**Веселые подвижные игры для детей на улице летом, осенью и весной.**

1. **В поисках клада.**

 Возьмите какую-то игрушку, сладость и прочее в качестве «клада». Лучше всего его завернуть в фольгу. Покажите запечатанный «клад» детям и попросите закрыть глаза. Спрячьте «сокровище» на дерево, за пенек, качели, скамейку или еще куда-нибудь. Пусть дети отправляются на поиски. Кто первый найдет «клад», тот и выиграл.

1. **Найди пару.**

Ведущий раздает всем детям разноцветные кружочки или флажки (каждого предмета по паре). По сигналу ведущего дети бегают, а когда услышат хлопок или звук свистка, каждый должен найти себе пару по цвету кружочка или флажка и взяться за руки. В игре также могут принимать участие и нечетное количество детей, тогда один останется без пары и выйдет из игры.

1. **Оживление предметов.**

 Эта игра особенно подходит для самых маленьких. Дома вырежьте из бумаги веселые глазки и возьмите кусочек пластилина и идите с детьми на прогулку. Пусть дети выбирают, какие предметы они хотят оживить – цветочки, деревья, карусели.. Можно даже устроить соревнование между детьми – кто быстрее «оживит» предметы. Это хорошо развивает у детей воображение.

1. **Колечко.**

Дети садятся на скамеечку или становятся в ряд. Ведущий берет колечко или какой-то другой мелкий предмет и делает вид, что кладет это колечко в ладошки каждому из игроков. Потом он произносит: «Колечко, выйди на крылечко!» и тот, у кого действительно колечко осталось ладошках, старается быстро выскочить, а другие дети пытаются не дать ему это сделать. Если игроку удалось выскочить, то он становится на место ведущего.

1. **Найди растение.**

 Дети отворачиваются, а ведущий срывает листочек или любое растение. Задача детей – как можно быстрее найти такое же. Кто первый – становится ведущим.

1. **В песочнице.**

Берем какой-то предмет, просим детей отвернуться, и закапываем эту вещицу в песочнице. Дети должны покопать лопатками и найти закопанный предмет. (Очень хорошо играть в эту игру на пляже. Только нужно будет очертить территорию для поисков).

1. **Теннис с воздушным шариком.**

 Возьмите ракетки бадминтона или тенниса. Надуйте шарик и используйте его вместо теннисного мячика или волана. Воздушный шарик летит долго, а у ребенка есть время немного подумать, куда бежать и отбить шар.

1. **Наматывание веревки.**

В эту игру смогут играть только двое. Если больше желающих, то можно играть поочередно с победителем, а остальные – болельщики. Возьмите две одинаковые ветки или палки и веревку подлиннее (3 и больше метра). Привязываем по ветке или палке к каждому концу веревки . Посередине этой веревки привязываем флажок или делаем узелок. Каждый участник берет по палке, отходит настолько, чтобы сама веревка хорошо натянулась. Так, по сигналу дети начинают накручивать веревку на свою палку. Кто быстрее всего дойдет до узелка или флажка – победитель!

1. **Ворона.**

Одному ребенку завязывают глаза, и он становится спиной к детям. Каждый из игроков должен подойти к ведущему и поставить свою руку на плечо. Водящий говорит: «Покаркай, ворона!». Игрок каркает, а водящий угадывает имя того, кто каркал. Если угадывает – меняется с игроком местами.

1. **Дождик и солнышко.**

На асфальте рисуем кружок и просим детей в него стать. Когда ведущий произносит“Солнышко” — детишки выходят из кружка, бегают, прыгают. А когда услышат слово “Дождик” дети должны как можно быстрее стать в кружок. Кто последний — проиграл.

1. **Змейка.**

Дети берутся за руки, и тогда выстраивается целая «цепочка». Ведущий берет крайнего за руку и ведет эту «змейку», совершая разные неожиданные повороты. Детишки должны крепко держаться, чтобы не разорвать «цепочку». Если дети дольно взрослые, то можно и побегать «змейкой».

1. **«Глухой телефончик».**

Дети выстраиваются в ряд. Первый в ряду шепчет на ухо своему соседу какое-то слово – тот повторяет это слово другому шепотом и так далее. Последний называет услышанное им слово. Обычно названное слово вызывает только смех….

1. **Повторялка**.

Дети становятся в круг, первый игрок показывает какое-то движение (например, хлопает), следующий все повторяет и добавляет еще одно движение. Так каждый должен повторять все показанные перед ним движения и добавлять свое. Кто собьется — выходит из игры.

1. **Съедобное-несъедобное.**

Для этой игры возьмите мяч. Пусть дети станут в ряд или сядут на скамеечку. Водящий начинает кидать мяч каждому игроку, называя съедобный или несъедобный предмет. Если названный предмет можно скушать – дети ловят мяч, если нет – откидывают назад водящему.

1. **Тише едешь.**

Дети становятся с 1-ой стороны «дороги», а ведущий — с другой, поворачиваясь ко всем спиной. Ведущий говорит: «Тише едешь-дальше будешь.» – дети начинают бежать, стараясь как можно раньше прибежать к финишу. Через несколько секунд ведущий произносит: «Стоп!» – дети перестают бежать и замирают. Ведущий оборачивается, и если он увидел любое движение какого-то игрока, тот выбывает из игры. Победителем становится тот, кто 1-вым прибежит к финишу.

1. **Горячая картошка.**

Дети становятся в круг. Водящий подает сигнал или включает музыку ( можно использовать музыку с телефона). Дети начинают кидать мяч друг другу, стараясь от него как можно быстрее избавиться. Когда водящий подает сигнал или выключает музыку, то тот, у кого в руках остался мячик, выбывает из игры. Когда останется 1 игрок, игра заканчивается, и он становится победителем.

1. **Рыбаки и рыбки.**

 Двое детей выбираются рыбаками, а остальные – рыбки. Дети начинают водить хоровод вокруг рыбаков и напевают песенку: В воде рыбы живут, Нет клюва, но клюют. Есть крыла — не летают, Нет ног, а гуляют. Гнезд не заводят, А детишек выводят. «Рыбаки» берутся дружно за руки и быстро ловят всех разбегающихся «рыбок». Попавшиеся «рыбки» уже становятся «рыбаками». Теперь эти «рыбаки» берутся за руки и начинают ловить других детей. Так «Сеть» становится еще больше.

1. **Симон говорит.**

Ведущий должен сказать слова: «Симон говорит» и дальше произнести, что делать всем детям. Если же слова: «Симон говорит» не звучат, то команда не должна выполняется. А дети при этом отвечают : «Симон не говорил». Например, ведущий говорит: «Симон говорит — бегите!». Дети бегают. Кто начал выполнять любую команду ведущего, без cлов «Симон говорит», тот пропускает ход или выходит из игры.

1. **У медведя в лесу.**

Один ребенок садится на корточки в отведенном месте и изображает спящего медведя. Дети ходят все время вокруг него и делают вид, что собирают грибы и ягоды, дружно напевая песенку: «У медведя в лесу Ягоды, грибы я рву, А медведь уж не спит, Он на нас глядит! Корзинка опрокинулась — Медведь на нас накинулся.» «Медведь» быстро вскакивает и начинает ловить детей, которые убегают от него. Кого «медведь» поймает — занимает его место.

