "ученик". Затем они вызывают одного любого игрока из противоположной команды и говорят ему это загаданное слово. Задача этого игрока - в пантомиме изобразить это слово для своей команды, чтобы та угадала его. Когда игрок будет показывать загаданное слово, то его команда вслух начинает угадывать. Например: ты показываешь школу? На что игрок может отвечать кивком головы, но не должен произносить никаких слов или звуков. Когда слово угадано, команды меняются ролями.

**Мешок**

Игра хороша при разборе Библейской истории об исцелении слепых. Ведущий предлагает детям представить себя слепыми и угадывать предметы на ощупь. Для этого берется мешочек, в который складываются самые разные предметы: часы, яблоко, спички, стакан и т.п. По желанию каждый может протянуть руку в мешочек и вытащить один за другим предметы, угадывая их.

**Потерянная овечка**

Детская игра на тему: "Иисус - добрый Пастырь". Основная мысль: Господь всегда знает, где мы, и всегда может найти нас, как добрый Пастырь. Играют 5-50 человек. Один желающий выходит из комнаты, в это время прячется "овечка" - какой-нибудь предмет. Входит "пастырь" и начинает искать, а все остальные помогают ему, хлопая в ладоши, по принципу "холодно-горячо".

**Запомни вещи**

На стол выкладываются 15-20 различных предметов. Игрокам дается 30 секунд для того, чтобы их запомнить. После чего предметы накрываются. Каждый участник пишет то, что он запомнил. Выигрывает тот, кто больше предметов запомнил. Игру можно сделать командной, т. е. запоминает не один чело- век, а команда; выигрывает команда, которая назвала больше предметов.

**Робби**

Для игры нужно от 5 и более человек. Ведущий произносит некоторые команды. Если он скажет: Робби говорит.... (сделать то-то), то остальные выполняют команду. Если же ведущий просто говорит команду (сделать то-то), то ее выполнять не нужно. Кто допустит ошибку, выходит из игры. Команды могут быть следующие: закрыть глаза, поднять руки, опустить руки, подпрыгнуть вверх, мяукнуть и т.д. Выигрывает тот, кто остается последним.

**Миссис мабл**

10-15 человек садятся в круг. Один начинает игру следующим вопросом, обращенным к соседу справа: "Миссис Мабл дома?" Тот должен ответить: "Не знаю, спрошу у соседа" И задает соседу тот же вопрос, на который получает тот же ответ. Все удовольствие участники получают от того, как произносятся слова. Их надо говорит, не показывая зубы, т.е. закусывая губы.

**Схвати мыло**

Разделите группу на две команды. Постройте их в две параллельные линии, чтобы один игрок смотрел в затылок другого. В самом начале линии, между двумя командами поставьте тазик с водой, в котором лежит мыло. Ведущий становится в голове двух линий и с монеткой в руках. Объясните игрокам команд, что вы собираетесь подбрасывать пятачок в воздух, и только первые игроки будут видеть монетку все правила в дальнейшем точно похожи с правилами игры «В монетку» (См. № 34)). Единственное отличие - вместо яблока игроки должны хватать мыло из тазика с водой. Игрок, который первым схватит мыло, становится победителем и уходит в конец колонны.

**Цвета**

Игроки становятся в круг. Ведущий командует: "Коснитесь жёлтого, раз, два, три!" Игроки как можно быстрее стараются взяться за вещь (предмет, часть тела ) остальных участников в круге. Кто не успел - выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом. Побеждает оставшийся последним.

**Фигурки**

Участникам игры выдается пластилин. Ведущий показывает или называет какую-то букву, а игроки должны как можно быстрее слепить предмет, название которого начинается с этой буквы.

**Испорченный телефон**

Из комнаты выводят несколько человек. Ведущий читает историю первому человеку. Первый человек пересказывает услышанное второму человеку, второй третьему, третий четвёртому. Последний записывает услышанную историю. Сравните полученное с написанным.

**Лучший шофер**

К двум машинкам привязываем длинные нитки, а на их концах карандаши; игроки начинают наматывать нитки на карандаши. Побеждает тот, кто быстрее смотает всю нитку.

**Сказка**

Когда у вас собрались не менее 5-10 гостей (возраст значения не имеет ), предложите им эту игру. Возьмите детскую книжку со сказкой (чем проще – тем лучше, идеально подходят - "Курочка Ряба", "Колобок", "Репка", "Теремок" и т.д.). Выберите ведущего (он будет чтецом). Из книжки на отдельные листочки выпишите всех героев сказки, включая, если позволяет количество человек, деревья, пеньки, речку, вёдра и т.д. Все гости тянут бумажки с ролями. Ведущий начинает читать сказку, и все герои "оживают"

**Рыба, зверь, птица**

Играющие рассаживаются по сторонам комнаты. Выбирают водящего. Он проходит мимо них, повторяя три слова: «Рыба, зверь, птица...» Внезапно останавливаясь перед кем-нибудь, он произносит громко одно из этих слов, например, «птица». Играющий должен немедленно назвать какую-нибудь птицу, например «ястреб». Нельзя медлить и называть тех зверей, рыб или птиц, которые уже были названы раньше. Тот, кто зазевается или ответит неверно, платит фант, а потом «выкупает» его (читает стихи, поет и т.п.)

**Капкан**

В этой интересной игре проверяется ловкость и сообразительность участников. Играют трое - остальные наблюдают и ждут своей очереди. По краям стола становятся два охотника. Капканом служит двухметровая веревка или шнур, завязанный в большую петлю - делают только полуузел.

