

ИГРЫ «ОРЛЁНКА», СОБРАННЫЕ ВЛАДИМИРОМ АТЯСОВЫМ (Часть 1)

Подвижные игры

Там, где подвижная игра, нет места скуке. Эти игры помогают сделать эмоциональную разведку, лучше познакомиться с ребятами. Подвижные игры всегда требуют от играющих двигательных усилий, направленных на достижение условной цели, оговорённой в правилах. Особенность подвижных игр - их соревновательный, творческий коллективный характер. В них проявляется умение действовать вместе с командой в непрерывно меняющихся условиях. Подвижные игры наиболее полно соответствуют природе детства. Не сомневаемся, что Вы не один раз были участниками и организаторами подвижных игр. Поэтому давайте вспомним вместе, что самое главное в организации таких игр. Каждая игра имеет свою игровую задачу: «догони», «поймай», «найди» и др. Постарайтесь именно ею увлечь ребят, заинтересовать их. Иногда полезно сыграть на самолюбии ребят, выразив «сомнение» в их силе, ловкости. Нарисуйте перед детьми яркую картину предстоящего действия. Не стоит в начале ограничиваться одной лишь дежурной фразой: «А сейчас мы будем играть в...». Организуя подвижные игры, помните, что лучше, если Вы будете в них таким же участником, как и ребята. Каждая игра имеет свои правила. Четко объясните их. Эффективнее это можно сделать, если одновременно с рассказом Вы показываете действия, т.е. создаете образное представление об игре. Пусть кто-то из ребят повторит за Вами то, что потребует особого внимания в игре. Если во время игры правила не выполняются, приостановите игру, сделайте веселый комментарий происходящего и покажите, в чем ошибка. В ходе игры будьте эмоциональны и непосредственны. Подбадривайте ребят. Возможен и шуточный репортаж о происходящем. Если интерес к игре пропадает, попробуйте усложнить правила, это обычно вдохновляет. Но помните: игра является игрой до тех пор, пока она дает действующим лицам широкий набор способов поведения, пока их действия нельзя заранее предугадать. Не пропустите момент, когда игру лучше всего завершить. И еще, для некоторых игр требуется несложный инвентарь, приготовьте его заранее. Хорошо подумайте, где Вам лучше организовать игру. Пусть это будет удобное и безопасное место. Часто для проведения игр надо разбиться на команды, держите для этого в запасе несколько оригинальных считалок.

ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЗАМОК

Играющие делятся на две команды. Первые должны расколдовать «замок», а вторая команда - помешать им в этом. «Замок» 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 окончании 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.

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.

А-РАМ-ШИМ-ШИМ

Водящий стоит в центре круга с закрытыми глазами и вытянутой вперед рукой. Все играющие бегут по кругу со словами:

А-рам-шим-шим,
А-рам-шим-шим,
Арамия-гуся,
Покажи-ка на меня.

На последние слова круг останавливается, и играющие смотрят, на кого указывает рука водящего. Тот, на кого показал водящий, входит в круг и встает спиной к спине с водящим. Все хором произносят: «Раз, два, три». На счет «три» стоящие в центре одновременно поворачивают голову. Если они повернули головы в одну сторону, то выполняют какое-то задание ребят - поют, танцуют, читают и т.д. После этого первый водящий уходит, а второй занимает его место. Если они повернули головы в разные стороны, то никакого задания им не дается, первый водящий уходит, а второй начинает игру с начала. Когда в эту игру играют более старшие ребята, они иногда вводят такое правило. Если в центре мальчик и девочка, и они повернули головы в одну сторону, то они должны поцеловаться. Если же в центре два мальчика или две девочки, то онижимают друг другу руки.

ЗАЯЦ БЕЗ ЛОГОВА

Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это - «логово зайца». Выбираются двое водящих - «заяц» и «охотник». Заяц должен убежать от охотника, при этом он может спрятаться в «логово», т.е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится «зайцем» и убегает от «охотника». Если «охотник» осалит «зайца», то они меняются ролями.

САНТИКИ - САНТИКИ - ЛИМ - ПО - ПО

Играющие стоят в кругу. Водящий на несколько секунд отходит от круга на небольшое расстояние... За это время играющие выбирают, кто будет «показывающим». Этот игрок должен будет показывать разные движения (хлопки в ладоши, поглаживание по голове, притопывание ногой и т.д.). Все остальные играющие должны тут же повторять его движения. После того, как показывающий выбран, водящего приглашают в центр круга. В его задачу входит определить, кто показывает всем движения. Движения начинаются с обыкновенных хлопков. При этом на протяжении всей игры хором произносятся слова «Сантики-сантики-лим-по-по». В незаметный для водящего момент показывающий демонстрирует новое движение, все должны мгновенно его перенять, чтобы не дать возможности водящему догадаться, кто ими руководит. У водящего может быть несколько

попыток для угадывания. Если одна из попыток удалась, то показывающий становится водящим.

ЗДРАВСТВУЙТЕ

Все встают в круг лицом плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из играющих. Водящий и играющий, которого задела, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, онижимают друг другу руки и говорят: «Здравствуйте». Можно еще назвать свое имя. Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

ОТГАДАЙ, ЧЕЙ ГОЛОСОК

Водящий отходит в сторону, пока играющие договариваются, кто будет подавать голос. Затем водящий встает в круг и закрывает глаза. Играющие идут по кругу со словами: «Мы собрались дружно в круг, повернулись разом вдруг, а как скажем «Скок, скок, скок» (эти слова произносит один человек), отгадай, чей голосок». Водящий открывает глаза и отгадывает, кто из ребят сказал «Скок, скок, скок». Если это ему удастся, он меняется с говорившим местами. Можно дать водящему три попытки. Если он все же не угадывает, игра начинается сначала.

ВОДЯНОЙ

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

Дедушка водяной,
Что сидишь ты под водой,
Выгляни на чуточку,
На одну минуточку.

Круг останавливается. «Водяной» встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих. Его задача - определить, кто перед ним. «Водяной»

может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Если «водяной» угадал, он меняется ролью и теперь тот, чьё имя было названо, становится водящим.

ВОРОНЫ И ВОРОБЬИ

На расстоянии 1-1,5 метра чертятся две параллельные линии. От них отмеряется еще 4-5 метров, и прочерчиваются еще по линии. Первые две линии - это линии старта, вторые - «домики». Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий, т.е. на расстоянии 1-1,5 метров. Команд две, одна из них называется «воробьи», а вторая - «вороны». Ведущий встает между командами и называет слова: воробьи или вороны. Если ведущий сказал: «вороны», то вороны догоняют воробьев, которые пытаются убежать за вторую линию, т.е. спрятаться в «домик». Все пойманные воробьи становятся воронами. Если ведущий говорит «воробьи», то воробьи бегут и ловят ворон. Игра может продолжаться до тех пор, пока в одной команде не останется играющих. Или игра идёт определенное количество раз, и тогда побеждает команда, в которой больше играющих.

