



### «ХАЛИ-ХАЛО»

Ведущий берёт мяч и загадывает слово. Остальные игроки должны его отгадать по подсказкам – суть (значение) этого слова и первая и последняя буквы.

Когда игрок называет правильное слово, ведущий кидает ему мяч и бежит. Выигравший берёт мяч, кричит ведущему «Хали-хало! Стоп!» и называет, сколько от него до ведущего шагов – простых, гигантских или мизерных. Делает названное количество шагов в сторону водящего. А затем старается попасть в кольцо из рук водящего. Если попадает – сам становится водящим.

### ГУСИ-ЛЕБЕДИ

Выбираются два водящих – волк и хозяин. Остальные игроки – гуси-лебеди.

На площадке для игр отделяют чертой «дом», где живут гуси-лебеди с хозяином, и «гору» – место обитания волка. За «горой» – «поле».

Гуси выходят в «поле», гуляют (обычно дразнят сидящего «за горой» волка), пока хозяин не позовет их:

Хозяин: *Гуси-гуси!*

Гуси: *Га-га-га.*

Хозяин: *Есть хотите?*

Гуси: *Да, да, да.*

Хозяин: *Так летите же домой!*

Гуси: *Серый волк под горой!*

*Не пускает нас домой!*

Хозяин: *Ну, летите, как хотите.*

*Только крылья берегите!*

Тогда гуси летят домой, стараясь не попасть в лапы к волку. Пойманные гуси выходят из игры. Игра продолжается, пока волк не поймает последнего гуся.

### ФАНТЫ

Игроки садятся, а напротив встаёт ведущий. Игра начинается после того, как он скажет:

*Вам прислали сто рублей  
Что хотите, то купите,  
Черный, белый не берите,  
«Да» и «нет» не говорите!*

Ведущий ведет беседу с одним или даже одновременно с несколькими игроками, задавая им вопросы, провоцируя сказать «запретные» слова. Когда такое слово произнесено, игрок отдаёт ведущему свой фант. Когда дело доходит до выкупа фонтов, игроки все вместе придумывают шуточные задания для проигравших.

### **ПЯТНАШКИ**

Это те же догонялки, только с разными вариантами:

Игроки могут спастись от ведущего, пятнашки, подняв ноги от земли (можно залезть на скамейку, встать на пенёк, повиснуть, схватившись за столб дерева).

Нельзя запятнать прыгающего игрока.

Нельзя запятнать игрока, спрятавшегося в «домике» – в заранее очерченном круге (их может быть несколько на площадке).

Игрок имеет возможность спасти себя, вовремя назвав свое вымышленное имя (все имена оговариваются заранее).

### **СТАДО**

Выбираются двое водящих – волк и пастух. Остальные игроки – овцы.

На площадке очерчиваются два круга – «дом» для овец и «дом» волка.

Овцы выходят на лужок, щиплют травку, спокойно ходят вокруг дома волка. По сигналу пастуха: «Волк!» – овцы бегут в домик, а волк выбегает из своего домика и старается поймать овец. Пастух волку мешает, удерживает его.

По правилам, волку достаточно только дотронуться до овцы, чтобы игрок вышел из игры, а пастух может только загораживать овец, но не удерживать волка руками.

### **КЛАССИКИ**

На асфальте или утопанной земле чертится прямоугольник и разбивается на 10 равных частей, «классов», с помощью одной продольной и четырёх поперечных линий.

Для игры требуется бита – плоский камень, пустая баночка от обувного крема или шайба.

Игрок кидает битку в первый «класс» и прыгает на одной ноге перед ней. Затем он, продолжая стоять на одной ноге, одним движением подталкивает битку так, чтобы она оказалась в следующем «классе».

Задача – продвинуть битку до последнего «класса», называемого «дом».

При этом предпоследний, «огонь», нужно перепрыгнуть. Соответственно, и битка не должна попасть в него.

