

ИГРЫ В КРУГУ

В течение смены часто вожатый с отрядом оказывается в ситуации вынужденного ожидания: перед столовой, перед началом мероприятия или экскурсии и др. В таких случаях необходимо занять отряд веселой и полезной игрой, при этом сгруппировав весь отряд, чтобы никто из детей не потерялся, все оставались на виду у вожатого. Особенно это важно в первые дни приезда детей в лагерь или в то время, когда отряд находится за территорией лагеря. В этом могут помочь игры, в течение которых никому не нужно удаляться из круга.

БИНГО

Играющие образуют два круга один в другом с равным количеством человек. Круги вращаются в разные стороны под слова:

"Мой лохматый серый песик
У окна сидит.
Мой лохматый серый песик
На меня глядит.
Б-И-Н-Г-О (2 раза)
Да, Бинго звать его".

Слова "Б-И-Н-Г-О" произносятся раздельно по буквам, причем на каждую букву стоящие во внешнем круге ударяют в ладоши стоящих во внутреннем. На каждую букву - ладоши нового человека. Последняя буква "О" говорится протяжно (удивленно-радостно) и последние слова (Да, Бинго звать его.") пара произносит вместе, держась за руки. После чего играющие представляются друг - другу по именам. Так продолжается до тех пор, пока все не перезнакомятся.

ВЕСЕЛЫЕ МАРТЫШКИ

Играющие встают в круг и повторяют движения за ведущим.

Мы веселые мартышки:
Мы играем громко слишком.
Все в ладоши хлопаем,
Все ногами топаем.
Надуваем щечки, скачем на носочках.
И друг другу даже языки покажем.
Оттопырим ушки, хвостик на макушке.
Пальчик поднесем к виску,
Дружно прыгнем к потолку.
Шире рот откроем - гримасы все состроим.
Как скажу я слово "три",
Все с гримасами - замри!

ГОЛОВА, РАМЕНА (БОЛГАРИЯ)

Играющие повторяют за вожатым ключевые слова, дотрагиваясь руками до называемых частей тела.

Голова, рамена,
Колена, пальцы,
Колена, пальцы,
Колена, пальцы,
Голова, рамена,
Колена, пальцы
Очи, уши, уста, нос.

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.

1. Нельзя подсказывать отвечающему.
2. Часто договариваются не смеяться при любых вопросах, ответах, неожиданных комических ситуациях. Засмеявшийся отдаёт фант.

ДОБРОЕ УТРО ВСЕМ ТЕМ...

Игроки рассаживаются на стульях в кружке. Руководитель произносит ряд утверждений: если оно применимо к кому-нибудь, тот перемещается на какое – либо место в кругу. Если место уже не свободно - кто-то уже сидит на нем, и больше сест некуда, то игрок становится водящим. Вот примеры утверждений:

- все, кто ходил сегодня в школу, пересесть...
- все, кто ел сегодня картошку...
- кто сегодня рано встал...
- кто чистил зубы...
- у кого надеты джинсы....
- все, у кого сегодня день рождения...
- все, кто сегодня слушал музыку...

ДРУЖБА

Играющие встают по трое, образуя круг. За кругом находятся два ведущих (если круг большой - две пары ведущих). Ведущие, обходят круг, выбирают по одному играющему и встают на их место. Происходит знакомство. Освободившиеся два человека становятся ведущими.

ЕСЛИ ВЕСЕЛО ЖИВЕТСЯ, ДЕЛАЙ ТАК

Если весело живется, делай так (два раза хлопнуть в ладоши),
Если весело живется, делай так (два раза хлопнуть в ладоши),
Если весело живется, мы друг другу улыбнемся,
Если весело живется, делай так (два раза хлопнуть в ладоши).

Если весело живется, делай так (два раза топнуть ногами),
Если весело живется, делай так (два раза топнуть ногами),
Если весело живется, мы друг другу улыбнемся,

Если весело живется, делай так (два раза топнуть ногами).

Если весело живется, делай так (два раза хлопнуть по коленкам),
Если весело живется, делай так (два раза хлопнуть по коленкам),
Если весело живется, мы друг другу улыбнемся,
Если весело живется, делай так (два раза хлопнуть по коленкам).