1. **Пластиковые и картонные одноразовые стаканы**

Это спокойный вариант, когда детям предлагается **на скорость сложить пирамиду** из перевернутых стаканчиков (в усложненном варианте — с закрытыми глазами). Нижний этаж — 5 штук в один ряд, сверху, в шахматном порядке 4, потом 3, 2, 1.

**21**.**Танцы с препятствиями**. Пирамиду теперь предстоит строить самому аниматору. Стаканы для этой цели берите самые большие, картонные (400-500 мл). По смыслу игра напоминает «Лимбо» (гавайская забава, когда танцующие должны проходить под веревочкой, наклоняясь назад), только веревочка с каждым новым этапом конкурса опускается, а наша пирамидка из стаканчиков — растет. Надстраивайте этажи постепенно, пусть будут в половину человеческого роста. Через преграду нужно перепрыгивать, танцуя.

**22**.**«Скучно, скучно так сидеть».** Играющие сидят на стульях. У противоположной стены стоят стулья, но их на один меньше. Ведущий говорит:

Скучно, скучно так сидеть,

Друг на друга всё глядеть,

Не пора ли пробежаться

И местами поменяться?

**Сценарий.**

1. **Вступительное слово ведущего (учитель):**

Дорогие ребята, уважаемые взрослые, гости нашего праздника, я рада приветствовать Вас на нашей спортивной площадке и празднике, который посвящён дворовым играм XX века, т.е. играм, в которые играли наши родители, бабушки и дедушки, когда были такими же детьми, как и вы. Некоторые из этих игр хорошо известны большинству из вас, и вы с удовольствием играете или играли в них с друзьями, а другие были забыты и утеряны, т.е. мы не знаем их правил или даже названий, хотя они не хуже, а может быть и лучше, интереснее современных игр. И мне хотелось, чтобы вы, ребята, ваши дети и внуки знали эти игры, играли в них, чтобы они приносили вам радость и удовольствие. А теперь немного о том, что ожидает сегодня нас на нашем празднике.

1. **Сообщение о правилах проведения праздника.**

*Ведущий знакомит участников и гостей с планом проведения праздника, с тем как будут в конце праздника выявляться победители и самые активные участники, просит гостей дружно поддерживать игроков и самим участвовать в конкурсах и соревнованиях, напоминает правила безопасности во время игры, желает всем участникам удачи и объявляет начало спортивного праздника.*

1. **Дворовые игры**

**3.1. «Хали-хало»**

*Ведущий объясняет правила, выбирается ведущий*

Играть может любое количество человек. Выбирают ведущего. Водящий подбрасывал мяч с криком, включавшим ключевое слово и имя одного из игроков. Названный должен был поймать мяч, за это время остальные разбегались, пока он не давал сигнал к остановке. После этого он выбирал кого-нибудь одного – и сообщал, сколько шагов ему понадобится, чтобы до него добраться. Отличия следовали из названий: "простые", "гигантские", "лилипутские", "муравьиные" (еще меньше), "утиные" (вприсядку), "лягушачьи" (вприпрыжку), "зонтики" (с поворотом вокруг себя), "верблюжьи" (становишься туда, куда доплюнешь)… Загадав некую комбинацию из разных шагов, он принимался по пути отчаянно хитрить, варьируя "гигантизм" или "муравьиность", когда замечал, что недооценил или переоценил расстояние. Проделав все шаги, обладатель мяча должен был коснуться им загаданного игрока. Получилось – вылетал "дотронутый", не получилось – он сам.

В паузах между играми ведущий загадывает спортивные загадки

*Когда ударами ракетки  
Волан бросают через сетку  
Соперники из двух сторон,  
Все знают, это... бадминтон  
  
Два кольца, площадка, мяч.  
На очередной свой матч  
Собрались из разных школ  
Мы, сразиться в... баскетбол  
  
От ладони без оглядки  
Через сетку для посадки  
На, чужой команды, пол  
Мяч летит, то... волейбол  
  
Площадка, мяч, ворота есть.  
Свою здесь защищаем честь.  
Руками забиваем гол,  
Играя меж собой в... гандбол*

**3.2. «Ворота».**

Из родителей выбираются 2 водящих, которые закрывают глаза. Они являются стражей, меж которых должны пройти остальные игроки, пойманные меняются местами со стражей.

**3.3. «Жмурки»**

Выбирается водящий, ему закрывают глаза косынкой. Задача: поймать другого игрока, прислушиваясь к окружающей обстановке. Кого поймали – становится «жмуркой».

Снова загадки:

*Корт, сетка, мячик и ракетки.  
Подачу шлёт ударом метким  
Соперник. Я отбить надеюсь.  
Спорт этот называют... теннис  
  
Инсайд, голкипер, стоппер, бек,  
А также форвард и хавбек  
Играют, забивая гол  
В известной всем игре... футбол  
  
Болеть мне некогда, друзья,  
В футбол, хоккей играю я.  
И очень я собою горд,  
Что дарит мне здоровье… спорт*

Считалка

Шла коза по мостику и виляла хвостиком,

Кто не верит - это он,

Выходи из круга вон!

Зацепилась за перила, прямо в речку угодила.

**3.4. «Тише едешь – дальше будешь»**

На земле отчерчиваются мелом две полосы на расстоянии примерно 20 метров.

Все игроки становятся с одной стороны водящий - с другой стороны, и поворачивается ко всем спиной. Водящий произносит:  
"Тише едешь - дальше будешь. Стоп."

Фразу можно произносить как угодно - намерянно затягивая слова, всё предложение, или например начинать медленно и затем резко и быстро заканчивать ее - в общем, привносить элемент неожиданности в игру.

В это время все игроки пытаются как можно дальше пробежать-пройти к финишу, на слове "стоп" замирают. После слова "стоп" водящий оборачивается. Если он увидел движение какого-то игрока (кто не успел замереть, или остановиться из-за скорости разгона) - тот выбывает из игры.

Побеждает тот, кто первым доберется к финишу и дотронется до водящего - он занимает его место, и игра начинается сначала.

Загадки:

*Что за конь? А у коня  
Есть колёса, нет руля.  
Не сижу на нём в седле,  
Я ногами на спине  
На своём стою коне.  
Влез с ногами я на спину,  
Руки в стороны раскинув,  
И поехал по асфальту,  
А с бордюра сделал «сальто».  
Конь ударил в камень-борт.  
А коня зовут… скейтборд*

*На квадратиках доски  
Короли свели полки.  
Нет для боя у полков  
Ни патронов, ни штыков…. шахматы  
  
И мальчишки, и девчонки  
Очень любят нас зимой,  
Режут лёд узором тонким,  
Не хотят идти домой.  
Мы изящны и легки,  
Мы – фигурные … коньки*

**3.5 «Бояре»**

Старинная русская народная игра «Бояре» имеет глубочайшие корни. Когда-то такие игры имели глубокий сакральный смысл – взросление и переход ребенка-девочки во взрослое состояние. Со временем, потеряв свое «магическое» значение игра стала детской забавой, веселым провождением времени.