Диаметр петли 25-30 см. Охотники держат шнур за концы так, чтобы кольцо петли касалось стола. На расстоянии 15-20 см от петли на стол кладут приманку (кубик, игрушку). К столу подходит игрок, делает обманные движения, проверяя реакцию охотников. Улучив момент, быстрым движением продевает руку через петлю и, схватив приманку, выдергивает обратно. Охотники стараются в этот момент затянуть петлю, чтобы в нее попала рука. Участники игры по очереди меняются ролями.

Этот аттракцион можно проводить и между командами. Для этого от каждой команды выделяется по два охотника, которые будут ловить всех оставшихся членов команды противника. Каждому дается одна попытка. В случае победы он приносит своей команде одно очко. Команда-победительница определяется по наибольшему числу набранных очков. Возможны и другие условия соревнований.

**Вопрос-ответ**

Предварительно подготавливаются вот такие карточки с вопросами и ответами (приведённую ниже таблицу необходимо распечатать и разрезать). Затем карточки распределяются среди игроков (например, каждый по очереди тянет по одной карточке пока они не закончатся). После этого ведущий берёт из стопки с вопросами карточку и задаёт вопрос 1-му игроку, тот берёт наугад одну из своих карточек с ответом и читает ответ. Затем тоже самое происходит со 2-м игроком и т.д. по кругу.

Вопросы и ответы

|  |
| --- |
| Часто ли Вы опаздываете на работу (учёбу)? |
| Моё смущение говорит, что мне следует промолчать. |
| Часто ли вы посещаете ресторан? |
| Какое Вам до этого дело. |
| Любите ли Вы плотно покушать? |
| Всё зависит от моего настроения. |
| Способны ли Вы на благородный поступок? |
| Это само собой разумеется. |
| Верите ли Вы в любовь с первого взгляда? |
| Допускаю и это. |
| Часто ли Вы моетесь в бане? |
| На такие вопросы не отвечаю. |
| Часто ли вы обещаете больше, чем способны сделать? |
| Я не допускаю даже и мысли об этом. |
| Могли бы вы ради любви совершить подвиг? |
| Кажется, Вы слишком увлеклись. |
| Любите ли Вы сочинять стихи? |
| Да, это моя стихия. |
| Чистите ли Вы зубы? |
| Да, и Вам тоже советую. |
| Любите ли Вы путешествовать? |
| Да, хотя это ещё не всё. Хотите ли Вы прожить долго? |
| Это моя мечта. Наступали ли Вы себе на шнурки? |
| А как Вы догадались? |
| Любите ли вы отдых на природе? |
| Только в гамаке под деревом. |
| Смотрите ли Вы сериалы? |
| Мне доставляет это массу удовольствия. |
| Опасны ли Вы в гневе? |
| Вы плохо меня знаете. |
| Удачливы ли Вы? |
| Раз на раз не приходится… |
| Обливаетесь ли Вы холодной водой? |
| Я привык к этому с детства любите ли Вы готовить? |
| Это моё хобби |
| . Бывает ли вам страшно? |
| Особенно в кабинете зубного врача. |
| Одобряете ли Вы здоровый образ жизни. |
| Я провожу так всё свободное время. |
| Опаздываете ли вы на поезда? |
| Приходилось пару раз. Одеваете ли Вы лыжи летом? |
| У меня пока с головой всё в порядке. |
| Играете ли Вы на гитаре? |
| Да, у меня всегда было много талантов! |
| Занимаетесь ли Вы спортом? |
| Да, но сегодня я отдыхаю. |
| Любите ли вы знакомства? |
| Да, особенно в поезде. |
| Играете ли вы в шахматы? |
| Вам бы это тоже понравилось. |
| Выносите ли Вы мусор? |
| Только если никто не видит. |
| Влюбчивый ли Вы человек? |
| Прошу не ставить меня в неловкое положение. |
| Смогли бы Вы выпрыгнуть из окна? |
| Если положение безвыходное, то - да. |
| Кормите ли вы бездомных кошек? |
| Да, мне это очень нравится. |
| Поёте ли вы? |
| Только в компании друзей. |
| Нравится ли Вам рано вставать по утрам? |
| Жизнь заставляет. |
| Летаете ли Вы? |
| Только во сне. |
| Двигаете ли Вы мебель дома? |
| При каждом удобном случае. |
| Снятся ли Вам кошмары? |
| Каждую ночь. |
| Пристаёте ли Вы к прохожим? |
| Это вполне возможно, учитывая мою внешность. |
| Помните ли Вы дни рождения своих друзей? |
| Спросите что-нибудь полегче. |
| Нарушаете ли вы правила дорожного движения? |
| Об этом поговорим без свидетелей. |
| Любите ли вы рисковать? |
| Риск – дело благородное. |
| Покупаете ли Вы дорогие вещи? |
| Мне финансовое положение не позволяет. |
| Хочется ли Вам уехать жить в Америку? |
| Мне кажется это возможно. |

**Короткая история**

Это хорошая игра, чтобы восстановить порядок и тишину в группе. Каждому игроку дается 2 минуты, чтобы написать самое длинное предложение, используя слова не больше, чем из 5ти букв. Предложение может быть достаточно глупым по своему содержанию, но главное - его длина и количество букв в каждом слове.

