Учреждение образования

«Национальный детский образовательно-оздоровительный центр «Зубренок»

**Серия «Волшебные вещи вожатого»**

**ИГРЫ**

**(2-ая часть)**

**п. Зубреневка**

Рекомендовано методическим советом учреждения образования «Национальный детский образовательно-оздоровительный центр «Зубренок»

В сборнике «Игры» серии «Волшебные вещи вожатого» представлено описание игр для проведения во время культурно-массовых мероприятий в НДЦ «Зубренок», на свежем воздухе, в минутки ожидания и др.

Адресуется педагогам воспитательно-оздоровительных учреждений образования.

**ВВЕДЕНИЕ**

Основа деятельности всех воспитателей – это знание игровых технологий разных направлений. Трудно представить себе жизнь ребят без игры. В лагерях игра – это главное, что запоминается детям. Игровые программы – это модель, которая позволяет занять детей не только в погожие дни, но и дождь. Игру можно разделить на несколько дней. Даже самая интересная игра должна знать меру. Детей младшего возраста можно занять игрой не более часа, детей постарше – не более двух часов. Организатор должен помнить, что игра не любит экспромтов.

Игра – пример универсальной деятельности детей, т.к. включает в себя многие качества разных видов деятельности: ум, чувство, воображение, волю; способствует развитию кругозора, внимательности, наблюдательности.

Ситуации, в которых может применять игра, бывают разными. Иногда мы целенаправленно планируем игры с детьми – на свежем воздухе при хорошей погоде, или в помещении при плохой. Однако бывают ситуации, когда активных, озорных, энергичных ребят просто необходимо чем-то занять, например в автобусе по дороге на экскурсию, возле столовой или актового зала, во время ождания, перед мероприятием, провести игру сразу на несколько отрядов. Для этого также существует подборка игр, которые мы рекомендуем иметь в арсенале каждому педагогу.

Игра – важнейшая потребность детей. В то же время, игра является универсальным способом воспитания. Суть воспитания состоит в совместной деятельности детей и взрослых по реализации вместе выработанных созидательных целей и задач. Только в творческом сотрудничестве с взрослым, ребенок не отторгает, а принимает педагогическое руководство как условие успешности достижения своих целей, решения своих проблем.

Игра для ребенка – это выход в большую жизнь, осуществление его мечты, исполнение желаний. Ребенок в каждом возрасте видит игру по-своему и придает ей огромное значение. Опыт детских оздоровительных лагерей показывает, что использование игровых форм в организации праздников, во время купания и просто в свободное время поднимают настроение детей, снимают напряжение, уменьшается количество отрицательных поступков со стороны детей.

В игре ребенок обнаруживает все свои личные качества и свойства. Выявление индивидуальных особенностей в процессе игры помогает лучше узнать каждого ребенка и воздействовать на его развитие в нужном направлении. Ни одна деятельность так ярко и всесторонне не раскрывает характерные черты личности, как игра. Увлеченный игрой, ребенок обнаруживает все стороны своего характера. Часто замкнутый в отряде, он совершенно по-иному проявляет себя в игре. Через игру вожатый имеет возможность сдружить детей, сплотить их, привить им чувство коллективизма, выработать сознательную дисциплину. Игры должны соответствовать подготовленности детей к ним. Смысл игры в том, чтобы ее участник мог преодолеть препятствия на пути и достичь цель. Игра, в которой играющие не преодолевают трудностей, не прилагают усилий, не заинтересует детей и не будет иметь воспитательной ценности.

## ИГРЫ С ЗАЛОМ

Как чихает слон

 Зал объединяется в три части. Первая говорит: «Ящики, ящики…», вторая – «хрящики», а третья самозабвенно кричит: «потащили, потащили…». А потом все вместе.

Гиппопотам

**Ведущий.** Меня укусил гиппопотам.

**Зал**. Меня укусил гиппопотам *(разводят руки в стороны).*

Ведущий. От страха я на дерево залез.

Зал. От страха я на дерево залез *(показывают, как лезут на дерево).*

**Ведущий.** И вот я здесь.

**Зал.** И вот я здесь *(показывают руками на себя).*

**Ведущий.** А рука моя там.

**Зал.** А рука моя там *(одну руку отводят в сторону).*

**Ведущий.** Меня укусил гиппопотам.

**Зал.** Меня укусил гиппопотам *(разводят руки в стороны, но отведенную на предыдущей фразе руку не возвращают, а держат ее в этом положении до самого конца игры)*.

**Ведущий.** Меня укусил гиппопотам.

**Зал.** Меня укусил гиппопотам *(разводят руки в стороны).*

**Ведущий.** От страха я на дерево залез.

**Зал.** От страха я на дерево залез (показывают, как лезут на дерево).

**Ведущий.** И вот я здесь.

**Зал.** И вот я здесь *(показывают руками на себя)*

**Ведущий.** А нога моя там.

**Зал.** А нога моя там *(одну ногу оставляют в сторону)*

**Ведущий.** Меня укусил гиппопотам.

**Зал.** Меня укусил гиппопотам.

И так далее про все части тела, не забывая про то что уже гиппопотам «откусил».

Дождик

Чтобы добиться тишины можно провести эту игру. Ведущий предлагает детям послушать дождик. Для этого сначала все хлопают указательным пальцем по руке, затем добавляют другой, третий, четвертый, а потом полностью ладонью. А теперь в обратном порядке.

Перевертыш

Ведущий предлагает игру на внимание. На любые его фразы зал должен отвечать наоборот. Например, ведущий говорит: «Добрые». Зал: «Злые».

Вот возможный текст игры. Ведущий: «Здравствуйте, ребята». Зал: «До свидания». Ведущий: «Да, здравствуйте». Зал: «Нет, до свидания». Ведущий: «Ну хорошо, до свидания». Зал: «Здравствуйте». Ведущий: «Ой, ребята, какие вы хорошие». Зал: «Плохие». Ведущий: «Ну, плохие». Зал: «Хорошие». Ведущий: «Вы же только что были плохими». Зал: «Хорошими». Ведущий: «Ну, ладно-ладно, хорошими». Зал: «Плохими». И т.д.

Рыбка

Ведущий левой рукой изображает уровень моря, а правой Золотую рыбку. Когда рыбка выпрыгивает из моря зрители хлопают, когда она в море – нет. Рыбка начинает плавать и выпрыгивать быстрее и быстрее. Зрителям нужно быть внимательными, чтобы не ошибиться.

Сердце красавицы

Ведущий предлагает всем вспомнить слова куплета песни: «Сердце красавицы склонно к измене и к перемене, как ветер мая». И предлагает спеть песню без слов всем залом. Слова заменяются по очереди. Слово «сердце» заменяем прикосновением рук к левой стороне груди. Исполняем песню, заменив первое слово на жест. После введения каждого жеста поем всю песню, пока не заменим все слова жестами. Вот что получится: Прикосновение рук к левой стороне груди – «сердце». Обводим руками контур своего лица – «красавицы». Делаем наклон корпусом – «склонно». Изображаем над головой рожки – «к измене». Все сидят нога на ногу и меняют ноги, опускают одну, закидывая другую – «и к перемене». Дуют – «как ветер». Вытягивают ладонь с пятью пальцами – «мая».

Три движения

Ведущий показывает три движения. Например: первое – руки согнуты в локтях, кисти на уровне плеч; второе – руки вытянуты вперед; третье – руки подняты вверх.

Ребята должны запомнить номер каждого движения.

Ведущий показывает одно движение, при этом называет номер другого. Играющие должны делать только те движения, которые соответствуют названному номеру (а не те, которые показывает ведущий).

Голова-рамена

Слова данной игры заранее разучиваются с детьми. Ведущий поет вместе со всеми песню, по очереди показывая на те части тела, которые упоминаются:

Голова – голова;

Рамена – плечи;

Колена – колени;

Пальцы – щелкает пальцами;

Очи – глаза;

Уши – уши;

Уста – губы;

Нос – нос

И постепенно увеличивает темп. Все движения идут под песню:

Голова – рамена – колена – пальцы,

Колена – пальцы – колена – пальцы,

Голова – рамена – пальцы,

Очи, уши, уста, нос.

Задача играющих успеть за ведущим и не сбиться в последовательности.

****Пою я «Бум»****

Ведущий просит повторять за ним слова и движения.

«Пою я бум, чика-бум» (на первое слово-хлопок в ладоши, на второе хлопок по коленкам, потом движения повторяются).

Слова:

Чика-бум – крутая песня

Будем петь ее все вместе.

Если нужен классный шум, пойте с нами чика-бум.

Пою я бум, чика-бум.

Пою я бум, чика-рака, чика-рака, чика бум.

О-е, ага, еще раз веселей.

Возможные варианты последнего слова: громче, быстрее, женственнее, мужественнее, протяжнее и др.

****Купим мы бабушке****

В этой песеннике дети хлопает в ритм ладонями по коленям в первых двух строках каждого куплета. А в третей и дальнейших строках, когда упоминается какое-то животное, показывают руками характерное движение для этого животного.

Купим мы, бабушка, тебе курочку,

Купим мы, бабушка, тебе курочку,

*(В ритм хлопаем ладонями по коленям)*

Курочка по зернышкам кудах-тах-тах.

*(Одну руку поворачиваем ладонь вверх, а указательным пальцем другой руки стучим по этой ладони, показывая, как курочка клюет)*

Купим мы, бабушка, тебе уточку,

Купим мы, бабушка, тебе уточку,

Уточка кря-кря-кря-кря,

*(Ладонью одной рукой показываем волнообразные движения — «змейка», показывая, как уточка плывет)*

Курочка по зернышкам кудах-тах-тах.

Купим мы, бабушка, тебе поросенка,

Купим мы, бабушка, тебе поросенка,

Поросенок хрюки-хрюки,

*(одну руку сжимаем в кулак и крутим кулаком у носа, показывая пятачок)*

Уточка кря-кря-кря-кря,

Курочка по зернышкам кудах-тах-тах.