Правила старинной русской народной игры «Бояре»

Играющие делятся на две равные команды. Обе команды выстраиваются друг напротив друга. Играющие крепко сцепляются руками. Один ряд двигается к другому и поет. Под первую строчку наступает, под вторую отходит назад. Затем двигается и поет свою «партию» второй ряд. Так оба ряда попеременно двигаются и ведут диалог:

*Бояре, а мы к вам пришли*

*Молодые, а мы к вам пришли!*

*Бояре а зачем пришли?*

*Молодые, а зачем пришли?*

*Бояре, нам невеста нужна!*

*Молодые, нам невеста нужна!*

*Бояре, нам невеста нужна!*

*Молодые, нам невеста нужна!*

*Бояре, а какая вам мила?*

*Молодые, а какая вам мила?*

Игроки первой команды совещаются и решают, кто из второй команды им «мил». «Невестой» в данном случае может быть и мальчик, и девочка. Выбрав «невесту» продолжают игру.

*Бояре, нам вот эта мила!* (указывают на выбранную невесту)

*Молодые, нам вот эта мила!*

 Можно закончить первую часть игры на этом месте. После того, как «невеста» выбрана, команда «женихов» берется за руки, а «невеста» разбегается и старается с разбегу прорвать цепь игроков, разъединить руки играющих. Если это удалось, то «невеста» возвращается в свою команду, если нет, то переходит в другую. Это короткий вариант игры, но можно сыграть и в длинный. После выборов «невесты», она оставаясь в своей команде, отворачивается. Теперь «женихи» видят только ее спину. Диалог продолжается:

*Бояре она дурочка у нас!*

*Молодые, она дурочка у нас!*

*Бояре, а мы пряничком ее!*

*Молодые, а мы пряничком ее!*

*Бояре, у ней зубки болят,*

*Молодые, у ней зубки болят.*

*Бояре, а мы плеточкой ее!*

*Молодые, а мы плеточкой ее!*

*Бояре, она плеточки боится,*

*Молодые, она плеточки боится!*

*Бояре, не валяйте дурака!*

*Отдавайте нам невесту навсегда*

1. **Заключительное слово ведущего.**

Вот и закончился наш весёлый праздник. Но вы не унывайте! Ведь в эти игры и во многие другие вы можете играть с друзьями в любое время и в любом месте: дома на улице, во дворе, в школе на перемене. Самое главное при этом соблюдать правила игры и не забывать о технике безопасности. И тогда любая игра принесёт вам радость и удовольствие.

1. **Награждение** самых активных участников специальными призами, всех участников призами и дипломами.

(Для этой игры нужно как минимум 4 игрока и собственно мяч. Один из участников берет в руки мяч и встает перед всеми остальными игроками, которые стоят строем, или по кругу вокруг него. Он кидает мяч вверх и называет имя одного из игроков. Тот, чье имя назвали, ловит мяч, а остальные разбегаются в разные стороны. Поймать мяч нужно, как можно быстрее и сразу же закричать: «Черевички-стоп». Все должны остановиться.

Водящий с мячом выбирает любого игрока, до которого ему нужно будет добраться и дотронуться до него мячом.

Выбрав «дорожку», водящий подсчитывает и озвучивает, сколько и какие он сделает шаги, чтобы добраться до игрока. Шаги в каждой компании могут несколько отличаться, но в целом придерживаются следующих характеристик:

гигантские — максимально широкие шаги участника

человеческие — обычные шаги

муравьиные — пятку одной ноги ставят строго перед носком другой

утиные — шаги на корточках

лягушачьи — шаг в виде прыжка

верблюжьи — сначала нужно плюнуть, а потом дойти до плевка

Водящий выбирает и говорит: «До Славы 5 гигантских шагов, 9 муравьиных и 1 лягушачий». Игрок выполняет все шаги, держа в руках мяч. Добравшись до места, он должен кинуть мяч в игрока, к которому шел. Если он его задел, тот становится водящим. Если игрок увернулся от мяча или поймал в руки — водящим остается тот же игрок. И все начинается сначала)

«Светофор»

(Рисуется «дорога» — две черты. Определяются и боковые границы, дальше которых убегать нельзя. Все игроки встают на одной из сторон дороги, водящий спиной к ним в центре дороги. Водящий называет какой-нибудь цвет и быстро поворачивается. У кого этот цвет есть в одежде, показывает его и спокойно проходит, остальные должны перебежать «дорогу», не попавшись водящему. Кого водящий осалил, становится водящим.)

Знакомые многим с детства дворовые игры сейчас практически забыты, а напрасно. В совместных играх дети развивали не только двигательные моторные навыки, но и внимательность, ловкость, умение договариваться друг с другом, сотрудничать. Культура дворовых игр воспитывала в детях социальные навыки.

Большое значение дворовые игры имеют в развитии личности ребенка.

1.Игра как развлечение — одно из самых полезных занятий, поскольку обеспечивает здоровье, долголетие; помогает устанавливать хорошие [взаимоотношения](http://www.pandia.ru/text/category/vzaimootnoshenie/) между людьми; снимает психические перегрузки; учит отдыхать и веселиться; обеспечивает радостное самочувствие.

**Заключение**

В настоящее время отсутствие дворовых игр без адекватной их замены становится проблемой для целого поколения, ведь при недостатке общения со сверстниками дети не учатся заводить друзей, не находят своих компаний по интересам – и как следствие не приобретают умений, которые станут необходимы им в будущем.

Дворовые подвижные игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования гармонически развитой, активной личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство.

Чтобы возродить любимые игры, дать им вторую жизнь, нужно всего лишь научить детей в них играть, нужно обязательно восстановить ту **«ниточку»**, когда правила передавались от старших ребят младшим, из поколения в поколение.

В подвижных играх создаются благоприятные условия для воспитания таких двигательных качеств, как ловкость, быстрота. Этому способствуют действия детей в постоянно меняющихся игровых ситуациях (необходимость увертываться, чтобы не быть пойманным, бежать как можно быстрее, чтобы поймать убегающего, и т. д.). В подвижных играх выполняются различные дви­жения: ходьба, бег, подпрыгивание, прыжки, ползание, метание, бросание, ловля и т. д. Увлеченные игрой, дети повторяют одни и те же движения много раз, не теряя к ним интереса. Это является важным условием развития и совершенствования движений. Вместе с тем активная двигательная деятельность детей значительно стимулирует работу самых разнообразных групп мышц, усиливает кровообращение и дыхание, улучшает обмен веществ. Все это ведет к наиболее полноценному физическому развитию и оздоровлению всего организма ребенка.

Благодаря большому разнообразию подвижных игр можно целенаправленно и разносторонне воздействовать на развитие ребенка.

**Развлекательно-игровая программа «Игры нашего двора»**

Дорогие ребятишки:

И девчонки, и мальчишки.

С каникулами вас поздравляем,

На площадку поиграть приглашаем.

Мы встречаем дружно лето!

Вместе с солнцем, вместе с светом

Солнце, солнце ярче грей!

Будет праздник веселей!

Мы желаем от души

Чтоб результаты ваши были хороши!

Чтоб не знали сегодня усталости,

И доставили вам игры  много радости!

Ребята, какое сейчас время года?...(***Лето)***

Вот вам от лета и послание. (*Читается грамота*)

Дети! Велено до вас

Довести в сей час указ.