**Мельник**

Это очень легкая, но очень популярная игра мастерства и удачи, в которую дети всегда просят поиграть на ваших вечеринках или праздниках, где также можно сделать необыкновенные фотографии. Не забудьте, что во время игры можно вымазать все вокруг, поэтому не забудьте об этом, когда будете выбирать территорию для этих игр (подготовьте полотенце или подстелите газеты…) На большой тарелке насыпьте большую гору муки и на самую верхушку положите небольшую монетку.

Используя тупой ножик для масла или что-то в этом роде, игроки по очереди сгребают маленькими кучками муку вокруг монетки. Когда монетка падает с мучной горы, игрок должен схватить монетку, при этом используя ТОЛЬКО рот! В эту игру можно играть несколько раз, с несколькими командами…

**Пройти бесшумно**

Нескольким игрокам завязывают глаза. Они становятся парами друг против друга на расстоянии вытянутых рук. Каждая пара образует «ворота». Остальные играющие, разбившись на группы (по числу ворот), стараются по одному пройти сквозь ворота. Проходить надо бесшумно, осторожно, можно пригнувшись или ползком. При малейшем шорохе играющие, стоящие в воротах, могут поднять руки, чтобы преградить путь, задержать проходящего. Побеждают те игроки, которые сумеют благополучно пройти через ворота.

**Хлопки**

В эту игру могут играть от 2-х до 200 человек. Ведущий стоит перед залом лицом к аудитории и держит свои руки в позиции готовности: левая рука вверху, а правая снизу. В это самое время все остальные тоже держат свои руки в позиции готовности. Как только ведущий начнет двигать руками, то опуская, то поднимая их вверх - вниз, играющие должны следить за моментом, когда руки пересекаются друг с другом и сделать свой решающий ход: хлопнуть в ладоши. Если ведущий сделает ложную попытку, а играющие при этом будут продолжать хлопать, то они автоматически выходят из игры. К примеру, если все играющие стоят, то проигравшие могут садиться. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не останется наименьшее количество игроков с наибольшей проницательностью и реакцией.

**Новое назначение предмета**

Ребята сидят в кругу. Ведущий запускает какой-то предмет (старый утюг, зонтик, горшок, пакет, газету). Каждый придумывает новое назначение для этого предмета. Например, утюг можно использовать как гирю или приспособление для разбивания кокосовых орехов. Побеждает тот, кто придумает самые невероятные применения этого предмета.

Предмет может "гулять" по кругу, пока для него придумываются новые назначения.

**Мумия**

Выбирается 2-3 пары. В паре первый игрок - мумия. Второй - мумитатор.

Каждой паре дается рулон туалетной бумаги. Мумитатор должен, как можно быстрее, полностью замотать мумию бумагой. Игра оценивается по качеству и скорости.

В игру можно играть группой. В данном случаи группа людей совместно заматывает свою мумию!

**Телефонисты**

Две группы играющих 10-12 человек рассаживаются двумя параллельными рядами. Ведущий подбирает труднопроизносимую скороговорку и сообщает ее на ушко первому в каждой команде. По сигналу ведущего первые в ряду начинают передавать ее на ухо второму, второй-третьему и так до последнего. Последний, получив "телефонограмму", должен встать и громко и внятно произнести скороговорку. Выигрывает та команда, которая быстрее передаст скороговорку по цепи и представитель которой точнее и лучше ее произнесет.

Вот какие скороговорки можно использовать: Расскажите про покупки. Про какие про покупки? Про покупки, про покупки, про покупочки мои. Сорок сорок съели сырок с красивою красною коркой, сорок сорок в короткий срок слетелись и сели под горкой. Променяла Прасковья карасей на три пары чистокровных поросят, пробежали поросята по росе, простудились поросята, да не все. Наш чеботарь всем чеботарям чеботарь, никому нашего чеботаря не перечеботарить.

**Отжимание каре**

Выберете четырёх игроков одинакового роста, умеющих отжиматься. Первый игрок ложиться лицом в низ, ладони на земле на уровне плеч. Второй игрок занимает ту же позицию под углом 90° к первому и кладёт ему ноги на поясницу тыльной ступни вниз. Третий игрок занимает ту же позицию и кладёт ступни на поясницу предыдущего игрока. Четвёртый игрок располагается так, что его ступни находятся на пояснице третьего игрока, а ступни первого - на его пояснице, так что сплетённые тела игроков образуют каре. По сигналу ведущего все четверо начинают отжиматься. При согласованности усилий над землёй поднимутся четыре тела, а земли будут касаться всего восемь рук.

Будучи в поднятом положении, попытайтесь перевернуться на 360° вокруг своей оси. Добавьте в эту группу ещё одного игрока и снова попробуйте отжаться; потом ещё одного и так далее.

**Живой узел**

Игроки встают в круг. Все по команде ведущего протягивают правую руку в центр круга и берут кого-либо другого за руку, но нельзя брать своего соседа. Потом в центр круга протягиваются левые руки, и проделывается всё тоже, но при этом нельзя брать за руку того, кого ты уже держишь, в результате получается живой узел. Задачи игроков - распутать узел, не расцепляя рук.

**Спина к спине**

Каждый участник выбирает себе партнёра одинакового с ним роста. Партнёры садятся спина к спине и соединяют руки в замок. Когда игроки приняли это положение, ведущий предлагает им попытаться встать. Когда они научатся вставать вдвоём, пусть попытаются проделать это втроём, вчетвером и т.д.

Можно немного по-другому: подошва к подошве. Смысл задания тот же, но игроки садятся лицом друг к другу, взявшись за руки и упираясь друг в друга подошвами.