Так можно продолжать долго, заканчивается таким куплетом:
Если весело живется, делай ВСЕ (в ладоши, топаем, по коленкам),
Если весело живется, делай ВСЕ (в ладоши, топаем, по коленкам),
Если весело живется, мы друг другу улыбнемся,
Если весело живется, делай ВСЕ (в ладоши, топаем, по коленкам).

ЖОВЖЕЛИТЬ

В переводе <жовжелить> означает делать. Выбрав галящего, который удаляется за дверь, игроки загадывают любой глагол. Галящий должен угадать загаданное слово. Для этого он задаёт вопросы игрокам, уточняющие отношение самих игроков к выполнению загаданного действия, заменяя в вопросе загаданное слово глаголом <жовжелить>. Например: Рита, ты любишь жовжелить? Вася, жовжелить лучше в одиночку или в компании? И т.д.

ЗАПРЕЩАЕТСЯ СМЕЯТСЯ

Все играющие встают широким кругом. Кто-то один стоит по середине, он будет водящим. Задача водящего: выбрать кого-нибудь из стоящих в кругу ребят и заставить его заговорить или улыбнуться. Для достижения своей цели он может пробовать все, что угодно, однако он не должен ни до кого дотрагиваться (можно ввести еще одно условие, чтобы водящий не мог говорить). Тот, кто стоит в кругу, не должен отворачиваться и закрывать глаза. Если водящий добился успеха, он меняется местами с тем, кого заставил улыбнуться или заговорить. Если не добился успеха, пусть с тем же ребенком попробуют свои силы еще 1–2 водящих.

ЗАРЯДКА

Ведущая читает стихотворение и вместе с ребятами выполняет движения весёлой зарядки:

Раз, два, три, четыре, пять,

Все умеем мы считать.

Отдыхать умеем тоже: руки за спину заложим,

Голову поднимем выше и легко-легко подышим.

Раз: согнуться, подтянуться.

Два: согнуться, подтянуться.

Три: в ладоши три хлопка, головою три кивка.

На четыре: руки шире.

Пять: руками помахать.

Шесть: на корточки присесть.

Семь: встаем и бежим кругом.

Восемь: встанем - отдохнем.

Девять: прыгать мы начнем.

Десять: снова отдохнем.

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.

ЗООПАРК

Все садятся в круг так, чтобы один стул был свободным. В центре круга стоит водящий. Каждый участник, сидящий в кругу, называет себя каким-нибудь животным. Участник, сидящий слева от свободного стула, хлопает правой рукой по нему и называет какое-нибудь животное. Тот, кто услышал название животного, выбранного им, должен занять свободный стул. Участник, справа от которого освободился стул, должен хлопнуть по нему и назвать другое животное. Задача водящего – успеть занять стул до хлопка. Тот, кто не успел хлопнуть, становится водящим.

ИВАН ДА МАРЬЯ

Дети встают в круг, взявшись за руки. В середине круга девочка и мальчик. У обоих завязаны глаза. Иван должен поймать Марью, для этого он все время спрашивает: «Марья, ты где?». Марья должна отвечать: «Я здесь, Иван», стремясь при этом как можно быстрее сменить место. После того как Иван поймает Марью, Иван выбирает из детей, стоящих в круге, новую Марью, а Марья - Ивана.

КОЗА

Играющие образуют круг. В центре - водящий. Он выбирает себе пару из круга под слова:

"Шел козел по лесу, по лесу, по лесу.
Нашел себе принцессу, принцессу, принцессу."
"Давай коза, попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем.
И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем.
И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем.
И ножками потопаем, потопаем, потопаем.
Давай с тобой покружимся, покружимся, покружимся.
И навсегда подружимся, подружимся, подружимся."

Идет знакомство. Пара расходится, игра продолжается. Теперь в круге - две пары. И так до тех пор, пока все пары не встанут в круг.

КРОКОДИЛ

Играют две команды. Команды загадывают слова, обязательно имена существительные, и выбирают по одному галящему. Команда, которая первой придумает слово, начинает игру. Ведущему команды противника сообщается загаданное слово, и он должен, используя только жесты и мимику, показать слово так, чтобы его команда догадалась, какое слово было загадано. Затем команды меняются ролями.

ЛАВАТА

Играющие становятся в круг, берутся за руки и начинают двигаться по кругу, громко напевая:

Дружно танцуем мы!

Тра-та-та, тра-та-та!

Танец веселый наш –

Это «Лавата».