Каждый год сего числа-

Как гласит указник -

Людям города, села

Выходить на праздник.

Непременно все должны

Быть на празднике игры!

Начинаем фестиваль!

Будут игры, будет смех.

И веселье, и забавы

Предназначены  для всех.

Сколько игр на белом свете: салки, жмурки, "мак", "горшки",

Целый день играйте, дети, нет ни скуки, ни тоски!

Прятки, краски, выручалка... Сколько всех - не рассказать,

Приглашаем в эти игры вместе с нами поиграть!

***Песня Б. Савельева, сл. Л. Рубалъской "Разноцветная игра" (1-й куплет***)

Что за игры, отгадайте:  
Семь квадратов на асфальте,  
Иногда бывает десять,  
Их рисуют мелом дети***…(Классики)***

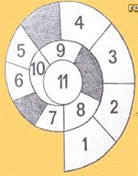
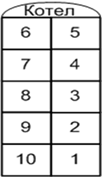
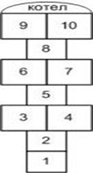
На асфальте классики

Чертит мел цветной,

Девочки и мальчики

Заняты игрой!

**Игра в «Классики» (3 вида)**

****

Кто в учебе отличился,

Руки я прошу поднять.

Кто четверки и пятерки

Не ленился получать?

На мои вопросы нужно

Отвечать всем дружно!

Отвечайте громко, но

Есть условие одно:

Кое-где вы промолчите,

А где нужно, там кричите

**«Это я, это я, это все мои друзья!»**

Вы готовы отвечать?

Значит, можно отвечать!

- Кто из вас, скажите, дети,

Целый год мечтал о лете?

- Кто из вам, сейчас узнаем,

Здесь от скуки умирает?

- Кто в лесу, на речке, в поле

Резвиться любит на просторе?

- Летом кто всех удивляет –

В постели лежа отдыхает?

- Кто на роликах катался,

Бегал, плавал, отжимался?

- Летом хочет кто болеть,

У телевизора только сидеть?

- Кто, хочу у вас узнать

Любит летом елку наряжать?

- Кто какое время года

Больше любит у природы?

Здесь другого нет ответа:

Лучше всех, конечно, ….  ***Лето!***

Мы уже давно играем, а имен ребят не знаем.

Будет вам сейчас игра. Познакомит всех она.

**Игра «Бинго»**

Участники образуют два круга - один в другом, с равным количеством человек.

В этих кругах участники игры обращены лицом друг к другу.

Круги вращаются в разные стороны...

Движение в кругах сопровождается словами:

- Мой лохматый серый пёсик

- У окна сидит.

- Мой лохматый серый пёсик

- На меня глядит.

- Б -И-Н -Г-О (2 раза)

- Да, Бинго звать его.

Слова " Б-И-Н-Г-О" произносятся раздельно по буквам, причём на каждую букву стоящие во внешнем круге ударяют в ладоши,стоящих во внутреннем.

На каждую букву - ладошки нового человека.

Последняя буква "О" говорится протяжно (удивлённо - радостно) и последние слова ("Да, Бинго звать его") пара произносит вместе, держась за руки.

После чего участники представляются друг другу по именам.

Так продолжается до тех пор, пока все не перезнакомятся.

А теперь давайте поздороваемся.

**Игра «Здрасьте!»**

Участники встают в большой круг лицом к центру. Водящий движется за кругом и слегка ударяет всех ладошкой по плечу. При этом все (он) говорят слова:

"Тот, кто вежливым растет,

Мимо друга не пройдет.

Даже в самой жуткой спешке

"Здрасьте!" он произнесет".

После последнего слова и последнего удара по плечу двое (водящий и последний ударенный) бегут вокруг круга. Но в месте, где они встретятся во время бега, они обязаны остановиться. И не просто остановиться, а еще и пожать друг другу руки, сказав "Здрасьте!".

Только после приветственного ритуала они могут продолжить бег и занять свободное место. Тот, кто не успел занять свободное место, становится водящим и игра продолжается.

Ребята, отгадайте загадку:

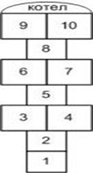
Бьют ногой его и палкой

Никому его не жалко

А за что беднягу бьют?

Да за то, что он надут!

Что это дети? ***(Мяч)***



**Игра с мячом по типу «Съедобное – несъедобное»**

Все становятся в круг, ведущий с мячом внутри круга. Он кидает мяч и называет слово. Если слово относится к лету, вы мяч ловите. Если нет, то отбиваете.

А сейчас игра **«Придумай свое движение»**(игра на воображение, изобразить движение данного животного)

·       Таракан живет за печкой, то-то теплое местечко.

·       Носорог болтает рогом, не шутите с носорогом.

·       Аист с нами прожил летом, а зимой гостит он где-то.

·       Бегемот разинул  рот, булку просит бегемот.

·       Панцирь носит черепаха, прячет голову от  страха.

·       Цапля важная, носатая, целый день стоит, как статуя.

·       А кузнечик, а кузнечик, ну совсем как человечек, скок да скок  за кусток и молчок.

·       В зоопарке на поляне танцевали обезьяны.

·       Муха села на варенье.

**Ведущий:** Молодцы ребята!

Ребята, давайте поиграем в игру*«****Кандалы****»* — детей делят на две команды и встают друг  против друга, держась за руки, на расстоянии примерно 10 метров. И начинается  перекличка:

-  Кандалы!

 — Скованы!

 — Раскуйте!

 — Кого?

 — Друга моего!

 — Как звать?

Игроки из первой команды называют одного из игроков второй команды. Он бежит и с разбегу пытается разбить сцепленные руки игроков.

**Правило:** если бегущему ребенку удалось разбить сцепленные руки то, он уводит одного из участников в свою команду. А если нет — сам остается в команде противника. В следующий раз начинает вторая команда. Играют до тех пор, пока в одной из команд совсем не останется игроков.

**Игра «Западня»**

Играющие образуют два круга. Внутренний круг, взявшись за руки, движется в одну сторону, а внешний в другую сторону. По команде ведущего оба круга останавливаются. Стоящие во внутреннем круге поднимают руки вверх, образуя ворота. Остальные то вбегают в круг, проходя под воротами, то выбегают из него. Неожиданно подается вторая команда. Руки опускаются, и те, кто оказался внутри круга, считаются попавшими в западню. Они остаются во внутреннем круге и берутся за руки с остальными играющими, после чего игра повторяется. Когда во внешнем круге остается мало играющих. Из них образуется внутренний круг. После этого игра повторяется.

**Игра «Шишки. Жёлуди. Орехи»**

Дети встают тройками и, взявшись за руки, образуют круг. Каждый из тройки имеет название: «шишки», «желуди», «орехи». Ведущий находится за пределами круга. Ведущий произносит слово «орехи» (или «шишки», «желуди»), и все игроки, которые имеют это название, меняются местами, а ведущий старается занять чье - то место. Если это ему удается, то он стает орехом («желудем», «шишкой»), а тот, кто остался без места, стает на место ведущего.

А вот прощальная игра... Нам праздник закрывать пора.

Надеемся, что с нами Умнее все вы стали.

