

Водящий подходит к одному из игроков и дотрагивается до него. Игрок изображает свою фигуру в движении, а водящий угадывает, что это такое. Игрок, чью фигуру не удалось угадать, сам становится водящим.

«Колечко-колечко»

Правила

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



«Я садовником родился...»

Правила

Каждый игрок выбирает себе имя — название цветка и сообщает его «садовнику»-водящему и другим игрокам.



Водящий произносит считалочку: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме...»

И называет

«имя» (название цветка) одного из игроков. Происходит диалог между водящим и игроком. Игрок произносит название одного цветка из тех, что есть в команде. Участник, чье имя прозвучало, должен откликнуться. Диалог продолжается. Тот, кто ошибся: например, не отреагировал на свое имя, перепутал название цветов, — отдает фант (любую свою вещь). В конце игры фанты разыгрываются. «Садовник» отворачивается, вещь достают и спрашивают водящего: «Что делать этому игроку?» «Садовник» назначает задание (попрыгать на одной ноге, поприседать, спеть, рассказать стихотворение и т.д.) — игрок «отрабатывает» фант и забирает свою вещь.

Количество игроков: не ограничено.



Составитель и компьютерная

обработка: Гулевская Н.В.



2017

Игры нашего двора

Часть 3





Дорогие ребята!

Мы продолжаем рассказ о дворовых играх, которые развивают координацию, ловкость, внимательность, учат взаимовыручке, учат побеждать и достойно проигрывать.

«Съедобное-несъедобное»

Правила

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

Количество игроков: не ограничено.



«Тише едешь, дальше будешь — стоп»

Правила

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

Количество игроков: не ограничено.

«Лягушка»

Это один из вариантов игр с мячом и стеной, где для веселья нужна, собственно, стена, мяч и прыгучесть. Играли в нее в основном девочки, хотя и мальчики, набегавшись в «войнушку», были не прочь поскакать возле стенки.



Правила

На стене рисуется линия (чем выше, тем интереснее) — ниже нее мяч кидать нельзя. Игроки выстраиваются в ряд, друг за другом. Первый игрок кидает мяч, тот ударяется о стенку, отскакивает, ударяется о землю, и в этот момент игрок должен через него перепрыгнуть. Мяч подхватывает следующий игрок, повторяя то же самое, — и так по кругу. Тот, кто не перепрыгивает мяч, получает в наказание «букву» (л — я — г — у — ш — к — а). Собрал все эти буквы? Ты — лягушка!

Количество игроков: не ограничено.



«Море волнуется раз...»

Правила

Ведущий отворачивается от игроков и произносит считалочку:

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

Пока он говорит, участники хаотично двигаются в любом порядке, изображая руками движения волн. Как только водящий замолкает, нужно замереть в какой-нибудь фигуре.