***ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ***

*СКОЛЬКО СЕКУНД В СТАКАНЕ ВОДЫ*

Вот вам похожая забава. Снова бег наперегонки, снова с ношей. А нести надо ведерко, до краев наполненное водой. (Нет ведерок — возьмите кастрюльки или какие другие посудины, небольшие.)
Конечно, так хотелось бы выиграть лишнюю секунду! Но в конце пути может выясниться: тот, кто бежал со всех ног, расплескал воды больше других. А вы условились: каждый пролитый стакан воды — это секунда, которая добавляется к результату. (Разумеется, секунд в стакане может быть и больше; это уж как вы сами договоритесь.)
Итак: поспешишь — людей насмешишь. Но и слишком медлить, осторожничать тоже нельзя...

*ПО НИТОЧКЕ*

Те, кто тренирует бегунов-спринтеров, добиваются от своих учеников того, чтобы они ставили ступни ног на дорожку параллельно воображаемой линии бега. Сделаем из этого игру. На земле проводят острой палочкой несколько (по числу участников игры) параллельных прямых линий, отмечающих дистанцию (метров 50—60). Старт! Все бегут наперегонки — важно не только прийти первым, но и пробежать дистанцию «как по ниточке» — так, чтобы следы обязательно попадали на прочерченную прямую. Кстати, легче это удастся тем, кто бежит, высоко поднимая колени, а не волоча ноги.

*И ДЛЯ ОСАНКИ ПОЛЬЗА*
А если положить на голову небольшой мешочек с опилками или песком, сможешь ли ты бежать так быстро, чтобы обогнать всех своих соперников (которые, разумеется, тоже не налегке бегут)? И не уронить, понятное дело, этот мешочек!
Если кто-то посмотрит со стороны на вас, бегущих, ваш забавный вид доставит ему немалое удовольствие. Весело будет, думаем, и вам. А еще, поверьте, такие игры-забавы помогают выработать хорошую осанку.
 *ПЯТНАШКИ НА ВЕРЕВОЧКЕ*Салки, салочки, пятнашки — забава, настолько известная всем и каждому, что как-то неловко расписывать ее здесь. Но вот небезынтересный перепев этой игры, где шансы на успех у того, кто умеет резко менять направление бега, молнией срываться с места.
К столбику (деревца не портить!) привяжите веревку длиной 3—4 метра. Вокруг столбика очертите круг того же радиуса. (Вот и сослужила веревка первую службу.) Внутри круга разбросайте два-три десятка камешков (шишек, палочек и т. п.). Это богатство будет сторожить один из вас, тот, кого вы выберете по жребию. А все остальные (человек пять), расположившись сначала за кругом, пытаются завладеть камешками, вынести их из круга как можно больше. Сторож одной рукой должен держаться за веревку, а вот другая у него свободна для того, чтобы пятнать неосторожных добытчиков. Тот, кого запятнали, из игры выбывает. Через условленное время (минуты три хватит?) смена у сторожа кончается. Можно считать, сколько камешков у него утащили, а сколько он сберег.
Теперь повторите все с другим сторожем. Когда все перебывают в этой роли, нетрудно будет определить, кому она больше удалась.

*В РУКЕ — ЛОЖКА, В ЛОЖКЕ — КАРТОШКА*

И не так-то просто пробежать несколько десятков метров, не уронив эту неожиданную ношу на землю! Ведь бежишь наперегонки с соперником — тут недолго забыть об осторожности.
Вместо ложки можно взять две палочки и постараться удерживать картофелину ими. Это, пожалуй, сложнее. Картофелина на земле? Придется задержаться, подобрать ее ложкой же или палочками. Пока возишься, соперник ого-го куда убежит. (Драматический вариант этой игры, когда картофелину заменяют сырым яйцом, мы не решаемся предложить: с падением на землю яйца игре, скорее всего, конец придет сразу: собрать Шалтая-Болтая не удавалось, как известно, даже всей королевской рати.)
Если составилась подходящая компания, можно и эстафету устроить, разбившись на две команды. Бежим вон до того дерева, возвращаемся обратно, передаем эстафетные палочки (эстафетные ложки?) друзьям — их черед пускаться в путь.