Узнали много слов смешных, И много всяких всячин.

А коль запомнили вы их, То день не зря потрачен.

И с вами нам пришел черед сыграть в игру **"Наоборот".**

Мы скажем слово "Высоко", Вы отвечайте - "Низко",

Мы скажем слово: "Далеко", Ответите вы: "*Близко*",

Мы скажем слово "Потолок", Ответите вы: "*Пол*",

Мы скажем слово: "Потерял" Вы скажете: "*Нашел*",

А если скажем слово: "Трус", Ответите: "*Храбрец*".

Теперь "Начало" скажем мы, Вы крикните: "*Конец!"*

Всем спасибо за вниманье,

За задор и звонкий смех,

За огонь соревнованья,

Обеспечивший успех

Вот настал момент прощанья,

Будет кратка наша речь.

Говорим вам: «До свиданья,

До счастливых новых встреч!»

**Считалочки**

1. Ежик, ежик - чудачок, сшил колючий пиджачок,

Встал в кружок и ну считать, нам водилку выбирать.

2. 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.

3. Кони - кони - кони сидели на балконе,

Чай пили, чашки били, по-турецки говорили:

"Чоби, агоби, челябичи и гоби, челябичи и гоби".

Меняется игра. Мы набрали в рот воды

И сказали всем: "Замри".

4. Прилетела к нам галочка. Стала по травке ходить.

Палочка-выручалочка, кому из нас водить?

5. Раз, два, три, четыре, пять - будем снова мы играть.

Небо, звезды, луг, цветы - ты пойди-ка поводи!

6. Ахи, ахи, ох! Баба сеяла горох.

Уродился он густой, мы помчались, ты постой.

7. Ехал мужик по дороге, Сломал колесо на пороге.

Сколько надо гвоздей? Не задумывайся, говори скорей.

8. Тучи, тучи, тучи, тучи…Скачет конь большой, могучий.

Через тучи скачет он, Кто не верит - выйди вон!

9. Трынцы-брынцы, бубенцы, Раззвонились удальцы,

Диги-диги-диги-дон - выходи скорее вон.

10. Интер, мици, тицы, тул, ира, дира, дон.

Окер, покер, доминокер, шишел вышел вон!

**Классики пятнашки**

***Ольга Шалимова***

На асфальте классики

Чертит мел цветной,

Девочки и мальчики

Заняты игрой!

Кубик малый, деревяшка,

Будь сейчас моей пятнашкой,

Я тебя своею ножкой

В класс продвину на немножко!

На одной на правой ножке

Я попрыгаю немножко,

Первый класс мояпятнашка

Одолеет - первоклашка!

Плавно носиком сандалии

Я пошлю пятнашку далее,

В новый класс переведу,

И второй тогда пройду!

Ох! Устала моя ножка,

Трудно прыгать по дорожке,

Но она же не одна,

Моя правая нога!

Есть еще нога вторая,

Она тоже мне родная!

Её "левая" зову,

Её тоже я люблю!

И теперь на левой ножке

Поскачу еще немножко,

Проведу свою пятнашку,

Она будет третьеклашка!

Но поверь, не все так просто,

В этих классиках у нас,

Есть экзамен и вопросы

В пятом классике сейчас!

И поэтому две ножки

Оказались на земле,

В пятом классе без пятнашки

И в шестом, конечно с ней!

И еще нам попрощаться

С младшей школой предстоит,

Нам там стоит повращаться -

Трижды "прык" вокруг оси!

И пошла пятнашка дальше -

Вот десятый наконец!

И нисколько не устали -

Ну конечно, молодец!

***Разнообразные классики***

Суть игры: кидаем камень на квадрат с соответствующим "классом" и дальше выполняем по очереди задания ("классы"):  
***Первый* -** обычный. Прыгаем или ходим как угодно, и перебрасываем камень на следующий квадрат при каждом шаге (прыжке).  
***Второй* -** кидаем камень на цифру "2" с закрытыми глазами. Дальше прыгаем и ходим как угодно, главное - дойти до 10 квадрата.  
***Третий***- "кочерга". Прыгаем на правой ноге, "пиная" камень всегда влево на следующий квадрат. "Переменка" (возможность отдохнуть стоя на 2х ногах)– на 5-ом квадрате.  
***Четвертый*** - на левой ноге "пинаем" все время вправо. "Переменка" (возможность отдохнуть стоя на 2х ногах) - на 6м квадрате.  
***Пятый***- прыгаем и пинаем камень двумя ногами одновременно.  
***Шестой***- прыгаем и перебрасываем камень через одну клетку (1-3-5-7-9).  
***Седьмой***- нельзя смеяться. Все вокруг в это время пытаются насмешить.  
***Восьмой*** - можно кидать камень из пятого класса (квадрата).  
***Девятый***- кидаем камень на "9" и прыгаем с закрытыми глазами.  
***Десятый***- ручеек (т.е. десять раз на одной ноге из первого - в десятый), камень при этом можно не трогать.

*Обязательные условия:*  
- если камень не попал в нужный квадрат, переход хода.  
- с камнем в одном классе двумя ногами не стоять (исключение - пятый класс, который полностью прыгался на двух ногах).  
- если попал в "котел", сгорает целый класс - переход хода и дальше нужно начинать с предыдущего уровня.  
- не топтаться, не передвигать камень, и на черточки не наступать

***Классики «Улитка»***

* Игрок *бросает камушек в первую клеточку* и прыгает на одной ножке в эту клеточку так, чтобы не задеть ни одной линии.
* *Затем носком ноги он старается передвинуть шайбу* так, чтобы она передвинулась в следующую клеточку. Если камушек при передвижении попал на одну из линий, то придется начать все сначала. И уступить ход другому игроку.
* Когда дойдешь до «огня» — заштрихованной клеточки, надо о*гонь перепрыгнуть.* Для этого носком ноги нужно подтолкнуть шайбу и передвинуть ее вперед, пропуская заштрихованную клетку огня. Вслед за шайбой нужно самому перепрыгнуть в эту клеточку. Если шайба или нога задела заштрихованную клеточку или любую линию улитки, то придется уступить ход и начать все сначала.*Задача игрока* – провести камушек без ошибок и заступов до середины улитки и вернуться обратно. В середине улитки можно поменять ногу.*Обязательные условия:*
* В заштрихованные клеточки нельзя наступать.
* В заштрихованные клеточки нельзя попадать камешком.
* Если попадешь на заштрихованную клетку ногой или камешком, то придется начинать всё сначала.
* Если попадешь ногой на любую нарисованную черту улитки, то придется начать сначала.

***Простые классики.***

Кидаем биту на квадрат с номером 1 так, чтобы она не выходила за поле и не касалась пограничной черты. Начинаем прыгать – на одной ноге через квадраты 1 и 2, двумя ногами на квадраты 3 и 4, снова одной на квадрат 5 и так далее до конца. В конце поля разворачиваемся на 180 ⁰ и аналогичным образом прыгаем назад, по пути подбираем биту.

Если она оказывается на клетке, на которой нужно стоять на одной ноге, то подбираем прямо так – стоя на одной. Далее бита кидается на квадрат с номером 2 – это второй «класс».

Если она не попадает на нужное поле, то ход переходит к другому игроку. Выигрывает тот, кто первым пройдет все «классы».