БЕЛКИ, ОРЕХИ, ШИШКИ

Все ребята встают, взявшись за руки, по три человека, образуя «беличье гнездо». Между собой они договариваются, кто будет «белкой», кто - «орехом», кто - «шишкой». Водящий один, гнезда у него нет. Есть в этой игре ещё и ведущий, который произносит слова: «белки», «шишки», «орехи». Если он сказал «белки», то все белки оставляют свои гнезда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь белкой. Тот, кому не хватило места в гнездах, становится водящим. Если ведущий говорит: «орехи», то местами меняются орехи и водящий, занявший место в гнезде, становится орехом. Водящий и ведущий могут быть разными людьми, а может обе функции выполнять один человек. Ведущим может быть подана команда: «белки, шишки, орехи», и тогда меняются местами сразу все.

ПОЙМАЙ ХВОСТ ДРАКОНА

Ребята выстраиваются в колонну, каждый держит впереди стоящего за пояс. Они изображают «дракона». Первый в колонне - это голова дракона, последний - хвост. По команде ведущего «дракон» начинает двигаться. Задача «головы» - поймать «хвост». А задача «хвоста» - убежать от «головы». Туловище дракона не должно разрываться, т.е. играющие не имеют права отцеплять руки. После поимки «хвоста» можно выбрать новую «голову» и новый «хвост».

НЕВОД

Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих. Двое или трое играющих берутся за руки, образуя «невод». Их задача - поймать как можно больше «плавающих рыб», т.е. остальных игроков. Задача «рыб» - не попасться в «невод». Если «рыбка» не смогла увильнуть и оказалась в «неводе», то она присоединяется к водящим и сама становится частью «невода». «Рыбки» не имеют права рвать «невод», т.е. расцеплять руки у водящих. Игра продолжается до того момента, пока не определяется игрок, оказавшийся самой «проворной рыбкой».

КОТ И МЫШИ

На расстоянии 10 метров чертят две линии: за одной - домик «кота», за другой - домик «мышей». Водящий - «кот» спит в своем домике, а «мышата» идут к нему со словами: Вышли мыши как-то раз Посмотреть который час. Раз, два, три, четыре, Мыши дернули за гири... (В этот момент «мыши» подходят к «коту» и даже могут его потрогать.) Вдруг раздался страшный звон. Побежали мыши вон. После слова «вон» кот просыпается и бежит догонять мышей. Мышки должны спрятаться в своем домике. Те же, кого кот поймал, выбывают из игры или меняются ролями с котом.

КАПКАНЫ

Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные играющие берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По хлопку ведущего капканы захлопываются, т.е. ребята, изображающие капканы, опускают руки. Те играющие, кто попался в капкан, образуют пары и тоже становятся капканами. В этой игре выявляется самый ловкий и быстрый из ребят - тот, кто сумел до конца игры не угодить ни в один капкан.

БЕРЕГ И РЕКА

Эта игра требует от ребят внимательности. На земле чертят две линии на расстоянии примерно в один метр. Между этими линиями - «река», а по краям - «берег». Все ребята стоят на «берегах». Ведущий подает команду: «РЕКА», и все ребята прыгают в «реку». По команде «БЕРЕГ» все выпрыгивают на «берег». Ведущий подает команды быстро и беспорядочно, чтобы запутать играющих. Например: «БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, РЕКА...» Если по команде «БЕРЕГ» кто-то оказался в воде, то он выходит из игры. Выходят из игры также те невнимательные игроки, которые во время команды «РЕКА» оказались на «берегу». Игра продолжается до тех пор, пока не определится самый внимательный участник. Его можно поздравить и начать игру заново.

ВОЛКИ ВО РВУ

На площадке чертится коридор («ров») шириной до 1 метра. Ров можно начертить зигзагообразный, где уже, где шире. Во рву располагаются водящие - «волки». Их немного - всего 2 или 3. Все остальные играющие - «зайцы» - стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться осаленными. Если до зайца дотронулись, он выбывает из игры или становится «волком». «Волки» могут осалить «зайцев» только находясь во рву. «Зайцы» ров не перебегают, а перепрыгивают. Если нога «зайца» коснулась территории рва, это значит, что он «провалился в ров» и в этом случае также выбывает из игры.

БЕЛКИ НА ДЕРЕВЕ

Все играющие - «белки», они должны стоять на дереве (на деревянных предметах) или держаться за дерево. Между деревьями бегают «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.

СЧИТАЛКИ

Все играющие стоят в кругу плечом к плечу и повернувшись лицом к центру. Они рассчитываются по порядку, и каждый запоминает свой номер. Водящий стоит в центре круга, у него нет своего места, но есть номер - например, ноль. Он должен быстро называть два-три номера. Играющие, номера которых назвали, должны занять одно из свободных мест. Если ему это удалось, он берет себе номер игрока, стоявшего здесь до него. Тот, кому места не хватило, становится водящим, и его порядковый номер - ноль.

ПОДМИГИШИ

Все играющие стоят парами по кругу, один игрок за спиной у другого. Руки у всех опущены вниз. На линии круга стоит и водящий. У него за спиной нет партнера. Он должен посмотреть в глаза кому-нибудь из игроков первой линии и подмигнуть. Тот, кому подмигнули, бежит со своего места и встает за спиной водящего. Но у него это может не получиться, потому что игрок второй линии внимательно следит за водящим и если видит, что подмигнули его партнеру, может удержать его. Если он успел это сделать, водящий вынужден подмигивать еще раз, до тех пор, пока его подмигивание не окончится результативно. Если же игрок второй линии не среагировал вовремя и не успел схватить первого игрока, он становится водящим, т.е. встает в первую линию и сам начинает подмигивать. Игра может продолжаться долго, пока не наскучит.

АТОМЫ И МОЛЕКУЛЫ

Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площадке, в этот момент они все являются «атомами». Как известно, атомы могут превращаться в молекулы - более сложные образования, состоящие из нескольких атомов. В молекуле может быть и два, и три, и пять атомов. Играющим по команде ведущего нужно будет создать «молекулу», т.е. нескольким игрокам нужно будет схватиться друг за друга. Если ведущий говорит: «Реакция идет по три!», то это значит, что три игрока - «атома» сливаются в одну «молекулу». Сигналом к тому, чтобы молекулы вновь распались на отдельные атомы, служит команда ведущего: «Реакция окончена». Если ребята еще не знают, что такое «атом», «молекула», «реакция», - взрослый человек должен популярно им объяснить. Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит команда: «Реакция идёт по одному».

