

"Бояре"



Как играть.

Участники этой старинной русско-народной игры делятся на две равные команды и становятся друг напротив друга шеренгами, взявшись за руки, на расстоянии 10–15 м. Команды двигаются навстречу, произнося по очереди длинную речовку: «Бояре, а мы к вам пришли, дорогие, а мы к вам пришли...» Диалог заканчивается словами: «Бояре, отворяйте ворота, отдавайте нам невесту навсегда». Тот, кого выбирают невестой, должен после этого разбежаться и прорвать цепь противника. Если попытка оказывается удачной, игрок возвращается в свою команду, если нет — остается в другой. Следующий кон начинается проигравшая команда. Цель игры — собрать в команде как можно больше участников.

Что развивает: умение быть в команде и выигрывать в ситуации «один против всех».

"Резиночки"



Как играть.

Главный атрибут этой игры для девочек — бельевая резинка. Идеальное количество играющих — 3–4 человека. Каждая участница выполняет прыжковые фигуры и комбинации на разной высоте: от уровня щиколоток (прыгают «первые») до уровня шеи (прыгают «шестые»). Прыжки через резиночку, натянутую на уровне бедра, носили таинственное название «пожэпэ». Как только прыгунья ошибается, на ее место встает другая участница, а допустившая ошибку девочка надевает на себя резинку. Если игроков четверо, пары меняются местами, когда оба игрока из одной пары поочередно допускают ошибки.

Что развивает: вестибулярный аппарат, координацию, внимательность. Учит тренироваться, побеждать, достойно проигрывать, прыгать выше всех и дружить с девочками, даже если в данную минуту они соперницы.

"Классики"

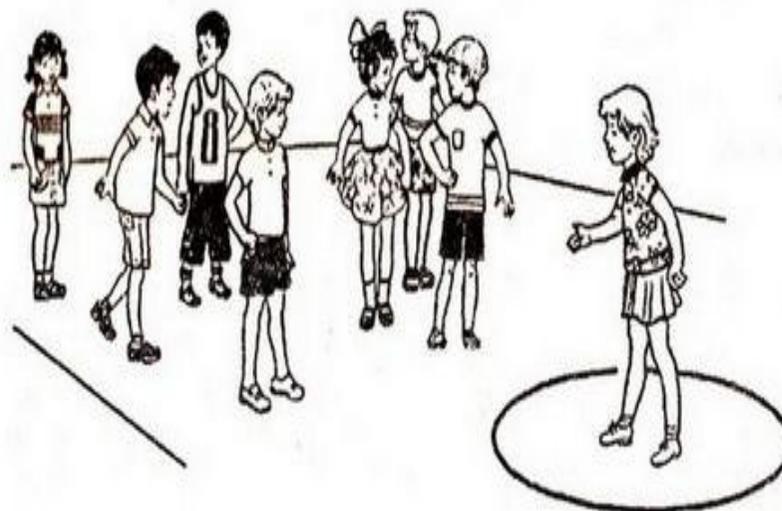


Как играть.

Требуются мелки, асфальтовая площадка и камушек (или шайба). Рисуешь мелком клеточки с цифрами в определенной последовательности, и можно прыгать хоть в одиночку. Главное — попасть камнем в клетку, допрыгать до нее на одной или двух ногах и вернуться обратно тем же путем. Самым удачливым игроком считается тот, кому удастся пройти весь путь от единицы до десятки. Количество игроков в «классики» может быть любое.

Что развивает: ловкость, меткость, умение концентрироваться и знание цифр, если игроки совсем малыши.

"Тише едешь, дальше будешь — стоп"



Как играть.

Задача водящего — стать спиной к участникам на линии финиша (чем больше будет расстояние между водящим и участниками, тем лучше) и громко произнести: «Тише едешь, дальше будешь — стоп». Пока водящий говорит (а делать он это может в любом темпе), участники стараются как можно дальше убежать по направлению к финишу. Как только водящий замолкает, нужно застыть на месте. Тот, кто не успел остановиться или сделал случайное движение, выбывает из игры. Побеждает тот, кто доберется до линии финиша первым и дотронется до водящего.

Что развивает: координацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства.

"Колдунчики"



Как играть.