*БИЛЕТ В ОДИН КОНЕЦ*

Любишь кататься? Тебя на спине повезет твой товарищ. До условленного места. Но уж обратно («...люби и саночки возить»!) ты его сам повезешь.
Это игра, пожалуй, больше для мальчиков. Если можете составить несколько пар (да хотя бы две), пускайтесь наперегонки. Но даже двое между собой могут потягаться, кто быстрее свезет своего седока; тут придется замерять время.
Понятно, что пары надо подбирать подходящими по силе. И дистанцию выберите посильную.

*ГОНКИ ТЯНИТОЛКАЕВ*

Опять пары спорят. Но как странно бежите вы, ребята! Один — лицом вперед, другой — спиной, а сцепились локтями. Пробежали метров 20 — задний ход! Теперь всё поменялось: вперед смотрящей стала другая голова Тянитолкая.
Опять-таки не любые могут составить пару; но здесь, наверно, важно прежде всего, чтобы ростом один от другого не очень отличался. (Папе с сыном трудно будет вместе изобразить Тянитолкая, не так ли?)

*НЫРЯЙ В ОБРУЧ!*

Гнать обруч желающие всегда найдутся. А вот ты готов взять на себя дело посложнее — на ходу нырять в обруч то с одной, то с другой стороны? Сколько раз сумеешь ты сделать это на дистанции, скажем, 30 метров? А сколько раз удастся это твоему товарищу? Примечание: если по твоей вине обруч упал, у тебя отбирают одно очко (из тех, что ты заработал за удачные нырки), а гонка продолжается с места аварии.

*ПО ИЗВИЛИСТОМУ ПУТИ*

За обручем можно не просто гнаться. Можно заставить его совершать головоломные пируэты. Не испробовать ли такую затею: расставить по прямой линии городки (или любые предметы, могущие их заменить) и прогнать через них обруч змейкой: первый городок остается слева, второй — справа, третий — слева?.. Обруч-слаломист!

 ***Весёлые игры***

***Зеркало***

*Игра развивает внимание и координацию движений.*

◈ Очень веселая игра. Смысл ее заключается в том, чтобы ребенок стал «зеркалом» и повторял все, что будете делать вы.

◈ Начинайте с простых движений. Например, похлопайте в ладоши, поднимите левую ногу, улыбнитесь, зажмурьте правый глаз.

◈ Сложность игры заключается в том, чтобы повторить движения зеркально.

◈ Малыш с удовольствием поменяется с вами ролями. Можно играть в эту игру под веселую музыку. Кстати, «Зеркало» прекрасно подойдет и для дружной компании.

***Весёлый заяц***

*Игра способствует развитию внимания, координации движений, моторики.*

*Необходимый инвентарь*: две мягкие игрушки.

◈ Дайте ребенку мягкую игрушку, себе возьмите другую. Объясните, что ваша игрушка будет показывать движения, а игрушка малыша должна их повторять. Затем поменяйтесь ролями.

***Повторяй за мной***

*Игра научит ребёнка различать правую и левую стороны; поможет в запоминании названий частей тела.*

◈ Задача ребенка состоит в том, чтобы повторять ваши действия, ориентируясь на устные комментарии. Например: *поверни голову направо, покажи мне левую пятку, дотронься правой рукой до левого уха*. Когда ребенок начнет хорошо ориентироваться, вы можете усложнить задачу, заставляя его воспринимать команды на слух.

◈ Обязательно меняйтесь ролями.

◈ Игра вполне подходит для дружной компании.

***Будь внимателен***

*Игра развивает внимание, учит быстро и точно реагировать на звуковые сигналы.*

◈ Игра больше подходит для компании, но можно играть и вдвоем.

◈ Сначала выбирают ведущего. Затем дети встают в круг и начинают двигаться, выполняя при этом различные задания в соответствии с командами ведущего:

♦ зайчики — прыгать

♦ лягушки — присесть и прыгать вприсядку

♦ цапли — стоять на одной ноге, другая нога поджата, как у цапли

♦ раки — пятиться

♦ коровы — мычать

♦ птицы — расставлять руки в стороны и бежать

***Весёлая зарядка***

*Игра развивает координацию движении, укрепляет мышцы*

◈ Покажите, как можно чертить пальцем в воздухе разные линии и фигуры. Позвольте ребенку рисовать обеими руками.