Русские народные игры

Весёлые, подвижные игры - это наше детство. Кто не помнит неизменных прятков, жмурок, догонялок, скачек? Когда возникли эти игры? Кто их придумал? Наверное, на эти вопросы нельзя найти точного ответа. Эти игры, как песни и сказки, созданы народом. Они отлично закаляют тело и душу. Игры эти требуют много движений, находчивости, смекалки, ловкости и упорства. Проводятся они обычно на свежем воздухе на открытой площадке. Участвовать в таких играх могут ребята самых разных возрастов. От дошкольников до старшеклассников. Правила их просты и понятны.

САЛКИ

Сюжет этой игры очень прост: выбирается один водящий, который должен догнать и осалить разбежавшихся по площадке игроков. Но у этой игры есть несколько усложняющих ее правила вариантов. Осаленный игрок становится водящим, при этом он должен бегать, держась рукой за ту часть тела, за которую его осалили. Первый же игрок, до которого водящий дотронется, сам становится водящим. Осаленный игрок

останавливается, вытягивает руки в стороны и кричит: «Чай-чай-выручай». Он «заколдован». «Расколдовать» его могут другие играющие, дотронувшись до руки. Водящий должен «заколдовать» всех. Чтобы сделать это быстрее, водящих может быть 2-3 человека.

ПРЯТКИ

Водящий, выбранный с помощью считалки играющими, становится в условном месте с закрытыми глазами. Это место называется «кон». Пока водящий громко считает до 20-30, все играющие прячутся на определенной территории. После окончания счета, водящий открывает глаза и отправляется на поиски спрятавшихся. Если он увидит кого-то из укрывшихся игроков, он громко называет его имя и бежит на кон. В знак того, что игрок найден, надо постучать на кону о стену или дерево. Если найденный игрок добежит до конца и постучит там раньше водящего, то он не считается пойманным. Он отходит в сторону и ждет окончания игры. Водящий должен «застучать» как можно больше спрятавшихся игроков. В следующий раз водящим становится тот игрок, который был найден и «застукан» последним. (Или по решению играющих - первым.) Каждый раз, когда водящий далеко отходит от кона, спрятавшиеся игроки могут незаметно подкрасться к кону и постучать там. В этом случае они не будут считаться обнаруженными.

ГУСИ

На площадке, на расстоянии 10-15 метров чертятся две линии - два «дома». В одном находятся гуси, в другом - их хозяин. Между «домами под горой» живет «волк» - водящий. Хозяин и гуси ведут между собой диалог, известный всем с раннего детства: - Гуси, гуси! - Га-га-га. - Есть хотите? - Да-да-да. - Так летите! - Нам нельзя. Серый волк под горой не пускает нас домой. После этих слов «гуси» стараются перебежать к «хозяину», а «волк» их ловит. Пойманный игрок становится «волком».

ГОРЕЛКИ

Играющие выстраиваются в колонну парами, взявшись за руки. Водящий стоит перед колонной в нескольких шагах, спиной к играющим. Он говорит:

«Гори-гори ясно,
Чтобы не погасло.
И раз, и два, и три.
Последняя пара беги!»

На слово «беги» пара, стоящая последней, должна быстро обежать колонну и встать впереди. Водящий тоже должен стремиться занять одно из мест первой пары. Тот, кому не хватило места, становится водящим. Вместо слов «последняя пара» водящий может произнести: «Четвертая пара», или «Вторая пара». В этом случае всем играющим надо быть очень внимательными и помнить, какими по счету они стоят в колонне.

У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ

На площадке чертят две линии на расстоянии 6-8 метров друг от друга. За одной линией стоит водящий - «медведь», за другой - «дом», в котором живут дети. Дети выходят из «дома» в «лес» собирать грибы и ягоды. Они подходят к медвежьей берлоге со словами:

«У медведя во бору
Грибы, ягоды беру.
А медведь не спит,
Все на нас глядит».

На последних словах «медведь» выскакивает из «берлоги» и старается осалить убегающих в свой дом детей. Осаленный «медведем» игрок становится «медведем».

КРАСОЧКИ

Выбирается водящий - «монах» и ведущий - «продавец». Все остальные играющие загадывают в тайне от «монаха» цвета красок. Цвета не должны повторяться. Игра начинается с того, что водящий приходит в

«магазин» и говорит: «Я, монах, в синих штанах, пришел к вам за красочкой». Продавец: «За какой?». Монах: (называет любой цвет) «За голубой». Если такой краски нет, то продавец говорит: «Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси, да назад принеси!». «Монах» начинает игру с начала. Если такая краска есть, то играющий, загадавший этот цвет, пытается убежать от «монаха», а тот его догоняет. Если догнал, то красочкой становится водящий, если нет, то краски загадываются вновь и игра повторяется.

ЖМУРКИ

Игра проходит на небольшой ограниченной площадке, на которой нет опасных препятствий. Водящему завязывают глаза, или он просто замуривается. Он должен с закрытыми глазами осалить кого-нибудь из играющих. Играющие убегают от водящего, но при этом не заходят за пределы площадки и обязательно подают голос - называют водящего по имени или кричат: «Я здесь». Осаленный игрок меняется ролями с водящим.

АЛЁНУШКА И ИВАНУШКА

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

КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ

Играющие делятся на две группы. Одна изображает казаков, другая - разбойников. У казаков есть свой дом, где в течение игры находится сторож. В его обязанности входит охрана пойманных разбойников. Игра начинается с того, что казаки находятся в своем доме и дают возможность разбойникам спрятаться (10-15 минут). Пока разбойники прячутся, они по

ходу своего движения должны оставлять следы: стрелки, условные знаки или записи, где указывается место следующей отметки, следы могут быть и ложные для того, чтобы запутать казаков. Через 10-15 минут казаки начинают поиски. Игра заканчивается тогда, когда все разбойники пойманы, а пойманным считается тот, кого увидели казаки. Игру лучше проводить на большой, но ограниченной какими-либо знаками территории. По окончании игры казаки и разбойники меняются ролями.