Участники убегают от водящего (эта игра — разновидность салок). Водящий догоняет игрока и дотрагивается до него — осаливает. Осаленный расставляет руки, а любой другой участник может подбежать, дотронуться до него и «выручить». Задача водящего — не отходить далеко от осаленного и не подпускать к нему никого ни на шаг. Летний вариант колдунчиков — бегать с «брызгалками» и поливать друг друга водой из дырявых бутылок. Обычно через пять минут после начала игры все мокрые, зато очень веселые.

Что развивает: умение шустро бегать, быстро соображать и всюю радоваться жизни.

"Море волнуется раз"



Как играть.

Ведущий отворачивается от игроков и произносит считалочку:

Море волнуется раз,
Море волнуется два,
Море волнуется три,
Морская фигура на месте замри!

Пока он говорит, участники хаотично двигаются в любом порядке, изображая руками движения волн. Как только водящий замолкает, нужно замереть в какой-нибудь фигуре. Водящий подходит к одному из игроков и дотрагивается до него. Игрок изображает свою фигуру в движении, а водящий угадывает, что это такое. Игрок, чью фигуру не удалось угадать, сам становится водящим.

Что развивает: воображение, спонтанность и артистичность.

"Казачи-разбойники"



Как играть.

Игроки делятся на две команды — «казачков» и «разбойников». Договариваются, на какой территории играют. Это может быть двор, подъезд, улица, несколько дворов. «Разбойники» загадывают секретное слово. «Казачки» отходят в сторону так, чтобы не видеть «разбойников». «Разбойники» убегают, помечая стрелками на асфальте (стенах домов, бордюрах, деревьях и т.п.) направление своего движения. Начинают бежать группой, а потом разбегаются кто куда, стараясь запутать стрелками «казачков». Задача «казачков» — найти по стрелкам «разбойников». Каждого «разбойника» «казачки» приводят в «тюрьму» и сторожат его, стараясь выведать секретное слово, например, при помощи пыток крапивой. «Казачки» побеждают, как только узнают секретное слово или находят всех «разбойников».

Что развивает: базовые навыки разведчиков, умение ориентироваться на местности и не сдавать «своих».

"12 палочек"



Как играть.

Игра напоминает классические прятки. 12 небольших палочек укладываются на «рычаг» (например, на дощечку и положенный под нее камушек) так, чтобы, наступив на рычаг, можно было разбросать палочки. Задача водящего — собрать палочки, сложить их на рычаг, произнести с закрытыми глазами считалочку и отправиться на поиски спрятавшихся игроков. Как только водящий обнаруживает игрока, бежит к «рычагу» и разбивает палочки, называя имя найденного. Игрок становится водящим. Если найденный успеет опередить водящего и добежать до палочек первым, водящий не меняется.

Что развивает: умение грамотно прятаться и быстро бежать при первой необходимости.

"Вышибалы"



Как играть.

«Вышибалы» — два игрока — встают с двух сторон площадки. Остальные игроки находятся в центре. Задача «вышибал» — бросая мяч друг другу, попасть в любого из «центральных» игроков. Задача игроков — увернуться от летящего мяча. Тот, в кого попали, выходит из игры. Другие участники могут «спасти» выбившего игрока, поймав мяч в воздухе (главное условие — не от земли, иначе тоже вылетаешь). Когда в команде «центральных» игроков остается один участник, он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. Если ему удастся это сделать, все выбившие возвращаются на прежние места.

Что развивает: умение уворачиваться от быстро летящих предметов, думать о ближнем и терпеть боль.

"Съедобное-несъедобное"



Как играть.

Все игроки садятся или встают в ряд. Водящий кидает мяч одному из участников и одновременно называет какой-нибудь предмет. Если предмет «съедобный», игрок ловит мяч. Если нет — отбивает. Задача водящего — запутать игрока, например, в цепочке «яблоко-дыня-морковь-картошка» неожиданно произнести: «утюг». Если игрок ошибается и «съедает» «несъедобное», то сам становится водящим. Чем быстрее водящий кидает мяч и называет предметы, тем азартнее и интереснее играть.

Что развивает: чувство юмора, умение внимательно слушать и быстро реагировать.

« Я знаю 5 имен»

Игроки должны определиться в очередности работы с мячом.

Это лучше всего сделать с помощью считалочки.

Игрок начинает бить мяч рукой об землю, приговаривая по одному слову на каждый удар:

«Я знаю пять имен девочек:
Маша – раз, Ира – два...»

И так до пяти.

Затем используются разные категории:

имена мальчиков,
животные,
цветы,
деревья,
птицы,
названия городов,
стран, рек
и т.п.