Купим мы, бабушка, тебе коровенку,

Купим мы, бабушка, тебе коровенку,

Коровенка муки-муки,

*(выставляем вперед указательные пальцы на обеих руках, остальные пальцы сжимаем в кулак и прислоняем к голове, при этом качаем головой, показывая голову коровки с рожками)*

Поросенок хрюки-хрюки,

Уточка кря-кря-кря-кря,

Курочка по зернышкам кудах-тах-тах.

Купим мы, бабушка, тебе индюшонка,

Купим мы, бабушка, тебе индюшонка,

Индюшонок шалды-балды,

*(растопыриваем пальцы на обеих руках, подносим их к голове и шатаем головой и руками из стороны в сторону)*

Коровенка муки-муки,

Поросенок хрюки-хрюки,

Уточка кря-кря-кря-кря,

Курочка по зернышкам кудах-тах-тах.

Купим мы, бабушка, тебе лошаденку,

Купим мы, бабушка, тебе лошаденку,

Лошаденка скоки-скоки,

*(сжимаем ладони в кулаки и стучим ими по коленям, показывая, как лошадь скачет)*

Индюшонок шалды-балды,

Коровенка муки-муки,

Поросенок хрюки-хрюки,

Уточка кря-кря-кря-кря,

Курочка по зернышкам кудах-тах-тах.

Купим мы, бабушка, тебе телевизор,

Купим мы, бабушка, тебе телевизор,

Телевизор факты-факты,

*(Очерчиваем вокруг головы квадрат (телевизор): сначала показываем правую и левую сторону (одна ладонь напротив правого уха, другая напротив левого), потом верх и низ телевизора (одна ладонь ладони над головой, другая под подбородком)).*

Лошаденка скоки-скоки,

Индюшонок шалды-балды,

Коровенка муки-муки,

Поросенок хрюки-хрюки,

Уточка кря-кря-кря-кря,

Курочка по зернышкам кудах-тах-тах.

*Телевизор – всегда самый последний, но перед ним можно петь про любых животных, придумывая новых и новых героев.*

****Иностранцы****

Ведущий предлагает детям поговорить на разных языках. На самом деле это очень просто: выбирается любая песня, которая известна всем (например, «Жили у бабуси…»), и все гласные в этой песне заменяются одной, например, «а». Получается: «Жала а бабаса…».

Так поется 1 куплет, и этот язык можно назвать английским. А теперь споем по-французски: «Жулу у бубусу…» И т.д.

****Регулятор громкости****

Очень простой способ быстро успокоить зрительный зал и установить тишину, когда все друг с другом разговаривают и на обычные просьбы уже не реагируют. Встаете на сцене лицом к залу и объявляете, что ваши вытянутые руки являются своеобразным регулятором громкости в зале. Горизонтальное положение (руки в стороны) – тишина, веритикальное (одна вверх, другая вниз – максимум). В печении пол-минуты крутите руки, поднимая и опуская громкость зала, обязательно дав возможность вдоволь покричать «с разрешения» вожатого. Потом резко ставите руки в горизонтальное положение, и в результате полная тишина в зале.

****Мы с тобой – одна семья!****

Ведущий предлагает повторять всем вместе текст и движения к нему:

Мы с тобой – одна семья:

Вы, мы, ты, я.

Потрогай нос соседа справа,

Потрогай нос соседа слева,

Мы с тобой – друзья!

Мы с тобой – одна семья:

Вы, мы, ты, я.

Обними соседа справа,

Обними соседа слева,

Мы с тобой – друзья!

Мы с тобой – одна семья:

Вы, мы, ты, я.

Ущипни соседа справа,

Ущипни соседа слева,

Мы с тобой – друзья!

Мы с тобой – одна семья:

Вы, мы, ты, я.

Поцелуй соседа справа,

Поцелуй соседа слева,

Мы с тобой – друзья!

****Хлопки****

Ведущий предлагает всем участникам посоревноваться в умении хлопать. Для этого он говорит, сколько раз необходимо хлопнуть. По сигналу ведущего, все начинают как можно быстрее хлопать указанное количество раз. Происходит небольшое соревнование между участниками и ведущим, при этом количество хлопков ведущий постоянно увеличивает.

****Дельфинарий****

Ведущий: «Игра на внимание. Представьте, что моя левая рука – это море (делает волнообразное движение), а правая – рыбка (правой ладошкой изображает рыбку, которая плывет, извиваясь). Когда рыбка выпрыгивает из моря (т.е. поднимается правая рука над левой рукой), вы хлопаете. Итак, начинаем». Ведущий первоначально делает медленные движения. Затем вводит обманные движения, после ускоряет темп, устраивая овации.

****Гол! Мимо! Штанга!****

Зал объединяется в две команды.  Ведущий поочередно вверх поднимает то левую, то правую руку. Дети поочередно (в соответствии с поднятыми руками) кричат:

Правая рука: «Гол!»

Левая: «Мимо!»

Если ведущий поднимает вверх обе руки, дети кричат: «Штанга!»

****Всех запомнил****

**Ведущий**. Добрый вечер, девчонки и мальчишки!. Вас очень много и все вы очень интересные. Я очень хочу с вами познакомиться. Я сейчас назову свое имя, а когда я взмахну руками каждый из вас должен назвать свое имя. Итак, внимание!

**Ведущий.** Меня зовут…, а вас?

**Зал.** *Все дети выкрикивают свое имя*

**Ведущий.** Молодцы, я всех запомнил, вот мы и познакомились!

****Это я! Это я! Это все мои друзья!****

**Ведущий**. Ребята, я вам буду задавать вопросы, а вы внимательно слушайте и отвечайте « Это я! Это я! Это все мои друзья!».

Кто из вас не любит скуки?

Кто здесь мастер на все руки?

Кто танцует о поет?

Кто одежду бережет?

Под кровать ее кладет?

Вещи кто хранит в порядке?

Рвет и книжки и тетрадки?

Кто спасибо говорит?

Кто за все благодарит?

Кто первым готов взяться за дело?:

А в зале спортивном кто бегает смело?

Кто песни поет в пионерском отряде?

А кто аккуратно содержит тетради?

А кто не лентяй, и не трус, и не плакса?

Кто ставит в тетради большущую кляксу?

Кто на «отлично» желает учиться?

Кто своей школой и классом гордится?

Кто без запинки урок отвечает?

В учебе товарищам кто помогает?

****Чуча-чача****

**Ведущий.** Пальцы вперед. Чуча-чача. Поехали *(подпрыгивает и делаем взмахи руками вверх вниз).* Отлично!

**Ведущий.** Пальцы вперед. Локти согнули. Чуча-чача *(делаем движение, показывая пальцами назад).* Замечательно.

**Ведущий.** Пальцы вперед. Локти согнули. Спины прогнули. Чуча-чача *(двигаем локтями и крутим попой).* Отлично!

**Ведущий.** Пальцы вперед. Локти согнули. Спины прогнули. Плечи расправили. Чуча-чача *(делам движение, как будто двумя кулаками отталкиваемся).*

**Ведущий.** Пальцы вперед. Локти согнули. Спины прогнули. Плечи расправили. Колени расставили. Чуча-чача *(поднимает по очереди колени).*

**Ведущий.** Пальцы вперед. Локти согнули. Спины прогнули. Плечи расправили. Колени расставили. Головы закинули. Чуча-чача. *(отталкиваемся руками вверх).*

**Ведущий.** Пальцы вперед. Локти согнули. Спины прогнули. Плечи расправили. Колени расставили. Головы закинули. Языки высунули. Чуча-чача. А теперь все подряд!

****Ипподром****

Ведущий говорит: «Покажите мне ваши руки и ваши коленки. У всех есть две коленки? Тогда вперед! Будем сейчас участвовать в скачках на ипподроме. Повторяйте за мной». Участники повторяют движения за ведущим. «Лошади вышли на старт *(хлоп-хлоп-хлоп вразнобой по коленям).*

Остановились на старте. Помялись *(тихонько хлопаем).* На старт, внимание, марш! Гонка началась *(хлопаем быстро по коленям).* Барьер *(поднимаем руки, словно зависли над барьером и говорим «Оп!»),* двойной барьер *(то же самое, но два раза подряд).* Каменная дорога *(стучим кулаками по груди).* По болоту *(хлопаем в ладоши при скрещенных пальцах).* Песочек *(трем ладонь о ладонь).* Трибуна девочек *(девочки визжат).* Трибуна мальчиков *(мальчики кричат).* Финишная прямая *(очень быстро).* Ура!»

****Нос – пол – потолок****

Ведущий по очереди называет «нос», «пол», «потолок», показывая указательным пальцем. Задача играющих выполнять задания ведущего безошибочно (если назван «пол», – все должны показать на пол). Так и с остальными словами. Ведущий старается запутать играющих, указывая не на то, что им было названо. Например, сказал «нос», а показал на потолок. Игра для самых внимательных.

****Как живешь****

Ведущий задает вопрос, а зал отвечает, выполняя соответствующее движение.

**Ведущий.** Как живешь?

**Зал.** Вот так *(кулак вперед, большой палец вверх).*

**Ведущий.** Как встаешь?

**Зал.** Вот так *(встать со стульев, руки вверх потянуться).*

**Ведущий.** Как идешь?

**Зал.** Вот так *(движение, имитирующее ходьбу).*

**Ведущий.** Как бежишь?

**Зал.** Вот так *(бег на месте).*

**Ведущий.** Ночью спишь?

**Зал.** Вот так *(ладошки под щеку).*

**Ведущий.** А молчишь?

**Зал.** Вот так *(палец ко рту).*

**Ведущий.** А кричишь?

**Зал.** Вот так *(все громко кричат и топают ногами).*

****Светофор****

Участники игры должны быть очень внимательными. Когда ведущий говорит зеленый цвет, ребята должны хлопать по коленям; когда желтый цвет – хлопать в ладоши. При красном цвете тишина.