УДОЧКА

Удочка - это скакалка. Один её конец в руке «рыбака» - водящего. Все играющие встают вокруг «рыбака» не дальше, чем на длину скакалки. «Рыбак» начинает раскручивать «удочку», пытаясь задеть ею по ногам играющих. «Рыбки» должны уберечься от «удочки», перепрыгнув через неё. Чтобы «рыбки» не мешали друг другу, между ними должно быть расстояние примерно в полметра. «Рыбки» не должны сходить со своих мест. Если «рыбаку» удалось поймать «рыбку», т.е. дотронуться «удочкой», то место «рыбака» занимает пойманная «рыбка». Необходимо соблюдать два условия: скакалку можно крутить в любую сторону, но нельзя поднимать ее от земли выше чем на 10-20 сантиметров.

КОШКИ-МЫШКИ

Для игры выбираются два человека: один - «кошка», другой - «мышка». В некоторых случаях количество «кошек» и «мышек» может быть больше. Это делается для того, чтобы оживить игру. Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки - «ворота». Задача «кошки» догнать (дотронуться рукой) «мышку». При этом «мышка» и «кошка» могут бегать внутри круга и снаружи. Играющие стоящие в кругу сочувствуют «мышке» и чем могут помогают ей. Например: пропустив через «ворота» «мышку» в круг, они могут закрыть их для «кошки». Или если «мышка» выбегает из «дома», «кошку» можно там запереть, т.е. опустить, закрыть ворота. Игра эта не проста, особенно для «кошки». Пусть «кошка» проявит и умение бегать, и свою хитрость, и сноровку. Когда «кошка» поймаёт «мышку», из числа играющих выбирается новая пара.

ТИШЕ ЕДЕШЬ

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Задача играющих - как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим. Но дойти до водящего не просто. Играющие двигаются только под слова водящего: «Тише едешь, дальше будешь. Стоп!» На слово «стоп» все играющие замирают. Водящий, стоявший до этого спиной к играющим, поворачивается и смотрит. Если в этот момент кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придется уходить назад, за черту. Водящий может сместить замеревших ребят. Кто рассмеётся, также возвращается за черту. Игра продолжается. Кто же сумеет занять место водящего?

АЛИ-БАБА И РАЗРЫВНЫЕ ЦЕПИ

Играющие делятся на две команды и встают, взявшись за руки лицом к команде противника, на расстоянии 5-7 метров. Игру начинает одна из команд словами: «Али-Баба!». Вторая команда хором отвечает: «О чем, слуга?». Вновь говорит первая команда: «Пятого, десятого, Сашу нам сюда!». При этом называется имя одного из игроков команды противника. Названный играющий оставляет свою команду и бежит к команде противника с целью разорвать цепь, т.е. расцепит руки игроков. Если ему это удаётся, он забирает в свою команду игрока, расцепившего руки. Если цепь не разорвалась, то он остаётся в команде противника. Игру команды начинают по очереди. Побеждает та команда, в которой через определенное время будет больше игроков.

12 ПАЛОЧЕК

Для этой игры нужна досочка и 12 палочек. Досочку кладут на плоский камень или небольшое бревнышко, чтобы получилось подобие качелей. Все играющие собираются около этих «качелей». На нижний конец кладут 12 палочек, а по верхнему один из играющих ударяет так, чтобы все палочки разлетелись. Водящий собирает палочки, а играющие в это время убегают и прячутся. Когда палочки собраны и уложены на досочку,

водящий отправляется искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры. Любой из спрятавшихся игроков может незаметно для водящего подкрасться к «качелям» и вновь разбросать палочки. При этом, ударяя по дощечке, он должен выкрикнуть имя водящего. Водящий вновь собирает палочки, а все играющие снова прячутся. Игра заканчивается, когда все спрятавшиеся игроки найдены и при этом водящий сумел сохранить свои палочки. Последний найденный игрок становится водящим.

СЛОН

В этой игре участвуют две команды мальчиков по 6-8 человек. Одна из команд должна выстроиться в колонну. Каждый играющий нагибается, прижимает голову к поясу впереди стоящего и при этом держится за него руками. Эта команда - «слон». Вторая команда должна «взобраться» на слона. Это делается так. Первый играющий встает со стороны «слонового хвоста», разбегается и, оттолкнувшись о спину последнего игрока - «слона», делает как можно больший прыжок на слоновью спину». Он должен «приземлиться» так, чтобы не упасть со «спины» и даже не коснуться земли ногами. Затем прыжки совершают все остальные игроки из команды «наездников». Если кто-то из них не удержался и свалился со «слона», то игра прекращается, и команды меняются местами. Если же все прыгнули удачно, и никто не упал, то «слон» должен пройти с наездниками 8-10 метров. Если это «слону» удалось, то игра также прекращается, и команды меняются местами. Игра требует не только ловкости, но и мужества, ведь прыжки порой причиняют боль игрокам как той, так и другой команды.

Игры с эстрады

Вам, наверное, знакома такая ситуация: отряд или класс, школа или лагерь собрался в зале перед началом дела. Чем их занять? Мы советуем организовать игру. Она Ваш помощник. Каждый из ребят пришел с разным настроением, все пока разобщены. Игра с эстрады позволит Вам сконцентрировать внимание ребят, создать необходимый эмоциональный фон. Организуя игру, Вы, по сути дела, предлагаете ребятам совместную деятельность, достигаете эффекта коллективного сопереживания. А это значит - подготавливаете к восприятию предстоящего дела. Не забудьте,

что игры с эстрады - это, прежде всего, хорошо организованное общение с залом. Перед началом любой Вашей игры поприветствуйте друг друга каким-нибудь оригинальным способом, скажите вначале шутку, улыбнитесь, это важно для ребят. Можно устроить перекличку отрядов, или пусть ребята хором скажут свои имена одновременно и быстро, а Вы «определите», кого еще нет. Теперь можно начинать игру. Только надо помнить об особенностях таких игр. Вспомним их вместе. Итак, самое главное - с чего начать? Попробуйте создать установку на игру, как на нечто необычное. Пусть это будет для ребят проверкой их смелости, внимательности, быстроты реакции. А может Вы, как ведущий будете соревноваться со всеми ребятами одновременно? Только не стоит начинать так: «Сейчас мы будем играть в игру...» Это сразу лишит интриги Ваше общение. Все Ваши слова, жесты должны быть убедительны, будьте эмоциональны и артистичны. Все может произойти примерно так: Вы неожиданно просите всех очень быстро повернуть голову направо, а THEN налево. И тут искреннее удивление на Вашем лице должно убедить ребят в том, что произошло нечто странное, из ряда вон выходящее. Не меньшее, чем землетрясение. Вы же сообщаете, что перепутали лево и право! Причина этого - невнимательность. Предложите ребятам потренировать свою внимательность и быстроту реакции. В этом вам помогут игры: «Поехали», «Пожалуйста» и другие. После оригинального, творческого, веселого начала не забывайте творить и импровизировать на протяжении всей игры. Живо реагируйте на настроение зала. Если в аудитории есть ребята, которые популярны среди присутствующих, сделайте их непосредственными участниками игровых событий. Например, во время запуска космической ракеты, сообщите, что бортинженером и по совместительству космококом назначается Петров. Это обязательно вызовет оживление в зале. Ещё бы! Петрова знают все. А если Николаеву, которую тоже знает весь коллектив, Вы назначите руководителем центра управления полетом и доверите ей нажать заветную кнопку запуска - а это будет её собственный нос - рёв настоящего космодрома Вам обеспечен. Так что смело обращайтесь лично к сидящим в зале, комментируйте их игровые действия. Немного юмора и даже иронии при этом не повредит. Но помните главное, нельзя обидеть человека. И ещё, в ходе Вашей работы с залом организуйте соревновательные ситуации. Это очень соответствует сути игрового действия, помогает включить в игру всех. А сделать это очень просто. Поделите зал на две части. Назовите посмешнее эти команды. Скажем, «Цыбуля» и «Барабуля». Попробуйте с командами произнести эти названия хором. У кого лучше, дружнее? В ходе игры смотрите, кто