Если кто-то сбился или уронил мяч, ход переходит к следующему игроку.

Выигрывает тот, кто первым справился с заданием.

Колечко-колечко



Как играть.

Игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий держит в кулаке или сложенных ладонях мелкий предмет, например монетку, пуговицу, колечко. По очереди обходит каждого игрока, вкладывая в его «лодочку» свою и произнося считалку: «Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю». Задача водящего — незаметно вложить «колечко» одному из игроков и произнести «Колечко-колечко, выйди на крылечко!» После этого игрок, которому достался предмет, вскакивает и пытается убежать. Задача остальных участников — задержать убегающего.

Что развивает: способность следить за манипуляциями окружающих, действовать быстро и решительно.

"Я садовником родился"



Как играть.

Каждый игрок выбирает себе имя — название цветка и сообщает его «садовнику»-водящему и другим игрокам. Водящий произносит считалочку: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме...» И называет «имя» (название цветка) одного из игроков. Происходит диалог между водящим и игроком. Игрок произносит название одного цветка из тех, что есть в команде. Участник, чье имя прозвучало, должен откликнуться. Диалог продолжается. Тот, кто ошибся: например, не отреагировал на свое имя, перепутал название цветов, — отдает фант (любую свою вещь). В конце игры фанты разыгрываются. «Садовник» отворачивается, вещь достают и спрашивают водящего: «Что делать этому игроку?» «Садовник» назначает задание (попрыгать на одной ноге, поприседать, спеть, рассказать стихотворение и т.д.) — игрок «отрабатывает» фант и забирает свою вещь.

Что развивает: память, внимание, смелость и готовность отвечать за свои поступки.

"Ножички"



Как играть.

Игроки обозначают на земле круг. Далее по очереди стараются попасть ножичком на очерченную территорию противника и таким образом отвоевать у него как можно больше земли. Ножик можно кидать в том числе с плеча, с переворотом, с носа и даже с головы. Существует множество версий игры в «ножички» под разными названиями: «земля», «города», «скамейки», «бабки-дедки», «танчики», «кораблики», «футбол», «морской бой». Ножик можно втыкать в землю, песок и даже деревянную скамейку.

Что развивает: умение обращаться с холодным оружием, внимательность и осторожность.

"Краски"

Один из игроков выбирается **монахом**, еще один – **продавцом**, все остальные – **краски**.

Каждый игрок из красок загадывает себе какой-нибудь цвет и тихонько сообщает его продавцу. Причем, если хотелось побегать, загадывали самые простые цвета: синий, зеленый, розовый и т.п. Если же кому-то из игроков было лень бегать, он загадывал себе что-нибудь вроде лилового и преспокойно просиживал всю игру.

Краски и продавец садятся на длинную скамейку. К ним подходит **монах** и говорит: «Тук-тук!» **Продавец** спрашивает: «Кто там?»

Монах отвечает: «Я монах в синих штанах!»

Продавец: «За чем пришел?»

Монах: «За краской!»

Продавец: «За какой?»

Здесь монах называет какой-нибудь цвет.

Если такой краски нет, **продавец** отвечал: «Такой у нас нет! Скачи по дорожке на одной ножке!»

Монах скачет по кругу вокруг игроков и возвращается за новой краской.

Если же названная «краска» присутствует среди сидящих, **продавец** говорит: «Есть такая. Платите столько-то». Пока монах «расплачивается» – хлопает рукой по ладони продавца нужное количество раз (возраст игрока), краска вскакивает и убегает.

Есть два варианта дальнейшего развития событий игры.

Вариант первый: монах пытается поймать краску. Пойманная краска становится монахом. Если же игрок-краска сумел вернуться на скамейку – игра продолжается в том же сценарии.

Вариант второй: как только названная краска побежит, монах как можно быстрее проговаривает: «Кали-кало, на месте стой!!!» На последнем слове краска должна остановиться. Теперь монаху необходимо дойти до краски, определив заранее, сколько нужно сделать шагов. Конечно, чем дальше успела убежать краска, тем сложнее это проделать.

Шаги можно выбирать разные: простые, гигантские (очень широкие), лилипутские (махонькие шажочки), верблюды (плевков вперед и шаг сверху), цыплячьи, или кирпичики (пятка в носок) и др. Если получилось монаху дойти до краски и дотронуться до неё, краска становится монахом.