****Ежики-ежики****

Ведущий спрашивает у участников игры:

– Кто дружнее: девочки или мальчики? Хотите узнать? В этом поможет вам игра. Повторяем все вместе слова и движения:

Два прихлопа, *(хлопают)*

Два притопа,*(топают)*

Ежики-ежики, *(выполняют движение, напоминающее* *вкручивание лампочек)*

Наковали-наковали, *(одним кулаком стучит по другому)*

Ножницы-ножницы, *(выполняют движения режущих ножниц)*

Бег на месте, бег на месте, *(имитируют бег)*

Зайчики-зайчики, *(изображают зайчиков, хлопающих ушами)*

**Ну-ка, дружно, ну-ка, вместе!**

После этих слов девочки громко кричат: «Девочки!», мальчики:

«Мальчики!», а затем кричат все вместе. Ведущий, подводя итоги игры, говорит о том, что дружнее всего получилось тогда, когда кричали все вместе.

****Часы****

Ведущий: «Как быстро летит время! Часы являются необходимым предметом для каждого из  нас. Давайте послушаем, как ходят часы, и посмотрим, что случается, если мы с ними обращаемся небрежно». Правила игры: на один хлопок правая сторона зала говорит хором: «Тик». На два хлопка левая сторона зала отвечает: «Так». Ведущий сначала правильно чередует хлопки, потом дает два хлопка два раза подряд, затем – два раза по одному.

****Ракета хорошего настроения****

Ведущий произносит реплику, сопровождая ее движением, а зал отвечает, повторяя то же самое движение:

**Ведущий.** К запуску ракеты хорошего настроения приготовиться! *(выставляет большой палец).*

**Зал.** Есть приготовиться!

**Ведущий.** Надеть скафандры! *(делает вид, что надевает на голову шлем)*

**Зал.** Есть надеть скафандры!

**Ведущий.** Пристегнуть ремни! *(хлопает в ладоши)*

**Зал.** Есть пристегнуть ремни!

**Ведущий.** Включить контакт! *(прикасается указательным пальцем левой руки к указательному пальцу правой)*

**Зал.** Есть контакт!

**Ведущий.** Ключ на старт! *(поднимает правую руку вверх)*

**Зал.** Есть ключ на старт!

**Ведущий.** Включить моторы!

**Зал.** Есть включить моторы!

**Ведущий.** Раз, два, три, вжик! *(делает вращательные движения рук около груди)*

**Зал.** Вжик, вжик, вжик.

**Ведущий.** Начать отсчет времени! *(все вместе считают: «10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1»)*

**Зал.** Пуск!

**Все вместе.** Ура! *(бурные аплодисменты)*

****Парам-парэрум****

Игра-кричалка, с помощью которой можно в считанные секунды поднять настроение зала или группы детей. Ведущий проговаривает первую часть слогана, например: «Парам-парэрум», а зал отвечает второй частью слогана: «Хей!» и т. д.:

**Ведущий**. Парам-парэрум.

**Зал**. Хэй!

**Ведущий.** Парам-парэрум.

**Зал**. Хэй!

**Ведущий**. Парам-парэрум.

**Зал**. Хэй! Хэй! Хэй!

## ИГРЫ НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ

Тише едешь

 Игроки становятся в одну линию. От них на расстоянии 20 и более метров стоит ведущий. Ведущий произносит фразу: «Тише едешь – дальше будешь, раз, два, три, стоп» (можно счет продолжать, а можно останавливаться и сразу). Каждый заход варианты менять. Главное помнить, что последним словом должно быть: «стоп». Затем быстро оборачивается. Бегущие к ведущему должны замереть на месте. Тот, кто не успел вовремя остановиться, возвращается к стартовой черте. Первый, кто добежал до ведущего, сам становится им.

Море волнуется

Ведущий стоит спиной к игрокам, которые изображают различные фигуры в движении и произносит слова: «Море волнуется – раз, море волнуется – два, море волнуется – три, морская фигура на месте замри». Затем быстро оборачивается. Тот кто не успел замереть или пошевелился выбывает из игры.

А можно играть, чтобы такой игрок становился ведущим.

Третий лишний

Игроки встают в круг по двое (один за другим). Один лишний игрок бегает по внешнему кругу, а за ним бежит ведущий. Этот игрок может встать впереди любой пары, но тогда третий в этой паре должен убегать от ведущего. Если ведущий ловит игрока, то он становится ведущим. Можно играть и в зале. Лучше при большом количестве участников.

Сардины

Эта игра подобна игре в прятки. В группе выбирают ведущего. Этот человек прячется, а остальные пытаются найти его. Каждый человек ищет самостоятельно, но можно объединяться по двое или трое. Когда игрок находит ведущего, то вместо того, чтобы сообщить об этом группе, пря-чется сам вместе с ведущим. Место, в котором прячутся, может меняться неограниченное число раз в течение игры. Последний игрок, который все еще ищет спрятавшуюся группу, которая к этому времени подобна банке с сардинами, является проигравшим или становится ведущим в следующем раунде.

Светофор

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

Белки на дереве

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

Найди платок

Все участники игры встают в круг. Водящий с платочком идет за кругом, кладет его на плечо одному из играющих и быстро бежит по кругу, а тот, кому положили платок, берет его в руку и бежит за водящим. И тот и другой стараются занять свободное место в круге.

Если игрок с платком догонит водящего и сможет положить ему платок на плечо, прежде чем тот займет свободное место в круге, тот вновь становится водящим, а игрок, отдавший платок, занимает свободное место. Если же убегающий первым встанет в круг, то водящим остается игрок с платком. Он идет по кругу, кому-то кладет платочек на плечо, игра продолжается.

*Правила:*

1. Играющие не должны перебегать через круг.

2. Во время бега не разрешается задевать руками стоящих в круге.

3. Стоящие игроки не должны задерживать бегущих.

4. Играющие не должны поворачиваться в то время, когда водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

*Указания к проведению.*

Чем больше детей примут участие в этой игре, тем шире будет круг, а это значит, что нужно больше приложить усилий, чтобы занять свободное место. Дети в круге стоят друг от друга на расстоянии одного шага.

Обгони мяч

*Инвентарь:* волейбольный мяч.

*Ход игры.* Играющие встают в круг на расстоянии вытянутых рук. За круг выходит водящий. Через 5-6 игроков от того места, где он находится, одному из играющих дается мяч. По сигналу играющие быстро передают мяч из рук в руки по кругу. Водящий бежит в том же направлении. Он старается, обежав круг, стать на свое место раньше, чем мяч, обойдя круг, вернется в начальный пункт. Если водящий обгонит мяч, то он встает на место начавшего передавать мяч, а тот становится водящим.

*Правила:*

1. Мяч нельзя перебрасывать.

2. Мяч и водящий движутся в одном направлении.

*Развиваем:* быстроту, координацию движений.

*Продолжительность*: 3-5 мин., основная часть.

Маскируйся быстро

Ведущий считает до двадцати, закрыв глаза. За это время играющие должны разбежаться в разные стороны и быстро спрятаться. Закончив счет, ведущий дает свисток и говорит: «Начинаю искать!». И, открыв глаза, осматривает все кругом, не сходя с места. Всех обнаруженных он называет по фамилиям. Выигрывает тот, кто будет обнаружен последним.

Радиоэфир: Первый – второму

Играющие сидят в кругу. Перед началом игры они должны рассчитаться по порядку номеров. Затем один из участников объявляет, кому посылает свое сообщение, например, «Первый – Десятому!». Десятый перехватывает инициативу и передает дальше сообщение, например, «Десятый – Седьмому». И так далее. Если кто-то из играющих ошибается, путается или обращается к номеру «соседа», т.е. «Второй», не может обратиться к «Первому» и «Третьему», ему придумывается новый позывной, и он уже с новым позывным играет, и к нему так же обращаются, например, «Первый – Золушке».

Если ошибся второй раз, то к позывному добавляют второе слово, например, «Золушка Московская».

Брито-стрижено

Вожатый напоминает детям о сказке, в которой жена назло мужу все делала наоборот, и говорит, что игра будет в чем-то такой же: все движения ведущего игрокам нужно будет выполнять наоборот, например, если ведущий поднимает руку вверх, дети опускают свою вниз. Другой вариант: ведущий разводит руки – игроки соединяют их вместе; ведущий быстро взмахивает рукой справа налево – участники медленно ведут рукой слева направо. Игрок, который ошибся, становится ведущим.

Поезда

Каждый игрок строит себе «депо», очерчивает небольшой круг. В середине площадки стоит водящий – паровоз. У него нет своего «депо». Водящий идет от одного «вагона» к другому. К кому он подходит, тот следует за ним. Так собираются все «вагоны». «Паровоз» неожиданно свистит, и все бегут к «депо», «паровоз» тоже. Игрок, оставшийся без места, становится водящим – «паровозом».

Жовжелить

В переводе «жовжелить» означает делать. Выбрав ведущего, который удаляется за дверь, игроки загадывают любой глагол. Ведущий должен угадать загаданное слово. Для
этого он задает вопросы игрокам, уточняющие отношение самих игроков к выполнению загаданного действия, заменяя в вопросе загаданное слово глаголом «жовжелить». Например: Рита, ты любишь жовжелить? Вася, жовжелить лучше в одиночку или в компании? И т.д.

Запрещается смеятся

Все играющие встают широким кругом. Кто-то один стоит по середине, он будет водящим. Задача водящего: выбрать кого-нибудь из стоящих в кругу ребят и заставить его заговорить или улыбнуться. Для достижения своей цели он может пробовать все, что
угодно, однако он не должен ни до кого дотрагиваться (можно ввести еще одно условие, чтобы водящий не мог говорить). Тот, кто стоит в кругу, не должен отворачиваться и закрывать глаза. Если водящий добился успеха, он меняется местами с тем, кого заставил
улыбнуться или заговорить. Если не добился успеха, пусть с тем же ребенком попробуют свои силы еще 1-2 водящих

Найди ручку

Играют две команды от 3 до 12 человек. Игроки одной команды выходят из комнаты либо закрывают глаза. Задача второй команды: спрятать ручку так, чтобы ее было видно (т.е. ее бы не скрывал никакой предмет), но чтобы она не бросалась в глаза. Ведущий контролирует соблюдение этого условия. Приглашается команда соперников. Ведущий засекает время. В полной тишине игроки ищут ручку. Заметивший ее должен сесть спокойно на стул, не выдав, где он обнаружил ручку. Последний игрок должен взять ее и сесть на стул, после чего ведущий сообщает время поиска. Команды меняются ролями. Побеждает команда, затратившая минимальное время на поиск ручки.