Потом все останавливаются и ведущий спрашивает детей:

- Мои руки хороши?

Дети отвечают: Хороши!

- А у соседа?

- Лучше!

- Тогда взяли за ручки!

Все берут своих соседей за руки и снова начинают двигаться напевая. Еще раз поют песенку и идут в хороводе.

После остановки ведущий спрашивает:

- Ручки были?

- Были!

- А коленки были?

- Нет!

- Беремся за коленки!

Ведущий может просить взяться за что угодно (ушки, щечки, носик, талия, плечи, пятки, ноги и т.п.), главное - снять у детей тактильное напряжение.

ЛЕТЕЛ ЛЕБЕДЬ

Участники становятся в круг, вытягивают руки, при этом ладони необходимо держать вертикально, положив свою правую ладонь на левую ладонь соседа справа. Все игроки поочередно произносят по одному слову из считалки, под каждое слово делают ход - хлопок по левой руке соседа слева. "Летел - лебедь - по - синему - небу - загадал - число - ...". Тот человек, на кого выпало слово "число", называет вслух любое число и делает хлопок. Хлопки вслух поочередно считают. Задача игрока, на которого "выпадает" названное число, быстро убрать руку из под хлопка. Кто не успел - выбывает. Таким образом, выясняется самый ловкий в отряде.

МАРТЫШКИ

(ведущий – дети) проговаривая слова, участники изображают то, о чем говорят.

Мы веселые мартышки

Мы играем громко слишком

Все в ладоши хлопаем

Все ногами топаем

Надуваем щечки

Скачем на носочках

И друг другу даже

Язычки покажем

Оттопырим ушки

Хвостик на макушке

Дружно прыгнем к потолку

Пальчик поднесем к виску

Шире рот откроем

Гримасы все состроим

Лишь скажу я цифру 3

Все с гримасами замри.

МАФИЯ

Все играющие сидят в круге. Ведущий предлагает перевоплотиться в жителей одного из городов мира. Придумать себе профессию и представиться. После этого устраивается жеребьевка (из коробки вытягивают жетончики). Игроки, вытянувшие жетоны с крестом, становятся мафией. Тот, кто получил жетон с двумя буквами <К>, комиссар Катани. Чистые жетоны достаются мирным жителям. Начинается игра. Ведущий сообщает о наступлении ночи, все жители закрывают глаза. Со словами ведущего <мафия выходит на тропу войны> открывают глаза игроки, получившие роль мафии. Глазами находят друг друга, знакомятся, выбирают жертву и показывают на неё рукой. После чего закрывают глаза. Далее со словами ведущего <только не спит комиссар Катани> просыпается комиссар Катани. Он открывает глаза и показывает рукой, на того, кого он защищал этой ночью (этот игрок не может быть убит мафией в эту ночь) и кого подозревает (если он прав, то с утра не проснется один мафиози; если не прав, то о его подозрениях никто не узнает), после чего закрывает глаза. Ведущий сообщает о наступлении утра, о событиях ночи (был ли кто-то убит мафией, как удачно работал комиссар Катани). После этого мирные жители выдвигают версии, кто является мафией. Выдвигается не более трех кандидатур. Все они обсуждаются, после чего устраивается голосование. Житель, за которого проголосует больше всего игроков, выбывает из игры. Ведущий сообщает о том, кем был этот игрок (мафиози, комиссар Катани, мирный житель). Вновь наступает ночь. Задача мирных жителей и комиссара Катани - уничтожить мафию, а мафии - победить всех.

МЕНЯ УКУСИЛ ГИППОПОТАМ

ведущий **дети**
Меня укусил гиппопотам.....
От страха я на дерево залез...
И вот я здесь.....
А рука моя там.....
Меня укусил гиппопотам.....

Меня укусил гиппопотам.....
От страха я на дерево залез...
И вот я здесь.....
А вторая рука там.....
Меня укусил гиппопотам.....
(и так далее про все части тела)
Данная кричалка разучивается заранее и поется всеми вместе.

МЕСИМ, МЕСИМ ТЕСТО

Участники становятся в круг, взявшись за руки, и дружно повторяют слова: «Месим, месим тесто, месим, месим тесто», при этом сходятся как можно плотнее. Под слова: «Раздувайся пузырь да не лопайся, раздувайся пузырь да не лопайся!», расходятся как можно шире, стремясь разорвать круг. Два человека, чей узел разорвался, становятся в центр круга, и их уже «месят». Находящиеся в кругу имеют право помогать разрывать своими спинами «пузырь». Побеждают сильные и ловкие.