При этом нельзя вставать на две ноги и наступить на черту. Битка тоже не должна попасть на линию. Если это происходит, игра переходит к другому

игроку. Игрок возобновляет игру с того места, где он в прошлый раз «обжёгся». Исключение – попадание ногой или битой в «огонь». Тогда игра начинается для этого игрока заново.

#### **Молчанка**

Игроки не должны говорить и смеяться, в то время как ведущий всеми силами старается рассмешить их.

Проигравший отдаёт ведущему фант, который потом надо будет выкупать.

#### **КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ**

Дети делятся на две команды – казаков и разбойников.

Казак выбирает себе штаб и сидит в нём 10-15 минут, пока казак прячется. При этом казак оставляет подсказки в виде стрелок, записок и пр. Разрешается запутывать следы, шпионить за казаками, разбиваться на группы.

Пойманные разбойники приводятся в штаб.

#### **«Чай-чай, выручай!»**

Это тоже вариант догоняшек. Осаленный игрок встаёт, разводит руки и говорит: «Чай-чай, выручай!» Выручить его может любой другой игрок, дотронувшись до осаленного. Но при этом он рискует тоже быть осаленным.

Игра заканчивается, когда водящий осаливает всех.

#### **ТИШЕ ЕДЕШЬ – ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ**

Водящий встаёт спиной к остальным игрокам, расположившись от него в линию примерно в 20 метрах.

Пока водящий произносит: «Тише едешь – дальше будешь. Стоп!» – игроки должны бежать в направлении к нему. Как только водящий сказал последнее слово, игроки должны встать и не шевелиться. А водящий резко поворачивается, и если увидит кого-нибудь в движении, отправляет его в начало.

Игра заканчивается, когда один из игроков добежит и дотронется до водящего.

Смысл игры в том, что надо быстрее добежать до водящего, но проблема в том, что чем быстрее бежишь, тем сложнее остановиться в нужный момент.

#### **КОШКИ-МЫШКИ**

Выбираются двое водящих – кошка и мышка. Остальные игроки встают в круг, взявшись за руки. Мышка встаёт в круг, кошка остаётся за кругом.

Задача кошки – войти в круг и поймать мышку. При этом кошке разрешается прорывать цепь игроков, подлезать под сцепленные руки или даже перепрыгивать через них.

Играющие стараются не пропустить кошку внутрь круга. Если же кошке удастся пробраться в круг, играющие сразу открывают ворота и выпускают мышку. А кошку стараются из круга не выпускать.

Игра заканчивается, когда кошка поймает мышку.

## **МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ**

Водящий отворачивается от остальных игроков и говорит:

*Море волнуется раз,*

*Море волнуется два*

*Море волнуется три,*

*Морская фигура на месте замри!*

В этот момент игроки должны замереть в той позе, в которой оказались. Водящий поворачивается, обходит всех играющих и осматривает получившиеся фигуры. Кто первый из них пошевелится, тот становится на место ведущего, либо выбывает из игры (в этом случае победителем становится дольше всех продержавшийся игрок).

## **РАЗРЫВНЫЕ ЦЕПИ**

Игроки делятся на две команды. Становятся шеренгами, взявшись за руки, друг напротив друга (на расстоянии примерно 10-15 метров).

Одна команда кричит хором: «Цепи-цепи кованы, раскуйте нас!»

Команда напротив спрашивает: «Кто из нас?»

«Закованные» называют имя игрока из команды противников. Выбранный пытается с разбегу разорвать живую цепь. Если удастся разорвать цепь – игрок возвращается в свою команду, и забирает с собой одного из двух «расцепленных» товарищей. Если же нет – игрок становится в команду как раз между «звеньями», которые пытался разорвать.

При этом закованные стараются выбрать игрока послабее, а бегущий выискивает место, которое, по его мнению, легче разорвать.

## **СВЕТОФОР**

Водящий – светофор. Остальные игроки встают в линию напротив него.

Стоя спиной к игрокам, светофор называет какой-нибудь цвет. Если игрок может отыскать на себе названный цвет (одежда, бант, заколка и т.п.), то берется за него рукой и спокойно переходит через «дорогу». Если же ничего подходящего не находится, ему нужно быстро перебежать на другую сторону (не выбегая за пределы «дороги»). А «светофор» должен

ловить нарушителей. Тот, до кого он дотронулся, сам становится «светофором».