Построй крепость

Играющие сидят кругом на стульчиках. Ведущий в центре круга с завязанными глазами. Он стражник, охраняющий территорию. Сидящие – неприятели, которые должны построить на территории крепость, для чего им нужно на один стул суметь составить все остальные (число стульев равно числу игроков). Ведущий стремится остановить строителей. Рукой он показывает, откуда ему слышится звук, произнося «здесь». Если ему удалось указать на строителя, то строитель выбывает из игры, указав на место строительства крепости – она должна быть перестроена в другом месте. Если крепость построена, победили строители.

Черепашье гнездо

Выбираются несколько ведущих-черепах. У них есть гнездо с шариками, которые они охраняют. задача остальных игроков выкрасть шарики из гнезда черепахи.

Квадрат

Все играющие встают квадратом (так, чтобы было занято все пространство внутри квадрата) как можно теснее, можно даже заранее очертить квадрат, в который они должны поместиться.

Затем ведущий отдает команды, а квадрат их выполняет, стараясь не увеличить занимаемую им площадь, например:

– Квадрат пошел влево – квадрат идет влево.

– Квадрат садится – квадрат с криками и воплями пытается сесть.

– Квадрат прыгает – квадрат с не менее интенсивным шумом прыгает.

И т.д.

Пассажиры

Играющие встают парами лицом друг к другу, образуя два круга (девушки – внутренний круг, а юноши – внешний).

Внутренний круг – это билетики, внешний – пассажиры. В центре стоит безбилетник – «заяц». По команде ведущего: «поехали», круги начинают вращаться в разные стороны. Ведущий громко произносит: «контролер». «Билетики» остаются на местах, а «пассажиры» должны найти свой «билетик». «Заяц» хватает тот «билетик», который ему понравился. «Пассажир», оставшийся без «билетика» становится водящим – «зайцем». При встрече «билетик» и «пассажир» знакомятся. После этого «билетики» у «пассажиров» меняются (переходят к следующему по кругу). Через некоторое время «пассажир» может ловить не только свой «билетик», но и любой понравившийся ему «билетик». Игру можно сопровождать музыкой.

Печки-лавочки

Равное количество мальчиков и девочек садятся напротив друг друга. Мальчики шепотом сообщают ведущему имена девочек, которых они загадали. Ведущий следит, чтобы имена не повторялись. Затем предлагает каждой девочке по очереди подойти к тому мальчику, который, как ей кажется, мог ее загадать, и топнуть перед ним ногой. Если она угадала, то садится на его место, если не угадала, то мальчик топает ногой и она возвращается на место.
Так до тех пор, пока все девочки не пересядут. Игра продолжается: девочки загадывают мальчиков.

Обрадуй соседа

Ленточка или т.п. передается по кругу. По сигналу «СТОП» – тот, у кого в руках ленточка, должен обрадовать своих соседей (сделать комплимент, подарить что-нибудь или т.п., но повторяться нельзя). По окончании ведущий «радует» оставшихся. Упражнение лишний раз подстегивает ребят для выражения своих добрых чувств по отношению к другим, убеждает в том, что существует множество вариантов для проявления хороших отношений.

Переброс мяча

Задача данного упражнения обратить внимание коллектива на тех детей, которое до этого времени были менее заметны. Задача вожатого, чтобы мяч действительно побывал в руках у каждого ребенка и никого не забыли. Ребятам предлагается встать в круг. Вожатый бросает мяч любому стоящему в кругу, поймавший мяч перебрасывает его следующему и т. д. задача сводится к тому, что мяч должен побывать в руках у каждого. Это упражнение необходимо выполнить за одну минуту. При этом следует соблюдать следующие правила: мяч не должен попадать дважды в одни и те же руки; если мяч упал, упражнение начинают выполнять сначала.

Проводник

Участники выстраиваются в колонну по одному, положив руки на плечи друг другу (если отряд большой, в 2 или 3 колонны). Вожатый объясняет правила:

нельзя разговаривать

у всех, кроме последнего, закрыты глаза (для надежности глаза можно завязать)

последний человек – проводник

хлопок по правому/левому плечу – поворот вправо/влево

хлопок по обоим плечам – вперед

двойной хлопок по обоим плечам – назад

хлопок по обоим плечам дробью – стоп

Задача проводника – провести «паровозик» по маршруту, который укажет вожатый (несколько поворотов). Для продолжения игры последний участник становиться впереди всех, маршрут повторяется.

Картина

Все сидят лицом в круг.

**Ведущий**. Сейчас мы все вместе будем рисовать картину, и делать это мы будем не карандашами или красками, а словами.

Я беру большой лист бумаги *(показывает руками)* и рисую на нем линию горизонта. Теперь я передаю эту картину тебе, ... *(имя сидящего рядом участника).*

Участник «берет картину и говорит: Я вижу на этой картине линию горизонта, которую нарисовал ... *(имя ведущего)* и рисую на ней *(называет то, что хочет внести в картину),* теперь я передаю эту картину ... *(имя следующего по кругу участника).*

Таким образом, каждый участник называет все, что до него «нарисовали» другие, в том порядке, в каком эти предметы появились на картине, при этом, добавляя к названию каждого предмета: «... который нарисовал (*имя автора*)».

Когда картина обошла круг, и каждый участник добавил в нее что-то свое, она вновь оказывается у ведущего, и он опять перечисляет все предметы и авторов по порядку. Затем ведущий подводит итог: «Вот такая у нас получилась картина».

Если дети, услышав инструкцию, выражают тревогу, что они не смогут запомнить, кто что «нарисовал», ведущий успокаивает их обещанием подсказать.

## ИГРЫ В ПОМЕЩЕНИИ

Пятки-лапочки

С детьми встаем в круг, беремся за руки.

Ведущий начинает. Главная задача – дотянуться до чьей либо ноги своей ногой и не отпускать руки. Например: тянешься своей левой ногой и задеваешь правую ногу соседа слева. Если задета правая нога – то он должен походить левой и наоборот. Ход можно передавать кому угодно – главное дотянуться. Если отпускаешь руку – проиграл.

Все должны держаться.

Смотри, не урони

Участники встают в круг так, чтобы нога одного касалась ноги соседа (ноги на ширине плеч). Ведущий делает шаг к любой из ног соседа. Сосед должен сделать то же самое той ногой, которой коснулся водящий и т.д. по кругу. В какой-то момент ведущий вводит в игру ручку, которую нужно передать соседу, зажав между носом и губами. Задача: Не уронить ручку и не упасть самому.

Эволюция

Представьте себе эволюционную лестницу: амебы, тараканчики, чайки, обезьяны и люди. Сейчас вам предстоит пройти эту лестницу играя в «камень-ножницы-бумага». Итак, на первом этапе вы все амебы (разводят руками, как будто плывут) и играете с другими амебами, если вы выиграли, то превращаетесь в тараканчиков (вертят указательными пальцами над головой, изображая усики) и играете в «камень-ножницы-бумага» только с тараканчиками, если опять выиграли, то с чайками (машут руками как крыльями, издавая крик птиц) и так далее пока не дойдете до человека. Когда участник проигрывает, то остается на той же эволюционной лестнице.

Птеродактиль

Дети встают в круг. Руки согнуты в локтях в виде крыльев. Каждый по кругу говорит «птеродактиль» своему соседу плотно поджав губы, чтобы не было видно зубов. Если кто-то покажет зубы, тот выбывает. Тот кто засмеется тоже выбывает. По ходу игры можно издавать звуки птеродактиля. Побеждает тот, кто останется последним.

**Шаги**

Игроки начинают, встав в круг. В эту игру может играть любое количество игроков. Все стоят сложа руки, имитируя расслабленную позу ниндзи. Затем все игроки одновременно прыгают и кричат/говорят: «ООООООСССААА!», вставая в боевую стойку ниндзи. Первый игрок решает, атаковать игрока слева или справа от себя (и никого другого). Они не говорят об этом решении другим игрокам, поскольку часть веселья – не знать, атакуют ли вас в первом раунде.

При атаке игрок делает плавное движение с целью ударить или шлепнуть по руке противника. Вы можете сделать только один шаг ногой или прыгнуть в направлении другого игрока двумя ногами. Противник также может уклониться от атаки. Когда первый игрок делает свое первое плавное движение, другой игрок может попытаться уклониться от атаки. Если первый игрок ударит по руке своего противника, то противник выбывает.

Шаги переходят по кругу, пока не останутся два игрока, и тогда игра начинается снова, но лишь с двумя этими игроками, пока не останется только один ниндзя: победитель!

Вжик, стоп, свитч

Участники становятся в круг, ведущий встает в центр. Он должен начать движение к любому стоящему в кругу человеку, а тот в свою очередь должен выбрать один из возможных вариантов действия, чтобы «спастись» от ведущего. Сделать это можно тремя способами:

ВЖИК – вскользь провести ладошкой по ладошке в сторону любого человека в кругу (соседу нельзя), назвав при этом имя человека;

СТОП – крест руками перед собой, что означает, что ведущий выбирает новую «жертву» и идет к ней (нельзя использовать более 3 раз подряд);

СВИТЧ – волна телом к соседям справа или слева ( нельзя более 3 раз подряд).

Человек, нарушивший правила или «пойманный» ведущим, становится на его место.

Три-тринадцать-тридцать

Игроки образуют круг, в центре его становится ведущий. Задача игроков: после того как ведущий назовет одно из чисел, входящих в название игр, ребята должны выполнить определенное упражнение. Например: названо число 3 – все хлопают в ладоши, 13 – приседают, 30 – маршируют на месте.