Если бита вдруг попадает в "котел", то сгорает один "класс" (надо будет кидать камень на 1 квадрат меньше, чем до этого "набрали").

***Игра «Вышибалы»***

Игрок, которого вышибли, выбывает из игры (отходит в сторонку). Но его могут "спасти" его товарищи, если им удастся поймать мяч в руки. Ловить мяч можно только на лету, ни в коем случае не от земли. Кто поймал мяч от земли - выбывает. Если выбиты несколько человек, то игрок поймавший 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, в противном случае команды меняются местами.

Есть также несколько вариаций кидания мяча:

**1. "Свечка".** Вышибала громко говорит "свечка" и кидает мяч высоко вверх. Тому из игроков, кто поймал мяч, дается дополнительная "жизнь". Игрок может поделиться жизнью с уже выбывшим игроком (поймавший мяч сам определяет, кого из команды ему выручить).

**2. "Бомба".** Вышибала громко кричит "бомба" и кидает мяч высоко вверх. В этот момент все игроки в поле должны присесть на корточки. Если мяч упадет на игрока - он выбывает из игры. Передвигаться в момент падения мяча можно, но, не вставая с корточек.

**3. "Ручеек".** Вышибала громко кричит "ручеек" и катит мяч по земле посередине площадки. Пока мяч катится, все игроки должны успеть стать перед ним так, чтобы он прокатился между ногами. Кто не успел этого сделать - выбывает.

**4. "Макароны".** Вышибала кричит "макароны" и кидает мяч как обычно. В этот момент все игроки обязаны "прилипнуть к месту" и двигаться "волнами", прижав руки к туловищу. В кого мяч попадет - тот выбывает. Тут важно, чтобы мяч бросался в момент объявления условия (нельзя объявить "макарончики", дождаться пока все прилипнут и потом кидать мяч, это нечестно).

**Сценарий развлечения для старших дошкольников**

Ход мероприятия.

Дети заходят на спортивную площадку и встают в большой круг.

Ведущий: Дорогие ребятишки: и девчонки, и мальчишки! Сегодня мы встретились, чтобы поиграть в **дворовые подвижные игры**.

Сколько игр на белом свете: салки, жмурки, "мак", "горшки",

Целый день играют дети, нет ни скуки, ни тоски!

Прятки, краски, выручалки. Сколько всех - не рассказать,

Приглашаем в эти **игры** вместе дружно поиграть!

Ведущий: Посмотрите, кто это к нам летит! *(под музыку влетает Карлсон)*. К нам прилетел наш друг – Карлсон.

Карлсон: Здравствуйте, друзья! Я тоже когда то был маленьким и любил играть в разные **игры со своими друзьями**. Друзей у меня было много. А у вас есть друзья? Их много? Это хорошо, когда много друзей! В детстве во **дворе** с вашими мамами и папами я играл в разные **дворовые подвижные игры**. Но многие родители выросли и их забыли.

Ведущий. Ребята! А вы знаете что это за **дворовые подвижные игры**? А кто вам про них рассказывал? *(ответы детей)*

Карлсон. Сегодня я к вам специально прилетел, чтобы поиграть в некоторые из них. Хотите! Все **игры** я записал в свой любимый блокнот, но его у меня отобрала вредная *«домомучительница»* Фрекен Бок, тоже поиграть наверно захотела.

Появляется Фрекен Бок.

Фрекен Бок: Здравствуйте, дорогие мои маленькие дети. И вовсе я не вредная, просто я тоже хочу поиграть с вами в **игры**. А блокнот я отдам Карлсону, если ребята отгадают мои загадки.

*(Дети отгадывают загадки)*

По небу ходит

Маляр без кистей.

Краской коричневой

Красит людей.

*(солнце)*

Шевелились у цветка

Все четыре лепестка.

Я сорвать его хотел,

А он вспорхнул и улетел

*(бабочка)*

Он прольётся над садами-

Сад наполнится плодами.

Даже пыльный подорожник

Рад умыться в летний…

*(дождик)*

В небе страшно гром гремит,

Всем домой бежать велит.

Прячь от молнии глаза!

Видишь, началась…

*(гроза)*

После дождя бывает,

полнеба закрывает.

Дуга красивая, цветная

Появится, затем растает.

*(радуга)*

Что за **игры**, отгадайте:

Семь квадратов на асфальте,

Иногда бывает десять,

Их рисуют мелом дети.

*(классики)*

Фрекен Бок. Молодцы, ребята! Карлсон, держи свой блокнот.

Карлсон: Ну что, поиграем в **дворовые игры**? *(открывает блокнот)*

И первая наша игра называется *«Давайте поздороваемся»*

Участники встают в большой круг лицом к центру. Водящий движется за кругом и слегка ударяет всех **ладошкой по плечу**. При этом все произносят слова:

"Тот, кто вежливым растет,

Мимо друга не пройдет.

Даже в самой жуткой спешке

"Здраствуй!" он произнесет".

После последнего слова водящий касается ладонью игрока, поворачивается к нему спиной, по сигналу двое игроков бегут по кругу в противоположные стороны и **стараются** первым занять свободное место. Тот, кто не успел занять свободное место, становится водящим и игра продолжается.

Карлсон. Сейчас я посмотрю, какую ещё игру записал в свой блокнот.

Подвижная игра *«Цепи кованые»*

Игроки делятся на две команды, встают в ряд и берут друг друга за руки. Участник одной команды бежит, **стараясь** разбить цепочку второй команды. Если ему это удаётся, он забирает одного игрока в свою команду, если нет- становится игроком другой команды. **Выигрывает та команда**, у которой осталось больше игроков.

Фрекен Бок. Карлсон, давай посмотрим, есть ли в твоём блокноте какая –нибудь очень быстрая игра?

Карлсон. Конечно, есть!

Игра *«Пятнашки»*

Дети, взявшись за руки, идут по кругу, проговаривая слова:

Мы весёлые ребята!

Любим бегать и играть!

Так попробуй нас догнать!

Раз, два, три, лови!

Дети разбегаются по площадке, а водящий *«пятнашка»* **старается** кого-нибудь догнать и коснуться его рукой *«запятнать»*. Тот, кого водящий коснулся рукой, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда *«пятнашка»* поймает 4-5 играющих. При повторении **игры выбирается новый***«пятнашка»*.

Ведущий: А когда мы были детьми, в **нашем дворе любили играть в***«Колечко»*.

Игра *«Колечко»*.

Дети садятся на скамеечку или становятся в ряд. Ведущий берет колечко или какой-то другой мелкий предмет и делает вид, что кладет это колечко в **ладошки каждому из игроков**. Потом он произносит: *«Колечко, выйди на крылечко!»* и тот, у кого действительно колечко осталось в **ладошках**, **старается быстро выскочить**, дети пытаются не дать ему это сделать. Если игроку удалось выскочить, то он становится на место ведущего.

Фрекен Бок. Ребята, отгадайте загадку:

Бьют ногой его и палкой

Никому его не жалко

А за что беднягу бьют?

Да за то, что он надут!

Что это дети? *(Мяч)*

Ну что, Карлсон, в твоём прекрасном блокнотике есть **игры с мячом**?

