

Артем Платрикеев

Летние
подвижные игры



Для детей

Артем Юрьевич Патрикеев

Летние подвижные игры.

Для детей

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=50174095

ISBN 9785449809339

Аннотация

Лето – это пора отдыха, каникул, хорошей погоды и отличного настроения. Хорошо, когда ребенок много времени проводит на улице, а не сидит дома перед телевизором или компьютером. Так давайте же увлечем детей всевозможными подвижными играми, чтобы и погулять можно было на свежем воздухе и поиграть. А как известно, подвижные игры не только улучшают настроение, но и помогают развивать физические качества, учат чему-нибудь новому и интересному.

Содержание

Летние подвижные игры для детей	8
Введение	8
Часть 1. Без предметов	9
Бегуны и прыгуны	9
Белые медведи	10
Белый тополь, зеленый тополь	12
Биляша	14
Бой петухов	16
Борода	17
Великаны и гномы	18
Волк	19
Волк-2	20
Волк во рву	22
Волк и козлята	23
Волк или заяц?	24
Волшебные елочки	25
Воробышки и автомобиль	26
Воробы – вороны	27
Второй лишний	28
Вызов	29
Выйдем, девушки играть	32
Горелки	33
Грибы-шалуны	36

Гуси-лебеди	38
Два мороза	40
Дедушка Мазай	43
День и ночь	45
Догони свою пару	46
Зайцы в лесу	47
Зайцы в огороде	48
Зайцы и волк	49
Запятнай последнего в колонне	51
Земля, вода, воздух	52
Игра в борону	54
Игра в птиц	55
Игра во всадники	57
Испытание силы ног	58
Караси и щука	59
Ключи	60
Колдунчики	61
Колокол	63
Конники-спортсмены	65
Коршун и цыплята	66
Котятки	67
Кошка и мышка	69
Краски	71
Красное солнце	73
Круговая охота	74
Кружева	75

Кто быстрее в командах	77
Кто быстрее в кругу	78
Курочка-хохлатка	79
Кумушка	80
Курьер	81
Лабиринт	82
Лиса в саду	84
Лови последнего	85
Ловишка	86
Ловишки в двух кругах	88
Ловишки на одной ноге	89
Лохматый пес	90
Маляр и краски	91
Марш с закрытыми глазами	93
Медведи с цепью	94
Молоко	95
Море волнуется	97
Мужичек	98
Мы – веселые ребята	99
Мышеловка	101
Не боюсь	103
Не дать уйти	104
Огуречик, огуречик	106
Окружи зверя	107
Пастух, овцы и волки	108
Пастух и стадо	110

Паук и мухи	112
Перебежки четверками	113
Перепрыгни ручеек	114
Перетягивание	115
Поезда	116
Попробуй обгони	117
Попрыгунчики-воробушки	118
Прерванные пятнашки	119
Конец ознакомительного фрагмента.	120

Летние подвижные игры Для детей

Артем Юрьевич Патрикеев

© Артем Юрьевич Патрикеев, 2020

ISBN 978-5-4498-0933-9

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Летние подвижные игры для детей

Введение

Лето – это пора отдыха, каникул, хорошей погоды и отличного настроения. Хорошо, когда ребенок много времени проводит на улице, а не сидит дома перед телевизором или компьютером. Так давайте же увлечем детей всевозможными подвижными играми, чтобы и погулять можно было на свежем воздухе и поиграть. А как известно, подвижные игры не только улучшают настроение, но и помогают развивать физические качества, учат чему-нибудь новому и интересному.

Подвижные игры в данной книге разбиты на два раздела – без предметов – когда для игры не требуется никакого особого инвентаря или серьезной подготовки, и с предметами – когда все наоборот – нужен специальный инвентарь (палки, мячики, повязки на глаза и т. п.) или некоторая подготовка площадки для игры. В своих разделах игры расположены в алфавитном порядке.

Часть 1. Без предметов

Бегуны и прыгуны

Играют две команды – бегуны и прыгуны. Обозначается стартовая линия, у которой становятся бегуны. В 2—3 м от нее, ближе к финишу – другая линия, у которой выстраиваются прыгуны. В 15 м от нее обозначается зона шириной 1,5—2 м – канава. По первому сигналу обе команды принимают обусловленное положение старта (высокий, стоя на одной ноге, и т. п.) по второму – все устремляются вперед. Прыгуны стараются быстрее достигнуть «канавы» (с помощью прыжков) и перепрыгнуть через нее (приземляясь на обе ноги), а бегуны – догнать и запятнать прыгунов до «канавы». Тот, кому удастся это сделать, получает очко. Можно провести несколько забегов, потом поменяться местами. Если бегуны слишком легко догоняют прыгунов, то расстояние между ними следует увеличить.

Для большего интереса для игры можно придумать предысторию, что лягушки вышли погулять на берег, но их подстерегали хитрые лисицы, которые прятались за деревьями и кустами, а потом неожиданно выскочили, и лягушкам пришлось убежать (упрыгивать) обратно в болото (озеро).

Белые медведи

В углу площадки обозначается льдина. На ней двое водящих – белые медведи. Остальные игроки – медвежата. Они размещаются произвольно на площадке. По сигналу ведущего водящие, взявшись за руки, выбегают и начинают ловить медвежат. Догнав медвежонка, водящие должны соединить руки так, чтобы медвежонок оказался между ними. Пойманного игрока отводят на льдину и идут ловить других. Когда пойманных игроков будет двое, они так же берутся за руки и начинают ловить. Игра продолжается до тех пор, пока останутся непоиманными два медвежонка (хотя можно играть, пока всех не поймают). Оставшиеся, или пойманные последними, считаются самыми ловкими и становятся новыми водящими. Медвежатам не разрешается разъединять руки водящих и вырваться, когда их ведут на льдину, а белым медведям – хватать убегающих за руки и одежду. Медвежата, выбежавшие за границу площадки, считаются пойманными.

Есть игры, которые являются точными копиями «Белых медведей», меняется лишь место действия и действующие лица, поэтому упомянем их здесь же.

Охота на оленей. Олени, услышав звук рожка (условный сигнал) перебегают с одного поля на другое, а двое охотников их ловят арканом (то есть окружают парами).

Ловля бабочек. Все игроки изображают насекомых.

По сигналу выбегают «сачки» (дети, взявшиеся за руки) и их ловят, т. е. также окружают.

Похожая игра – «Невод», «Окружи зверя».

Белый тополь, зеленый тополь

Если неправильно расставить акценты в этой игре, то могут случиться травмы, а нам этого совсем не нужно.

Играющие делятся на две команды, которые выстраиваются на двух сторонах площадки шеренгами, взявшись за руки. Определяется жребием, чья команда начнет игру первой. Игроки начинающей команды хором вызывают игрока из противоположной команды: «Белый тополь, зеленый тополь, кто сильнее у вас?» Команда, к которой были обращены эти слова, посылает одного игрока к противоположной команде, игроки которой крепко держаться за руки. Посланный игрок, разбежавшись (хотя и не обязательно), пытается разорвать цепь в любом месте (разъединить сцепленные руки). Если ему это удастся, он забирает в плен в свою команду одного из игроков, разомкнувших руки (пленный становится за взявшим его в плен); если не удастся, то сам сдается в плен, становится за спиной одного из этих игроков. Затем другая команда теми же словами вызывает к себе игрока для разрыва цепи.

Пленных можно выручать (освободить), разъединить руки тех игроков, за которыми они стоят. В этом случае один из игроков, разомкнувших руки, также берется в плен.

Играют или до тех пор, пока все не побывают в роли вызванного или определенное время. Выигрывает команда,

у которой будет больше пленных.

Перед разрывом цепи можно делать отвлекающие движения. Но разрывать цепь два раз подряд нельзя. Цепь может быть образованна только соединенными руками.

Биляша

В книгах прошлого века эта игра упоминается как одна из оригинальных черемисских (марийских) или тюркских игр. Название, к сожалению, не переводится.

Обозначаются две параллельные линии на расстоянии 4 м одна от другой. Игроки делятся на две команды и становятся шеренгами лицом друг к другу за параллельными линиями. Вызвавшийся по собственному желанию игрок от одной из команд с криком «Биляша!» бежит к другой команде, каждый участник которой вытягивает вперед правую руку. Подбежавший, схватив кого-нибудь за руку, старается перетянуть соперника через площадку за свою линию. Если он перетягивает его, то делает своим пленником, ставя позади себя. Если не перетянет, а сам окажется за чертой другой команды, то сам становится пленником за спиной своего победителя. Затем игрока высылает другая команда. Он тоже хватает за руку соперника, которого надеется перетянуть за свою линию. Особенно стремятся перетягивать того, у кого есть пленный, чтобы в случае победы освободить его. Игра заканчивается тем, что одна команда постепенно перетягивает к себе всех соперников или по окончании заданного времени, тогда команда-победитель определяется по количеству захваченных пленных.

Перетягивать можно только одной рукой, а освобожден-

ный пленник возвращается на свое место в команде.

Бой петухов

Двое детей встают в очерченный круг (диаметром 1 – 1,5 м) лицом друг к другу, одна нога согнута в колене, руки скрещены на груди. Пытаются столкнуть противника, заставить его опустить ногу или выйти из круга.

Нельзя опускать ногу на пол, тот, кто встал на обе ноги или вышел из круга, считается проигравшим.

Борода

Игра – разновидность салок в небольших помещениях.

Чтобы водящему не было слишком просто салить убегающих на ограниченном пространстве, его задачу усложнили: салить он может только связанными за спиной кистями рук (хотя чаще не связывают руки, а просто держат их за спиной, зажимая кистью одной руки запястье второй, и этой второй рукой салят). Игроки разбегаются по площадке. Водящий пытается схватить или лишь коснуться свободными пальцами кого-нибудь из участников игры. Если ему это удастся, то осаленный сменяет его, т. е. становится «бородой».

Если водящий расцепит руки, чтобы легче было салить, то это осаливание не засчитывается. Водящему не разрешается преследовать все время одного и того же игрока. Новому водящему нельзя сразу салить того, кто только что был водящим.

Великаны и гномы

Другое название – «Великаны – карлики».

Игра на внимание. Игроки ходят по игровой площадке. По сигналу ведущего «Великаны!» выполняется ходьба на носках, руки вверх; по сигналу – «Гномы!» – ходьба в полуприседе или приседе, руки на коленях. Команды даются в любой последовательности, желательно еще перемежать их командой «Просто гуляем». Игра помогает воспитывать внимательность и слух, а также реакцию на команды.

Волк

Эту игру удобнее всего проводить на улице.