Можно условиться и о любых других упражнениях.

Ведущий называет эти числа не по порядку, при этом еще и хитрит, растягивает первые слоги: «Три-и-надцать», «Три-и-идцать», «Три-и-и-и-и» и после окончания слова делает еще отмашку рукой. Сначала играют медленно, потом темп игры ускоряется. Кто ошибется и среагирует на названное число неправильно, тот делает шаг вперед и продолжает игру вне общего строя, совершит вторую ошибку – еще шаг вперед, третью – еще.

Победителем игры объявляется тот, кто был самым внимательным, не допустил ни одной ошибки и остался стоять на месте, или совершил ошибок меньше других.

Ирландская дуэль

Играют двое, стойка друг напротив друга. Левая рука ставится на спину ладонью наружу, правая вытягивается указательным пальцем вперед. Задача: попасть противнику в открытую ладонь.

Дракон, самурай, принцесса = Принцесса, рыцарь, дракон

Участники объединяются в 2 команды. Команды договариваются, кого будут изображать: принцессу, дракона или самурая. Ведущий показывает командам характерные движения для принцессы, дракона, самурая. Принцесса: кокетливо делает реверанс; дракон: с устрашающим видом, поднимая руки вверх, шагает вперед; самурай: делает движение взмаха саблей. Ведущий сообщает: «Принцесса очаровывает самурая. Самурай убивает дракона. Дракон съедает принцессу». Затем команды выстраиваются в 2 шеренги друг напротив друга и по команде ведущего характерным движением показывают роль, которую выбрали. По одному очку получает команда, чья роль оказывается наиболее выгодной.

Поймай свое имя

Участники становятся в круг по двое, друг за другом (как в игре «Третий лишний») с этого момента они меняются именами.

Ведущий называет любое имя игрока из внешнего круга, а участник из внутреннего круга должен убегать и вставать на место перед ведущим. Задача сзади стоящего, поймать человека, с кем он поменялся именем, до того, как он вырвется и убежит.

Дракончик

Все встают в круг. Руки ставятся открытой ладонью во внутрь круга, при этом правая рука закрывает ладонь левой руки правого человека. Далее идет предложение: «Летел дракончик, кушал пончик, сколько пончиков съел дракончик?» Эту фразу произносят по одному слову по очереди по кругу, при этом хлопая правой рукой по правой руке соседа слева, и когда заканчивается фраза то следующий человек называет число, например, пять. Тогда следующие начинают считать от одного по порядку до этого числа. Когда остается последнее число (в данном случае 5), то человек, который должен его сказать при этом должен успеть хлопнуть по ладони соседа, если сосед успевает убрать ладонь, то выбывает тот, кто должен был хлопнуть, и игра продолжается с уже меньшим числом игроков, так пока один не останется. Ну а если он успевает хлопнуть соседа, то выбывает сосед и все так же.

Разные встречи

Участникам предлагается встречаться и здороваться под разную музыку, в разном настроении, в разном стиле, как людям из разных культур и эпох

Все участники перемещаются свободно, периодически встречаясь с другими. По команде ведущего меняется вводные («дни»). Соответственно с вводными меняются и поведение людей.

1 день. XIX век (классическая музыка) – загадочно и элегантно.

2 день. XX век (немое кино) – как мимы.

3 день. Дикий Запад – весело.

4 день. Индийские танцы – драматично.

5 день. Русские народные гулянья – громко, на широкую ногу.

Человек к человеку

Все игроки беспорядочно ходят. Ведущий называет любую часть тела, которой должны соприкоснуться участники. Например: плечо к плечу, большой палец руки к большому пальцу.

Руки на стол

Играющие объединяются в две равные группы и садятся по обе стороны стола. Одна группа получает какой-нибудь небольшой предмет: монету, пуговицу, резинку – и начинает передавать ее под столом. Неожиданно один из играющих другой группы громко говорит: «Руки на стол!». Тотчас вся группа, передававшая предмет, должна положить обе руки на стол ладонями вниз. У кого-нибудь под ладонью обязательно должен находиться предмет. Вторая группа должна угадать, у кого он находиться, причем угадывает один, советуясь с товарищами. Если он угадает, предмет переходит к его группе. Тогда вся группа начинает передавать предмет под столом, а первая группа угадывает, у кого он находится. Если не угадает, то предмет остается у первой группы и она выигрывает очко. Так играют до условленного количества выигрышных очков.

Крокодил

Дети объединяются в две команды, выбирают представителя. Вожатый загадывает слово, и задача каждой из команд показать слово своему представителю так, чтобы он отгадал быстрее представителя другой команды.

Заколдованный замок

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

## ИГРЫ В МИНУТКУ ОЖИДАНИЯ

Сантики-фантики

Участники становятся в круг. Выбираются двое водящих. Один из них по условиям игры показывает различные движения, которые все синхронно повторяют, незаметно меняя движения (назовем его условно – «танцор»). Второго водящего выводят в другую комнату, его задача – определить «танцора». Игра начинается всеми участниками со слов «Сантики – фантики – Лимпопо». Затем «танцор» показывает различные движения, группа копирует их, по-прежнему, сопровождая словами «Сантики – фантики – Лимпопо». Задача водящего: с трех попыток определить «танцора». Таким образом, участники должны смотреть куда угодно, только не на «танцора»! Если водящий отгадал, то «танцор» автоматически занимает место водящего. Игра продолжается.

Пальцем в воздухе

Ведущий пальцем в воздухе «рисует» слова/буквы/предметы, а участники должны отгадать, что он нарисовал.

Великаны-карлики

Ведущий объясняет игрокам правила игры.

Когда он произносит слово «карлики» – все должны присесть, потому что карлики маленькие. Произносить это слово он должен тоненьким голосом.

Когда он произносит слово «великаны», грубым голосом, все должны встать и поднять руки вверх.

Ведущий объявляет: «Ребята, запомните, правильные команды – это «карлики» и «великаны». На остальные команды вы не должны реагировать». И произносит вышеупомянутые команды, а еще «Встаньте», «Сядьте», «Поднимите руки вверх», все вперемешку. Те, кто выполняет неправильные команды, выбывают. Побеждает тот, кто допустит меньше всех ошибок.

Пальчики

Играющие сидят на стульях. Ведущий показывает несколько пальцев на руке и ровно столько человек должно подняться. Ведущий проигрывает несколько комбинаций (2, 6, 1, 5…), наблюдая при этом, кто чаще встает. Таким образом, выявляются те, кому в организационный период можно поручать организацию дела, у кого можно найти поддержку. Это так называемая «совесть группы».

Перестройка

Это игра не только на скорость, но и на внимание. Все участники объединяются в две команды, каждая выстраивается в шеренгу. По команде ведущего игроки каждой команды должны выстроиться:

по росту;

по цвету обуви;

по алфавиту (учитываются первые буквы имен) и т.д.

Команда, первая правильно выполнившая задание, получает одно очко. Выигрывают те, кто наберет большее количество очков. Заранее лучше договориться, до какого счета ведется игра.

Копна-горка-тропинка

Играющие объединяются в группы по 6-10 человек. Каждая, взявшись за руки, образуют круг. Игра начинается с бега вправо по кругу. По сигналу: «Тропинка!» – играющие должны построиться в цепочку и присесть. Когда вожатый выкрикивает: «Копна!» – каждый круг объединяется в две подгруппы, игроки соединяют руки и поднимают вверх. По сигналу: «Горки!» – ребята снова строятся в цепочку, но при этом первые встают во весь рост, а следующие за ним приседают, образуя горку. Та группа, которая раньше и лучше других выполнит задание, получает одно очко, после чего игра возобновляется. Выигрывают набравшие большее количество очков.

Импульс или цепная реакция

Ведущий. Пожалуйста встаньте в круг (желательно мальчик – девочка). Я буду несильно пожимать руку соседа справа или слева. Тот так же пожимает руку своего соседа. Пожатие происходит от одного к другому пока не вернется ко мне. (Попробовали).

А теперь усложним наше упражнение: если я передаю импульс вправо то, получающий его говорит: «Эх!», а если влево: «Ох!». Но возможно будет передача импульса и вправо, и влево. На ком эти импульсы встречаются, тот говорит: «Ха-ха!» (попробовали и, как правило, не один раз). Практическая значимость: поднимает настроение, способствует снятию дезадаптации, развивает внимание.

Буги-вуги

Взявшись за руки все идут по кругу и напевают:

Мы танцуем буги-вуги, поворачиваясь в круге, и, в ладоши хлопая, поем *(играющие хлопают в ладоши).*

Далее снова берутся за руки, идут в центр круга и поют:

Буги – вуги, эгей! *(поднимая одну ногу вперед, идут из центра круга)*

Буги-вуги, эгей!

Вновь поднимают ногу вперед. Далее все движения сопровождаются такой песней:

Руку правую вперед, а потом ее назад, а потом опять вперед и немного потрясем.

Танец повторяется:

Мы танцуем буги-вуги…

Продолжая танец-игру, подчеркнутые слова заменяют на: руку левую, ногу..., ухо... и т.д. *(на сколько хватит фантазии и сил*). Это игра-танец, поэтому хорошо, если она будет сопровождаться музыкой.

Жмурки

Участники игры выбирают двух водящих, лучше мальчика и девочку. Первый – Маша и говорит тонким голосом, а второй – Яша и говорит басом. Обоим завязывают глаза. Иногда еще и покружат, чтобы они потеряли ориентировку. Остальные играющие берутся за руки и образуют вокруг водящих замкнутую цепь. Яшу отводят подальше от Маши и предлагают найти ее. Вытянув руки вперед, Яша начинает искать и звать:

– Где ты, Маша?