Карлсон листает блокнот

Ф. Б. Какая досада! Ха-ха! Нет у тебя такой **игры**!

Карлсон. Ура! Нашёл!

Игра *«Вышибалы»*.

Все игроки, кроме четырёх, становятся в центр площадки. Выбивающие с мячами располагаются по её краям. Они перебрасывают друг другу мячи, **стараясь попасть в игроков**. Тот, кого коснулся летящий мяч, выходит из **игры**. 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, в противном случае команды меняются местами.

Ведущий. Молодцы, ребята!

Карлсон. Я видел, как ребята во **дворе** играли в интересную игру. Правила этой **игры** я записал в свой блокнотик, а название забыл.

Фрекен Бок: Карлсон, давай сначала поиграем, а потом ребята сами попробуют придумать название для **игры**.

Игра с мячом по типу *«Съедобное – несъедобное»*

Все становятся в круг, ведущий с мячом внутри круга. Он кидает мяч и называет слово. Если слово относится к "лету", игрок мяч ловит. Если нет, то отбивает.

Ведущий: Карлсон, а у тебя в блокноте есть игра, чтобы проверить, какие ребята дружные, быстрые и ловкие.

Карлсон. *(листает блокнот)* Нашёл!

Игра *«Плетень»*

В игре участвуют две команды. Дети встают в шеренги напротив друг друга и учатся *«плести плетень»*. Для этого скрещивают руки перед собой и соединяют правую руку с левой рукой соседа слева, а левую- с правой рукой соседа справа. Обе шеренги, опустив руки, идут навстречу друг другу со словами:

Раз, два, три, четыре,

Выполнять должны приказ.

Нет, конечно, в целом мире

Дружбы лучше, чем у нас!

После этого дети разбегаются по площадке. По сигналу они должны встать в шеренги и образовать плетень. **Выигрывает команда**, выполнившая действие первой.

Фрекен Бок: Ох, ох, ох, какие быстрые! А мне больше нравится игра *«Тише едешь-дальше будешь»*. В моём **дворе** всем ребятам нравилось в неё играть.

*(обращается к Карлсону)* Можешь не искать, я сама её знаю.

Игра *«Тише едешь- дальше будешь»*.

На **старте стоят игроки**, на финише, спиной к ним - водящий. Водящий говорит: *«Тише едешь- дальше будешь»* – дети начинают быстро идти, **стараясь** как можно раньше приблизиться к финишу. Через несколько секунд водящий произносит: *«Стоп!»* – дети перестают двигаться и замирают. Тех, кто не успел вовремя остановиться или пошевелился, он отправляет на линию **старта**. Побеждает игрок, который первым доберётся до финиша.

Карлсон. А теперь я предлагаю поиграть в игру *«Ручеёк»*.

Игра *«Ручеёк»*

Количество участников- нечётное. Дети становятся в ряд парами, берутся парами и поднимают руки над головой. Оставшийся участник, берёт за руку любого ребёнка, стоящего в паре, пробегает с ним по *«коридору»*, и они вместе становятся в начале. У частник, оставшийся без пары, проделывает то же самое.

Ведущий. А вот прощальная игра. Нам праздник игр закрывать пора.

И с вами нам пришел черед Сыграть в игру "Наоборот".

Игра *«Наоборот»*

Фрекен Бок и Карлсон произносят поочередно по четыре строчки, а дети произносят слова-антонимы.

Мы скажем слово: высоко,

Вы отвечайте: низко.

Мы скажем слово: далеко,

Вы отвечайте: близко.

Мы скажем слово: потолок,

Ответите вы: пол.

Мы скажем слово: потерял,

Вы скажете: нашёл.

А если скажем слово: трус,

Ответите: храбрец.

Теперь *«начало»* скажем мы,

Вы скажете: конец!

Ведущий: Ребята, вам понравились **игры**, в которые вы сегодня играли с Карлсоном и Фрекен Бок? Запомнили правила **игры**? В эти **игры** вы можете играть с друзьями в любое время и в любом месте: дома, в детском саду, во **дворе**. Самое главное- соблюдать правила **игры** и не забывать про технику безопасности.

Фрекен Бок: Нам очень понравилось с вами играть, и **игры такие интересные**! Спасибо вам, дети!

Карлсон. Живите дружно и играйте вместе с друзьями! До новых встреч! Приглашаю всех сфотографироваться на память.

Казаки-разбойники

Чем больше человек играют в эту игру, тем интереснее. Она подходит и для мальчиков, и для девочек – нравится всем без исключения. Играть можно где угодно, главное, чтобы на выбранной территории были укромные места для того, чтобы прятаться.

Сначала все участники делятся на две команды – одна команда – казаки, другая – разбойники. Нужно придумать знаки отличия, например, у всех казаков будет завязан шарф или закатаны рукава на куртке.

На счет раз-два-три разбойники разбегаются, а казаки в это время выбирают место для «темницы» (туда будут приводить пойманных разбойников). «Темница» должна быть не слишком большой, чтобы ее было удобно охранять. Границы темницы следует чем-то обозначить (камушками, веточками или просто очертить мелом).

Через определенное время (например, через 5 минут) казаки отправляются на поиски разбойников. Казакам нужно не только увидеть, но осалить разбойника. Если казаку это удалось, он ведет разбойника в темницу. Разбойник не должен вырываться, но если казак случайно отпустит руку, то разбойник может убежать.

Так постепенно казаки ловят разбойников. Но те разбойники, которых еще не поймали, могут выручать своих пойманных друзей. Так, если казак ведет разбойника в темницу, к ним может подбежать другой разбойник и осалить казака, тогда тот будет должен освободить пойманного. Оба разбойника убегают прятаться снова.

Однако, шустрый казак может исхитриться и первым осалить и второго разбойника. Тогда у него будет уже двое пленных.

Загрузка

+

Еще разбойник может освобождать своих друзей и из темницы. Для этого он должен проникнуть в темницу (чтобы его не осалил сторожевой казак) и осалить своего товарища. Тогда они оба убегают снова прятаться.

Игра заканчивается, когда казаки переловят всех разбойников. Потом команды могут поменяться ролями.

Резиночка

Вам понадобится длинная резинка (около 3 м).

В игре принимают участие 3-4 человека (если больше, то долго придется ждать своей очереди прыгать). Впрочем, можно играть даже одному (только тогда резинку придется привязывать к двум деревьям).

Концы резинки нужно связать, чтобы получилось кольцо. Два игрока становятся друг напротив друга, одевают резинку на себя, опускают до уровня щиколоток. Игроки расходятся, резиночка натягивается и получаются как бы рельсы из резинки.

Третий игрок начинает прыгать таким образом: прыжок - ноги с двух сторон от одной резиночки, прыжок - ноги с двух сторон от другой, выпрыгиваем обеими ногами с другой стороны резиночки.

Резинку поднимают на разные "уровни сложности":

- на уровне щиколотки

- на уровне колен

- на уровне бедер

- на уровне талии

- на уровне груди

- под подмышки (это уже, конечно, высший пилотаж)

Если игрок не разу не ошибся, то есть с первого прыжка перепрыгнул на нужную резинку, не наступил на нее, то он переходит на новый уровень. Каждый уровень имеет свое название, например:

Пешеходы

Прыжок - наступаем одновременно обеими ногами на одну "резиночку", прыжок - меняем ноги местами (то есть сначала ставим правую перед левой, потом левую перед правой). Потом тоже самое повторяем, но уже наступая на другую резиночку.