Выбирается водящий, который должен спрятаться за деревом или кустом. Ребята разбегаются по площадке и кричат: «Волка не боюсь!». Волк выжидает, в удобный момент выскакивает из своего укрытия и старается догнать кого-либо из ребят. У каждого играющего в руке пучок травы (или какой-нибудь предмет). Когда играющий видит, что волк вот-вот схватит его, он может бросить траву на землю и сказать: «Твоя трава, волк!». Волк должен подобрать траву. А пока он это делает, преследуемый убегает подальше. Бросать траву можно только один раз. Пойманный волком выходит из игры. Пойманный последним в следующей игре становится волком.

На самом деле – это просто необычный вариант салок. Можно использовать не траву, а любые другие вещи, которые есть под рукой – листья, веточки, палочки и т. п.

Волк-2

Игра проводится на воздухе (на площадке, на лужайке), в основном в сумерки.

Выбирается волк и ночной сторож. Остальные игроки изображают стадо овец. Они расходятся в разные стороны и прячутся так, чтобы их не увидел ни волк, ни сторож. Волк завязывает голову белым платком, чтобы быть заметнее. Отыскивая спрятавшихся, он старается не попасться на глаза сторожу. Задача сторожа – следить за волком и отгонять его. Спрятавшиеся стараются не двигаться. Если волк поймает кого-нибудь из игроков и их не увидит сторож, то волк становится сторожем, а пойманный игрок – волком. Сторож же идет прятаться, исполняя роль овцы. Если сторож увидит волка, то тут же бросается за ним в погоню, отгоняя от своего стада. Время игры не ограничивается.

Если волк увидел игрока, ему не обязательно догонять его, достаточно назвать по имени. Если волк назовет спрятавшегося правильно, тот должен остаться на месте, не убежать. Когда волк и сторож меняются ролями, надо громко объявить, кто стал волком, а кто сторожем. Игроки остаются на своих местах. Если волк неправильно называет спрятавшегося, то тот может постараться убежать к сторожу, однако волк может еще дважды попробовать назвать правильно (если успеет, конечно, пока его не увидит сторож). Если оши-

бается, то овца считается спасенной, а волк пойманным.

Волк во рву

Посредине площадки обозначаются две параллельные линии на расстоянии 60—70 см одна от другой – это ров (на земле удобно просто прочертить такие линии, а на асфальте нарисовать мелом). Один из водящих (или двое) – волк, находится во рву. На одной стороне находится дом коз, на другой их пастбище. По сигналу ведущего козы перебегают на другую сторону, перепрыгивая через ров. Волк ловит коз, не выбегая из рва. Если овцу салят или она наступает в ров, то считается пойманной и выбывает из игры. Сделать 3—4 перебежки, подсчитать пойманных и поменять водящих.

Существует другой вариант, когда рвом является натянутая веревка. Это намного сложнее, так что с детьми желательно сначала провести пробные прыжки, чтобы избежать травм.

Волк и козлята

На площадке чертят круг 5—10 м (в зависимости от числа играющих), а вокруг него на расстоянии 1—3 м – кружки диаметром, примерно, 1 м – домики (на один меньше, чем количество козлят). По считалке выбирают волка. Он становится между большим кругом и домиками. Козлята находятся в большом круге. Сосчитав до трех, они выбегают из круга, чтобы занять домики. Волк в это время их не салит. Одному из козлят не достается домика. Он убегает (между домиками и большим кругом) от волка, который стремится его осалить. Осалил – меняются ролями, не осалил – останется волком, и игра начинается сначала.

После счета «три» все козлята должны обязательно выбежать из большого круга. Если преследуемый волком козленок три раза обежит большой круг и волк не догонит его, то волк должен прекратить погоню и остаться в той же роли на следующий кон игры.

На улице удобно использовать какие-нибудь ориентиры, в качестве домиков – холмики, естественное окружение.

Немного похожие игры – «Бездомный заяц», «Салки».

Волк или заяц?

Играют обычно на площадке или в зале размером 20x30 м 10—12 человек.

Играющие образуют круг, став лицом к центру. Выбранный водящий ходит за кругом, быстро говоря слова: «Огонь горит, самовар кипит, так, так, так и надо. Дед, чем ты занят?», после этих слов дотрагивается до плеча игрока, позади которого оказался. Тот закрывает глаза ладонями. Так повторяется, пока не окажутся закрыты глаза у всех. Теперь водящий ходит уже с другими словами: «Волк или заяц? Волк или заяц?» При этом трогает любого игрока за плечо и заглядывает ему в лицо. А игрок отнимает руки от лица. Если выражение его лица «грозное», «хищное», водящий молча отправляет игрока в одну сторону круга, где будут стоять «Волки». Другим предлагает идти на противоположную сторону. Они становятся «Зайцами». Как только последний игрок займет свое место на одной из сторон, «волки» бросаются ловить «зайцев» по всей площадке, о границах которой договариваются заранее. Побеждает заяц, пойманный последним. Он и начинает игру.

Главное, нельзя подглядывать. Игроки, которые уже распределены, стоят молча, чтобы остальные не знали, сколько «волков» и «зайцев». Заяц считается пойманным, если волк дотронулся до него рукой.

Волшебные елочки

Эта игра направлена на улучшение осанки, а также в нее хорошо играть в зимний период, например, перед Новым годом.

Дети встают у стены, касаясь ее затылком, лопатками, ягодицами и пятками, изображая волшебные елочки, которые по сигналу «Ночь!» бегают, кружатся по площадке, а по сигналу «Лесник!» бегут к стене, принимая первоначальную позу. Лесник обходит елочки, осматривает их, неровных забирает с собой.

В эту игру можно играть и без стенок. Тогда задача игроков замереть, изображая елочку – спина прямая, руки направлены в сторону-вниз, что намного сложнее.

Еще можно делать «елочку» парами. Тогда по сигналу ребята должны встать в пару спиной друг к другу в стойке – «елочка». В это случае ребятам, стараясь быть ровными, придется ориентироваться друг на друга.

Похожие игры – «Море волнуется», «Паук и мухи», «Совушка».

Воробышки и автомобиль

Определяются границы игровой площадки. На одном конце размещаются на скамейке (можно на гимнастической лесенке или на стульях) воробышки. На другом конце обозначается место для автомобиля (гараж).

По команде: «Полетели!» воробышки вылетают из гнезда – дети спрыгивают со скамейки, начинают бегать в разных направлениях, подняв руки в стороны, прыгают на двух ногах.

Раздается гудок, и появляется автомобиль (ребенку, который изображает автомобиль, хорошо бы дать в руки что-нибудь круглое, в качестве руля). Воробышки пугаются и улетают в «гнезда» (на скамейку, причем надо заранее оговорить, занимают они только свои места или любое свободное). Автомобиль возвращается в гараж. Кого автомобиль задевает (салит рулем или рукой), тот на время выбывает из игры (отправляется в больницу).

Воробьи – вороны

Две команды стоят на середине площадки спиной друг к другу на расстоянии 2 м. Одна команда – воробьи, другая – вороны. У каждой команды на своей стороне площадки кормушка. Ведущий медленно произносит слово: «Во-ро... бьи (или «ны»), команда, услышавшая свое название, быстро убегает к своей кормушке, а другая ее догоняет. Затем все встают на прежние места, подсчитывается число пойманных. Игру следует повторить несколько раз. Главное здесь не соблюдать очередность и всегда держать в напряжении обе команды.

Есть еще вариант этой игры, когда команды встают лицом друг к другу или полубоком.

А также есть вариант, при котором если говорится слово «Воробьи!», то домой убегают «вороны», и наоборот. Это объясняется тем, что когда дается команда «Воробьи!», это означает, что те прилетели, и вороны должны быстро спрятаться в своем доме. Так что заранее выбирайте, какой вариант вам подходит больше.

Если используется морская тема на занятии, то целесообразно разбить команды на мальчиков и девочек, и применить слова «Моря-ки – моря-чки».

Игра очень похожа на игру «День и ночь». Зимний ее вариант – «Зима и весна».

Второй лишний

Участники игры строятся по кругу на расстоянии шага один от другого.

Двое водящих – один бежит, а другой его догоняет. Бегут снаружи круга. Когда убегающему грозит опасность быть пойманным, он может встать впереди любого игрока. Тот убегает от преследователя и сам старается занять место впереди. Если же догоняющий успеет осалить бегущего, то игроки меняются ролями, и водящим становится тот, кто убегал.

Можно провести игру по-другому. Убегающий старается встать впереди одного из игроков. Но оказавшийся сзади не убегает, а становится водящим и начинает преследовать того игрока, который сам был только что в роли догонявшего. Водящим запрещается бегать через круг.

Такая же игра «Третий лишний». Но по круг стоят уже пары (в затылок друг другу). Перед какой парой встает убегающий, из той пары и начинает убегать тот, кто стоял снаружи круга.

Похожая игра «Бездомный заяц».

ВЫЗОВ

Другое название этой игры – «В плен».

Эта игра очень хороша для улицы.

На противоположных сторонах площадки чертятся линии «домов». Играющие делятся на две команды, которые располагаются за линиями в одну шеренгу.

По назначению капитана одной из команд кто-либо из играющих бежит к дому противника. Участники поднимают руки вперед, повернув ладони вверх. Прибежавший игрок три раза касается ладоней одного или трех разных играющих. После третьего касания игрок бежит к своему дому, а вызванный им участник старается поймать его. Если ему это не удастся, то он становится в затылок за вызвавшим его игроком, а в случае удачи убежавший переходит в «плен» к другой команде. После этого капитан противоположной команды назначает своего игрока для вызова противника. Побеждает команда, имеющая больше пойманных игроков.

Ловить можно только до линии дома, пойманный переходит на противоположную сторону и становится пленником вызвавшего его игрока, но пленного можно выручать, если «поймать» того, за кем он стоит. Также не следует разрешать капитанам высылать для вызова подряд одних и тех же игроков, лучше вызывать их по порядку.

Другой, очень даже веселый вариант этой игры, который

еще называется «Бары».

Начало идет также. Игрок ударяет три раза кого-нибудь из противоположной команды. Вызванный преследует вызывающего, но последнему на выручку выбегает другой из его команды и старается, в свою очередь, изловить того, который был назван (из противоположной команды). Тот бежит назад, преследуемый играющим, выбежавшим ему навстречу. Но последнему навстречу опять бросается один игрок из противоположной команды; таким образом играющие бегают друг за другом навстречу до тех пор, пока одному не удастся кого-нибудь поймать. Вообще, в этой игре может ловить только тот, кто позже выбежал.

Тот, кто кого-нибудь поймал, т. е. осалил, кричит: «Взят в плен!» Игра на короткое время прекращается; все играющие (кроме пленных) возвращаются на свои места, а пойманного отводят в тюрьму, где еще до начала игры поставлен часовой, который обязан следить за пленными.