**Ожившие механизмы**

Игроки делятся на две команды или более команды. Каждая команда решает, какой механизм она будет изображать (или ей даёт задание ведущий). Каждый игрок команды должен принимать участие в инсценировке. Игрокам ничего нельзя говорить, но они могут подражать звукам работы того механизма, который изображают. Другие команды должны угадать, что это за механизм.

**Стрельба глазами**

Группа делится на пары и одного ведущего. Одна группа садится на поставленные в круг стулья, другая становится за их спиной, каждый возле своего партнёра. Ведущий должен переманить к себе игрока, сидящего на стуле. Он это делает незаметно подмигивая ему. Тот игрок, который стоит должен удержать своего партнёра, если это не удалось, он становится ведущим.

**Кто первый дотронется**

Все участники встают в круг и берутся за руки. Один из участников находится в центре круга, он сидит на корточках, свернувшись в калачик. Задача игроков не коснуться игрока сидящего в центре круга, но при этом сделать всё возможное, чтобы к этому игроку прикоснулся его сосед. Игрок, прикоснувшийся к человеку, сидящему в центре круга, меняется с ним местами.

**Бамбики-бамбики-бом**

Игроки встают в круг. Ведущий находится в центре круга. Ведущий быстро поворачивается к кому-то из игроков, показывает на него рукой и говорит одну из фраз:

"бамбики-бамбики-бом" - при этом игрок, к которому обращена эта фраза, должен сказать "бом" раньше, чем это сделает ведущий; "бом" - игрок должен молчать. Если игрок ошибся или не успел вовремя сказать свою фразу, то он становится ведущим.

**Паника**

Количество игроков должно быть четное, но если есть один лишний, он может быть на секундомере. Всем раздаются маленькие листочки (можно штук по 10) и ручка. Каждый игрок пишет на этих листочках известные этому кругу людей личности, можно персонажей мультфильмов и т.п. Например: Робин Гуд; Алла Пугачева, Чебурашка, Владимир Путин. и т.д. Листочки сворачиваются и помещаются в "шапку" (кепку, пакет и т.п.), затем перемешиваются.

Игроки делятся на пары. Удобно, чтобы люди в паре сидели друг напротив друга (например, если все сидят за столом). Затем шапка идет по кругу. Первый игрок берет шапку. Секундомером засекают 30 секунд, и игрок быстро должен вытаскивать по одной бумажке, и объяснять своему партнеру личность, чьи имя и фамилия написаны (например: писатель, написавший "Идиота" (Достоевский); примадонна (Алла Пугачева)). Чем больше за 30 секунд человек сможет объяснить загаданных персонажей, а его партнер их угадает, тем лучше. Если личность написана неизвестная, можно объяснять по буквам (напр.: первая буква - то, чем моют руки, вторая буква - пятая буква алфавита и т.д.). В конце пары игроков подсчитывают, у кого больше угаданных персонажей. Если попадается одно и то же имя, можно точно также его и описать, как оно уже описывалось.

Эта игра называется "Паника", потому что часто бывает так, что ты понимаешь, о ком говорит твой партнер, но не можешь быстро вспомнить имя и фамилию и начинаешь паниковать. В общем, попробуйте поиграть - она всем очень нравится.

**Комплексы упражнений на утреннюю зарядку**

1. Ходьба на месте. (Можно добавить движения руками.)   
  
  
2. Ноги вместе, руки опущены. На счет 1 - делая вдох, поднять руки через стороны вверх; на счет 2 - на выдохе опустить.   
  
3. Ноги вместе, на счет 1(раз) - поднимаемся на носки, руки поднимаем в верх по кругу, вдох; на счет 2 - опускаемся, опускаем руки, выдох.   
  
4. Ноги на ширине плеч, руки на поясе, наклоны головой влево, вправо – на счет 1 голову наклонили влево; на счет 2 вернулись в исходное положение; на счет 3 наклонили вправо; на счет 4 вернулись в исходное положение.   
  
5. Ноги на ширине плеч, на счет 1 - левую руку вверх, правую вниз; на счет 2,3 – рывки руками, вдох; на счет 4 – вернуться в исходное положение, выдох.   
  
6. Ноги на ширине плеч, на счет 1 – руки перед собой; на счет 2 ,3 рывки руками перед собой, вдох; на счет 4 - вернулись в исходное положение, выдох.   
  
7. Ноги на ширине плеч, руки на поясе, наклоны туловища в лево и право, на счет 1, 2 – наклон влево; на счет 3,4 – наклон вправо.   
  
8. Ноги на ширине плеч, руками можно попытаться достать до носков, наклоны туловища вперед назад, на счет 1, 2 – наклон вперед, тянемся руками вниз, выдох; на счет 3,4 – возвращаемся в исходное положение и выполняем наклон назад, вдох.   
  
9. Ноги на ширине плеч, руки перед грудью, пальцы переплетены. На счет 1 - поворот туловища влево, вдох; на счет 2 - исходное положение, выдох; на счет 3 - наклон назад, руки за голову, вдох; на счет 4 - исходное положение, выдох. То же самое вправо.   
  
10. Приседания. (10раз - мальчики, 5раз – девочки)   
  
11. Прыжки на левой и правой ноге – 3 - 4 раза.   
  
12. Спокойная ходьба на месте.

**Упражнения для шеи**

* Повороты головы вправо и влево.
* Наклоны головы вперёд и назад, вправо и влево.
* Медленные круговые вращения головой.
* Не следует закрывать глаза, если есть проблемы с вестибулярным аппаратом.