◈ Точно так же можно и нужно рисовать не только пальцами. Очень полезно проделывать то же самое носом, глазами (это еще и хорошая зарядка для глаз), и ногами (лежа на полу, или пальцами ног в положении стоя).

◈ Обязательно делайте такую веселую зарядку вместе с ребенком.

***Перевозчик***

*Необходимый инвентарь:* различные плоские игрушки, маленькие подушечки.

◈ Предложите ребенку поиграть в перевозчика ценных грузов. Его задача — переносить на голове различные предметы из одного конца комнаты в другой, не уронив.

◈ Следует выбирать такие предметы, которые можно без труда удержать на голове.

***«Отгадай, чей голосок»***

Игра для маленьких. Играющие идут по кругу и говорят: «Мы составили все круг, повернемся разом вдруг», – на последние слова поворачиваются вокруг себя и продолжают идти по кругу со словами: «А как скажем – скок, скок, скок» (слова «скок, скок, скок» говорит один из играющих по договоренности или указании ведущего), – все останавливаются и заканчивают игру словами: «Отгадай, чей голосок?»

 Ведущий открывает глаза и угадывает, кто сказал слова «скок, скок, скок». Если он не отгадал два раза, его сменяет следующий игрок.

 Чем больше ребятишек участвует в этой игре, тем труднее отгадать, кто сказал «скок, скок, скок», но, с другой стороны, тем интереснее сама игра.

***«Кто подходил»***

Эта игра чем-то похожа на предыдущую и также рассчитана на смекалку детей, умение догадываться. Она предназначена для детей младшего и среднего возраста.

 Все ребятишки образуют круг. Один из играющих становится в середину круга и закрывает глаза (лучше завязать ему глаза платком). Кто-либо из детей по договоренности или по указанию вожатого тихо подходит к водящему, слегка дотрагивается до его плеча и подает голос, имитируя какого-либо животного, или, изменив свой голос, называет водящего по имени. Затем он возвращается на свое место. Все говорят: «Отгадай, кто подходил?» И ведущий, открыв глаза, должен ответить на вопрос правильно. Если угадал, то меняется местами с тем, кто к нему подходил. Не угадал – продолжает водить.

***«Цепочка слов»***

Играющие усаживаются в кружок. Один из ребятишек называет какое-либо слово, его сосед слева сейчас же должен сказать другое слово, начинающееся на последнюю букву сказанного, затем третий говорит свое слово, начинающееся с той буквы, на какую заканчивалось предыдущее, например: капуста – аквариум – море – елка – арбуз – зверь и т. д.

 Повторять ранее произнесенные слова нельзя. Если слово заканчивается на «ь» или на «й», значит, следующее должно начинаться с предпоследней буквы предыдущего. Например: зверь – рама и т. д.

 Если играющий задержался с ответом (допустим, по счету до пяти) или неправильно назвал слово, ему засчитывается проигрышное очко, и «цепочку слов» продолжает следующий.

 Можно также условиться, что тот, кто скажет слово вне очереди, проявляя свое нетерпение и желание выделиться, тоже получает штрафное очко. Выигрывает тот, кто не имел ни одного штрафного очка.

 Эту же игру можно усложнить, если условиться называть слова на определенную тему (например, города, реки или названия растений и т. д.).

***«Десять слов»***

Играющие садятся вокруг стола. У каждого карандаш и листок бумаги. Договариваются, на какую букву будут писать слова. Начинают писать по сигналу. Когда все напишут по 10 слов, каждый зачитывает свои. У кого все слова записаны правильно и быстрее, тот и выиграл. Нужно заранее решить, любые ли слова писать или только имена существительные.

 Если играют подростки, можно при чтении вычеркивать одинаковые слова. Тогда выигрывает тот, у кого останется больше не зачеркнутых слов.

***«Составь слова»***

Это очень известная игра, больше подходящая для детей школьного возраста, начиная примерно с 5 класса. Каждому участнику игры необходимы ручка и бумага. Ведущий называет или пишет крупными буквами слово, состоящее более чем из 7 букв (чем длиннее слово, тем лучше). Игрокам необходимо составить из имеющихся в слове букв другие слова (причем использовать одну букву можно один раз: если в ключевом слове одна «о», в составленном тоже должна быть одна «о», а если в ключевом слове две «а», в составляемом тоже может быть две «а»). Чем больше слов каждый из игроков успеет записать за определенное количество времени, тем лучше.