Игра возобновляется, но усложняется тем, что желательно выручить своего товарища из плена, для чего нужно подбежать так близко к пленному, чтобы можно было ударить его по руке.

Однако часовой ловит всех, кто приближается к пленным.

Если, все же, кто-то сможет близко подобраться, то он касается рукой первого, протягивающего ему навстречу руку, и кричит: «Освобожден!»

Если в это время в плену находится несколько человек,

и они держатся за руки, то освобождаются все; если же не держатся, освобождается только тот, кого ударили по ладони.

При освобождении игра также прекращается на короткое время, и все идет по своим местам.

До начала игры следует определить, сколько пленных надо получить для победы (обычно это три человека).

Выйдем, девушки играть

Играющие идут по кругу, взявшись за руки, под слова одной из своих любимых песен (считалок, стихов). Водящий стоит в центре круга. Неожиданно он кричит: «Расходитесь!» – и бросается салить кого-нибудь из разбегающихся игроков. Но сделать он может лишь такое количество шагов, о котором договорились заранее (учитывается величина круга) – обычно 3 – 5 шагов. Осаленный – новый водящий.

Нужно следить, чтобы водящий салил только после слова «расходитесь», а не выкрикивал его на ходу. Если водящий сделал шагов больше, чем условлено, то осаливание не засчитывается.

Горелки

Играющие строятся в две колонны, взявшись за руки, впереди – водящий. Дети хором говорят:

*Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Глянь на небо:
Птички летят,
Колокольчики звенят!
Раз, два, три – беги!*

После слова «беги» стоящие в последней паре отпускают руки и бегут в начало колонны – один справа, другой слева от нее. Водящий пытается поймать одного из детей, прежде чем он успеет опять взяться за руки со своим партнером. Если водящему удастся это сделать, то он берет за руку пойманного, и они становятся впереди колонны. Оставшийся без пары становится водящим.

Существуют еще другие слова к этой игре:

*Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Стой подоле,
Гляди на поле,
Идут там трубачи*

*Да едят калачи.
Погляди на небо:
Звезды горят.
Журавли кричат:
Гу, гу, убегу.
Раз, два, не воронь,
А беги как огонь!*

С. Маршак написал такую приговорку к этой игре:

*Косой, косой,
Не ходи босой,
А ходи обутый,
Лапочки закутай.
Если будешь ты обут,
Волки зайца не найдут,
Не найдет тебя медведь.
Выходи, тебе гореть,
Тебе гореть!*

Другой вариант игры: водящий стоит в 2—3 м от колонны, спиной к бегущим. Задача пары – пробежать мимо водящего, но чтобы тот никого из них не поймал. Водящий не имеет права подглядывать, он смотрит вперед или стоит с закрытыми глазами. У него есть только по одной попытке на каждого пробегающего. Если промахнулся – значит, игрок может спокойно пройти и подождать напарника.

Есть еще вариант с использованием «Пермских сти-

хов». Его еще называют «Пермские горелки». Она записана в Оханском районе, д. Острожка.

Вариант такой:

Родители и дети встают парами друг за другом, образуя «ручеек». Выбирается водящий-горелка. Он встает в двух метрах перед «ручейком», там обозначается линия. Водящий стоит спиной к игрокам. Слова, которые говорят игроки, такие:

*Гори, гори ясно,
Чтоб заря не гасла.
Глянь, над Камой
Птички летят
Жаворончики кричат.
Раз, два, три – не воронь,
Беги, как огонь!*

Последняя пара начинает бежать и старается соединиться спереди, горелка пытается поймать кого-нибудь и встать с пойманным в паре. Дальше, как обычно.

Похожая игра – «Лови последнего».

Грибы-шалуны

На игровой площадке очерчивается (обозначается) круг – корзинка грибника. В корзинке находятся дети – «грибы». Считалкой выбирается грибник, который присаживается в присед в 2—3 м от круга – он долго ходил по лесу, устал, заснул. Произносится текст:

*На пеньке сидит грибник,
Отдыхает, крепко спит.
Тише-тише, не шумите,
Грибника не разбудите!*

Дети-грибы выбегают из корзинки, прыгают, шалют на лужайке. Ведущий говорит: «Грибник проснулся!» Грибник после слов ведущего просыпается, видит, что грибы рассыпались – разбежались, начинает их догонять, собирать грибы в корзинку. Грибы должны успеть забежать в корзинку до того, как до них дотронется грибник. Тот, кого грибник запятнал, становится следующим водящим – грибником.

А можно играть наоборот, грибы разбегаются и лишь те, кого поймали, идут опять в корзинку. Тогда интереснее играть на время, какой грибник быстрее соберет свою корзинку.

Можно даже запускать двух грибников и обозначить две корзины. Пойманный гриб будет уходить в ту корзину, кото-

рая принадлежит поймавшему его грибнику. Когда все будут пойманы, можно будет посчитать, в какой корзине окажется больше грибов.

Похожая игра – «У медведя во бору».

Гуси-лебеди

В старину эту игру еще называли «Гуси и лиса». Текст к ней был тот же, но короче и без упоминания волка.

На одной стороне площадки обозначается дом, в котором находятся гуси. На противоположной стороне – пастух. Сбоку от дома логово волка, остальное место площадки – луг. Выбираются волк и пастух, остальные гуси. Пастух выгоняет гусей на луг словами:

Пастух: Гуси, гуси!

Гуси: Га! Га! Га!

Пастух: Есть хотите?

Гуси: Да! Да! Да!

Пастух: Так летите!

Гуси: Нам нельзя:

Серый волк под горой

Не пускает нас домой.

Пастух: Так летите, как хотите,

Только крылья берегите!

Гуси, расправив крылья (руки в стороны), летят через луг домой (к пастуху), а волк, выбежав из логова, старается их поймать (осалить). Пойманные гуси идут в логово. Пастух перебирается на другую сторону и уже оттуда идет повторение текста. После двух перебежек подсчитывается количе-

ство пойманных гусей. Затем выбирается другой волк и пастух.

Расправлять крылья, то есть, бежать держа руки в стороны не обязательно, а то дети будут мешать друг другу.

Два мороза

Все играющие располагаются на одной стороне площадки. Двое водящих – Морозы – стоят, повернувшись лицом к играющим, и говорят:

*Мы два брата молодые,
Два мороза удалые.
Я мороз Красный нос,
Я мороз синий нос.
Кто из вас решится
В путь-дороженьку пуститься?*

Дети дружно отвечают:

*Не боимся мы угроз
И не страшен нам мороз.*

Дети перебегают на другую сторону площадки, а Морозы стараются их заморозить (осалить). Те, кого Морозы коснулись, считаются замороженными, т. е. пойманными. После двух-трех перебежек водящие меняются.

Если два водящих – это слишком много (игровая площадка не так велика), есть вариант игры с одним водящим («**Мороз Красный нос**»). Здесь водящий становится на середину площадки и говорит:

*Я – Мороз Красный нос.
Кто из вас решится
В путь-дороженьку пуститься?*

Играющие отвечают:

*Не боимся мы угроз,
И не страшен нам мороз.*

Далее, все тоже самое.

Еще один вариант с одним Морозом:

На площадке обозначаются 2 черты, расстояние между ними 4—4,5 м. Выбирается водящий – Мороз. Он располагается в своем доме – начерченном на площадке круге. Дети встают за 1-ю черту, которая находится в 1,5—2 м от дома Мороза, и поворачиваются к нему лицом и говорят:

*Ох, Мороз, Мороз, Мороз,
Мерзнут руки, мерзнет нос.
Нас, Мороз, не обижай!
Не пугай! Не угрожай!
Хватит по лесу трещать!
Тебе, Мороз, нас не догнать!*

После «не догнать» дети убегают за вторую черту, водящий старается их догнать. Осаленный ребенок «замораживается» на месте. В конце игры подсчитывается, какой Мо-

роз сумел больше заморозить.

Конечно, расстояние между линиями следует варьировать и постепенно увеличивать, чтобы детям было сложнее убежать.

Еще одна игра такого же типа, хотя по названию она кажется совсем иной. В литературе она называется «**Кролики**». Но разница между предыдущей игрой и этой только в том, что вместо ребят здесь участвуют кролики, которых выпускает погулять «хозяин» (обычно ведущий) и меняется стишок:

*Кролики, бегите вы домой,
Вашим лапкам холодно зимой.
Не морозьте хвостики и нос.
Ой, сейчас догонит вас Мороз.*

Все остальное тоже самое.

Похожие игры: «Мы веселые ребята», «Гуси-лебеди».

Дедушка Мазай

Эта игра неоднократно переименовывалась, в связи с чем несколько изменилось ее содержание. Раньше она называлась «Игрой в короли» (водящий – король, остальные игроки – его подчиненные или дети), в советское время игру называли «Затейники» (водящий – Затейник, что не совсем отвечало содержанию). Одно из последних названий «Дедушка Мазай», как мне кажется наиболее интересно, да и применить его можно, вспомнив нужное произведение.

Выбирают водящего – дедушку Мазая, остальные – зайцы. Дедушка Мазай находится на одной стороне площадки на скамейке, у стены, у дерева и т. п. Это его дом. Зайцы размещаются на противоположной стороне площадки в своем доме, ограниченном чертой. Там они сговариваются по поводу того, что будут представлять перед дедушкой Мазаем, (например, собирать грибы в лесу, купаться, изображать оркестр). Затем идут к дедушке Мазая и хором говорят: «Здравствуй, дедушка Мазай!» Тот отвечает: «Здравствуйте, зайчатки! Где вы были, что делали?» Все хором отвечают: «Где мы были, мы не скажем, а что делали – покажем!» И начинают движениями и мимикой изображать задуманное. Дедушка Мазай старается отгадать, что они показывают, и сообщает (громко) об этом. Если отгадает, то все кричат: «Да!» – и убегают к себе в дом. Дедушка ловит их. Если

не угадает, все кричат: «Нет!» – и продолжают изображать задуманное. Когда дедушка отгадает, все кричат: «Правильно!» и убегают к себе. Кого дедушка поймает, тот идет к нему в дом. Играют несколько раз. Пойманные зайцы находятся у дедушки Мазая и не играют, пока он не сменится, или же можно зайцев отпускать, но начислять за это очки.

День и ночь

Участники игры разделяются на две команды: «День» и «Ночь». Обозначается середина площадки. На расстоянии двух шагов от середины, спиной друг к другу, становятся команды. Ведущий говорит, например: «День!». Игроки этой команды убегают за условную черту, а команда «Ночь» быстро поворачивается кругом и догоняет соперников, стараясь осалить. Выигрывает команда, которая осалит большее количество игроков другой команды. При назывании команд важно не соблюдать очередность, чтобы обе команды всегда были в напряжении.