### **Вышибалы**

Чем больше игроков, тем интереснее будет игра.

Двое «вышибал» становятся с двух сторон площадки. Остальные игроки встают между ними. Задача вышибающих – перебрасываясь мячом, попасть им в вышибаемых игроков. Те, в свою очередь, должны пытаться увернуться.

Игрок, которого вышибли, выбывает из игры. Но его могут «спасти» его товарищи, если им удастся поймать мяч. Если выбиты несколько человек, то игрок, кидавший мяч, сам выбирает из них того, кому следует вернуться в игру.

Когда в команде «вышибаемых» остается один игрок, то он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. В случае удачи вся его команда возвращается в игру.

### **КАРТОШКА**

Все игроки становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч. Долго держать его в руках нельзя («картошка» же горячая!). Тот, кто не поймал мяч, он садится на корточки в центр круга («котел»). Игра продолжается.

Любой игрок по желанию может выручить «провинившихся». Для этого нужно попасть мячом по сидящим в центре круга.

Сидящие внутри круга стараются поймать летящий мимо мяч. При этом нельзя вставать с корточек в полный рост, можно только пытаться подпрыгнуть. Если кому-то из игроков это удалось, то все возвращаются из «котла» в игру, а игрок, бросивший мяч, занимает их место.

### **«Я знаю 5 имён...»**

Сначала игроки определяют очередность, с которой они будут вступать в игру.

Первый играющий берет мяч и, держа его в руках, произносит считалку: «Я знаю одно имя девочки». Ударяет мячом о землю и называет имя.

Далее тот же игрок продолжает:

- Я знаю одно имя мальчика.

- Я знаю один цвет.

- Я знаю одно животное.

- Я знаю одно название города.

Когда все считалки произнесены, тот же игрок продолжает, но уже с другой считалкой: «Я знаю два имени девочки».

При этом мяч нужно чеканить о землю ладонью и на каждый удар называть по одному имени (названию).

Играют в игру до пяти слов в каждой считалке.

Если в процессе отбивания мяча игрок не успел назвать очередное имя либо не попал по мячу – игра переходит к другому игроку, по очереди. Когда мяч сделает круг и возвращается к игроку, игра для него возобновляется с того места, где он прервался. Победителем в игре считается тот, кто первым добрался до последнего слова последней считалки «Я знаю пять названий городов».

### 3-15-10-20

Для игры нужна лестница ступенек на 8-10 и достаточно широкая. Водящий становится сверху на лестнице, играющие снизу. Водящий произносит считалочку: «Три-пятнадцать-десять-двадцать» – и прыгает на ступеньки. Одновременно с ним прыгают и все игроки. Водящий и игроки должны прыгать на ступеньки по-разному: две ноги на одной ступеньке, стоять на одной ноге на одной ступеньке, две ноги на ступеньках рядышком или через одну, через две и даже через три ступеньки. Когда водящий заканчивает прыгать, все смотрят на позы. Тот, кто поставил ноги на ступеньки точно так как водящий, считается проигравшим и становится водящим. Если никто не стоит как водящий, все прыгают снова под ту же считалочку. Если одинаково встали два и более игрока вместе с ведущим, все прыгают снова.

### КОЛЕЧКО

Игроков должно быть не меньше 5. Один – водящий. Он зажимает меду ладонями колечко или другой маленький узкий предмет. Каждый играющий тоже соединяет ладони «лодочкой» и слегка выставляет руки вперёд. Водящий вкладывает свои ладони в «лодочки» каждого игрока по очереди. Одному из них в это время колечко передаётся. Но сделать это надо так, чтобы никто не догадался, у кого именно колечко. Затем водящий отходит и произносит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко!» Тот, кому было передано колечко, должен выбежать к водящему, при этом задача остальных игроков – не дать ему выйти из шеренги.