Игра продолжается, но с новыми героями. Краски выбирают другой цвет.

Игра «Пустое место»

Пустое место – веселая, подвижная игра для школьников, хорошо развивающая реакцию детей и рассчитанная на большое количество игроков.

Участники игры встают в круг, а водящий остается за кругом. Водящий ходит за кругом и дотрагивается до одного из игроков, касаясь плеча или руки. Это означает, что он вызывает данного игрока на соревнование. Водящий бежит за кругом в одну сторону, а вызванный – в противоположную. Встретившись, они здороваются и продолжают бежать дальше, стараясь наперегонки занять свободное место (оставленное вызванным игроком). Тот, кому удалось занять это место, там и остается, а оставшийся без места становится водящим, и игра продолжается.



Вы поедете на бал?



Как играть.

Водящий произносит считалку:

Да и нет не говорите,
черное-белое не называйте,
Вы поедете на бал?

Его задача — запутать игрока. После считалки водящий задает игроку самые разные уточняющие вопросы: в чем поедет, на чем поедет, какого цвета будет платье или брюки, как зовут жениха и т.д. Задача игрока — ответить на вопросы, не используя слова «да», «нет», «черный», «белый». Интереснее всего перемешивать простые и сложные вопросы, менять темп речи и интонацию.

Что развивает: умение нестандартно мыслить, следить за собственной речью, удерживать внимание и быстро находить выход из сложившейся ситуации.

"Кис-мяу"



Как играть.

Водящий и один из игроков встают перед остальными участниками: водящий — лицом, игрок — спиной. Водящий показывает на одного из участников и спрашивает: «Кис?» Если игрок, стоящий спиной, отвечает «брысь», водящий продолжает выбирать. Как только игрок говорит «мяу», водящий спрашивает его: «Какой цвет?» Игрок выбирает цвет и поворачивается лицом к остальным участникам. В зависимости от выбранного цвета игрок и участник из команды выполняют задание. Отказаться от задания игрок не имеет права. Белый — самый страшный цвет. Двое должны уединиться в подъезде. Что они там делают — история всякий раз умалчивает. Зеленый — три вопроса, ответить на которые игрок может только «да». Обычно вопросы каверзные вроде: «Ты его любишь?» Красный — поцелуй в губы. Розовый — то же самое, но в щеку. Желтый — три вопроса наедине. При выборе оранжевого цвета нужно пройти под ручку, желательно мимо взрослых. Синий — поцеловать руку. Фиолетовый — совершить нехороший поступок. Например, наступить на ногу, дернуть за волосы или отобрать украшение.

Что развивает: умение общаться с противоположным полом, управлять своими импульсами и находить социально приемлемые формы для своих желаний.

Игра «Фанты»

Кто-либо из играющих берет на себя роль распорядителя.



Подходит к каждому играющему и говорит:

Барин прислал сто рублей:

Что хотите, то купите,

Черное, белое не берите,

«Да» и «Нет» не говорите.

Затем каждому ведущий задает разные вопросы, стараясь, чтобы тот произнес запрещенные слова. Как только удастся сбить спрашиваемого и тот употребил запретное слово, то платит «фант» - ленточку, платочек и т.д., за которые в конце игры следует выкуп или наказание. Когда «фанты» собраны, одного из играющих сажают спиной ко всем, а ведущий берет по очереди фанты и спрашивает, что делать этому фанту. Игрок называет задание, испытание и тот, кому принадлежит предмет должен его выполнить.

Игра «Горелки»

Из числа ребят выбирают, кто будет водить, «гореть». Далее все остальные берутся попарно за руки и выстраиваются друг за другом на расстоянии одного шага. Горельщик встает впереди всех на 2-3 шага от первой пары, спиной к ним. Как только он занял свое место ему нельзя поворачиваться, смотреть по сторонам.

Игра начинается с того, что все хором поют горельщику песню:

Гори, гори ясно, Чтобы не погасло. Глянь на небо –



Птички летят,

Колокольчики звенят!

При словах «глянь на небо – птички летят, колокольчики звенят» горельщик должен смотреть на небо, делая вид, что и впрямь верит этой песне. А в это время последняя пара уже наготове. Как только кончилась песенка, они разъединяют руки и стремглав бросаются бежать вперед, один справа, другой слева от стоящих игроков. Задача бегущих состоит в том, чтобы, пробежав мимо горельщика, снова взяться за руки впереди него. Позади соединиться нельзя. И обратно нельзя бежать. Если им удалось соединиться, они спокойно идут назад и становятся на шаг впереди первой пары.