Очень похожая игра – «Воробьи-вороны». Ее зимний вариант – «Зима и весна».

Догони свою пару

Дети строятся в две шеренги на расстоянии 1,5—2 м одна от другой, разомкнувшись на руки в стороны и определив свою пару.

По сигналу ведущего участники из первой шеренги бегут на противоположную сторону за обозначенную черту. Дети из второй шеренги догоняют своих партнеров, стараясь осалить их прежде, чем те пересекут линию. При повторении игры дети меняются ролями. Какая команда сумеет осалить большее количество игроков, та и побеждает.

Зайцы в лесу

Для игры выбирают несколько зайцев и лису, остальные дети – деревья. На противоположных сторонах площадки проводят линии – это поля. На одном из них перед началом игры собираются зайцы.

Дети, изображающие деревья, встают друг от друга на расстоянии, позволяющем им взяться за руки. Лиса живет в норе на краю леса (нору обозначают кружком).

Зайцы вбегают в лес, им нужно перейти с одного поля на другое, но за ними охотится лиса. Она старается поймать зайцев, а пойманных уводит в свой дом.

Лисе по лесу мешают бегать деревья: дети берут друг друга за руки, приседают, наклоняются, машут руками. Зайцы между деревьями проходят свободно. Игра заканчивается, когда все зайцы перейдут на противоположную сторону. Начиная игру повторно, выбирают новые зайцы и лиса.

Количество зайцев и лис в этой игре может быть разное, чем больше лисиц, тем сложнее играть. Деревья только выставляют руки, но не задерживают лис.

Зайцы в огороде

На полу тесьмой, шнуром или мелом нужно обозначить два круга, один в другом. Диаметр внутреннего круга – 3—4 м, а наружного 5—6 м. Все играющие – зайцы – встают за границами большого круга; водящий – сторож – в малом кругу, в огороде. Зайцы, прыгая на обеих ногах, проникают в огород и возвращаются обратно. Сторож, бегая в пределах большого круга, старается осалить как можно больше зайцев. Через некоторое время игра останавливается, осаленным игрокам предлагается поднять руки (а лучше играть на вылетание, до двух последних зайцев).

Похожие игры – «Попрыгунчики-воробышки», «Кто быстрее 3».

Зайцы и волк

Один из играющих – волк. Остальные дети – зайцы. На одной стороне площадки зайцы устраивают себе домики (обозначают кружочки). В начале игры зайцы стоят в своих домиках. Волк находится на противоположном конце площадки (в овраге).

Ведущий вместе с детьми говорит:

*Зайки скачут, скок, скок, скок,
На зеленый на лужок, на лужок,
Травку щиплют, кушают,
Осторожно слушают —
Не идет ли волк.*

Во время стиха зайцы выпрыгивают из домиков и разбегаются по площадке. Они то прыгают на двух ногах, то, согласно тексту, присаживаются, щиплют траву и оглядываются, не идет ли волк, волк выходит из оврага и бежит за зайцами, стараясь их поймать (коснуться). Зайцы убегают каждый в свой домик. Пойманных зайцев волк отводит к себе в овраг.

Как только все зайцы спрятались, волк уходит, повторяется стихотворение и игра возобновляется.

После того, как поймано 2—3 зайца, выбирается другой волк. Надо следить за тем, чтобы дети не делали домики

близко друг к другу.

Для усложнения этой игры, а также, чтобы научить детей хорошо прыгать, было бы неплохо дать каждому зайчику по мешочку, который они должны зажать между колен и прыгать с ним, убежать от волка можно будет только прыжками. Кто потерял мешочек – считается осаленным (пойманным).

К этой игре есть еще один стишок:

*Скачут зайки по опушке,
У них ушки на макушке:
Где-то рыщет серый волк,
Он зубами щелк да щелк.*

Дети выполняют все тоже, что и при предыдущем стишке.

Похожие игры – «Курочка хохлатка», «Лохматый пес», «Огуречик, огуречик», «У медведя во бору».

Запятнай последнего в колонне

В игре участвуют две команды по 5—7 человек в каждой. Они строятся в колонны по одному и берутся за пояс впереди стоящего. Одна колонна стоит напротив другой. По сигналу первый игрок каждой колонны стремится запятнать замыкающего игрока противоположной колонны. Касание засчитывается, если игроки его команды не разомкнули руки. За каждое правильное касание команде начисляется выигрышное очко.

Возможно еще два, более веселых, варианта:

Первый – это осаленный выбывает из игры, соответственно игра проводится до последних двух—трех игроков.

Второй – когда осаленный присоединяется к команде соперника (соответственно, хвост колонны увеличивается). Здесь уже лучше играть на время, так как всех пересалить вряд ли удастся. А через некоторое время надо подсчитать игроков в колоннах, где больше, те и победили.

Похожая игра – «Отруби хвост».

Земля, вода, воздух

Обозначается место, в центре игровой площадки, где находятся все игроки. Отмечается 3 круга примерно на равном расстоянии от середины (при проведении игры в зале это могут быть три противоположных его угла, ограниченные линиями). Круги получают названия: «Земля», «вода», «воздух». Ведущий называет зверя, птицу, рыбу или любое другое живое существо (можно договориться называть и растения) и быстро считает до условленного числа (до 5—10). Все игроки бегут, и каждый становится в тот круг, который, по его мнению, соответствует месту обитания, названного животного или птицы и т. д. (например, в круг, означающий землю, если названа лиса, кабан, заяц и т. п., в круг, означающий воду, если назван карась, щука, акула; в круг «воздух» – если названы летающие птицы – ворона, воробей, сова, орел и т. п.). Слово «лягушка» позволяет встать в круг с водой и землей, поскольку лягушки – земноводные.

Побеждают те, кто ни разу не ошибся за определенное число конов.

Менять круг, в который прибежал, нельзя. Если прибежавший хотя бы одной ногой ступит не в тот круг, то он получает штрафное очко или выбывает из игры (смотря по уговору). Тот, кто не успел добежать до круга или прибежал последним, также получает штрафное очко или выбывает

из игры.

Можно менять места обитания, например, «Лес, река, пустыня», «Океан, степь, воздух», «Лес, болото, озеро» и т. п.

Игра в борону

Играющие, став в колонну, приседают, держась за пояс впереди стоящего. Это – борона. Перед первым в колонне становится лицом к нему тот игрок, который вызвался выполнять роль лошади. Он, схватив первого в колонне за руки, дергает резкими рывками всю колонну. Присевшие игроки должны реагировать на рывки «лошади» рывками «бороны», делая для сохранения равновесия прыжки. Кто свалится или отпустит руки, выходит из игры. Тот, кто окажется последним не выбывшим из игры, признается лучшим «зубцом бороны».

Искусная «лошадь» может резким рывком свалить всю «борону». Тогда игра повторяется.

Ведущий (лошадь) не должен дергать колонну, пока все не приготовятся. Если в колонне кто-то отцепился от впереди стоящего или упал, то оставшиеся сцепляются вновь и продолжают игру.

Игра в птиц

На дальних концах площадки чертят ограничивающие ее линии. По жребию выбирают хозяина и коршуна. Остальные игроки – другие птицы. Хозяин стоит с птицами за дальнейшей линией. На площадке в 7—10 м от них находится коршун. Хозяин шепотом сообщает каждому участнику, название какой птицы тот получает в игре. Прилетает коршун и начинает переговоры с хозяином:

– *Здравствуйте, тинк-танк, хозяин!*

– *Здравствуй! Зачем пожаловал?*

– *За птицами.*

– *Гостинца принес?*

– *Принес нюхательный табак (эту фразу можно и заменить, принес семена и т. п.).*

Коршун дает хозяину мешочек. Тот нюхает и чихает (смотрит и вздыхает). Коршун спрашивает у него:

– *Какая у тебя птица?*

– *Ищи сам.*

Коршун называет какую-нибудь птицу. Если такая есть среди играющих, то она переходит или перебегает линию и бежит по площадке, а коршун должен ее поймать (оса-

лить). Птица старается убежать за линию на другом конце площадки. Если ей это удастся, то хозяин по-новому называет ее, и она снова становится среди птиц. Если коршун поймает птицу, то это его добыча. Игра продолжается, пока коршун не переловит всех птиц.

Коршун может гнаться за птицей только после того, как она переступит линию и побежит по площадке. Пойманная птица не играет до конца игры.

Ради интереса, можно дать возможность детям самим выбирать для себя названия птиц. Тогда могут быть совершенно различные, непредвиденные варианты. В этом случае, если коршун долго догадаться не может, какие названия использованы, то ему можно подсказывать, например, называя первые буквы, вторые и т. д.

В эту же игру можно играть с мячом. Название ее тогда слегка меняется – «Игра в птиц с мячом». Правила те же, но коршун теперь может бросать мячом в убегающую «птицу». В этом варианте у плохо бегающего водящего появляется возможность поймать быстро бегающих детей.

Игра во всадники

Играют в основном мальчики. Количество игроков от 5 до 15 и больше.

Чертится круг диаметром 7—10 м. По жребию выбирают двух водящих. Остальные становятся равномерно по линии круга лицом к центру. Оба водящих скачут вне круга на одной ноге наперегонки 10—15 шагов. Победитель влезает на плечи любого из стоящих по кругу игроков, а второй водящий обегает весь круг. Пока он бежит, «седок» должен слезть с плеч одного игрока и сесть на плечи стоящего рядом. Если за время, пока «седок» пересаживается, второй водящий подбежит и осалит его ногой, то бежавший садится на осаленного, а игрок, с которого тот слез, бежит теперь по кругу и старается осалить нового «седока».

Основные правила: Второй водящий может осалить первого только после того, как пробежит полный круг. Салить можно лишь стоящего или хотя бы касающегося земли «седока».

Испытание силы ног

На земле (или на полу) чертят круг диаметром 2,5 м, в него становятся друг против друга 2 игрока. Каждый поднимает правую или левую ногу параллельно земле и прижимает свою ступню к ступне соперника. По команде руководителя игроки начинают, прыгая на одной ноге, выталкивать соперника из круга. Кто заступит ногой за черту круга, считается побежденным.

Не разрешается отрывать ступню от ступни соперника, отпрыгивать вбок и т. п. Можно играть с выходом в следующий круг и так до финала.

Караси и щука

На одной стороне площадки находятся караси, в середине – щука. По сигналу караси перебегают на другую сторону. Щука ловит их. Когда пойманных наберется четыре-пять, они берутся за руки и, встав поперек игровой площадки, образуют сеть. Теперь караси должны перебежать на другую сторону площадки через сеть (под руками). Щука стоит за сетью и подстерегает их. Когда пойманных карасей будет восемь—девять, они образуют корзины – круги, через которые нужно пробегать. Такая корзина может быть и одна, тогда ее изображают, взявшись за руки, 15—18 человек. Щука занимает место перед корзиной и ловит карасей.