выполняет Ваши задания веселее, четче. Можете «болеть» по очереди за каждую команду. Проверено: такое соперничество очень помогает организации игры, создает особую эмоциональную атмосферу. Не забудьте, что лучше всего завершить игру, когда эмоциональные переживания находятся в своей высшей точке. И пусть во всем Вам не изменяет чувство меры. Ну, что ж, начнем игру. Какую? Выбирайте.

КАРТОШКА

Предложите ребятам проверить внимательность, наблюдательность и быстроту реакции. Это очень просто сделать. Пусть на любой Ваш вопрос ребята отвечают: «Картошка». Вопросы могут быть обращены ко всем, а иногда лучше спросить одного. Например: «Что у тебя на этом месте?» (показав на нос). Реакцию нетрудно представить. Кто ошибся - выходит из игры. Не забудьте самых невнимательных после первых двух вопросов простить, иначе Вам не с кем будет продолжать игру. Вот несколько вопросов, которые можно задать: Что вы кушали сегодня на обед? - А что вы хотели бы съесть на ужин? - А кто это опаздывает и сейчас входит в зал? - Что привезла вам в подарок мама? - О чем вы мечтаете ночью? - Как зовут твою любимую собаку? ... и так далее. Победителям - самым внимательным ребятам - вручите в конце игры шуточный приз - картофелину.

ПОЛ, НОС, ПОТОЛОК

Эта игра также является хорошей проверкой внимательности. Она очень проста, ее правила легко объяснить. Правой рукой покажите на пол и назовите: «Пол». Затем покажите на нос (лучше будет, если Вы его коснетесь), скажите: «Нос», а потом поднимите руку вверх и скажите: «Потолок». Делайте это не торопясь. Пусть ребята показывают с Вами, а называть будете Вы. Ваша цель запутать ребят. Скажите: «Нос», а сами покажите в это время на потолок. Ребята должны внимательно слушать и показывать правильно. Хорошо, если Вы весело прокомментируете происходящее: «Я вижу, у кого-то в четвертом ряду нос упал на пол и там лежит. Давайте поможем найти отвалившийся нос». Игра может повторяться несколько раз с убыстрением темпа. В конце игры можно торжественно пригласить на сцену обладателя «самого высокого в мире

носа».

ФУТБОЛ

А теперь встречаемся на «стадионе». Предложите ребятам небольшую футбольную разминку. Делается это просто. Вы - ведущий - говорите слова: «Над полем футбольным взвевается флаг, играют команды...» Одна часть зала хором скандирует «Динамо», другая вторит ей: «Спартак». Не надейтесь наивно, что ребята сразу и охотно поддержат игру и будут выкрикивать требуемые слова. Конечно, нет. Нужно разбудить в них спортивный азарт. А для этого разделите зал на болельщиков (фанатов) «Спартака» и «Динамо» (правая и левая половина), сделайте это с согласия детей. Назначьте на каждой трибуне главного болельщика - мальчишку, который пользуется авторитетом у ребят. Он сможет стать Вашим помощником. По рядам распределите роли: пожилых болельщиков, которые кричат хрипло и кашляют, молодых болельщиков со стальными голосами и даже визжащих фанатов-девочек. Не требуйте выполнять Ваши команды, а иронично просите об этом. Проскандируйте все вместе какие-то лозунги, проверьте, у кого это получается лучше, у «динамовцев» или «спартаковцев». Сделайте вид, что Вы не разобрали, кто кричит громче, и попросите ещё раз «организованно поорать». Как только Вы почувствуете, что зал включился в игру, начните сначала: «Над полем футбольным взвевается флаг...» и Вы увидите, что на этот раз получится звонкое «Динамо» и напористо «Спартак». Начинаем матч. В футболе есть правила, будут они и у нас. Если Вы поднимаете вверх руку с раскрытой ладонью, то болельщики хором должны крикнуть: «Штанга». Если рука вверх, но сжата в кулак, то это «Гол!» А если Вы обеими руками показываете на пол, то болельщики должны знать, что это «Мимо». А теперь Вы договоритесь, что для спартаковцев Вы будете подавать команды правой рукой, а для динамовцев - левой. Если ребята все поняли, начинайте репортаж о матче двух команд. Например: «Вот к воротам динамовцев приближается центрфорвард, удар! (Вы поднимаете вверх раскрытую руку, ребята кричат «Штанга».) Ещё удар - опять раскрытая рука - «Штанга». И еще удар! (опускаете руки вниз - «Мимо».) Да, не везет сегодня спартаковцам, а мяч тем временем уже у их ворот...» Так Вы комментируете ход матча, называя при этом фамилии игроков, которые очень похожи на фамилии известных всему лагерю ребят. Ускоряйте темп комментария и игры, поддерживайте высокий

эмоциональный накал. Когда игра начнет утомлять ребят, подведите итоги матча и поблагодарите великолепных болельщиков.

ПОЖАЛУЙСТА

Это волшебное слово мы говорим тогда, когда о чем-нибудь просим. Попросите ребят выполнять все Ваши команды, но при условии - вы будете предельно вежливы - после команды Вы скажете слово «пожалуйста». Если Вы это слово не скажете, команда не выполняется. Если договорились, то можно начать. Итак, «Поднимите правую руку вверх, пожалуйста... Левую руку тоже поднимите, вверх, пожалуйста. Пожалуйста, сцепите руки... и теперь дружно расцепите...» Увидели, сколько в зале невнимательных? Весело прокомментируйте итоги игры. Можете повторить её с другими командами ещё несколько раз.