А горельщик должен постараться поймать или запятнать (т.е. дотронуться) кого-нибудь из них пока они не соединили руки. Если ему это удастся он становится на место пойманного и образует пару с тем кого поймал. А непопманый остается без паря и должен «гореть».

Игра «Хромая лиса»

Одна из самых распространённых детских игр. Один из игроков — «лиса». Она располагается где-нибудь в углу, который изображает «нору», откуда она время от времени делает набег. Выходя из «норы» «Лиса» всё время скачет на одной ноге. Цель её выхода — запятнать одного из играющих. Играющие бегают на двух ногах и стараются заманить «лису» подальше от «норы».



Преследуя игроков «лиса» не имеет права ни переменять ноги, ни становиться на обе ноги для отдыха. Она должна неизменно скакать на той ноге, на которой вышла из норы. Но как только «лиса» запятнает кого-нибудь, сразу становится на обе ноги, потому что «лисой» становится запятнанный игрок.

Новая «лиса» должна сначала побывать в «норе», только тогда она получает право пятнать играющих. В «нору» бежит на обеих ногах и во весь дух. В «норе» «лиса» может расположиться, как ей угодно, играющие туда не входят. Там «лиса» может их пятнать, ничего не опасаясь.

Трогать «лису», пока она держится на одной ноге нельзя. Нарушивший это правило, становится «лисой» и должен немедленно бежать в «нору». Если «лиса» коснулась земли второй ногой, она должна немедленно возвращаться в «нору». Запятнанный становится «лисой» и должен в первую очередь добежать до «норы».

Игра «Третий лишний»

Для игры обязательно необходимо чётное количество участников. Если в процессе кто-то захочет покинуть или присоединиться, то сделать это можно только вдвоём, или заменив кого-то. Лучше, если игроков будет от 8 и больше. Вначале выбирают водящего («догонялу»), который будет догонять, и игрока, который будет убежать («третий лишний»). Все играющие разбиваются по двое и становятся парами в круг один за другим лицом внутрь круга. Таким образом получается как бы двойной круг игроков. (В другом варианте игры пары берутся за руки и начинают медленно ходить по кругу). Перед началом игры Догоняла становится в центр круга, третий-лишний — за кругом. По сигналу водящий начинает погоню. Убегающий должен бегать только за кругом, нельзя пробегать сквозь круг или, наоборот, убежать далеко от него. Оба бегущих игрока не должны дотрагиваться до стоящих пар.

В любой момент убегающий игрок может пристроиться к любой паре спереди. Об этом он может предупредить криком «беги!» или «лишний!». Есть вариант игры, когда кричат целую фразу: «Много троих, хватит двоих!». В этом случае третий-лишний игрок сзади продолжает убежать вместо него. Таким образом, все игроки должны быть в готовности убежать, потому что ситуация на игровой площадке может поменяться в любой момент. Одновременно могут бежать только два игрока (водящий и убегающий). Когда все участники достаточно натренируются, смена убегающего игрока происходит очень быстро и игра приобретает настоящее напряжение и интерес. Если третий-лишний забегает в круг, то он обязан быстро пристроиться к какой-нибудь паре. А догоняла не может даже забегать между парами. Зато он может салить нового третьего лишнего даже если тот ещё не сдвинулся с места, как только старый убегающий пристроился к паре и крикнул «беги!»

Погоня заканчивается, когда водящий настигает убегающего. Тогда они меняются местами и игра начинается сначала. Игра идёт до полной усталости всех игроков.

Маленькие хитрости: 1. Чтобы круг не сжимался при смене убегающих, парам следует не забывать сдвигаться на шаг назад. 2. Новому убегающему не запрещено сразу же выходить из игры, занимая место у соседней, а то и у своей собственной пары. Главное при этом — не попасться догоняле! 3. Поскольку бывший догоняла после того, как догнал убегающего, уже изрядно устал, ему лучше сразу же пристроиться к какой-нибудь паре и отдохнуть.

« ТАКИЕ КЛАССНЫЕ ЗАБЫТЫЕ ИГРЫ »



Составила Смирнова Вероника
обучающаяся 5 кадетского класса
МОУ « СОШ № 7 »
2017 год