Когда пойманных карасей станет больше, чем непойманных, игроки образуют верши – коридор из пойманных карасей, через которые пробегают непойманные. Щука ловит их у выхода из верши. Победителем считается тот, кто остался последним. Ему поручают роль новой щуки.

Ключи

Это одна из разновидностей игры «Уголки».

Играющие распределяются по кружкам (домикам). Водящий – в середине. Он подходит к кому-либо и спрашивает: «Где ключи?» Находящийся в кружке отвечает ему: «Вон там постучи!» – и указывает направление. Когда водящий уходит в указанном направлении, ответивший меняется с кем-нибудь местом, а водящий старается занять одно из мест.

Похожие игры: «Чур от дерева»; одна из разновидностей «Море волнуется».

Колдунчики

У этой игры несколько названий – «Салки с выручалками», «Чай-чай выручай».

Выбирается водящий – колдун (или двое, в зависимости от размеров площадки и количества играющих). Его задача – обездвигить всех игроков. Кого колдун коснется – тот заколдован и стоит на месте (не сходя с него ни на шаг) держа руки в стороны (и тогда может произносить фразу «Чай-чай выручай», пока его не спасут). Но пойманных могут расколдовать другие игроки своим касанием, тогда те свободно продолжают игру. Игра продолжается, пока всех игроков не поймают (заколдуют), или если колдун долго не справляется со своей задачей, его меняют.

Второй вариант этой игры:

Водящий берет маленький мягкий мячик (комоч бумаги), остальные разбегаются по площадке. Задача водящего броском мячика осалить кого-нибудь. Если игрок осален, он замирает на месте. Осаленного может выручить любой игрок касанием руки. Вырученный снова вступает в игру. Его нельзя сразу же салить, а нужно осалить сначала кого-то другого. Если игрок осален в третий раз, выручать его уже нельзя, и он становится новым водящим (а можно играть и до последнего пойманного, осаленные просто продолжают стоять на месте до конца игры). Водящему не разрешается охранять

осаленного игрока (находиться все время возле него). Игрок, выбежавший за пределы условленной площадки, считается осаленным. Он возвращается туда, где пересек границу площадки, и становится там замерев, пока не будет выручен.

Есть еще один вариант. Выбирается два водящих. По сигналу они начинают салить игроков, те замирают на месте. В конце подсчитывается, кто из водящих больше пересалил игроков. Но здесь спасать уже нельзя (хотя можно попробовать и со спасением). Если игроки начинают спорить и путаться, кто кого осалил, то тогда осаленным придется идти в «дом» (башню) того водящего (колдуна), кто их осалил. В конце подсчитывается, в чьем доме больше пойманных игроков.

Похожая игра – «Салки с пролезанием между ног».

Если играем «В чай-чай» то в помощь игрокам дается фраза, которая позволяет звать на помощь. Но если играем в обычные «Колдунчики», то лучше отменить ее, чтобы ребята учились сами видеть, кому нужна помощь.

Колокол

Игра имеет и другие названия – «Колокольчик», «Звон».

Взявшись за руки, играющие образуют круг. Водящий, выбранный по считалке, становится внутри круга. Налегая на руки составляющих круг, он старается разъединить их, приговаривая: «Бов». Повторяет это до тех пор, пока не разомкнет чьи-либо руки, после чего убегает, а двое разомкнувших руки ловят (саят) его. Поймавший становится водящим.

Водящий должен разъединять руки стоящих в кругу без помощи своих рук. Водящего можно салить, пока он не отбежит от круга на условленное расстояние.

Второй вариант этой игры:

Водящий, который стоит в середине круга, закрыв лицо (глаза) руками, склоняется над соединенными руками (воротами) двух игроков и спрашивает:

«Чьи ворота?» Ему отвечают, например: «Петра».

«А это чьи?» – «Тараса» и т. д.

Потом водящий подходит к любым воротам и просит:

«Пустите меня». – «Не пустим!» Он идет еще к двум-трем воротам. Наконец выкрикивает: «Бей, колокол, бей! Тучу разбей!» – и пытается прорваться через какие-нибудь ворота. При удаче убегает, а двое, через ворота которых он провалился, догоняют его. Догнавший становится водящим.

Если водящего не могут догнать три раза, то новый водящий выбирается из догоняющей пары по жребию или считалочке.

Конники-спортсмены

С помощью этой игры можно лучше познакомиться с лошадьми и манерой их передвижения.

На расстоянии 2 м от стены обозначены стойла (в метре друг от друга). Их должно быть на 2—3 меньше, чем играющих. Играющие стоят по кругу правым или левым боком к центру, изображая лошадок. Инсценируется выездка спортивных лошадей. По команде «Шаг коня» лошадки идут, высоко поднимая колени, доставая ими до ладоней (руки согнуты в локтях). Команда «Поворот» – и лошадки поворачиваются кругом, продолжая движение в противоположном направлении. Команда «Рысью» – лошадки бегут; «Шаг коня» – снова идут. Так повторяется 2—3 раза. По команде «В стойла!» все бегут, стараясь занять обозначенное место. Оставшиеся без стойла проигрывают.

Коршун и цыплята

Дети-цыплята, держа друг друга за пояс (или за плечи, как удобнее), становятся цепочкой по 4—6 детей в каждой. Первый – мама-хохлатка. Перед каждой цепочкой – коршун. Курица старается помешать коршуну захватить цыпленка, стоящего последним в звене, она широко разводит руки в стороны, а цыплята стараются быстро перемещаться за курицей, не разрывая цепочки. Если коршуну удастся поймать последнего цыпленка (осалить), то все разбегаются кто куда, а коршун продолжает их ловить.

КОТЯТКИ

На земле (полу) чертят линию – улицу, метрах в шести-восьми перед ней – круг (дом). После этого выбирается кошка. Она заходит в дом, играющие – котятки, подходят к ней на расстояние двух шагов, и кошка спрашивает:

– Котятки-ребятки, вы где были?

Последующий разговор может проходить, например, так:

Котятка: В саду!

Кошка: А что там делали?

Котятка: Цветы рвали!

Кошка: А где же эти цветы?

Количество вопросов и ответов зависит от фантазии и сообразительности играющих. Котятка могут давать несколько ответов, но кошка выбирает один и в зависимости от его содержания задает новый вопрос. Как только котятка при ответе допустят паузу, кошка кричит: «Ах вы обманщики!» – и старается поймать кого-либо из них. Чтобы спастись, котятка должны убежать на улицу, т. е. стать на линию, взявшись за руки. Того, кого кошка поймает, она уводит в дом. Спустя некоторое время к дому подходят остальные котятка, и все начинается сначала.

Игра продолжается, пока кошка не ответит в дом всех котят.

Кошка может начать ловить котят не только тогда, когда они замешкаются, но и в случае неправдоподобного ответа. Если кошка никого не догонит, то уводит в дом того, кто стал на линию последним.

Игра очень напоминает игру «Ловишка».

Кошка и мышка

Играющие, кроме двух, из которых один называется кошкой, а второй мышкой, становятся в круг, взявшись за руки. Мышка становится внутри круга, а кошка снаружи. Кошка должна поймать мышку. Играющие пропускают мышку, поднимая руки, а кошку пытаются задержать, опуская руки. Если кошка поймает мышку, то играющие меняются – выбирается новая пара.

Другие варианты этой игры:

1. Две кошки преследуют одну мышку.
2. Одна кошка преследует двух мышек.
3. Играющие образуют два круга, меньший круг в большем.
4. Играющие образуют два круга и оба круга кружатся: а) оба круга в одном направлении; б) один круг направо, другой налево.
5. Играющие образуют два «разорванных» овала, в большем образуются ворота слева, в маленьком – справа. Кошка может бегать только через ворота, мышка пробегает в любом месте, здесь, желательно назначать не менее 2-х кошек.
6. Играть с речитативом:

*Ходит Васька беленький,
Хвост у Васьки серенький,*

*А бежит – стрела.
Глазки закрываются,
Когти расправляются,
Зубы как игла.
Только мышцы заскребут,
Чуткий Васька тут как тут,
Всех поймают он.*

Пока звучит стишок, дети идут по кругу, последние слова являются сигналом к погоне.

Похожая игра – «Лиса в саду», «Пугало».

«Мышеловка» – идентичная игра, разве что с другим стишком. Так как оба названия очень известны, то оба они находятся на своем месте по алфавиту.

Краски

Эта игра хороша для распределения игроков по командам.

Один из играющих изображает друга, другой врага, третий хозяина, а остальные – краски.

Друг и враг отходят в сторону; играющие образуют круг около хозяина, и тот дает каждому из них название какой-нибудь краски.

В круг входит друг и, подражая звуку колокольчика, говорит:

«Динь, динь, динь!»

Хозяин: «Кто там?»

Друг: «Друг!»

Хозяин: «Зачем пришел?»

Друг: «За краской!»

Хозяин: «За какой?»

Друг отвечает, например: *«За синей»*. Если один из играющих носит название синей краски, то хозяин отвечает: *«Она тут, ищи ее»*.

Друг указывает на кого-нибудь в круге. Если он угадает, то названная краска переходит на его сторону, если же не угадает, то уходит. Уходит он и в том случае, если спрашивает краску, не находящуюся в круге. В этом случае хозяин отве-

чает ему: «Нет».

Потом входит враг:

«Тук, тук!»

Хозяин: «Кто там?»

Враг: «Враг с рогами и горячими пирогами!»

Хозяин: «Зачем пришел?»

Враг: «За краской!»

Хозяин: «За какой?»

Враг называет краску и дальше следует тоже самое, что и у друга.

В круг вступает опять друг, и так продолжается до тех пор, пока не разберутся все краски. Затем хозяин проводит на земле черту, которая отделяет владения друга от владений врага. Друг и враг становятся лицом к лицу, а их краски обхватывают их за талию. Друг и враг берутся за руки над проведенной чертой и начинается перетягивание. Какая команда перетянет всех в свои владения, та и победила.

Для быстроты выбора игроков можно не отгадывать кто какой краской является, а названные краски сразу переходят к тому игроку, который их назвал. Да и диалоги можно сократить.