ЁЖИКИ

А эта игра-кричалка помогает успокоить зал, если в этом есть необходимость. Вы убедительно попросите мальчиков собрать в кулак все свои силы и сосредоточиться, потому что это испытание для настоящих мужчин. Вы обращаетесь с просьбой к девочкам, собрать в ладонь все свои душевные силы, т.к. это испытание на женское достоинство. Все сидящие в зале должны повторять за Вами слова, изображая некоторые из них движениями рук: Прибежали, прибежали (имитируете движение бегуна). Ёжики, ёжики, Наточили, наточили (изображаете руками заточку) Ножики, ножики, Прискакали, прискакали (делаете скачущие движения) Зайчики, зайчики. Ну-ка, вместе, ну-ка дружно: Девочки! - Мальчики! Последние слова девочки и мальчики кричат отдельно. Вы определяете, кто громче. Игру можно повторить, но в конце пусть будет не просто крик, а крик «шёпотом». Кто тише?

ПОЕХАЛИ...

Предложите ребятам вспомнить, где расположены на их лице нос, глаза, губы, где находятся другие части тела. Не забыли? Реакция зала однозначна: недоумение, веселье, остроты-реплики. А теперь мы

проверим, так ли это. Совершим путешествие по самому себе. Все должны хлопать по коленям и хором проговаривать: «Поехали, поехали, поехали...» При этом игроки смотрят на ведущего и смотрят на него. Он, прерывая «движение», называет и показывает части тела (затылок, нос, рот, рука, глаза и т.д.). Ребята вслед за ведущим должны показать у себя ту же часть, которую он назвал. Нужно быть внимательным, т.к. может прозвучать слово «ухо», а Вы в это время вслед за ведущим поглаживаете себе живот. Или ведущий говорит: «Затылок», а показывает на лоб. Кто самый внимательный? Давайте узнаем: «Поехали, поехали, поехали... Ухо. Поехали, поехали, поехали... Ухо соседа. Поехали, поехали, поехали...» Во многом успех игры зависит от остроумного комментария.

КТО? С КЕМ? КУДА? ЗАЧЕМ?

Эта игра позволяет проверить быстроту реакции. Вы легко сможете объяснить ребятам условие. А они таковы: Все, на кого Вы показываете, должны мгновенно среагировать и ответить на Ваш вопрос. Вот и всё. Только при этом отвечать нужно словами, начинающимися на одну букву. Например, на букву «М». Вы: Кто? 1 ребенок: «Мама» Вы: С кем? 2 ребенок: «С Машей» Вы: Куда? 3 ребенок: «В Москву» Вы: Зачем? 4 ребенок: «За молоком» Вы объявляете очередную букву, быстро задаете вопросы и показываете, кому они адресованы. На размышление - доли секунды. Представьте только, какие в этой игре могут получаться оригинальные и веселые сочетания вопросов и ответов. Подбадривайте нерасторопных, смейтесь над удачными ответами, получайте искреннее удовольствие от этой игры. Пусть всем будет хорошо и весело.

СЧЁТ СТИХОТВОРЕНИЯ

Предложите ребятам заняться арифметикой. Каким образом? Очень просто. Сосчитаем все вместе от одного до десяти. Кажется, никто не ошибся. А теперь давайте усложним счёт. Для этого нам понадобится вспомнить стихи Агнии Барто, например, про бычка, который идёт и качается. Прочитайте это стихотворение сначала сами, а потом вместе с детьми. Получается, что вы все вместе и умеете считать, и знаете стихотворение. А теперь попробуйте это сделать одновременно: и читать, и считать. У вас должно получиться так: «Идет - раз, бычок - два, качается

- три, вздыхает - четыре, на - пять, ходу - шесть, ой - семь, доска - восемь, кончается - девять, сейчас - десять, я - одиннадцать, упаду - двенадцать. Чувствуете, как тяжело делать эти два простых дела одновременно? Давайте попробуем ещё раз, но теперь «просчитаем» Мишку, которого уронили на пол. Внимательно слушайте, как будут считать ребята. Постарайтесь шутливо прокомментировать особенно «удачные» ошибки. Морально поддержите тех, кто не справляется. А теперь устраивайте экзамен по арифметике. Экзамен будут сдавать две команды - правая и левая. У одних будет экзаменационный счёт по стихотворению «Наша Таня», у других - по «Зайку бросила хозяйка...» Создайте дух соревновательности между экзаменуемыми командами. Пусть экзамен получится не только строгим, но и весёлым.

Считалка ? Считалка... Считалка!

С чего начинается игра? Обычно для того, чтобы начать игру, выбирают ведущего, или водящего, а в некоторых случаях делятся на команды. Понаблюдайте за играющими ребятами, вспомните свое детство, и Вы увидите, как быстро и весело это происходит. А помогают в этом считалки. Наверняка Вы знаете не одну. Например, эту:

На златом крыльце сидели Царь, царевич, Король, королевич, Сапожник, портной. Кто ты будешь такой? Выходи поскорей, Не задерживай добрых И честных людей.

Обычно считалку говорит один из играющих. Все остальные становятся вокруг. Считают, как правило, по часовой стрелке. Ведущий, произнося слова из считалки, указывает на игроков. Если слова длинные, то их можно делить на слоги. Перед считалкой ребята договариваются, кто будет водить: тот, кто по считалке выйдет первым, или тот, кто останется последним, когда выйдут все остальные. Считалки бывают разные: смешные и не очень, длинные и короткие, с понятным всем текстом или с набором никому не понятных слов. И в каждом городе, в каждой деревне есть свои любимые считалочки, не похожие на другие.

Тара-Мара в лес ходила, Шишки ела, нам велела. А мы шишки не едим, Таре-Маре отдадим.

Шла собака темным лесом За каким-то интересом. Инте-инте-интерес,

Выходи на букву «С». Буква «С» не подошла, Выходи на букву «А». Буква «А» не нравится, Выходи, красавица.

Катилась мандаринка По имени Иринка, Кто её найдет, Тот и вон пойдёт.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Выплывает белый месяц, А за месяцем луна.
Мальчик девочке - слуга. Ты подай-ка мне карету, А я сяду и поеду, Я поеду в Петроград Выбирать себе наряд, Синий, красный, голубой -
Выбирай себе любой.

Кады-Мады, неси воды. Корове пить, Тебе водить.