**Упражнения для рук**

* Вращательные движения кулаками для разогрева кистевых суставов. Также можно выполнять вращения, сцепив кисти рук в «замок».
* Вращательные движения плечами сначала вместе, затем поочередно.
* Круговые вращательные движения прямыми руками.
* Вращение предплечьями. Одновременно сгибайте руки в локтях на счет 1-2-3-4 сначала на себя (внутрь), потом на счет 5-6-7-8 – от себя (наружу).
* Вращение локтями. Пальцами рук коснитесь плеч, руки держите согнутыми. Не отрывая пальцев, на счет 1-2-3-4 делайте круговые движения локтями в одну сторону, на счет 5-6-7-8 – в другую.

**Упражнения для корпуса**

* Ноги на ширине плеч. Выполняем наклоны вперёд, стараясь коснуться пола пальцами или ладонями, если позволяет растяжка. Движения должны быть очень плавными, ни в коем случае не резкими.
* Круговые движения тазом. Руки на поясе. Движения не должны вызывать боль и защемлять мышцы.
* Наклоны в стороны. Для устойчивости ноги следует разместить на ширине плеч. Левая рука на поясе, правую вытяните вверх. На счет 1-2 – наклон в лево. На счет 3-4 поменяйте руку и сделайте наклоны в правую сторону. Растяните мышцы спины, но не переусердствуйте. Если чувствуете натяжение, ослабьте нагрузку.
* Вращение туловищем. Руки перед собой согнуты в локтях, кисти рук можно взять в замок. На счет 1-2 – поворот в левую сторону, ноги на месте. На счет 3-4 – в правую. Не отрывайте ступни от пола.

**Упражнения для ног**

* Махи ногами вперёд и назад. Сначала левой ногой, затем правой, по 10-15 раз.
* Поочерёдные подъёмы ног в стороны по 10-15 раз каждой ногой.
* Круговые движения в коленных суставах.
* Выполняем приседания, не отрывая пяток от пола. На приседе вытягиваем руки прямо перед собой. Для начала будет достаточно 10-15 глубоких приседаний.

**Коллективно творческое дело**

**Турнир рыцарей смеха**

Разбивка: участники получают карточки на которых изображены з**а**мки разного цвета и написаны роли: король, королева, принцесса, рыцарь, шут.

**Конкурс 1. «Памятник».**

Командам необходимо изобразить (соорудить) памятник и произнести речь при его открытии:

* первому морскому десантнику – дедушке Мазаю;
* первому наезднику-кавалетисту – барону Мюнхаузену;
* первому воздухоплавателю на воздушном шаре – Вини Пуху.

**Конкурс 2. «Военная техника».**

Командам дается задание изобразить с помощью жестов и звуков так, чтобы окружающие догадались, что это:

* подводную лодку;
* зенитную установку;
* крылатую ракету.

**Конкурс 3 – задание для королей. «Обвинительная речь».**

Король должен сочинить обвинительную речь в адрес:

* мышей кота Леопольда за разжигание национальной розни;
* Шапокляк за выгул крысы в не установленном месте;
* собаки Моськи за клевету на слона;
* рыбаку за эксплуатацию несовершеннолетних;
* Емеле за ловлю рыбы в запрещенном месте.

**Конкурс 4 – задание для королев. «Костюмированный бал».**

Королеве надо составить, продемонстрировать и описать:

* нарядно-выходной костюм Иванушки-дурочка;
* рабочий костюм Бабы Яги;
* поношенные доспехи Айвенго;
* зимний костюм Водяного;
* домашнее одеяние Змея Горыныча.

**Конкурс 5 – задание для принцесс. «Ах, поэзия».**

Принцесса должна продекламировать стихотворение А. С. Пушкина «Я Вас любил…»:

* с грузинским акцентом;
* в телефонную трубку, если Вас на другом конце плох слышно;
* как будто Вы сильно замерзли;
* Вас атакуют пчелы;
* Вы очень хотите спать.

**Конкурс 6 – задание для рыцарей. «Бой с тенью».**

Рыцарь должен показать, как идет подготовка бойцов, если известно, что главные удары наносятся:

* животом;
* подбородком;
* мизинцем;
* «мягким местом».

**Конкурс 7 – задание для шутов. «Анекдот».**

Шуту надо сочинить и показать анекдот, где главный герой:

* щенок;
* котенок;
* лягушонок;
* поросенок;
* мышонок.

Я вас любил: любовь ещё, быть может,  
В душе моей угасла не совсем;  
Но пусть она вас больше не тревожит;  
Я не хочу печалить вас ничем.  
Я вас любил безмолвно, безнадежно,  
То робостью, то ревностью томим;  
Я вас любил так искренно, так нежно,  
Как дай вам Бог любимой быть другим

Я вас любил: любовь ещё, быть может,  
В душе моей угасла не совсем;  
Но пусть она вас больше не тревожит;  
Я не хочу печалить вас ничем.  
Я вас любил безмолвно, безнадежно,  
То робостью, то ревностью томим;  
Я вас любил так искренно, так нежно,  
Как дай вам Бог любимой быть другим

Я вас любил: любовь ещё, быть может,  
В душе моей угасла не совсем;  
Но пусть она вас больше не тревожит;  
Я не хочу печалить вас ничем.  
Я вас любил безмолвно, безнадежно,  
То робостью, то ревностью томим;  
Я вас любил так искренно, так нежно,  
Как дай вам Бог любимой быть другим

Я вас любил: любовь ещё, быть может,  
В душе моей угасла не совсем;  
Но пусть она вас больше не тревожит;  
Я не хочу печалить вас ничем.  
Я вас любил безмолвно, безнадежно,  
То робостью, то ревностью томим;  
Я вас любил так искренно, так нежно,  
Как дай вам Бог любимой быть другим

Я вас любил: любовь ещё, быть может,  
В душе моей угасла не совсем;  
Но пусть она вас больше не тревожит;  
Я не хочу печалить вас ничем.  
Я вас любил безмолвно, безнадежно,  
То робостью, то ревностью томим;  
Я вас любил так искренно, так нежно,  
Как дай вам Бог любимой быть другим

**Магазин**

Разбивка: игроки вытягивают карточки, обозначающие пять отделов магазина.