Конвертик

Прыжок - двумя ногами перепрыгиваем сразу за вторую резинку, при этом зацепив первую (получается перекрест, внутри которого надо встать), прыжок - наступаем на обе резинки ногами, выпрыгиваем из резинки.

Кстати, в резиночку играют во многих других странах - и даже изучают ее в детских садах:

<http://www.youtube.com/watch?v=Gdt47Mu8GbI>

На этом ролике немецкие дети показывают версию "резиночки" с одной ногой - у нас такое тоже бывало, как усложненный вариант:

<http://www.youtube.com/watch?v=SB3uty90v8o>

А вот целое пособие, где игра в резиночку превращается в настоящий танец с китайскими названиями для всех "па" (ролик с сайта [Rubberbandskipping.com](http://rubberbandskipping.com/rbs/home.php), который полностью посвящен этой игре):

<http://www.youtube.com/watch?v=9TiadbeIEiQ>

Цвета

Для этой игры нужно не менее 4 игроков (больше – лучше). Все игроки встают по одну сторону площадки, а ведущий в центре и поворачивается спиной к другим участникам. Ведущий называет цвет.

Участники ищут этот цвет на себе (одежде, заколках, игрушках). Если нашли, нужно взяться за вещь этого цвета и перейти на другую сторону. Если в гардеробе или личных вещах не оказалось названного цвета, нужно перебежать на другую сторону. Задача ведущего поймать бегущего игрока и осалить (тогда этот игрок становится ведущим).

Игроки могут помогать друг другу. Если в гардеробе одного участника есть две вещи нужного цвета, то за одну он может взяться сам, а за другую будет держаться его друг, тогда они вместе смогут перейти на другую сторону.

в КРАСКАХ дети назначаются разным цветом, назначает продавец, а покупатель черт. Он приходит: - тук-тук! - ты кто? - я черт с рогами, с теплыми пирогами. На лбу шишка, а в кармане мышка (что-то в этом роде) - зачем пришел? - за краской. - за какой? Называет цвет. Если краски такой нет,ему говорят: - Беги на одной ножке по .... Розовой, например, дороже,той краски кот.нет. А если есть, он догоняет краску. Ребята кричат в это время: краска в коробку!

Салки – ножки навесу

Обычная игра в салочки, или же в пятнашки, выглядит просто. Выбирают водящего, который должен бегать за другими участниками. Тот, кого водящий осалит, сам становится ведущим.

Однако в нашей игре "с ногами" есть одна хитрость: игрок может спасти себя. Когда водящий подбежит к нему, игрок должен сесть на что-нибудь, поднять ноги от земли и прокричать: «Салки- ножки навесу». В таком случае водящий уже не может осалить его.

Игроки должны помнить, что всем одновременно нельзя поднимать ноги. Хотя бы один из участников должен оставаться стоять на земле, чтобы игра продолжалась.

Зайцы и морковка

На земле чертят большой круг (диаметром около 3-5 м). Внутрь круга кладут 10 «морковок», то есть палочек или камушков. Круг – это «огород», а ведущий в игре - «Пугало». Его задача - ловить зайцев, остальных игроков.

По сигналу ведущего зайцы вбегают в круг и воруют морковки. В это время, то есть когда зайцы находятся внутри круга, Пугало ловит их. За пределами круга зайцев ловить нельзя.

Игрок-заяц, которого поймали, выбывает из игры. Тот, кого поймали последним, становится ведущим-Пугалом.

Путаница

До сих пор помню, как в детстве мы с друзьями хохотали, когда играли в эту игру. Сегодняшние малыши тоже с восторгом восприняли это развлечение.

Итак, все игроки садятся на лавочку в ряд, ведущий стоит перед ними. Смысл игры: ведущий задает вопрос и кидает мяч одному из игроков. Если ответ «да», то он должен поймать мяч, если же ответ «нет» не ловить. Самое сложное, вовремя сориентироваться и не поймать мяч с неправильным ответом.

Игра начинается с простого вопроса: «Тебя зовут…» А дальше ведущий может либо назвать имя игрока, либо придумать что-то свое. Например ведущий говорит: «Тебя зовут Слонопотам» и… игрок ловит мяч.

Дальше ход переходит к другому игроку и ему ведущий задает тот же вопрос. Потом идут отчество, фамилия, количество лет, место проживания… В итоге получается очень смешно. Например, что зовут тебя СлонопотамПукович Иванов, тебе 110 лет, живешь ты в коробке из-под телевизора, ешь яблочные огрызки...

Привет!

Все ребята встают в круг лицом, плечом друг к другу. Ведущий ходит по внешней стороне круга и задевает плечом одного из тех, кто стоит в круге. Водящий и тот, кого он задел, бегут в разные стороны по кругу и, встретившись, протягивают друг другу руки, пожимаю, говорят: «Привет!». Затем продолжают бежать каждый в своем направлении по кругу.

Задача каждого из них - добежать первым до освободившегося места в кругу. Тот, кто остался без места, становится новым ведущим.

Водяной

Все игроки встают в круг, в центре стоит ведущий (ему завязывают глаза). Игроки начинают двигаться по кругу и хором говорят:

Водяной, водяной

Не сиди под водой

Выгляни на чуточку

На одну минуточку.

Как только произнесут слова, игроки останавливаются. Водящий-водяной встает и подходит к одному из участников. Задача водяного, не подглядывая, определить, кто перед ним. Можно трогать игрока и определять только на ощупь. Если водящий правильно угадал игрока, они меняются ролями.

Тише едешь – дальше будешь

В этой игре для детей необходимы мел и большая свободная площадка.

На земле прочерчивают мелом две полосы на расстоянии примерно 40 метров. Все игроки встают за одной чертой, ведущий за другой, он поворачивается к игрокам спинной и произносит:

- Тише едешь – дальше будешь. Стоп!

Причем фразу можно произносить как угодно: очень медленно или очень быстро, для того, чтобы игрокам было сложнее сориентироваться.

Когда ведущий произносит слова, игроки стараются быстрее перейти за другую черту (бежать нельзя, можно только идти). Но как только ведущий произнесет слово «стоп», все должны замереть. Ведущий оборачивается и внимательно смотрит на игроков. Тот, кто шевелится, выбывает из игры. Побеждает тот, кто первым доберется до финиша и дотронется до водящего.

Три, тринадцать, тридцать

До начала игры договариваются о правилах: каждая цифра – 3, 13 и 30 – будет обозначать определенное движение. Например, 3 – подпрыгнуть 13 – хлопнуть в ладоши, 30 – присесть на корточки.

Игроки встают в круг, ведущий в центр. Он называет цифры, но не по порядку, а вразнобой. При этом специально растягивает слова: «три-и-и-и-дцать». «три-и-и-и» и по окончании слова дает отмашку рукой. Постепенно темп игры увеличивается.

Тот, кто ошибется и сделает неправильное движение, выходит из круга. Побеждает тот, кто не допустил ни одной ошибки.