– Я тут, – громко отвечает Маша, но сама не очень-то торопится встретиться с Яшей и, чувствуя его приближение, отбегает в сторону. Движения водящих комичны и иногда неожиданны. Случается, Яша принимает за Машу кого-то из стоящих рядом и скорее хватается за него. Ему объясняют ошибку. Наконец, Яша находит Машу, и их заменяют новой парой водящих. Окружающие не должны подсказывать водящим, кто где находится. Водящим не дают выйти из круга. Чтобы поймать Машу, достаточно коснуться ее рукой.

Рисовалка

Отряд объединяют в 2 команды. Берем 2 листа формата А2 (или обычный плакат). Дети выбирают от каждой команды 1 игрока и завязывают глаза обоим. Вожатый загадывает животное или еще что-нибудь и предлагает ребенку нарисовать только одну часть, фишка в том, чтобы участники команд знали только слово (загаданное), но не видели, как рисуют другие и по очереди подходили к плакату и дорисовывали недостающую часть, а те, которые уже нарисовали открывают глаза и молча присутствуют при всей процедуре до конца. У кого получился оригинальнее рисунок, та команда и победила, а проигравшие поют песню или выполняют какую-нибудь лагерную процедуру (уборка и т.п.).

Великаны-карлики

Участники игры стоят в кругу. Ведущий называет: карлики или великаны. На слово карлики все приседают, великаны – все встают. Те, кто ошибся, встают внутрь круга, а потом выполняют какое-либо задание.

Себе-соседу

Для игры понадобится небольшой предмет: колечко, ключик, пуговица, брелок и т.д. Участники становятся в круг, руки вытягивают в стороны: ладонь левой руки – ковшиком, ладонь правой – как будто что-то держат пальцами. Одновременно повторяя слова: «себе – соседу», все игроки перекладывают из своей левой ладони в левую ладонь соседа справа небольшой предмет. Задача водящего: угадать у кого он в ладони.

Летел лебедь

Участники становятся в круг, вытягивают руки, при этом ладони необходимо держать вертикально, положив свою правую ладонь на левую ладонь соседа справа. Все игроки поочередно произносят по одному слову из считалки, под каждое слово делают ход – хлопок по левой руке соседа слева. «Летел – лебедь – по – синему – небу – загадал – число – …». Тот человек, на кого выпало слово «число», называет вслух любое число и делает хлопок. Хлопки вслух поочередно считают. Задача игрока, на которого «выпадает» названное число, быстро убрать руку из-под хлопка. Кто не успел – выбывает. Таким образом, выясняется самый ловкий в отряде.

Контакт

Один из игроков загадывает слово и говорит на какую букву оно начинается. Все остальные должны разгадать слово. Например, ведущий говорит, что слово начинается с буквы «л». Для того, чтобы ведущий открыл вторую букву, необходимо подобрать слово на букву «л» и дать ему небольшую характеристику. Например, кто-то из игроков говорит: «Это есть ночью на небе». Кто догадался, говорит «контакт» и вместе с игроком, который давал характеристику, считают до 10 и называют слово. Если слова оказались разными, тогда игроки продолжают подбирать слова на букву «л». Если слова совпали, тогда ведущий называет следующую букву, например буква «а» и тогда образуется слог «ла». Теперь начинают подбирать слова на этот слог, давать характеристику им, считать до 10 и т. д. Ведущий тоже может отгадывать слова, которые участники характеризуют. Если он отгадает, тогда придется подбирать новые слова. В этой игре ведущему важно, чтобы его слово как можно дольше не смогли разгадать.

Месим-месим тесто

Участники становятся в круг, взявшись за руки и дружно повторяют слова: «Месим, месим тесто, месим, месим тесто», при этом сходятся как можно плотнее. Под слова: «Раздувайся пузырь да не лопайся, раздувайся пузырь да не лопайся!», расходятся как можно шире, стремясь разорвать круг. Два человека, чей узел разорвался, становятся в центр круга, и их уже «месят». Находящиеся в кругу, имеют право помогать разрывать своими спинами «пузырь». Побеждают сильные и ловкие.

Телеграмма

Участники становятся в круг, держатся за руки. В центре круга – водящий. Кто-нибудь из игроков начинает: «Я отправляю поздравительную открытку Кате, в которой желаю ей добра». Как только произносит слова, легким пожатием руки любого из соседей, «отправляет» открытку. По цепочке открытка должна дойти до адресата. Важно слегка пожимать руки друг другу, чтобы водящий не смог перехватить почту. Как только адресат получает открытку, сразу говорит слово «получил» и, теперь он, отправляет свою открытку кому-то в кругу. Отправлять можно письма, посылки, бандероли, телеграммы и т. д. Если водящий заметил, где пожимают руку, т.е. где проходит почта, тот игрок становится водящим.

Тыр-тыр

Все участники произносят слова, сопровождая их движениями:

«Тыр-тыр, пулемет, *(держат обеими руками ручки «пулемета»).*

Выше, выше, самолет, *(рука движется снизу вверх наискосок)*

Бац! Артиллерия, *(хлопок)*

Скачет кавалерия, *(одной рукой машут воображаемой шашкой над головой)*

Ура!

Игра продолжается, но с каждым разом необходимо ускорять темп, стараться успевать и говорить, и правильно показывать движения.

Пиф-паф

Все игроки становятся в круг. Игроков должно быть не менее 6-7 человек. Сначала ведущий называет имя любого игрока. Названный должен присесть. А его соседи справа и слева начинают дуэль. Ее принцип очень прост. Надо вытянуть руку в виде пистолета в сторону противника и сказать: «Пиф-Паф». Проигрывает тот, кто сделает это чуть позже своего противника или вместо «Пиф-Паф» скажет, например, «Птыж» (что случается очень часто). Если человек, имя которого назвали, вовремя не присел, то он убит, т.к. он оказывается между двумя стреляющими. Убитый (проигравший) выходит из круга. Выигравший поединок называет чье-нибудь имя и все повторяется. Нельзя называть имена своих соседей. Победители – двое оставшихся в круге. При желании можно устроить дуэль и между ними. Спорные моменты (если выстрелили одновременно) можно решать следующим образом: если игроков много – убиты оба, мало – переигрывается.

Лавата

Играющие становятся в круг, берутся за руки и начинают двигаться по кругу, громко напевая:

«Мы танцуем, мы танцуем, тра-та-та, тра-та-та, наш веселый танец – это лавата».

Потом все останавливаются, и ведущий говорит:

«Мои локти хороши, а у соседа – лучше». Все берут своих соседей за локти и снова начинают двигаться, напевая. Далее талия, плечи…

Сторож

Ребята садятся на стулья так, чтобы был образован круг. Позади каждого сидящего на стуле должен стоять игрок, и один стул должен быть свободным. Игрок, стоящий за ним, должен незаметно подмигнуть любому из сидящих в кругу. Все сидящие участники должны смотреть на игрока со свободным стулом. Сидящий участник, увидев, что ему моргнули, должен быстро занять свободное место. Функции игроков, стоящих сзади сидящих, заключается в том, чтобы не подпускать своих подопечных к свободным местам. Для этого им стоит только положить руку на плечо сидящему. Если сторож не выпустил беглеца, они меняются местами.

Я никогда не…

Члены группы открывают ладони и по очереди говорят: Я никогда не… (делал чего-либо). Тот, кто делал предложенное действие, загибает палец. Тот, кто загнул все пальцы рук, выбывает из игры.

Муха и хомяк

Все встают в круг. Вожатый артистично говорит: «Дети, я сегодня с собой привел хомяка (достает из кармашка), его нужно выгулять, но проблема в том, что мой хомяк совсем ничего не видит. Давайте поможем ему не заблудиться!».

Дети, естественно, соглашаются. Для того, чтобы хомяк прошел в кругу и остался жив, детям нужно прыгнуть, но только после того, как прыгнул их сосед. (по цепочке). Делать это нужно очень быстро, чтобы не задавить хомяка. Конечно, первые 3 хомяка обречены на гибель. Но дальше уже будет все хорошо. Далее вожатый говорит: «Ребята, а еще у меня с собой есть муха (достает из кармашка). Ей тоже хочется погулять, но она слепая».

Для того чтобы муха облетела весь круг, детям нужно хлопать, но только после того, как это сделает их сосед (по цепочке). Затем вожатый говорит: «Раз вы такие молодцы, давайте одновременно выведем погулять и муху, и хомяка!»

 Пускает их в разные стороны, а можно и в одну. Здесь результат событий не сложно предсказать.

Циклоп

Дети встают в круг, ведущий выходит на середину. Задача играющих – установить контакт с товарищем на противоположной стороне круга только с помощью взгляда. Нельзя произносить звуки и делать движения для привлечения внимания. Как только двое установили зрительный контакт, они одновременно меняются местами, перебежав через середину круга. Ведущий, в свою очередь, внимательно наблюдает за играющими и старается догадаться о перемене мест. Когда кто-то начинает меняться местами, ведущий старается занять одно из пустых мест. Тот из игроков, кто не успел встать в круг, становится новым ведущим.

Красная шапочка

Зрелищная игра. Ведущий, он же режиссер, по очереди вызывает всех участников спектакля на роли. Роли: елочка, березка, пенек, белочка, полянка с цветочками, птичка, зайчик, волк, охотники и красная шапочка, все остальные – ветер.

После вызова очередного участника на роль ведущего показывает и проигрывает с ним его роль от начала сказки. Текст сказки можно изменять. Вот один из вариантов:

«Ветер дует, деревья качаются, дуб заскрипел, зашелестела березка с елочкой, зайчик запрыгал, птички летают и поют, белочка колет орешки, пошла красная шапочка, напевая песню: Ля-ля-ля, за ней крадется волк, охотники по следу, шапочка цветочки нюхает, волк шапочку обнюхивает, открывает пасть а-а-а, охотники хватают волка. Всем огромное спасибо!»

Телефонисты

Две группы играющих 10-12 человек рассаживаются двумя параллельными рядами. Руководитель подбирает труднопроизносимую скороговорку и сообщает ее (по секрету) первому в каждой команде. По сигналу руководителя 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.