**Конкурс 1**

От каждой команды выбирается игрок, который будет выполнять роль покупателя в соседнем отделе и человек, который будет выполнять роль продавца в своем отделе. «Покупатель» вынимает карточку, в которой написано в какой отдел он пойдет и что ему необходимо там купить. Только покупать ему нужно необычным способом, придется с помощью пантомимы объяснять продавцу, что он хочет купить. Выигрывает тот «покупатель», который быстрее всех справился с заданием.

* продуктовый отдел – полку колбасы;
* отдел одежды – модную юбку;
* отдел бытовой техники – магнитофон;
* отдел бытовой химии – духи;
* отдел канцтоваров – обложку для книги.

**Конкурс 2**

Каждая солидная фирма имеет свою эмблему. По этой эмблеме продукцию фирмы узнают во всем мире (Адидас, Мерседес – имеют известные всем эмблемы). Всем командам дается задание нарисовать эмблему для несуществующих отечественных предприятий:

* Архангельские утюги;
* Рязанские чаи;
* Брянский компьютер;
* Вологодское шампанское;
* Мурманские кроссовки.

**Конкурс 3**

Все продукты питания из продовольственного отдела начали жаловаться в правление по контролю за торговлей, на своих соседей по полкам. Командам предстоит сочинить письмо, которое могли бы написать такие продукты:

* маргарин, жалующийся на кабачковую икру;
* селедка, обиженная копченой курицей;
* сметана, невзлюбившая голландский сыр;
* сосиски, поссорившиеся с кетчупом;
* кефир, завидующий йогурту.

**Конкурс 4**

Всем известно, что в отличие от электронных часов, механические часы тикают. Командам предлагается представить, что все механические часы стали беззвучными и им предстоит озвучить их, но сделать это необычно:

* ударяя себя по животу, как по барабану;
* изображая икоту;
* сидя на стуле и хлопая ступнями ног;
* короткими вдохами воздуха через нос;
* щелкая себя по мочке уха.

Необходимо произвести 30 «тиканий», при этом постараться, чтобы эти звуки совпали с ходом секундной стрелки.

**Конкурс 5**

У человека есть руки, ноги, голова. Животные могут ходить, сидеть, бегать, прыгать. Но, оказывается, все это могут делать не только люди и животные. Это могут делать и некоторые неодушевленные предметы. Например, часы могут ходить, свитер может сесть. Перед командами стоит такая задача: перечислить как можно больше вещей, предметов, явлений, которые похожи на людей и зверей по следующим признакам:

* у них есть ноги (ножки);
* у них есть руки (ручки);
* они могут говорить (издавать звуки);
* они могут пить (наполняться жидкостью);
* они могут отдавать окружающим свое тепло.

***Поехали***

Разбивка: на 3 команды. Детям раздаются карточки трех образцов, на которых написано:

Земля: леса, поля, вода, пустыня и т. д. (все, что находится на земле).

Знаки зодиака: стрелец, водолей, телец и т. д.

Космос: планета, астероид, комета, черная дыра и т. д.

Дети разбиваются, соответственно категории того понятия, которое написано в карточке: те, кому попались карточки со словами Земля; знаки зодиака и космос собирают в свою команду тех, кому попались карточки по соответствующим темам. В итоге получается 3 команды.

**Конкурс 1**

Дети рассаживаются в три круга (по командам). Им выдают карточки с надписью: «Найди человека, который…»

* играет в шашки;
* любит слушать музыку;
* играет на музыкальном инструменте и т. д.

Игрокам необходимо по очереди выяснить, кто же увлекается тем, что написано на карточке. Причем тот человек, кто начинает поиск должен не прочитать, а изобразить написанное. И кто это любит должен отозваться. И так далее по кругу.

**Конкурс 2**

Каждой группе раздаются ручки и листы с вопросами:

* Какова сумма номеров школ, в которых вы учитесь?
* Подсчитайте суммарный размер обуви вашей группы.
* Сколько человек в группе любит читать (путешествовать, готовить…)?
* На каком этаже ваша группа живет (сумма этажей по каждому игроку)?
* Сколько человек в группе имеют голубые, зеленые, серые, карие глаза?
* Подсчитайте суммарный рост вашей группы.
* Подсчитайте количество поющих, играющих на музыкальных инструментах в вашей группе.

Затем каждая группа зачитывает свой коллективный портрет.

**Конкурс 3**

Командам дается 4 строчки из песни «земля в иллюминаторе…»

* + одна команда поет ее как русскую народную;
  + вторая как бы голосом Моисеева;
  + третья – как солдатскую.

**Конкурс 4**

Всем членам команды завязываются глаза. Дают лист бумаги, на котором все должны по очереди рисовать космонавта:

* туловище
* голова
* руки
* ноги
* глаза и т. д.

**Конкурс 5**

Командам дается задание написать как можно больше имен участников из другой команды.