МИГАЛКИ

Дети встают в два круга: внутренний и внешний, лицом в центр круга, образуя пары (один из внутреннего круга стоит спиной к напарнику, смотрит на водящего; другой из внешнего круга стоит за ним на расстоянии в полшага, смотрит ему на пятки, руки держит

за спиной). Водящий стоит в общем кругу без пары, он подмигивает кому-либо из внутреннего круга. Увидев, что ему подмигнули, игрок внутреннего круга старается убежать. Если напарник успевает его удержать, водящий подмигивает другому игроку, а если нет, то убежавший встает за спину водящего, а упустивший напарника игрок становится водящим.

МОРГАЛКИ

Для игры в круг ставятся стулья. Участники по двое занимают свои места: один садится на стул, другой встает сзади стула. Один стул остается пустым, за ним стоит ведущий. Договоримся, что те, кто сидит – первые номера, а те, кто стоит – вторые. Вторые сторожат первых.

Когда все готовы, ведущий начинает внимательно рассматривать сидящих на стульях и подмигивает кому-нибудь из первых игроков. Тот, кому ведущий дал такой сигнал, должен быстро пересесть со своего места на пустой стул ведущего. А второму, в свою очередь, надо заметить знак ведущего и удержать первого на своем месте. Удерживают так: кладут руки сверху на плечи и прижимают к спинке стула. Держать руки над плечами нельзя.

Если первого удалось удержать, то пара меняется местами: теперь второй сидит, а первый стоит за стулом. Когда не удалось увести у сторожа одного, то ведущий очень быстро выбирает из круга другого и посылает ему знак. Ну а если первый все – таки пересел от сторожа на пустой стул, то второй становится ведущим и теперь его очередь подмигивать.

НАЙДИ РУЧКУ

Играют две команды от 3 до 12 человек. Игроки одной команды выходят из комнаты либо закрывают глаза. Задача второй команды - спрятать ручку так, чтобы её было видно (т.е. её бы не скрывал никакой предмет), но чтобы она не бросалась в глаза. Ведущий контролирует соблюдение этого условия. Приглашается команда соперников. Ведущий засекает время. В полной тишине игроки ищут ручку. Заметивший её должен сесть спокойно на стул, не выдав, где он обнаружил ручку. Последний игрок должен взять её и сесть на стул, после чего ведущий сообщает время поиска. Команды меняются ролями. Побеждает команда, затратившая минимальное время на поиск ручки.

НАЙДИ ТО, НЕ ЗНАЯ ЧТО, СДЕЛАЙ ТО, НЕ ЗНАЯ ЧТО

Из группы играющих выбирается галящий, он покидает помещение. Игроки загадывают любой предмет, находящийся в комнате, и действие, которое с ним нужно сделать (например: тряпка, протереть подоконник). Приглашается галящий. Он ищет предмет, ориентируясь на силу аплодисментов. Если аплодисменты тихие, он далек от предмета, громкие - близок к нему. Шквал аплодисментов означает, что предмет найден верно. Таким же образом предстоит догадаться, что делать с предметом. Тихие аплодисменты - неверное действие, громкие - приближение к загаданному действию, шквал аплодисментов - угадано действие.

НЬЕМАН ПАПРУШКА

Играющие становятся в круг, руки кладут друг другу на плечи (можно просто взяться за руки). Разучиваются следующие слова:

Ньеман, ньеман, ньеман, папарушка,

Ньеман, ньеман, ньеман, папасан,

Ньеман, ньеман, ньеман, папарушка,

Ньеман, ньеман, ньеман, папасан,

О-о-о-о-о-о-о-о-о-о,

Yes!

Произнося первую и третью строчку, участники двигаются приставными шагами вправо; произнося вторую и четвертую – влево. “О-о-о-о-о-о-о-о”, - напеваётся на мотив “Катюши” с наклонами вперед-назад. “Yes!”, - выполняется с характерным движением руки и ноги. Затем игра повторяется с начала с ускорением.