Эй, Иван, полезай в стакан, Отрежь лимон и выйди вон.

Я вареньице варила, Себе пальчик отварила, Никому я не скажу, Что без пальчика хожу.

Катится горох по блюду, Ты води, а я не буду.

1, 2, 3, 4, Мы живем в большой квартире. И, конечно же, у нас Есть и ванна, есть и газ. Можно в баню не ходить, Вот и всё, тебе водить.

Тучка - белый парашют, Очень я тебя прошу, Отведи мою беду, Позови мою звезду. Пусть она, как светлый разум Луч пошлет на землю сразу. Пусть дрожат мои враги. Кто не верит - тот беги.

Солнце спряталось за гору, Зайка в лес, А мышка в нору. Кто остался на виду - Убегай, водить иду.

Затем спички выставляются из кулака ровными концами, и все тянут жребий. «Длинные» - одна команда, «короткие» - другая.

Дора, Лора, помидора, Мы в лесу поймали вора. Стали думать и гадать, Как нам вора наказать. Мы связали руки-ноги И пустили по дороге. Он шел, шел, шел И корзиночку нашел. В этой маленькой корзинке Есть помада и духи, Ленты, кружева, ботинки, Что угодно для души. Говори поскорей, Не задерживай добрых И честных людей.

На златом крыльце сидели: Мишки Гамми, Том и Джерри, Скрудж Мак Дак и три утенка. Выходи, ты будешь Понка!

Раз, и два, и три, четыре. Меня грамоте учили - Не читать и не писать,

Только по полу скакать. Я скакала, я скакала, Себе ноженьку сломала. Меня мама увидела И веревкой отхлестала. Меня папа увидал И за доктором послал. Доктор едет на коне, Балалайка на спине, А гитара на носу: Доктор любит колбасу.

Шел баран по крутым горам, Вырвал травку, Положил на лавку, Кто возьмет - тот и вон пойдет!

Аты-баты, шли солдаты. Аты-баты, на базар. Аты-баты, что купили? Аты-баты, самовар. Аты-баты, сколько стоит? Аты-баты, три рубля! Аты-баты, он какой? Аты-баты, золотой! (Аты-баты, пять рублей. Аты-баты, аты-баты, Выходи от нас скорей.)

Рита-та, куда ходила? Рита-та, на рынок. Рита-та, чего купила? Рита-та, ботинок. Рита-та, зачем тебе? Рита-та, кататься. Рита-та, ты упадешь. Я буду держаться.

Шла лисичка вдоль тропинки И несла грибы в корзинке: Пять опят и пять лисичек Для лисят и для лисичек.

Вышел месяц из тумана, Вынул ножик из кармана. Буду резать, буду бить - Все равно тебе водить!

Мы предложили вам игры. Чаще играйте с детьми. Такова природа детства: не только малышей, но и подростков, старших ребят характеризует повышенная эмоциональность и любознательность, стремление проверить, испытать силу и ловкость, Желание фантазировать, открывать тайны. Без игры детям скучно, не интересно. Берите эти игры и используйте в своей работе. Но помните: игра - дело серьезное! Успехов вам!

МЦ «Вариант» г. Кострома Авторы-составители Андрей и Любовь Тимонины

Игры в кругу

ЗЕМЛЯ - ВОДА - НЕБО

У этой игры есть другое название «Зверь - рыба - птица». В ней участвуют

7-40 человек. Играющие садятся или становятся кругом к центру лицом. В центре - ведущий с мячом (лучше набивным). Ведущий произносит одно из слов, содержащихся в названии игры, и тут же бросает мяч в руки любому игроку. Тот должен поймать мяч и назвать соответствующее животное. Например, он называет слово «волк» или «медведь», если ведущий произнес слово «земля» («зверь»). Затем игрок возвращает ведущему мяч. Если он не успел назвать, неправильно назвал животное или не сумел поймать мяч, то получает штрафное очко либо отдает фант (любой мелкий предмет). Ведущий кидает мяч все новым игрокам, стоящим в разных сторонах от центра. Он старается охватить всех участников игры. Ведущий может кинуть мяч даже дважды подряд одному игроку.

СЛУХИ

В настоящее время эта старинная русская игра известна под названием «Испорченный телефон». В ней участвуют 5-10 человек. Они садятся в ряд или полукругом. Одного из играющих выбирают ведущим. Он сидит первым в ряду, придумывает любую фразу и тихонько шепчет ее на ухо рядом сидящему игроку. Тот тихо сообщает её следующему игроку и т.д. Затем ведущий подходит к тому, кто сидит последним в ряду, и спрашивает, что ему передали. Тот громко повторяет, что он услышал. Почти всегда с первоначальной фразой происходят удивительные превращения. Например, ведущий сказал: «Таня же ребенок совсем». А тот, кто сидел последним в ряду, сообщил: «Там жеребенок в овсе». Конечно, ведущий и старался придумать фразу с «подвохом», чтобы её можно было понять в каком-нибудь другом смысле. Чтобы выявить, кто первым исказил фразу ведущего, он просит повторить, что услышал не только тот, кто сидит в последнем ряду, но и второй от конца, третий и т.д. Участник игры, первый исказивший слова ведущего, пересаживается в самый конец ряда. На освободившееся место садится ведущий. Новым ведущим становится тот, кто оказался теперь первым в ряду. Изредка встречается, что фраза доходит до конца ряда без искажений. Тогда прежний ведущий ещё раз начинает игру. Правила. Передавать фразу надо на ухо и так, чтобы другие не слышали. Но говорить нужно отчетливо, не искажая слов нарочно. Нарушивший это правило садится последним в ряду. Нельзя переспрашивать и говорить бессмыслицу.

ДА И НЕТ НЕ ГОВОРИТЕ

В игре участвуют 5-30 человек. Её участники выбирают ведущего. Он говорит: Вам прислали сто рублей. Что хотите, то купите, Но чёрный с белым не берите, Да и нет не говорите. Затем ведущий начинает беседу с одним из участников игры, задавая коварные вопросы, например: - Вы, конечно, знаете, какого цвета трава? (по правилам отвечать «да» нельзя, иначе придется отдать ведущему фант.) - Знаю, - отвечает находчивый игрок и радуется, что «не попался». - А какого цвета небо? Какого цвета снег? - Небо голубое. Снег белый. Ой, я ошибся. Про снег надо было сказать: такого цвета, как мел. Тому, кто неправильно ответил на вопрос, приходится отдать фант. Ведущий беседует со всеми игроками, стараясь их «подловить». Если ему удалось собрать несколько фантов, участники игры начинают их разыгрывать. Если ведущий не получил ни одного фанта, то ведущим становится кто-то другой. Правила. Нельзя подсказывать отвечающему. Часто договариваются не смеяться при любых вопросах, ответах, неожиданных комических ситуациях. Засмеявшийся отдаёт фант.