***Здравствуй, друг***

Разбивка: многоуровневая объединенная разбивка. Участникам раздаются карточки с именами литературных героев: Крокодил Гена, Чебурашка, старуха Шапокляк, крыска Лариска, Буратино, Мальвина, лиса Алиса, кот Базилио, Карабас Барабас, царь Гвидон, царь Салтан, коршун, баба Бабариха, и т.д.

1. уровень разбивки*:* игроки разбиваются на группы по признаку – герои из одной сказки.

**Конкурс 1**

Каждый ребенок называет свое имя и животное с которым он себя ассоциирует. Затем команды за определенное время должны вспомнить и записать как можно больше имен и ассоциаций другой команды.

**Конкурс 2**

Какая команда быстрее построится:

* + по цвету глаз;
  + в алфавитном порядке.

*2 уровень разбивки:* игроки разбиваются по командам по признаку – добрые персонажи и злые.

**Конкурс 3**

Команды пишут о первых впечатлениях в лагере так, чтобы каждое следующее слово начиналось на последнюю букву предыдущего.

***Конкурс 4***

Рассказать с чем вы ассоциируете свою команду. Например: весна, так как у нас теплые отношения, мы любим улыбаться друг другу…

*3 уровень разбивки:* игроки разбиваются на группы по признаку – персонажи – люди и персонажи – животные и существа.

***Конкурс 5***

Каждый пишет на листке те три качества, которыми должен обладать друг, таким образом, у кого совпали эти качества, являются победителями данного конкурса и друзьями.

**Конкурс 6**

Один игрок из команды рисует любого члена его команды, а остальные должны догадаться, кого он нарисовал.

***Цветовая геометрия***

Разбивка: многоуровневая объединенная. Игроки берут разноцветные карточки с разноцветными геометрическими фигурами (треугольники, круги, квадраты, ромбы).

1. *уровень разбивки:*игроки разбиваются по цвету карточки.

**Конкурс 1**

Командам необходимо перечислить все, что встречается в природе такого же цвета, как их карточка.

**Конкурс 2**

Командам необходимо сочинить рассказ, в котором как можно больше раз встречается этот цвет.

*2 уровень разбивки:* игроки разбиваются по форме геометрической фигуры.

**Конкурс 3**

Командам необходимо составить из нарезанных из цветной бумаги разного размера фигурок картину и дать ей название. У всех команд равное количество фигурок, но у каждой команды свои фигурки, т.е. та команда, на карточках которой изображены ромбы, получает ромбы и т.д.

3 *уровень разбивки:* игроки разбиваются по цвету фигурок.

**Конкурс 4**

Каждый участник должен с закрытыми глазами вырезать свою фигурку из бумаги (можно по очереди).

**Конкурс 5**

Команда должна хором исполнить песню, содержащую цвет фигурки.

***Лидерские совещалки***

Разбивка: многоуровневая разбивка – лист дневника (число, месяц, день недели). Разбивка происходит перед каждым конкурсом.

*1 уровень разбивки:* участники разбиваются по месяцам.

**Конкурс1**

Командам раздаются карточки с предложениями. Необходимо сочинить вторую строчку, чтобы получилось рифмованное двустишье. Варианты для карточек:

* я собрал себе компьютер…
* я ходила за грибами…
* я в горах услышал эхо…
* я сдавать пришел экзамен…
* я повесил в доме люстру…
* я забил в ворота шайбу…
* я включила телевизор…
* я в кино увидел цаплю…

*2 уровень разбивки:* команды формируются по дням недели.

**Конкурс 2**

Даются примеры (можно такие: (2+8)\*3=30; 12/(10-6)=3 и т.д.). К этим примерам необходимо придумать задачу (как можно смешнее и интереснее). Например: в поисках Царевны лягушки Иван Царевич обследовал 4 болота. На каждом болоте было по 375 кочек, а на каждой кочке сидело по 9 лягушек. Сколько лягушек поцеловал Иван Царевич в поисках своей невесты? (4\*375\*9=13500)

*3 уровень разбивки:*участники разбиваются по числам.

**Конкурс 3**

Каждой команде раздается одно и тоже задание, какая команда быстрее его выполнит, та и победила. Нужно сравнить несколько списков слов и найти то из них, которое содержится во всех списках.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| угол  завтрак  современный  кошеный  солнце  ломаный  книжка  писк  плоскость  письмо | деньги  писк  ломаный  яблоко  счастье  пальто  завтрак  цепь  ковер  цветок | письмо  клоун  страница  писк  ноль  квадрат  ломаный  орел  голубой  верх | время  запад  книжка  пустой  веревка  карандаш  золото  корова  земля  писк | завтрак  конец  писк  мышь  кафель  дерево  солнце  лента  трава  кратер |

В данных списках пять раз повторяется слово – писк.

***Сказочное государство***

Разбивка: многоуровневая с разными элементами.

*1 уровень разбивки:* карточки, на которых написаны названия четырех сказочных государств:

* Курляндия;
* Лифляндия;
* Лапландия;
* Тирляндия,

и четыре карточки, на которых написано «жюри».

***Конкурс 1 «Деревянная сказка»***

Участникам команд нужно из спичек выложить на столе картинку на заданную тему (каждой команде дается один коробок спичек).

**Конкурс 2 «Герб»**

Командам необходимо нарисовать герб своего государства.

*2 уровень разбивки:* по карточкам с ролями:

* + король;
  + королева;
  + принцесса;
  + рыцарь;
  + лекарь.

**Конкурс 3 – задание для королей**

Участники с завязанными глазами нарисовать портрет своей королевы, члены команды могут подсказывать.