О-ЕЙ-ЕЙ-ЕЙ

Играющие встают в круг и рассчитываются по порядку номеров. Ведущий стоит в центре круга. Он называет любые два номера. Игроки, которым достались эти номера, должны ударить по коленкам со словами «о-ей-ей-ей» и быстро поменяться местами. Ведущий стремится занять место одного из игроков. Если ему это удалось, то оставшийся без места игрок становится ведущим.

ОБУВНАЯ ФАБРИКА

Все снимают обувь и кладут ее в центр круга, каждый участник надевает два разных ботинка и пытается поставить ногу рядом с ногой обутую в парную обувь.

ПЕРЕСАДКИ

Дети сидят на стульях. Ведущий: Поменяйтесь местами те,

- у кого есть шнурки;
- У кого светлые волосы и т.д.

Ведущий должен успеть занять свободное место. Кто не успел — новый ведущий.

ПО МЕСТАМ!

Играющие встают в круг и рассчитываются по порядку, начиная с любого игрока. Затем ведущий называет номера и просит их поменяться местами: «Номер 1 и 17 – поменяйтесь, пожалуйста, местами! Номер 5 встань рядом с номером 40» и т.д.

(Это делается для того, чтобы дети перемешались, т.к. в первый день они будут стараться встать рядом со своими знакомыми.)

Поменяв часть ребят местами, круг вновь рассчитывается по порядку, и ведущий просит детей запомнить не только свой номер, но и тех, кто стоит рядом с ними по правую и по левую руки. Когда дети будут готовы, ведущий командует: «Разойдись!» и включает подвижную музыку. Участники могут бегать, прыгать, ходить, самое главное – не стоять на одном месте. Через некоторое время ведущий говорит: «По местам!», и все, как можно быстрее, должны найти свое место в кругу – встать так, как они стояли до команды «Разойдись». Те, кто зазеваются или перепутают свои места, получают штрафное очко или выходят.

Ведущий вновь меняет ребят местами, ребята заново рассчитываются и игра продолжается.

ПОСИКОТА

Дети встают в круг, взявшись за руки, идут по часовой стрелке и поют первые две строчки любой популярной песни. Ведущий с платочком в руках стоит в центре круга. Как только песня закончится, ведущий задевает платком, таким образом разбивая круг в любом месте, и стоит, держа платок на вытянутой руке. Двое игроков, рядом с которыми разбились круг, бегут в разные стороны вдоль круга с внешней стороны. Когда они встречаются, то должны остановиться, поклониться друг другу, произнести слова: «Посикота, посикота», - и скорее бежать на свое место, каждый старается первым взять из рук ведущего платок. Победивший становится водящим.

ПОСТРОЙ КРЕПОСТЬ

Играющие сидят кругом на стульчиках. Галящий в центре круга с завязанными глазами. Он стражник, охраняющий территорию. Сидящие - неприятели, которые должны

построить на территории крепость, для чего им нужно на один стул суметь составить все остальные (число стульев равно числу игроков). Галящий стремится остановить строителей. Рукой он показывает, откуда ему слышится звук, произнося <здесь>. Если ему удалось указать на строителя, то строитель выбывает из игры, указал на место строительства крепости - она должна быть перестроена в другом месте. Если крепость построена, победили строители.

ПОЧТА

Дети встают в круг, взявшись за руки. Водящий - в середине круга. По выбору ведущего, кто-то из детей произносит фразу: «Я передаю письмо : (и называет имя одного из детей, стоящих в круге)». После чего одной рукой пожимает руку соседу, по цепочке дети незаметно передают рукопожатие. Как только пожмут руку игроку, которому передавалось письмо, он должен сказать: «Письмо получил». Только после этого он получает право передать письмо. Водящий должен заметить момент передачи рукопожатия и указать: «Здесь». Если он прав, то передававший рукопожатие ребенок становится водящим, а водящий занимает его место и получает право передать письмо.

РЫБЫ, ПТИЦЫ, ЗВЕРИ

Участники становятся в круг, в центр которого встаёт водящий. Водящий закрывает глаза и начинает вращаться вокруг своей оси, вытянув вперёд правую руку и повторяя слова: «Рыбы, птицы, звери». Затем он останавливается и говорит любое из этих трёх слов, показывая рукой на кого-то из участников. Тот, на кого показали, должен быстро сказать название птицы, рыбы или зверя, в зависимости от того, что было названо водящим. Водящий считает до трёх, и если за это время стоящий в кругу не успел ничего сказать или сказал не то, что нужно, выходит из игры. Названия рыб, птиц, зверей не должны повторяться. Выигрывают самые внимательные и знающие наибольшее количество названий животных.