Красное солнце

Игроки делятся на пары. Одну из них назначают водящей. Остальные пары становятся по кругу лицом к центру, один в затылок другому. Водящая пара обходит по кругу сзади стоящие пары и произносит следующий стих:

*Здравствуй, здравствуй,
Красное солнце,
Приди скорей,
С добром приди,
Тебя мы любим,
Тебя воспеваем.*

С последними словами один из водящих касается плеча стоящего сзади в паре и убегает от него, с ним убегают и его напарник. Они разбегаются в разных направлениях. Игрок, к плечу которого прикоснулся водящий, вместе со своим партнером должен поймать водящих (или одного из них) до того, как они выбегут за границу поля. Если убегающие благополучно миновали пределы поля, то игра продолжается. Если же их поймали, то они встают на место вызванной пары, а те становятся водящими.

Круговая охота

Играют две команды. Каждая размещается по кругу – одна по внешнему, другая по внутреннему. По первому сигналу игроки передвигаются приставными шагами (или скачками) в указанном ведущим направлении. По второму сигналу игроки внешнего круга разбегаются, а игроки внутреннего круга – стараются осалить их – тех, кто стоял напротив, преследуя их по всей площадке. Когда все игроки окажутся пойманными, команды меняются ролями и игра повторяется. Выигрывает команда, которая быстрее осалит соперников.

Кружева

Выбирают двух водящих, один из них челнок, другой – ткач. Остальные встают парами в круг или полукругом лицом к центру. Дети в парах берут друг друга за руки и делают ворота. Челночок встает у второй пары, а ткач у первой. По сигналу ткача челночок начинает бегать змейкой, не пропуская ворота, а ткач его догоняет. Если ткач догонит челночок прежде, чем он добежит до конца полукруга, то он становится челночком. Ребенок, бывший челночком, идет к началу полукруга, выбирает игрока первой пары и встает с ним на противоположном конце полукруга, игрок, оставшийся без пары, становится ткачом.

Если же челночок добежит до последних ворот и не будет пойман, то они с ткачом встают последними, а первая пара начинает игру. Один из игроков первой пары выполняет роль челночка, а второй – ткача.

В игру можно добавить и предметы, например, мешочки. Тогда получится другая игра – «Кружева с мешочком на голове».

Игра проводится точно также, как и обыкновенные «Кружева» только теперь и у ткача и у челнока на голове лежит мешочек, и бегут они, удерживая его на голове (без рук). Если мешочек падает, то игрок должен поднять его, на том же месте, где и уронил, снова положить его на голову

и продолжить бег.

Кто быстрее в командах

Играющие делятся на две равные по численности команды и выстраиваются на лицевых линиях площадки. Размер площадки устанавливается произвольно, от 20 до 60 м в длину и 10—15 м в ширину, которая ограничивается двумя боковыми и двумя лицевыми линиями. Площадка условно делится на две равные части средней линией. Игру по жребию начинает одна из команд. Один из игроков начинающей команды выходит на среднюю линию, делает несколько отвлекающих движений и заступает обеими ногами за среднюю линию, т. е. в зону соперника, затем, повернувшись, бежит на свое прежнее место. Как только игрок первой команды перешел среднюю линию, стоящий напротив игрок срывается с места и старается догнать (коснуться) его до лицевой линии. Пойманного забирают в «плен». Затем на среднюю линию выходит игрок другой команды. Так по очереди играют все.

Команда, забравшая в «плен» больше половины игроков противоположной команды, считается победительницей.

Главное, следить за тем, чтобы убегающий заступал обеими ногами за среднюю линию, а догоняющий не начинал бежать раньше времени.

Кто быстрее в кругу

Посередине площадки обозначается большой круг. Играющие становятся за кругом на расстоянии прямых рук, а водящий – в середине круга. По сигналу играющие начинают забегать в круг и тут же выбегать из него. Водящий старается поймать кого-нибудь из находящихся в кругу. Если ему это удастся, то пойманный становится его помощником и тоже начинает ловить забегających в круг. Каждый пойманный присоединяется к водящим. Игра продолжается до тех пор, пока большинство игроков не станут водящими. Непойманные игроки считаются победителями. Из них выбирается новый водящий.

Похожая игра – «Зайцы в огороде», «Попрыгунчики-воробушки».

Курочка-хохлатка

Один из вариантов догонялок, но для разнообразия и для заучивания стихов очень может пригодиться.

Проводящий изображает курицу, дети – цыплят. Один ребенок сидит в отдалении – это кошка, которая дремлет на солнышке. Курица-мама выходит с цыплятами гулять. Проводящий говорит:

*Вышла курочка-хохлатка,
С нею желтые цыплятки.
Квохчет курочка: «Ко-ко,
Не ходите далеко».*

Приближаясь к кошке, он говорит:

*На скамейке у дорожки
Улеглась и дремлет кошка...
Кошка глазки открывает
И цыпляток догоняет.*

Кошка открывает глаза, мяукает и бежит за цыплятами, которые вместе с курицей-мамой убегают.

Похожие игры: «Зайцы и волк», «У медведя во бору», «Лохматый пес», «Огуречик, огуречик».

Кумушка

Играющие становятся в круг на площадке. Места, где кто стоит, отмечаются (на улице в эту игру играть проще, так как удобнее отмечать места стоящих – ямки, палочки и т. п.). Один из играющих – водящий. Он подходит к кому-нибудь и говорит:

– *Кумушка, дай ключи!*

Тот отвечает:

– *Поди, вон там постучи!*

В это время все, кроме спрошенного, меняются местами. Если водящий успеет занять чье-либо место, то лишившийся его подходит с вопросом к кому-нибудь другому.

Один из вариантов игры (он даже имеет другое название: «Чур от дерева»). Играют точно также, только играют там, где есть деревья, у которых становятся играющие. Водящий стоит в середине и кричит:

– *Чур от дерева!*

Играющие тогда должны менять свои места, а водящий старается занять чье-либо место. Чье место заняли – становится водящим.

Похожие игры: «Уголки», «Ключи».

Курьер

Участники делятся на две равные по силе и весу команды. Игроки каждой из них выстраиваются в колонну по одному на расстоянии 3—4 м один от другого. Каждая команда выбирает своего всадника «курьером» (лучше, если это будет наиболее легкий и ловкий игрок), который становится последним в колонне. Расстояние между игроками в колонне – 8—15 м. По сигналу ведущего курьер вскакивает на коня – на спину последнего игрока своей колонны, и тот бежит к следующему впереди себя игроку (бегущий игрок-конь может поддерживать руками всадника, сидящего на его спине). Здесь конь останавливается, а всадник перепрыгивает на спину следующего в конце колонны игрока (следующего коня). При перескакивании «курьера» игрок, изображающий коня, должен наклонять голову вперед, чтобы всаднику было легче перепрыгнуть на спину стоящего впереди нового коня (хотя, если есть сложности с прямым перелезанием с игрока на игрока, то можно разрешить всаднику сначала спускаться на землю, а потом уже запрыгивать на следующего коня). Таким образом верховая езда продолжается до первого игрока колонны, который должен добежать до финишной линии со всадником на спине.

Побеждает команда, чей всадник первым достигнет финишной линии.

Лабиринт

Довольно сложная игра, но после небольшой тренировки становится очень даже интересной.

Для игры необходимо выбрать ведущего (чью роль обычно выполняет педагог), убегающего и ловящего.

Дети встают четырьмя рядами и берутся за руки. Расстоянии между рядами должно быть таким, чтобы дети могли по команде повернуться на 90 градусов и взяться за руки с детьми из соседнего ряда (направление рядов при этом меняется), но между ними должно оставаться достаточное для бега расстояние. Убегающий и ловящий стоят на одной стороне площадки. Убегающий пытается спастись от ловца, бегая по «лабиринту».

По команде убегающий бежит по лабиринту, а ловящий через некоторое время (2—3сек.) бросается в погоню. Ловящий, как и убегающий, может бегать только между рядами или перебегать из одного ряда в соседний. Оббегать ряды сбоку запрещено.

Ведущий следит за ходом погони и в тот момент, когда убегающему грозит опасность, дает сигнал, по которому дети отпускают руки, поворачиваются на 90 градусов и берут за руки детей из соседних рядов. Направление рядов меняется, отделяя ловящего от убегающего. Когда убегающий достигает конца лабиринта, он должен бежать обратно. Веду-

щий дает сигнал изменить направление рядов, чтобы убегающему не пришлось бежать навстречу ловящему. Игра заканчивается либо поимкой убегающего, либо по истечении определенного времени.

Роль ведущего очень важна, так как именно он определяет ход погони, меняя форму лабиринта.

Лиса в саду

Выбирают двух водящих – лису и садовника. Остальные игроки образуют круг, взявшись за руки. Лиса становится в середину круга, садовник – вне его. Лиса подходит к любому игроку и делает движения рукой, как бы срывая что-то и кладя в рот. Садовник, видя это, спрашивает:

– Что ты там в моем саду делаешь?

– Яблоки кушаю.

– Кто тебе разрешил?

– Никто не разрешил.

После последнего слова «не разрешил» садовник заходит в сад (круг), пролезая под руками стоящих в кругу игроков, а лиса выбегает из сада. Садовник гонится за ней, но только по ее следу (пути), то вбегая в круг, то выбегая из него, пока не поймает лису. Если садовник сбивается с пути, то считается, что лисе удалось убежать. Тогда выбирают новую лису (садовник остается тот же) и игра продолжается. Если же садовник поймает лису, то выбирают новую лису и нового садовника. Лисе разрешается бегать только вблизи круга, не удаляясь далеко в сторону. Игрокам запрещается поднимать руки или приседать, опускать руки, задерживая лису или садовника.

Похожие игры – «Кошка и мышка», «Мышеловка».

Лови последнего

Играющие, за исключением одного, который называется ястребом, становятся в колонну по одному, и каждый берет за талию впередистоящего. Ястреб подбегает к первому, который его спрашивает:

– *Кого тебе?*

Ястреб отвечает:

– *Последнего!*

Первый:

– *Иди, лови его!*

Затем ястреб бежит ловить последнего. Тот, в свою очередь, отделяется от колонны и бежит в другую сторону, стараясь встать впереди первого. Ястреб может бегать то по одной, то по другой стороне. Также и последний. И так они бегают, пока ястреб не поймает последнего, тогда тот становится ястребом, а бывший ястреб встает первым, или последний успеет встать первым, тогда ястреб продолжает водить, пока не пройдет вся колонна.

Похожая игра – «Горелки».

Ловишка

Это игра аналогичная салкам, но здесь задача водящего-ловишки осалить всех играющих – кого осалили, тот выбывает из игры. Игру можно проводить на время, тогда лучший ловишка определяется по тому, кто быстрее переловит большее количество человек.