**Конкурс 4 – задание для королев**

Нужно посчитать, сколько предметов находится в комнате на определенную букву.

**Конкурс 5 – задание для принцесс**

Предложите им поупражняться в придумывании новых слов с окончанием – ово:

Вязать – вязалово;

Кидать – кидалово;

Сидеть – сиделово и т. д.

**Конкурс 6 – задание для рыцарей**

Рыцари должны признаться в любви своим принцессам. Лучшее признание поощряется.

**Конкурс 7 – задание для лекарей**

Конкурс состоит из 2 частей:

1. поставить диагноз герою песни:
   * + мое сердце остановилось (острая сердечная недостаточность);
     + если ты меня не услышишь, значит, наступила зима (отит);
     + а я милого узнаю по походке (косолапее);
     + я пытался уйти от любви, я брал острую бритву и правил себя (суицидальный синдром);
     + нет логики в мыслях твоих, как мне истину в них отыскать (шизофрения);
     + что ж ты милая смотришь искоса низко голову наклоня? (остеохондроз);
2. придумать лекарство от неудач.

***Полет в космос***

Разбивка: всем участникам раздаются изображения ракет разного цвета, на каждой ракете написаны определенная роль, которую будут исполнять участники на своем космическом корабле: капитан, штурман, кок, главный переводчик, бортовое животное и т.д., причем каждая роль в команде может повторятся и быть у нескольких членов команды, но роль капитана – одна.

***Конкурс 1 «Ракета»***

Командам раздаются ножницы, бумага, клей. Необходимо не переговариваясь склеить ракету, на которой они потом отправятся в полет.

***Конкурс 2 «На выносливость»***

По одному мальчику из команды должны из своей или из чужой команды вынести и поставить на заранее определенное место как можно больше девочек.

**Конкурс 3 «В невесомости»**

Все участники команды встают в круг и прижимают между бедрами по листку бумаги. Таким кругом они должны обойти стул и вернуться на свое место. Необходимо следить за тем, чтобы листы бумаги не упали – на оказались в невесомости.

**Конкурс 4 «В открытом космосе»**

Обе команды выстраиваются на сцене. Всем завязываются глаза, и всех участников обеих команд перепутывают на сцене в разнообразном порядке. Задача: молча собраться каждой команде вместе за руки.

**Конкурс 5 «На новой планете»**

Все команды на новой планете встречаются с инопланетянами. Необходимо отгадать что нарисовано на ватмане, поочередно открывая приклеенные квадратики.

**Конкурс 6 «Созвездие»**

Для проведения этого конкурса необходимо взять веревку и связать ее концы так, чтобы было образовано кольцо. (Длина веревки будет зависеть от количества участвующих ребят). Ребята встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга. Задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук веревку, построить треугольник». Конкурс продолжается, ведущий усложняет задачу, и предлагает ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник ит.д.

**Конкурс 7 – задание для капитанов «Путь миражей»**

На центр сцены выходят мальчики – капитаны из обеих команд. Им завязываются глаза. Необходимо поменяться с соперником футболкой (пиджаком, рубашкой) как можно быстрее и точнее.

**Конкурс 8 – задание для штурманов «Зеркальные миры»**

Вся команда снимает по одному ботинку, вся обувь складывается в общую кучу и штурманы должны по очереди выбирать ботинок из своей команды и называть имя его владельца.

**Конкурс 9 – задание для коков**

Каждый член команды отдает коку какой-либо предмет, находящийся в данный момент у него. Коку необходимо придумать блюдо из этих предметов.

**Конкурс 10 – задание для главного переводчика**

Переводчики должны понять и принести для своей команды вещи, характеризующиеся следующими определениями:

* дающая тепло;
* дающая жизнь;
* связывающая людей;
* летящая в даль;
* принесенная ветром.

**Конкурс 11 – задание для бортового животного**

Сначала командам необходимо придумать название для своего бортового животного. Затем на высоте намного большей роста ребенка крепится лист бумаги, бортовому животному надо написать свое название на этом листке.

***Выше, быстрее, сильнее***

Разбивка: карточки с различными спортивными атрибутами.

**Конкурс 1**

Каждая команда придумывает себе название и кричалку. Все команды получают одинаковую оценку (начальные очки).

**Конкурс 2**

Необходимо засунуть как можно большее количество надутых воздушных шариков в одежду одного из членов команды.

**Конкурс 3**

Каждая команда становится в одну линию, каждый человек кладет руки на плечи впереди стоящему. Образуется две «змейки», которые по команде начинают двигаться вперед, огибая препятствия (кегли).

**Конкурс 4**

Командам даются легкие комочки ваты. По команде они подбрасывают их и дуют на них. Задача – удержать вату в воздухе как можно дольше.

**Конкурс 5**

Представьте, что открылась скульптурная галерея с названием «Жертвы спорта». Создайте для этой галереи скульптурную композицию с названием:

* штангисту, который не успел отпрыгнуть от штанги;
* вратарю, который поймал шайбу зубами;
* парашютисту, который забыл открыть парашют.

**Конкурс 6**

На полу вниз лицевой стороной разбрасываются в хаотичном порядке карточки с номерами, например от 1 до 18 (согласно общему количеству участников обеих команд). Ведущий назначает всем участникам порядковые номера. Задача: как можно быстрее каждому из участников команды найти свой порядковый номер, но обнаружив на полу не свой номер – запрещается передавать! Необходимо вернуть карточку обратно на пол лицевой стороной вниз.