# ИГРЫ НА ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

Одинаковый рисунок

*Материалы:* около 40 картонных карточек с одинаковыми рисунками на каждых двух из них (то есть 20 пар рисунков). Можно изготовить из старых журналов вместе c детьми.

Все садятся в круг и раскладывают в центре карточки сначала лицом вверх. Одну минуту все смотрят внимательно и стараются запомнить расположение карточек. Потом карточки переворачивают. Ребята по очереди ходят. За один ход можно перевернуть две любые карточки. Если на них окажется одинаковый рисунок, игрок забирает их себе и ходит снова. Если нет – он снова переворачивает их.

Тот, у кого в конце игры окажется больше всех карточек, выигрывает.

Повторяшки

*Ход игры.* Игроки становятся полукругом, в центре стоит водящий. Время от времени он делает какое-то движение: поднимает руку, поворачивается, наклоняется, топает ногой и т.д. Все игроки должны точно повторить его движение. Если игрок ошибается, то водящий занимает его место, а игрок становится водящим. Если одновременно ошибутся несколько человек, то водящий сам выбирает, кто займет его место.

Пожарная команда

Играют 10 и более человек.

Стулья по числу игроков устанавливаются по кругу, спинками внутрь. Играющие (пожарные) прохаживаются вокруг этих стульев под звуки музыки (удары бубна, барабана). Как только музыка замолкает, игроки должны положить на стул, около которого остановились, предмет одежды. Игра продолжается. Когда каждый участник снимет 3 предмета (они оказываются на разных стульях), звучит сигнал тревоги: Пожар! Игроки должны быстро отыскать свои вещи и надеть их. Кто быстрее всех оденется, становится победителем.

3 не говори

Участники по кругу называют числа от 1 до 30, но нельзя называть цифру 3 и числа, которые можно разделить на 3. Вместо это игрокам предлагается говорить какое-нибудь слово (например: бабочка) или делать определенный жест (например: хлопнуть в ладоши)

Один в кругу

Играют 5 и более человек. Игроки становятся в круг и перебрасывают большой легкий мяч друг другу, пока кто-то не ошибется и не уронит его. Этот игрок выходит в круг и становится посередине.

Игроки продолжают перебрасывать мяч, но стараются, чтобы его не схватил стоящий в центре, а мяч попал в него. Если все же центральному игроку удается поймать мяч, то он может бросить его в любого. В кого попадет, тот занимает его место. Игра становится интереснее, если идет в хорошем темпе и быстрой передачей удается заставить хорошенько повертеться и попрыгать стоящего в центре.

Рыбы, звери, птицы

Игроки садятся в один ряд, а перед ними ходит водящий и, указывая на каждого поочередно, повторяет, как бы бормоча: «Рыбы… звери… птицы… рыбы… звери… птицы…».

И вдруг он громким голосом обращается к кому-то – совсем не по очереди: Звери. Этот игрок должен очень быстро (допустим, в течение 3 секунд) назвать какого-нибудь зверя. И так далее. Правило: «Нельзя дважды повторять одно название». Тот, кто допустит такую ошибку или не успеет вовремя ответить, сменяет водящего.

Невидящие

У всех играющих глаза открыты, но они должны помнить, что не видят ни одного жеста ведущего. Когда ведущий проделывает разные движения без словесной команды, играющие ему, не подражают. Когда же он одновременно командует (скажем, поднимает руки и говорит: «Руки вверх» – все должны выполнять команду. Ведущий может обмануть игроков: сказать одно, а показать другое. Игроки выполняют словесную команду. Тот, кто ошибся, выбывает из игры. Выявляются более стойкие, не поддающиеся внушению ведущего.

Моргалочки

Игроки становятся по парам, в затылок друг другу, образуя круг. Игроки, стоящие сзади, смотрят на пятки впередистоящего. У одного из игроков нет пары, он – водящий и пытается переманить к себе кого-нибудь из играющих, подмигивая. Уловив этот сигнал, игрок должен перебежать к водящему и встать сзади него. Каждый из стоящих сзади стражников старается не упустить стоящего перед ним игрока. Кто упустил своего подопечного, становится водящим.

Словесный волейбол

Все игроки становятся в круг и кидают мяч через центр круга. При этом игрокам необходимо называть слово, существительное. Тот, кто ловит мяч, одновременно добавляет подходящий по смыслу глагол. Например, облако – плывет, костер – горит, кто называет бессмыслицу – выходит из игры. Остаются самые сообразительные.

Собака – кошка

Играющие сидят или стоят в кругу. Ведущий говорит соседу справа в повествовательной форме: «Собака», а соседу слева: «Кошка». Соседи в вопросительной форме переспрашивают. Сосед справа: «Собака?» Сосед слева: «Кошка?»

Ведущий утвердительно отвечает соседу справа: «Собака!» Соседу слева: «Кошка». После этого сосед справа обращается к своему соседу справа, сообщая в повествовательной форме: «Собака». Тот переспрашивает: «Собака?». Сосед, стоящий справа от ведущего, вновь переспрашивает у ведущего: «Собака?». Ведущий отвечает утвердительно: «Собака!». Процедура повторяется по кругу. Аналогично по левой стороне передается слово: «Кошка». Задача игроков не запутаться. Игра закончится, когда к ведущему с правой стороны дойдет с повествовательной интонацией слово: «Кошка», а с левой стороны слово: «Собака».

Птичка

Перед игрой все подбирают для себя фант – любую мелкую вещь, игрушку. Все игроки усаживаются поудобнее. Выбирается собиратель фантов. Он садится в середину и всем остальным игрокам дает названия деревьев (дуб, клен, липа и т. д.). Каждый должен запомнить свое название. Собиратель фантов говорит: «Прилетела птичка и села на дуб». Дуб должен ответить: «На дубу не была, улетела на елку». Елка вызывает другое дерево и т. д. Кто прозевает, отдает фант. В конце игры фанты отыгрываются: дети поют, читают стихи, танцуют и т.д. Необходимо внимательно следить за ходом игры и быстро отвечать. Подсказывать нельзя.

Ручка

Играющие сидят в круге. Вожатый передает своему соседу ручку и говорит: «Я передаю ручку правильно». Далее ручку передают по кругу друг другу, а ведущий комментирует, правильно ли передается ручка. Задача играющих догадаться, как правильно передать ручку. Ведущий может загадывать самые разные варианты. Например: правильно передает тот, кто улыбнулся соседу, смотрит на соседа и т.п.

Аленушка и Иванушка

Выбираются Аленушка и Иванушка, им завязывают глаза. Они находятся внутри круга. Играющие встают в круг и берутся за руки. Иванушка должен поймать Аленушку. Чтобы это сделать, он может звать ее: «Аленушка!». Аленушка обязательно должна откликаться: «Я здесь, Иванушка!». Как только Иванушка поймал Аленушку, их место занимают другие ребята, и игра начинается сначала.

Коробка с карандашами

Для игры необходимо приготовить на один карандаш меньше, чем участников игры. Участники игры должны сесть в круг на корточки, руки за спиной. Посередине по кругу кладутся карандаши. Вожатый рассказывает историю, которая может начинаться приблизительно так: «Жила-была одна семья. Фамилия у них была Карандашовы…». Услышав слово «карандаш», дети должны как можно скорее схватить один из карандашей. Тот, кому не досталось карандаша, выбывает из игры. Затем карандаши опять кладутся на прежнее место, и игра продолжается. Не забудьте при этом отложить один карандаш в сторону, а потом история продолжается. Вместо карандашей можно поиграть в другие предметы, например, в каштаны, кубики и т.д. Важно только, чтобы они находились от детей на одинаковом расстоянии. Дети непременно должны держать руки за спиной и обращаться друг с другом аккуратно.

Морковка и капуста

Ребятам предлагается по команде «Морковка!» изобразить кистями морковку. Для этого ладони поворачиваются вниз и пальцы слегка смыкаются. По команде «Капуста!» изобразить капусту (ладони вверх). Руководитель может назвать одно, а показать другое.

Хвостики

Перед игрой ведущий напоминает детям, что у животных бывают хвосты длинные и короткие, например, у зайца – хвост короткий, а у лисицы – длинный. Договариваются, если руководитель называет животное, у которого хвост длинный, – все поднимают правую руку вверх и машут ладошкой, если же хвост короткий – хлопают в ладоши. Называть животных следует в достаточно быстром темпе, и чередовать их по длине хвоста. Руководитель также играет вместе с детьми, но иногда ошибается. При подведении итогов отмечаются самые внимательные.

Немая игра

Игроки садятся в круг. Выбирается водящий. Он тоже сидит в кругу вместе с детьми. Водящий медленно толкает плечом игрока с правой (или левой) стороны от себя. Тот в свою очередь передает это движение соседу по кругу, и так продолжается до тех пор, пока движение не вернется водящему. Смысл игры: заставить соседа заговорить или засмеяться. Если сосед один раз заговорил или засмеялся, то все игроки смотрят на него, а соседние игроки, т. е. сидящие по обе стороны от него, начинают гримасами сами смешить его. Если он не выдержит (засмеется или издаст какой-нибудь звук), то выходит из игры. Выигрывает тот, кто проявил большее самообладание. Проигравшие должны в конце игры спеть, прочитать стихотворение или станцевать.

Запрещенное движение

Все играющие дети вместе с вожатым становятся в круг. Вожатый выходит на шаг вперед, чтобы быть заметнее. Вожатый предлагает играющим выполнять за ним все движения за исключением запрещенного, заранее им установленного. Например, запрещено выполнять движение руки вперед. Руководитель показывает разные движения, а все играющие повторяют их. Неожиданно руководитель выполняет запрещенное движение. Кто из участников игры ошибется и выполнит его, тот делает шаг вперед или штрафуется, а затем продолжает играть. Штраф может быть следующий: проскакать на одной ноге по кругу, сказать скороговорку и т.п.