Немного другой вариант со стихами:

По считалке выбирается ловишка, который встает в центр площадки, остальные дети встают вокруг него в круг, держа друг друга за руку. По сигналу дети начинают движение в правую сторону, повторяя слова:

*Ау-ау-аукаем,
Весну приаукиваем.
Весна! Весна!
Красным – красна!
Весна пришла,
Свет, тепло принесла!
Весну встречаем,
В ловишки играем!
Раз, два, три, лови!*

После последних слов дети врассыпную разбегаются по всей площадке, а ловишка их ловит. Пойманные отходят в сторону.

Еще один вариант:

Кого ловишка поймает, тот начинает также ловить остальных. Затем к ним присоединяется третий, четвертый, пятый пойманный и т. д., пока всех не поймают. Но этот вариант для большое игровой территории, чтобы было где ребятам разбежаться.

Похожая игра – «Котятки», «Пятнашки», «Салки».

Ловишки в двух кругах

Дети делятся на две команды и становятся в два концентрических круга лицом к центру.

Все играющие по показу педагога или ребенка, стоящего во внутреннем кругу, исполняют движения. На сигнал ведущего (свисток, хлопок или по слову «лови») стоящие во внешнем кругу присаживаются, а стоящие во внутреннем кругу ловят тех, кто не успеет присесть. Пойманные занимают места во внутреннем кругу без права ловли. Когда примерно половина стоявших во внешнем кругу перейдет во внутренний, игра кончается, и играющие меняются местами. Ловить можно лишь тех, кто не успел присесть и только после условного сигнала.

В игру можно добавить движение по кругу в одну сторону или в разные.

Ловишки на одной ноге

Все игроки разбегаются по площадке от ловишки. Чтобы спастись от него, играющие должны встать на одну ногу. Стоящего таким образом игрока ловишка салить не может. Но ловишка не должен долго стоять около одного игрока, а игроки не должны постоянно стоять на одной ноге. Как только ловишка убегает, следует встать на обе ноги.

Если ловишка никого поймать не может, то можно усложнить задание для игроков. Ловишка может встать около игрока и сосчитать до 5 (или до 10), а потом уже ловить другого. Если игрок не удерживается и встает на обе ноги, то ловишка сразу его салит. Играют или по времени, или до последнего пойманного.

Игра почти такая же, как «Салки – на одной ноге».

Лохматый пес

Выбирается водящий – Лохматый пес. Он располагается в центре игровой площадки – ложится на траву или садится, кладет голову на руки. Остальные игроки тихонько приближаются к нему по мере произнесения текста:

*Вот лежит лохматый пес,
В лапы свой уткнувший нос.
Тихо, смирно он лежит,
Не то дремлет, не то спит.
Подойдем к нему, разбудим.
И посмотрим, что-то будет.*

Дети начинают будить пса, наклоняться к нему, произнося его кличку (Шарик, например), хлопают в ладоши, машут руками. Вдруг пес поднимается и громко лает (лай – это сигнал убежать). Дети разбегаются, а пес гонится за ними, стараясь кого-нибудь осалить, пока остальные убегают в дом (за обозначенную линию).

Похожие игры – «Зайцы и волк», «Курочка-хохлатка», «У медведя во бору», «Огуречик, огуречик».

Маляр и краски

На расстоянии 20—30 м чертят две параллельные линии. На одной из них стоит скамейка (но можно обойтись и без нее, главное, чтобы ребятам было на что сесть, хоть на траву). Сбоку между линиями чертят круг диаметром 3—4 м — «дом маляра». Выбирают водящего и «маляра», остальные игроки становятся красками.

«Краски» садятся на скамейку или траву (пол) в один ряд. Отослав «маляра» в его дом, водящий распределяет между играющими краски: красную, зеленую, желтую и т. д. По сигналу к водящему (он стоит рядом с красками) подходит «маляр» и спрашивает:

— *Бабушка, бабушка, я пришел за краской. Разрешите взять?*

— *У меня, дружок, красок очень много. Какую тебе дать?*

«Маляр» называет какую-нибудь краску, например красную. Участник игры, получивший название «красная краска», быстро встает и бежит до второй линии. «Маляр» пытается догнать его и коснуться рукой. Если ему это удастся, то он отводит «краску» в свой дом. Если же не поймает, то краска возвращается к себе в дом (на скамейку) и меняет свой цвет. После этого игра продолжается.

Ловить краску можно только до противоположной линии

площадки и «маляр» не имеет права ловить игрока, пока тот не встал со скамейки или с земли.

Похожая игра – «Игра в птиц».

Марш с закрытыми глазами

Этот марш применяется там, где есть возможность воспользоваться большим свободным пространством.

В середину площадки ставят шест (флаг), или ставят кого-нибудь, обозначая цель, до которой нужно добраться. На расстоянии 50—100 шагов от этой цели размещаются полукругом играющие, которым завязывают глаза.

Они по команде ведущего идут вперед (можно с пением или под музыку), стараясь идти одинаковыми шагами (и если есть музыка, то идти в такт) и держать направление к цели. Во время марша играющие должны поднять руки вперед, чтобы ни на кого не наткнуться.

Тот игрок, который после команды «Стой!» находится ближе к цели, считается выигравшим.

Можно играть и без команды «Стой!» Тогда задача учеников подойти как можно ближе к шесту и остановиться самостоятельно. Кто сумеет остановиться ближе всех, тот и побеждает.

Медведи с цепью

На игровой площадке обозначается круг – это берлога, где живут два медведя. Играющие ходят по площадке, наблюдая за берлогой. Медведи ждут удобного случая, выбегают неожиданно на площадку, держась за руки, догоняют играющих. Если они осалили игрока, то громко называют его по имени, берут за руки и быстро убегают в берлогу. Играющие могут выручить друзей: если они догонят медведей и дотронутся до руки одного из них, то медведь отпускает пойманного.

Молоко

Выбирается кот и хозяйка, остальные дети усаживаются (прижав колени к груди и обхватив их руками) в круг на расстоянии полуметра друг от друга. Это кувшинчики с молоком (гладышки). Хозяйка зовет кота:

– *Кис, кис, кис!*

– *Мяу, мяу!* – отвечает кот.

– *Ты где гулял?*

– *Во дворе.*

– *А мышку поймал?*

– *Нет!*

– *Почему?* – спрашивает хозяйка.

– *Молока хочу!*

– *Выбирай гладышку!*

Кот обходит гладышки, дотрагивается до каждой и обливается.

Хозяйка спрашивает:

– *Ну что, выбрал?*

Кот подходит к хозяйке и на ухо, чтобы никто не слышал, сообщает имя выбранного им игрока. Хозяйка говорит:

– *Если сможешь, бери!* – и отворачивается.

Кот снова обходит гладышки, берет каждую за плечи и толкает влево, говоря: «Не хочу, не хочу, не хочу...»

Дойдя до выбранной гладышки, он говорит: «Хочу!» – и неожиданно толкает гладышку вправо. Если она повалится (т. е. игрок, потеряв равновесие, вынужден будет опереться на руку), то выбывает из игры и кот снова начинает переговоры с хозяйкой. Если же игрок, которого выбрал кот, успеет среагировать на его движение и не потеряет равновесие, то кот меняется с ним ролью и игра начинается сначала.

Кот может толкать вправо только того игрока, которого он перед этим назвал хозяйке.

Море волнуется

Другое название – «Фигуры».

Дети «плавают» в море. Произносится стишок:

Море волнуется – раз,

Море волнуется – два,

Море волнуется – три,

Морская фигура на месте замри.

Все дети замирают, а водящий проходит между ними и смотрит, кто шевелится. В конце игры подсчитывается, кто самый выдержанный и стойкий и ни разу не пошевелился.

Или же дети замирают в позах морских животных, а водящий должен пройти и отгадать, кто кого изображает. Этот вариант игры всем хорошо известен еще из сказок.

Похожие игры: «Волшебные елочки», «Совушка», «Паук и мухи».

Мужичек

Один из играющих садится посредине площадки (на траву, стульчик), а другие бегают около него все ближе и ближе, чтобы сидящий мог их достать руками и дразнят его:

*«Мужичек, мужичек!
Стащи нас в ручеек!»*

Тот, кого сидящий коснется рукой, становится мужичком и садится в середину.

Игру можно усложнить тем, что рядом с мужичком будут лежать разные вещи, которые надо стащить. Кто больше стащит, тот и победитель. И всегда надо отличать более смелых детей, но не тех, кто будет поддаваться.

Мы – веселые ребята

Дети становятся на одной стороне площадки за чертой. На середине находится водящий. Играющие хором говорят:

*Мы – веселые ребята,
Любим бегать и скакать.
Ну, попробуй нас догнать!
Раз, два, три – лови!*

После этого все перебегают на другую сторону площадки. Водящий пытается осалить максимальное количество игроков. Желательно сделать 2—3 перебежки и подсчитать пойманных. После чего поменять водящего.

Этот же вариант игры, но под названием «Мы – веселые петрушки».

Дети подпрыгивают с ноги на ногу, идут по кругу и говорят:

*Мы – веселые петрушки,
Любим прыгать и скакать,
Ну, попробуй нас догнать!
Раз, два, три – лови!*

После слова «лови» все дети убегают, а водящий их ловит. Похожие игры – «Два мороза», различные варианты «Пе-

ребежек».

Мышеловка

Другое название «Мышки в доме».

Игроки делятся на две неравные группы. Меньшая группа образует круг – мышеловку, остальные дети изображают мышей. Они находятся за кругом. Дети, стоящие в кругу, составляют мышеловку, они берутся за руки и идут по кругу влево или вправо, приговаривая:

*Ах, как мыши надоели,
Развелось их просто страсть,
Все погрызли, все поели,
Всюду лезут – вот напасть.
Берегитесь же, плутовки,
Доберемся мы до вас
Вот поставим мышеловки,
Переловим всех за раз.*

(Забавно, что дети иногда думают, что последнее слово это «зараз», в чем лучше их переубедить, незачем нам обзываться).

Произнося стишок, дети останавливаются и поднимают сцепленные руки. Мыши вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По сигналу ведущего «Хлоп!» дети опускают руки и приседают – мышеловка захлопнулась. Мыши, не успевшие выбежать из круга, считаются пойманными,

их подсчитывают и ставят в круг. Когда большая часть мышей будет поймана, выбирают других и игра продолжается.

Вместо команды можно использовать музыкальное сопровождение. Пока музыка звучит, мышата бегают, как только выключается, мышеловка закрывается.

Другой вариант стишка и концовки игры:

*Поселились в доме мышки,
Все погрызли, шалунишки.
Мышки, мебель не грызите,
Вы из дома уходите!
Уходите поскорей,
Не пугайте вы детей.
Мышеловки мы поставим,
Быстро вас сейчас поймаем!*

Пока дети, изображающие мышеловку, проговаривают текст, мышки быстро вбегают и выбегают из круга-мышеловки. После слов «Быстро вас сейчас поймаем» мышеловка закрывается – дети принимают положение приседа и опускают сцепленные руки вниз. Мышки, оставшиеся внутри круга, считаются пойманными.