САЛЯМИ

Все играющие становятся в круг. Вожатый предлагает всем разучить следующие слова:

“Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,
Гули-гули-гули-гули
Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,
Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,
Гули-гули-гули-гули,
Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,
Салями, салями,
Гули-гули-гули-гули,
Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,
Салями, салями,
Гули-гули-гули-гули,
Трам-пам-пам, Трам-пам-пам”.

Одновременно со словами выполняются следующие движения:

- трам-пам-пам – играющие хлопают себя по коленям 3 раза;
- гули-гули – играющие одной рукой почесывают подбородок снизу, а другой как бы посыпают себе соль на голову;
- салями, салями – поочередно (сначала одну потом другую) сгибают руки в локте, поднося кисть к плечу.

После того как участники выполнили задание, им предлагается движение “Трам-пам-пам” делать у соседа справа. Игра повторяется.

Затем у соседа справа делаются движения “Трам-пам-пам” и “Тули-гули-гули-гули”.

Далее – “Трам-пам-пам” делается у соседа справа, а “Тули-гули” – у соседа слева. Саями всегда делаем у себя.

Вариант: игру можно проводить как игру с залом.

САНТИКИ - ФАНТИКИ

Дети встают в круг. Ведущий закрывает глаза. Дети выбирают заводилу, который показывает движение. Все произносят слова: «Сантики - фантики лимпопо», - и повторяют показанное движение. Ведущий открывает глаза, находясь в центре круга, наблюдает за игроками. Заводила постепенно меняет движения, и все за ним повторяют. Задача ведущего распознать, кто заводила. Если ему это удастся, он становится игроком, а заводила - ведущим. Дети выбирают нового заводилу.

СЕБЕ - СОСЕДУ

Дети встают в круг. Левую руку держат вытянутой вперед вверх ладошкой, правую вниз ладошкой щепоткой. На слова «себе», дети правой рукой как будто что-то вкладывают в свою левую руку. На слова «соседу», - правой рукой делают движение, как будто вкладывая что-то в левую руку соседа, стоящего с правой стороны. Все одновременно произносят: «Себе - соседу» и выполняют движения. По кругу передается небольшой предмет (монетка или др.). Ведущий в центре круга должен заметить, у кого монетка, тогда он и игрок, у которого найдена монетка, меняются местами.

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 искажил 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 искаживший 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:

1. 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.
2. Нельзя переспрашивать и говорить бессмыслицу.

СОСИСКА, КЕТЧУП, КОКА – КОЛА

Ребята образуют круг, кладут руки друг другу на плечи.

СОСИСКА (шаг правой ногой)

КЕТЧУП (шаг левой ногой)

КОКА-КОЛА (крутим бедрами)

Один раз проделали, делаем шаг в центр круга и снова повторяем все сначала, как только круг становится, все уже добавляем.

ПОП-КОРН (2 прыжка)

СТОРОЖ

Ребята садятся на стульях так, чтобы был образован круг. Позади каждого сидящего на стуле должен стоять игрок, и один стул должен быть свободным. Игрок, стоящий за ним, должен незаметно подмигнуть любому из сидящих в кругу. Все сидящие участники должны смотреть на игрока со свободным стулом. Сидящий участник, увидев, что ему подмигнули, должен быстро занять свободное место. Функции игроков, стоящих сзади сидящих, заключаются в том, чтобы не пропускать своих подопечных к свободным местам. Для этого им стоит только положить руку на плечо сидящему. Если «сторож» не выпустил «беглеца», они меняются местами.

ТЕЛЕГРАММА

Участники становятся в круг, держась за руки. В центре круга — водящий. Кто-нибудь из игроков начинает: «Я отправляю поздравительную открытку Кате, в которой желаю ей добра». Как только он произносит слова, легким пожатием руки любого из соседей отправляет открытку. По цепочке открытка должна дойти до адресата. Важно слегка пожимать руки друг другу, чтобы водящий не смог перехватить почту. Как только адресат получает открытку, сразу говорит слово «Получил», и отправляет свою открытку кому-то в кругу. Отправлять можно письма, посылки, бандероли, телеграммы и т. д. Если водящий заметил, где пожимают руку, т. е. где проходит почта, тот игрок становится водящим.