Нос, нос, нос, рот…

Игроки сидят кружком, посередине – ведущий. Он говорит: «Нос, нос, нос, рот». Произнося первые три слова, он берется за нос, а при четвертом вместо рта дотрагивается до другой части головы. Сидящие игроки должны делать все, как говорит, а не делает ведущий, и не дать себя сбить. Кто ошибается, тот выбывает из игры. Выигрывает самый внимательный.

Дай ответ

Игроки делятся на две группы. Каждая группа строится друг против друга в две шеренги, расстояние между которыми должно быть 3-4 м. Ведущий становится в центре площадки. Обращаясь по очереди к каждой шеренге, он задает игрокам разные вопросы. По условиям игры игроки не должны отвечать. Кто ответит на вопрос ведущего, тот будет оштрафован. Например, ведущий спрашивает: «Завтра будете с нами играть?». Если кто-то из игроков ответит: «Да, будем!», то он должен спеть или станцевать. После того как игрок выполнит условие, он становится на свое место. Выигрывает та группа, игроки которой меньше ошибались или не ошибались совсем. Вопросы должны быть заданы поочередно каждой группе. Если игрок нарочно дает ответ, при повторных случаях он исключается из игры.

Существительное – прилагательное

Вожатый ходит по кругу с мячиком. Он бросает кому-то мяч и говорит какое-нибудь существительное, например: «Слива», а игрок должен быстро образовать от этого существительного прилагательное: «Сливовый» и бросить мяч обратно, сказав это слово. Если за три секунды игрок не говорит прилагательного, то он отдает фант, который потом должен будет отработать.

Для интереса нужно придумать сложные существительные, от которых трудно сразу образовать прилагательное, например: такси, штаны, пианино, камзол, фейхоа, кочерга.

Земля, вода, огонь, воздух

Ребята становятся в круг, в середине – водящий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: земля, вода, огонь или воздух. Если водящий сказал: «Земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо домашнее или дикое животное; на слово: «Вода» играющий отвечает названием какой-либо рыбы; на слово: «Воздух» – названием птицы. При слове: «Огонь» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, взмахивая руками. Затем мяч возвращается ведущему. Медлительные, неповоротливые и невнимательные ребята выходят из игры после первой ошибки.

Числовой круг

Все играющие садятся в круг. Игроки рассчитываются по порядку номеров и запоминают свои номера. Вожатый задает темп: два хлопка по коленкам, два щелчка пальцами. Все дети повторяют. Как только удается установить единый ритм, вводятся слова. Ударяя два раза по коленкам, вожатый произносит два раза свой номер, например: «Один», один и делает два щелчка пальцами; затем, хлопнув по коленкам первый раз, произносит свой номер, после второго – произносит номер игрока, которому передает слово (например: «Один, три»). Теперь этот игрок (под номером 3), не выходя из общего темпа, ведет игру. Вожатому необходимо постепенно убыстрять темп игры.

Дед Мазай и зайцы

По жребию среди играющих выбирается водящий – дед Мазай, все остальные участники игры – зайцы. Дед Мазай отходит на некоторое расстояние от зайцев, чтобы не слышать, о чем они говорят. В это время зайцы договариваются, какое движение или предмет они будут изображать. Далее дед Мазай подходит к зайцам и спрашивает: «Зайцы, зайцы, где вы были, что делали? Зайцы отвечают: «Где мы были, мы не скажем, а что делали – покажем! и показывают задуманное движение или предмет. Дед Мазай должен догадаться, что они изображают. Как только он правильно называет движение или предмет, показанный зайцами, все зайцы разбегаются, а дед Мазай должен кого-нибудь догнать. Пойманный и становится дедом Мазаем на следующую игру.

**СОДЕРЖАНИЕ**

[ИГРЫ С ЗАЛОМ 5](#_Toc133180771)

[Как чихает слон 5](#_Toc133180772)

[Гиппопотам 5](#_Toc133180773)

[Дождик 5](#_Toc133180774)

[Перевертыш 6](#_Toc133180775)

[Рыбка 6](#_Toc133180776)

[Сердце красавицы 6](#_Toc133180777)

[Три движения 7](#_Toc133180778)

[Голова-рамена 7](#_Toc133180779)

[Пою я «Бум» 7](#_Toc133180780)

[Купим мы бабушке 8](#_Toc133180781)

[Иностранцы 10](#_Toc133180782)

[Регулятор громкости 10](#_Toc133180783)

[Мы с тобой – одна семья! 10](#_Toc133180784)

[Хлопки 11](#_Toc133180785)

[Дельфинарий 11](#_Toc133180786)

[Гол! Мимо! Штанга! 11](#_Toc133180787)

[Всех запомнил 11](#_Toc133180788)

[Это я! Это я! Это все мои друзья! 12](#_Toc133180789)

[Чуча-чача 12](#_Toc133180790)

[Ипподром 13](#_Toc133180791)

[Нос – пол – потолок 13](#_Toc133180792)

[Как живешь 14](#_Toc133180793)

[Светофор 14](#_Toc133180794)

[Ежики-ежики 14](#_Toc133180795)

[Часы 15](#_Toc133180796)

[Ракета хорошего настроения 15](#_Toc133180797)

[Парам-парэрум 16](#_Toc133180798)

[ИГРЫ НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ 16](#_Toc133180799)

[Тише едешь 16](#_Toc133180800)

[Море волнуется 16](#_Toc133180801)

[Третий лишний 17](#_Toc133180802)

[Сардины 17](#_Toc133180803)

[Светофор 17](#_Toc133180804)

[Белки на дереве 17](#_Toc133180805)

[Найди платок 18](#_Toc133180806)

[Обгони мяч 18](#_Toc133180807)

[Маскируйся быстро 19](#_Toc133180808)

[Радиоэфир: Первый – второму 19](#_Toc133180809)

[Брито-стрижено 19](#_Toc133180810)

[Поезда 20](#_Toc133180811)

[Жовжелить 20](#_Toc133180812)

[Запрещается смеятся 20](#_Toc133180813)

[Найди ручку 20](#_Toc133180814)

[Построй крепость 21](#_Toc133180815)

[Черепашье гнездо 21](#_Toc133180816)

[Квадрат 21](#_Toc133180817)

[Пассажиры 22](#_Toc133180818)

[Печки-лавочки 22](#_Toc133180819)

[Обрадуй соседа 22](#_Toc133180820)

[Переброс мяча 23](#_Toc133180821)

[Проводник 23](#_Toc133180822)

[Картина 23](#_Toc133180823)

[ИГРЫ В ПОМЕЩЕНИИ 24](#_Toc133180824)

[Пятки-лапочки 24](#_Toc133180825)

[Смотри, не урони 24](#_Toc133180826)

[Эволюция 25](#_Toc133180827)

[Птеродактиль 25](#_Toc133180828)

[Вжик, стоп, свитч 26](#_Toc133180829)

[Три-тринадцать-тридцать 26](#_Toc133180830)

[Ирландская дуэль 27](#_Toc133180831)

[Дракон, самурай, принцесса = Принцесса, рыцарь, дракон 27](#_Toc133180832)

[Поймай свое имя 27](#_Toc133180833)

[Дракончик 27](#_Toc133180834)

[Разные встречи 28](#_Toc133180835)

[Человек к человеку 28](#_Toc133180836)

[Руки на стол 28](#_Toc133180837)

[Крокодил 29](#_Toc133180838)

[Заколдованный замок 29](#_Toc133180839)

[ИГРЫ В МИНУТКУ ОЖИДАНИЯ 30](#_Toc133180840)

[Сантики-фантики 30](#_Toc133180841)

[Пальцем в воздухе 30](#_Toc133180842)

[Великаны-карлики 30](#_Toc133180843)

[Пальчики 30](#_Toc133180844)

[Перестройка 31](#_Toc133180845)

[Копна-горка-тропинка 31](#_Toc133180846)

[Импульс или цепная реакция 31](#_Toc133180847)

[Буги-вуги 32](#_Toc133180848)

[Жмурки 32](#_Toc133180849)

[Рисовалка 33](#_Toc133180850)

[Великаны-карлики 33](#_Toc133180851)

[Себе-соседу 33](#_Toc133180852)

[Летел лебедь 33](#_Toc133180853)

[Контакт 34](#_Toc133180854)

[Месим-месим тесто 34](#_Toc133180855)

[Телеграмма 35](#_Toc133180856)

[Тыр-тыр 35](#_Toc133180857)

[Пиф-паф 35](#_Toc133180858)

[Лавата 36](#_Toc133180859)

[Сторож 36](#_Toc133180860)

[Я никогда не… 36](#_Toc133180861)

[Муха и хомяк 37](#_Toc133180862)

[Циклоп 37](#_Toc133180863)

[Красная шапочка 37](#_Toc133180864)

[Телефонисты 38](#_Toc133180865)

[ИГРЫ НА ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ 39](#_Toc133180866)

[Одинаковый рисунок 39](#_Toc133180867)

[Повторяшки 39](#_Toc133180868)

[Пожарная команда 39](#_Toc133180869)

[3 не говори 39](#_Toc133180870)

[Один в кругу 40](#_Toc133180871)

[Рыбы, звери, птицы 40](#_Toc133180872)

[Невидящие 40](#_Toc133180873)

[Моргалочки 41](#_Toc133180874)

[Словесный волейбол 41](#_Toc133180875)

[Собака – кошка 41](#_Toc133180876)

[Птичка 42](#_Toc133180877)

[Ручка 42](#_Toc133180878)

[Аленушка и Иванушка 42](#_Toc133180879)

[Коробка с карандашами 42](#_Toc133180880)

[Морковка и капуста 43](#_Toc133180881)

[Хвостики 43](#_Toc133180882)

[Немая игра 43](#_Toc133180883)

[Запрещенное движение 44](#_Toc133180884)

[Нос, нос, нос, рот… 44](#_Toc133180885)

[Дай ответ 44](#_Toc133180886)

[Существительное – прилагательное 45](#_Toc133180887)

[Земля, вода, огонь, воздух 45](#_Toc133180888)

[Числовой круг 45](#_Toc133180889)

[Дед Мазай и зайцы 46](#_Toc133180890)