Масленичные игры

ЦАРЬ ГОРЫ

Есть древний и прямо-таки неискоренимый обычай у парней, собравшихся вместе. Как только попадаете им невысокая горка, холмик, кто-нибудь наиболее боевой взбирается на самый верх горки и с вызовом кричит: «Я царь горы!» Да и позу принимает гордую, вызывающую. Тут парни со всех сторон бросаются на штурм горки. Каждый старается занять самый её верх и свергнуть самозванного царя. Разгорается весёлая стремительная борьба. Не принято сражаться слишком серьёзно, схватываться в настоящей борьбе. Парни преимущественно толкают или стягивают друг друга со склонов горки, избегая ударов, резких толчков и других грубых приёмов. И вот уже очередной «царь» по дружный смех кубарем катится с горки. Однако и он доволен: побыл-таки «царём горы». Чтобы провести эту народную игру, из снега делают горку. Участников игры не должно быть одновременно больше 10-15 человек. В ней не принимают участие вместе со старшими ребятами младшие подростки. Для них лучше

провести игру отдельно. Победитель - тот, кто дольше других продержался на вершине горы после возгласа «Я царь горы!». Можно вручить небольшие шуточные призы тем, кто побывал «царём горы». Это снимает излишнее соперничество. Ведь надо помнить, что проводится не спортивное первенство, а весёлая народная игра.

ДВА МОРОЗА

Для игры требуется небольшая площадка размером 6×12 м. Её границы обозначают палочками, флажками, комками снега и т.п. Желающие участвовать в игре собираются на одной из коротких сторон площадки. На её середину выходят водящие - два Мороза. Подбоченься, они обращаются к собравшимся: - Мы два брата молодые, два Мороза удалые. - Я Мороз - Красный нос, - объявляет один. - Я Мороз - Синий нос, - представляется другой и спрашивает с напускной угрозой в голосе: - Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься? Ребята обычно уже знают, что тут надо ответить хором: - Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз! Старшие ребята, бывает, стесняются декламировать хором. Достаточно, если хоть кто-то из играющих (это может быть один из организаторов игры) произнесёт ответ Морозам и первым бросится бежать, увлекая за собой всех остальных за противоположную границу площадки, куда Морозы не могут забегать. Иногда никто не решается на это. Тогда один из Морозов объявляет, что все, кто не побежит на счёт «три», будут заморожены. - Раз, два, три! Все бросаются перебегать площадку, а Морозы стараются их осалить рукой. Осаленный должен остановиться, расставив руки в стороны и замерев без движения, как «замороженный». «Разморозить» его могут другие игроки, коснувшись рукой. Тогда он бежит вместе со всеми за противоположную границу площадки. Подсчитав «замороженных», оба Мороза вновь спрашивают остальных играющих, не решатся ли они в путь-дороженьку пуститься, и, если надо, считают до трёх. Перебегая площадку в обратную сторону, играющие пытаются выручить «замороженных», но Морозы охраняют их и стараются ещё кого-либо «заморозить». После нескольких пробежек подсчитывают число «замороженных» и предлагают тем, кто хочет, попробовать себя в роли «Мороза». Предпочтение отдаётся ни разу не «замороженным» и выручавшим других. Правила: 1. Перебегать площадку можно только после слов «не страшен нам Мороз!» или на счёт «три». Тогда уже нельзя не бежать, иначе становишься «замороженным». Это же грозит

побежавшим, но вернувшимся назад. 2. «Замороженный» не должен шевелиться, пока его не «разморозит» тот, кто к нему прикоснётся рукой. Но если пытающийся выручить «замороженного» будет осален в этот момент Морозом, то сам должен застыть на месте. Бывает, что с разгону он ещё касается «замороженного», но тот должен помнить, что такое освобождение уже не действительно, бежать после него нельзя, иначе выбываешь из игры. 3. Забежавшие за длинную сторону площадки считаются осаленными. А вот за короткой стороной - спасение: туда Морозы забегать не могут. 4. Охраняя «замороженных», водящие не могут держать их рукой. 5. Иногда договариваются, что «замороженных» второй раз Морозы отводят в свой ледяной терем, где выручить их уже нельзя до смены водящих.

ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ (С РЕМЕШКОМ)

Играют 10-40 ребят на небольшой площадке или в зале. Выбирают двух водящих. Остальные образуют круг, стоя лицом к центру парами: один впереди другого. Начало - как во всех вариантах распространённой игры «Третий лишний»: один водящий убегает от второго и может стать впереди любой пары. Тогда стоящий сзади оказывается третьим, а значит, лишним, и должен убегать от второго водящего. Особенность этой игры в том, что у второго водящего в руке - ремень, пояс или жгут, скрученный из шарфа, платка, просто кусок верёвки. Размахивая ремнём или, наоборот, пряча его за спиной, второй водящий бежит вокруг играющих, стремясь осалить (стегнуть) ремнём первого водящего, прежде чем тот встанет впереди чьей-то пары. Если осалить удалось, надо подбросить ремень вверх и самому убегать, а осаленный должен теперь его догонять, чтобы осалить. Ситуация непрерывно меняется, и всем игрокам приходится быть начеку, особенно стоящим последними в парах. Ведь водящие то и дело применяют неожиданные уловки. Например, второй водящий незаметно передаёт ремень кому-то из стоящих в паре, а сам продолжает гнаться за первым водящим. Тот убегает, но только поравнялся с игроком, держащим ремень, как тот стегает водящего. Затем он подбрасывает ремень и убегает, став новым первым водящим. Прежний же превращается во второго водящего, и должен, подобрав ремень, догонять убегающего. Бывший второй водящий, употребивший «военную хитрость», встаёт в оставшуюся неполную пару. Игру заканчивают, например, по взаимной договорённости: «Вот Виктор отводит - и заканчиваем». Правила: 1. Водящие не должны убегать в сторону от круга или пересекать его.

Last update: 2025/07/20
17:33

igry:igry_orlenka_chast_1_atjasov http://archive-orlyonok.ru/igry/igry_orlenka_chast_1_atjasov?rev=1753022033

From:

<http://archive-orlyonok.ru/> - **archive-orlyonok.ru**

Permanent link:

http://archive-orlyonok.ru/igry/igry_orlenka_chast_1_atjasov?rev=1753022033

Last update: **2025/07/20 17:33**