 Выигрывает самый смекалистый и быстрый. Приоритет отдается тем игрокам, которые при составлении своих слов использовали максимальное количество букв ключевого слова (записывали длинные слова).

***«Буквомешалка»***

Ведущий пишет на листке бумаги короткое слово, в котором буквы переставлены местами. Ребята должны отгадать, что это за слово. Кто быстрее всех смекнет – тот и выиграл. К концу игры подсчитывается общее количество очков за правильные ответы. У кого их окажется больше – тот и победил.

***«Пропущенные буквы»***

Для ребят маленького возраста можно устроить похожую игру. Только нужно не переставлять буквы местами, а просто пропустить одну или две буквы в слове (в зависимости от их количества). Дети должны догадаться, что это за слово.

***«Сколько имен ты знаешь?»***

Ведущий предлагает ребятишкам по очереди называть полное имя, делая при каждом названном имени шаг вперед. Первый называет мужские имена, второй – женские, третий опять мужские, четвертый – женские и т. д. Важно, чтобы дети не повторялись. Кто дальше всех продвинется, тот и выиграл.

***«Светофор»***

Воспитывает смекалку, внимательность, быстроту реакции детей и приучает их правильно реагировать на цвета светофора.

 Играющие строятся в две шеренги, одна против другой на расстоянии 8—15 шагов. Ведущий становится между шеренгами сбоку. В руках у него два кружка (на палочке): один желтого цвета, а второй с одной стороны красного, с другой зеленого цвета – это и есть «светофор».

 Ведущий читает ребятам стихи С. Михалкова:

 Если свет зажегся красный,

 Значит, двигаться… (опасно).

 Свет зеленый говорит:

«Проходите, путь… (открыт)».

 Желтый свет – предупрежденье —

 Жди сигнала для… (движенья).

 Слова, поставленные в скобках, произносят все ребята хором, таким образом эта игра еще и веселая, увлекательная.

 Затем ведущий показывает зеленый кружок светофора. Увидев его, все начинают маршировать на месте. Если ведущий покажет кружок желтого цвета – хлопают в ладоши, а увидев кружок красного цвета, стоят неподвижно. Тот, кто ошибется и неправильно выполнит движение, делает шаг вперед и продолжает играть уже вне общего строя. Движения на сигналы должны выполнять все играющие. Кто не выполнит, значит, он ошибся и должен сделать шаг вперед. За ошибку считается даже попытка к неправильному движению. Ведущий меняет сигналы произвольно и в разном темпе.

 Игра длится 5—8 минут. Кто остался в итоге стоять на месте, тот и выиграл. Ребята, сделавшие несколько шагов вперед, считаются проигравшими. Эту игру можно сделать и командной.

 В какой команде останется больше детей на месте в конце игры, та и выиграла.

***Игра «3, 13, 30»***

Играющие образуют круг или выстраиваются в шеренгу (если играющих меньше 8—10 человек). В центре круга или перед серединой строя встает ведущий. Обговариваются условия, что когда ведущий назовет какое-нибудь из чисел, входящих в название игры, ребята должны выполнить определенное упражнение. Например, названо число 3 – все хлопают в ладоши, 13 – приседают, 30 – маршируют на месте. Можно условиться и о любых других действиях.

 Ведущий игры называет эти числа не по порядку, а так, как ему вздумается, при этом еще и хитрит, растягивая первые слоги: «Три-и-и-надцать!», «Три-и-идцать!», «Три-и-и-и!» – и после окончания слова делает еще отмашку рукой. Сначала играют медленно, потом темп ускоряется. Кто ошибется и отреагирует на названное число неправильно, тот делает шаг вперед и продолжает игру уже вне общего строя. Совершит вторую ошибку – еще шаг вперед, третью – еще.

 Победителем игры объявляется тот, кто окажется самым внимательным, смекалистым, быстрым и не допустит ни одной ошибки, оставшись стоять на месте, или совершит ошибок меньше других. Проигравшими объявляются самые рассеянные, после совершенных ошибок вышедшие из строя дальше других. Желательно, чтобы при повторных играх выбирались новые ведущие.