Очень похожая игра «Кошка и мышка».

Не боюсь

Играющие стоят в кругу, не держась за руки. Один игрок в середине круга – водящий.

Дети подпрыгивают на двух ногах, разводя руки в сторону и скрещивая их на груди, одновременно приговаривая: «не боюсь, не боюсь». При приближении водящего играющие останавливаются и скрещивают руки на груди. Если водящему удастся дотронуться до ребенка, стоящего в кругу в тот момент, когда у него руки разведены в стороны, последний считается пойманным, делает шаг из круга и принимает участие в дальнейшей игре, стоя за кругом, пока не отыграется, т. е. при следующей попытке водящего дотронуться до него успеет скрестить руки.

Обычно играют до трех-четырех пойманных детей, потом водящего меняют. Игрокам нельзя стоять со скрещенными на груди руками в тот момент, когда ловящий отошел.

Не дать уйти

На площадке обозначаются линии: две лицевые (начальная, конечная) и две боковые. Между лицевыми линиями расстояние от 30 до 60 м, в зависимости от подготовки играющих, между боковыми 10—25 м (это уже от количества играющих).

По жребию или по общему согласию один из игроков ложится лицом вверх, закрыв глаза, так, чтобы пятки касались начальной линии (если нельзя лечь на траву или чистую игровую площадку, то можно, например, присесть спиной к линии и лучше с закрытыми глазами). Остальные выстраиваются параллельно этой линии в 2 м от ног лежащего, лицом к нему. Один из игроков должен коснуться руками ноги лежащего, после чего все бегут в сторону конечной линии. Лежащий, почувствовав прикосновение, вскакивает и гонится за убегающими, чтобы поймать (осалить) кого-либо. Если он осалит одного из убегающих, то меняется с ним ролью. В случае неудачи снова ложится. Так продолжают игру.

Бег можно начинать также по сигналу проводящего: хлопку, свистку.

За забег можно ловить только одного из убегающих (хотя при наличии сильных игроков можно играть проверяя, кто больше поймает).

Если играют на улице после дождя или на загрязненной

площадке, то исходным положением водящего может быть «упор присев» – наклонив голову до касания коленей.

Огуречик, огуречик

На одном конце площадки – водящий-ловишка, на другом – остальные игроки. Дети приближаются к ловишке прыжками на дух ногах под приговорку:

*Огуречик, огуречик,
Не ходи на тот кончик:
Там мышка живет,
Тебе хвостик отгрызет.*

По окончании слов дети убегают обратно в «дом», а ловишка-мышка, их ловит. Надо только следить за тем, чтобы дети не боялись подходить к ловишке поближе, а заканчивали стишок не далее как в двух метрах от «дома».

Похожие игры – «Зайцы и волк»; «Курочка-Хохлатка»; «Лохматый пес»; «У медведя во бору».

Окружи зверя

Один из играющих изображает медведя и «прячется в берлоге». Остальные изображают охотников. Отыскав медведя, охотники стараются окружить его цепью; если медведь успеет выбежать, охотники бегут за ним и окружают его, сцепившись за руки. Пойманного медведя ведут в клетку. Медведя можно считать пойманным, когда его окружают и возьмутся за руки все участники охоты, или, если им это никак не удастся, то сколькими получится. Медведь не может силой разрывать сцепленные руки игроков и должен только убегать и уворачиваться, нельзя пролезать под руками.

Похожие игры – «Белые медведи», «Невод».

Пастух, овцы и волки

Эту игру иногда называют просто – «Стадо».

Из числа игроков выбирается один пастух и два-три волка, все остальные – овцы. По команде волки пытаются поймать овец (осалить), а пастух – волков (одновременно защищая овец). Осаленные выходят из игры. Игра продолжается, пока волки не поймают всех овец (или лучше играть до одной последней, иначе пастух закрывает к ней все доступы) или пока пастух не осалит всех волков.

Немного другой вариант этой игры:

Дом волка находится в середине площадки, а у овец два дома на противоположных концах площадки.

Овцы громко зовут пастуха:

Пастушок, пастушок.

Заиграй во рожок!

Травка мягкая,

Роса сладкая.

Гони стадо в поле,

Погулять на воле!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку. По сигналу пастуха: «Волк!» овцы бегут в дом – на противоположную сторону площадки. Пастух защищает овец, преграждая путь волку. Все, кого волк пойма-

ет, выходят из игры.

Пастух и стадо

Выбирается водящий – пастух. Остальные дети – овцы. Играть можно по-разному, желательно продумать, как удобнее расставить детей: можно в одной шеренге, пастух стоит сзади, или пастух стоит в центре и т. п. Пастуху завязывают глаза. Он говорит: *«Овечки, овечки, вот и я пришел»*.

Овцы поочередно подходят к пастуху (или отвечают с места): *«Пастух, пастух, сколько мне даешь шагов?»*

Каждый раз пастух называет какое-либо число (до 10). Овца отсчитывает соответствующее число шагов и останавливается.

Когда все овцы разойдутся, пастух спрашивает: *«Где мое стадо?»* Все овцы отвечают: *«Бе, бе, бе...»*, потом замолкают.

Пастух начинает искать овец – идет на их голоса, а овцы стоят на своих местах. Когда пастух дотронется до кого-нибудь, он говорит: *«Овечка, овечка, кто ты?»* Овечка отвечает: *«Бе, бе, бе...»* Пастух должен отгадать, кто это. Если он ошибся, все овцы начинают блеять и кто-нибудь из них возвращает пастуха на исходное место, а сам возвращается на свое место.

Пастух снова спрашивает: *«Где мое стадо?»*, и игра продолжается до тех пор, пока он узнает пойманную овечку. Тогда он снимает повязку и становится овечкой, а овечка – пастухом. Но можно играть и до нескольких пойманных овечек

или даже до последней.

Паук и мухи

В одном из углов игровой площадки обозначается паутина, где живет паук (один из играющих). Остальные изображают мух. По сигналу ведущего все мухи, жужжа, «разлетаются» по игровой территории. Паук в это время находится в паутине. Через 20—30 секунд ведущий дает сигнал «Паук!», мухи замирают на том месте, где их застал сигнал. Паук выходит, смотрит. Того, кто шевелится, он отводит к своей паутине. После трех-четырех повторений игры подсчитывается число пойманных мух. Выбирают нового паука, и игра возобновляется.

Игра очень похожа на «Волшебные елочки», «Совушку», «Море волнуется».

Перебежки четверками

Ребята делятся на четыре команды. Игроки команд располагаются шеренгами за очерченными сторонами квадрата. В каждой команде количество участников должно быть одинаковым. Каждая команда производит расчет по порядку номеров. Ведущий вызывает в любом порядке те или другие номера.

Игроки, номера которых прозвучали, передвигаются снаружи построенного квадрата (справа или слева; передвигаясь обычным бегом, приставными шагами боком или спиной вперед, вариантов может быть множество) и стараются занять свои места. Игрок, занявший свое место в шеренге раньше других, выигрывает.

Вызывать игроков, конечно, необходимо с таким расчетом, чтобы все поучаствовали, но чтобы отбегавшие не расслаблялись, полезно пару раз назвать повторные номера (желательно наиболее равные по силам).

Кроме различных видов передвижений, в этой игре можно использовать и различные исходные положения.

Перепрыгни ручеек

На площадке рисуется (обозначается) ручеек, с одного конца узкий, а дальше все шире и шире (размер следует определять, исходя из возможностей детей).

Детям предлагается перепрыгивать через ручеек, вначале там, где он узкий, постепенно переходя к широкой его части, кто дальше смог добраться, тот и победитель. Эту игру можно считать подготовительный к игре «Волк во рву».

Перетягивание

Двое соревнующихся становятся спиной друг к другу, сцепившись «локтями». Они стремятся перетянуть друг друга через определенную границу (линию). Кто из трех раз побеждает дважды, тот выигрывает. Играть можно на выход в следующий круг. Чтобы затем победители соревновались друг с другом.

Поезда

Играющие выстраиваются в несколько колонн. На расстоянии 5 – 6 м ставятся предметы (стойки, мячи, кегли и т. п.) напротив каждой колонны. Первый в колонне – «паровоз» – по команде учителя обегает предмет, возвращается и, прицепив вагон (второй участник берет первого за пояс), повторяет упражнение. Вернувшись, они берут третьего и т. д., пока не пробегут всей командой. Побеждает та колонна (команда), которая быстрее справится с заданием. При повторении игры колоны выстраиваются в обратном порядке. Во время перебежек нельзя разрывать цепочку «вагонов», иначе «поезд» не дойдет до станции назначения (финиша). Педагог должен учитывать, что впереди нужно ставить наиболее сильных и выносливых детей.

Похожая игра – «Ручей».

Попробуй обгони

Играющие становятся по большому кругу в затылок друг к другу (желательно, чтобы между ними была дистанция 2—3 м). По сигналу все бегут по кругу, стараясь обогнать бегущего впереди с правой стороны. Тот, кого обогнали, выходит в середину круга. Побеждают двое или трое (смотря по условию), оставшиеся последними снаружи линии круга.

То же можно проводить с ходьбой по кругу (но здесь очень сложно будет проследить, чтобы дети именно шли, а не бежали).

Попрыгунчики-воробушки

У этой игры много названий, в зависимости от того, кто стоит внутри круга – «Воробышки и кошка»; «Коршун – воробышки».

На полу обозначают круг, дети становятся вне круга. Выбирается водящий-кошка. Он стоит внутри круга. Кошка должна ловить (пятнать) игроков. Пойманный воробей выходит из игры. Когда кошка поймает трех-четыре воробья, ее меняют. Воробьи выполняют прыжки внутрь круга на двух ногах. И пока они в кругу кошка должна их поймать. Возможно усложнение задания: запрыгивание боком, на одной ноге, спиной вперед и т. п.

Похожая игра – «Зайцы в огороде», «Кто быстрее».

Прерванные пятнашки

Водящему-пятнашке в этой игре нужно громко назвать имя того игрока, кого он хочет запятнать. Но если во время преследования пятнашка видит, что рядом с ним находится другой участник игры, он меняет свое решение, называет его по имени и старается догнать уже нового игрока и запятнать. Запятнанный выходит из игры. Пятнашка может менять свое решение многократно, в зависимости от ситуации. А ребятам следует всегда проявлять бдительность, чтобы не «проспать» тот момент, когда их назовут. Если есть несколько ребят с одинаковыми именами, то можно разрешить пятнашке ловить любого из них.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.