ТИШЕ - ГРОМЧЕ

Вы, наверное, играли в детстве в игру "Холодно-горячо"? Наша игра ей подобна: ребята садятся в круг, водящий выходит из круга, и отворачивается спиной. У кого-нибудь из членов группы спрятан какой-нибудь предмет. Задача водящего - найти человека, у которого спрятан предмет. Как только он заходит в круг, все начинают петь какую-то песню и тем громче, чем ближе водящий к спрятанному. Соответственно, песня поётся тише, если водящий отдаляется от этого человека. Когда предмет найден, водящий меняется, если нет, то игра продолжается.

ТИ-Я-Я

Участники становятся в круг, левая рука каждого участника — на плече соседа слева, правая рука — на поясе соседа справа. Все участники, покачиваясь сначала вправо, потом влево, поют забавную песенку:

Ти-я-я, ти-я—я, ти-я—я—о,
Ти-я—я, ти-я—я, ти-я—я—о,
Ти-я—я, ти-я—я, ти-я-я-о,
Ти-я—я, ти-я-я, о—я—о.
Я—о, я—о, ти-я—я, ти-я-я, ти-я—я—о,
Я-о, я-о, ти-я-я, ти-я-я, о-я-о.

Когда произносят звук «О!», наклоняются вперед. Игра продолжается, но теперь поют быстрее и быстрее.

ТУШ

В Африке слоники живут, они до неба достают и поднимают хвостики (3 раза).

У ДЯДЮШКИ АБРАМА

Все играющие становятся в круг и вместе с водящим хором произносят слова: «У дядюшки Абрама сорок сыновей, сорок сыновей и сорок дочерей. Они не пили и не ели, все на дядюшку смотрели». После этих слов водящий называет часть тела: «Правая рука»,

все участники встряхивают правой рукой, снова повторяют: «У дядюшки Абрама...» После повтора водящий к словам «правая рука» прибавляет «левая рука» и снова повторяется все про «дядюшку Абрама» и т.д. К концу игры в движении находятся все части тела: «Правая рука, левая рука, правая нога, левая нога, правое плечо, левое плечо, правый глаз, левый глаз, голова.»

ЦИКЛОП

Дети встают в круг, ведущий выходит на середину. Задача играющих — установить контакт с товарищем на противоположной стороне круга только с помощью взгляда. Нельзя произносить звуки и делать движения для привлечения внимания. Как только двое установили зрительный контакт, они одновременно меняются местами, перебежав через середину круга. Ведущий, в свою очередь, внимательно наблюдает за играющими и старается догадаться о перемене мест. Когда кто-то начинает меняться местами, ведущий старается занять одно из пустых мест. Тот из игроков, кто не успел встать в круг, становится новым ведущим.

ФЫФКИ - ПЫФКИ

Дети встают в два круга (внутренний - «Пыфки» и внешний - «Фыфки») лицом в центр круга, образуя пары (игроки внутреннего круга стоят спиной к напарникам). Желательно, чтобы один круг составляли девочки, а другой - мальчики. Обязательно, чтобы фыфек и пыфек было одинаковое количество. По команде ведущего: «Пыфки», - игроки внутреннего круга должны поменяться местами, заняв место у свободного игрока внешнего круга («Фыфки»), при этом не занимая мест своих ближайших соседей. По команде: «Фыфки» - местами меняются игроки внешнего круга. Ведущий стремится первым занять свободное место, оставшийся без пары игрок становится ведущим.

ЭММА ПАПАРУСКА

Ребята встают в круг. На каждое произносимое слово повторяют движения за командором.

ЭМА ПАПАРУСКА (делают наклон в правую сторону)

ЭМА ПАПАСАН (делают наклон в левую сторону)

РУССКА (наклон в центр круга)

РУССКА (наклон из круга)

ЭММА ПАПАРУСКА (делают наклон в правую сторону)

РУССКА (наклон в центр круга)

РУССКА (наклон из круга)

ЭМА ПАПАСАН (делают наклон в левую сторону)

После того, как дети легко выполняют движения и говорят текст, добавляются еще ряд движений.

НЯКИ-НЯКИ (в центр круга шагаем)

НЮКИ-НЮКИ (шагают в центр)

УНДИРА-УНДЖАРА (шагаем из круга)

УНДЖАРА-ДЖАРА-ДЖАРА (из круга)

Темп постепенно увеличивается.