 ***«Не спеши!»***

Выбирается ведущий. Остальные игроки образуют полукруг. Ведущий, стоя напротив ребят, делает самые разные движения руками, головой, корпусом, ногами. Все его движения играющие должны повторять, но с опозданием на один счет, то есть игроки выполняют первое движение тогда, когда ведущий уже показывает второе, второе движение – тогда, когда он показывает третье и т. д. Допустивший ошибку отходит на один шаг назад и продолжает играть уже вне строя. В итоге игроки, оставшиеся на месте, считаются выигравшими, а проигравшими – те, кто дальше всех отступил назад. Можно поставить игроков в шеренгу, а ведущему встать перед нею, отступив от нее на 5—8 шагов.

 ***«Разыгрывание фантов»***

Разыгрывание фантов может стать заключительным этапом любой другой игры. Эта известная и любимая всеми забава тоже рассчитана на смекалку.

 Фантами называют мелкие предметы (карандаши, ручки, камушки и т. д.), которые отдает играющий, нарушивший какое-либо правило.

 Разыгрывают фанты так: одному из ребят завязывают глаза, а фанты-предметы кладут в шапку, корзинку, мешочек. Затем, поочередно вынимая фанты, предлагают игроку с завязанными глазами сказать, что делать тому, чей это фант. Задания надо давать такие, которые ориентированы на проявление смекалки.

 Например, изобразить животное так, чтобы все отгадали, что игрок имел в виду, и т. д.

 ***«Сурдоперевод»***

Это очень веселая игра. В нее может играть любое число ребятишек. Игра развивает творческое, ассоциативное мышление и чувство юмора, заставляет быстро соображать, развивает гибкость ума.

Для проведения игры нужен магнитофон с наушниками или обычный плейер. В плейер вставляется кассета с записью каких-то популярных песен, но каких, участникам игры заранее неизвестно.

По жребию один из игроков надевает плейер, включает его и при помощи жестов рук и мимики лица пытается передать текст звучащей в это время песни остальным ребятам. Они, в свою очередь, должны попробовать отгадать, какую популярную песню в этот момент слышит член их команды.

Тот, кто правильно угадает первый, занимает место сурдопереводчика и начинает переводить следующую записанную на кассете песню. И так далее.

***«Шиворот-навыворот»***

Направлена игра на развитие способности к пониманию и быстрому осмыслению различных печатных и речевых текстов, развивает попутно дикцию и сообразительность. В нее может играть любое число игроков.

Смысл игры заключается в том, чтобы ведущий (желательно, чтобы это был взрослый) взял какое-нибудь предложение из любой книги (или газеты и т. д.) и быстро прочитал, начиная с конца, каждое слово наоборот. Например, если написано слово электрификация, надо его прочитать: «яицакифирткелэ».

Остальные игроки должны понять, что он сказал на самом деле, и попытаться правильно записать предложение, как оно звучит в действительности. Тот, чей вариант ближе всех к настоящему, и кто быстрее справится с заданием, и считается победителем. И если кто-то медленнее разобрался с предложением, но его вариант оказался самым правильным, победителем считается он.

Далее игру продолжает следующий, читая очередное предложение, как сказано выше. И так далее. Когда выявятся двое наиболее удачливых игроков, они играют между собой так, как описано ранее, до выявления окончательного победителя.

***«Азбука Морзе»***

Польза этой игры в том, что она развивает чувство ритма, а также ассоциативное мышление и сообразительность. Играет любое число ребятишек.

Один из участников по жребию выходит вперед и пытается с помощью стука передать какую-то известную мелодию, загаданную им. Какую мелодию он загадал, он сначала пишет на бумаге, но никому не показывает. Это нужно для того, чтобы потом узнать, что он загадал именно эту мелодию и никакую другую.

Остальные дети пытаются угадать, что за мелодию он настукивает, и первый, назвавший ее верно, меняется с выступающим местами. Теперь он выстукивает какую-то мелодию. Ответивший неправильно выбывает из игры, и так продолжается до тех пор, пока не останется один игрок, знающий больше всех мелодий. Он и считается победителем.