



«Салки»

Правила:

Считалкой (куда без нее?) выбирается водящий. Игроки становятся в круг и по команде «Я – салка!» разбегаются, кто куда. (Часто оговаривалась площадка – «За забор не выбегать», «Дальше качели не бегать».)

Задача водящего: догнать одного из игроков и дотронуться до него рукой. До кого дотронутся, тот сам становится «салкой», а водящий превращается в обычного игрока.

Есть вариация обычных салок, когда водящий, догнав одного игрока, не становится сам игроком, а продолжает догонять других ребят вместе с первым «засаленным». Затем они вместе ловят второго, третьего и т.д., пока не переловят всех.

Количество игроков: от 3 и больше.

Вариации салок:

- Салки с «домиком» – то же самое, только выбирается зона (песочница, круг на асфальте и прочее), куда игроки могут забежать и передохнуть, там «салить» нельзя, но и сидеть долго в «домике» тоже.
- «Выше ноги» – чтобы избежать «засаливания», нужно запрыгнуть на что-нибудь и задрать ноги вверх («Выше ноги от земли» / «Салки-ножки на весу»), правда, по правилам задрать ноги тоже долго нельзя.
- «Чай-чай, выручай!» – в этой версии салок, «засаленный» может

«Жмурки»

Правила:

Играют в Жмурки несколько человек. С помощью считалки или по жребию выбирается водящий. Игроки завязывают воде плотной повязкой глаза (подсматривать в этой игре нельзя), раскручивают его на месте и "рассыпаются" в стороны. Жмурка должен поймать и опознать какого-либо игрока. Если угадал - пойманный игрок становится водящим.

«Казак –разбойники»

Правила:

Играющие делятся на две команды («казаки» и «разбойники»). Тут же выбираются «атаманы» и определяется «поле боя» (за его пределами не играют). Казаки выбирают штаб, а разбойники придумывают пароли (один правильный, остальные – ложные).

Задача разбойников: захватить штаб казаков.

Задача казаков: переловить всех разбойников и «выпытать» правильный пароль.

По сигналу разбойники разбегаются и прячутся, оставляя на асфальте стрелки, чтобы у казаков были подсказки, где их искать. Казаки в это время устраивают «темницу» и придумывают, как будут «пытать» пленных (щекотать, пугать насекомыми, «жалить» крапивой и т.д.). Через некоторое время казаки отправляются искать разбойников. Если им это удастся, то они сажают разбойника в «темницу», откуда он не имеет права убежать. Разбойники, в свою очередь, стараются подобраться к «штабу» и захватить его.

Количество игроков: от 6 человек.

«Хали-хало»

Правила:

Для начала считалочкой выбирают водящего. Водящий берет в руки мяч и загадывает остальным ребятам слово. Обычно говорят к какой категории принадлежит придуманное слово и его первую и последнюю букву. Например, водящий загадал слово кровать. Он говорит это предмет из мебели, он начинается на букву К и заканчивается мягким знаком. Дети начинают отгадывать слово. Как только водящий услышит правильный ответ, он кричит "Хали-хало", подкидывает мяч как можно выше вверх, а сам убегает. Ребенок, правильно отгадавший слово, ловит мяч и кричит "Стоп". Водящий останавливается. Игрок должен отгадать сколько до водящего шагов. Но шагов непростых. В каждой компании можно придумывать свои шаги.

Виды шагов в игре хали-хало:

- Гигантские - самые большие шаги, на всю ширину.
- Нормальные - обычный детский шаг.
- Лилипутские - очень маленькие шажочки.
- Лягушачьи - в прыжках на корточках.
- Зонтики - ребенок кружиться в сторону водящего.
- Кирпичи - шаг пятку к носку.
- Верблюжьи - шаг и плевков (главное в водящего не попасть).

Ребенок с мячом делает названное количество шагов и бросает мяч в кольцо, которое делает руками водящий. Если мяч

остановиться, крикнуть эту волшебную фразу и ему на выручку

- прибегут друзья, но водящий на чеку, и есть вероятность, что к одной «жертве» добавятся вторая и третья.
- Сифа – в этой версии «саят» не рукой, а «сифой» (тряпкой, скрученной веревкой и любой «вонючкой», какую найдешь во дворе); в кого попали, тот становится сифой, то есть водящим.

«Я знаю пять имён»

Правила:

Ребята договариваются об очередности перехода мяча и о последовательности тем. Первый игрок начинает чеканить одной рукой мячик об землю, приговаривая: — Я знаю пять имен девочек. Аня -раз, Катя — два, Поля — три, Маша — четыре, Настя — пять.

Игрок должен соблюдать ритм ударов, произнося при одном ударе по мячу одно слово.

Если игрок справился с задачей он переходит к следующей теме, заранее определенной, например:

- Я знаю пять имен мальчиков (названий городов, животных, насекомых, птиц, стран, городов и т.д)

Если игрок сбился, упустил мяч или задумался надолго, то мяч переходит к следующему участнику.

Тот начинает сначала:

— Я знаю пять имен девочек

Для усложнения игры можно ввести условия, что имена не должны

«Вышибалы»

Правила:

Выбираются «вышибалы» (как правило, по 2 человека на каждую сторону). Они встают напротив друг друга на расстоянии примерно 10-15 метров. «Вышибаемые» встают в центре площадки. Задача «вышибал»: попасть мячом во всех игроков (если тебя коснулся мяч, уходишь с поля). Задача «вышибаемых»: быть ловким и быстрым и уворачиваться от мяча.

«Вышибаемые» могут ловить «ловушки» («картошку», «свечки»). Для этого нужно поймать мяч на лету и ни в коем случае не выпустить из рук. Если мяч коснулся земли, игрок считается «выбитым». «Ловушка» дает дополнительную «жизнь», которую можно оставить себе или поделить с товарищем.

Когда в команде «вышибаемых» остается один игрок, он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. Если удастся, команда возвращается на поле

«День и ночь».

Правила:

На некотором расстоянии друг от друга проводятся две линии. У одной линии выстраиваются мальчики, у другой – девочки. Ведущий между ними. Команда мальчиков – «Ночь», а команда девочек – «День». По команде «Ночь!» мальчики ловят девочек, по команде «День!» девочки ловят мальчиков. Правила игры. Пойманные игроки переходят в команду соперника.

«Прятки»

попадает в кольцо - то игрок становится водящим и игра продолжается.

«Горячая картошка»

Правила:

Игроки становятся в круг и перебрасываются «горячей картошкой» (мяч). Если кто-то замешкался и не отбил вовремя мяч, он садится в «котел» (центр круга). Сидя в «котле» можно попытаться поймать пролетающий над головой мяч, но при этом нельзя вставать с корточек. Если игроку в «котле» удалось поймать мяч, он освобождает себя и других пленных, а игрок, неудачно бросивший мяч занимает их место. Кроме того, игроки, перекидывающие «горячую картошку», могут специально освободить кого-то из «котла». Для этого он, отбивая мяч, должен попасть им в игрока, сидящего в центре круга. Количество игроков: не меньше 3.

« Кондалы»

Правила:

Все игроки делились на две команды. Становились в ряд и брали друг друга за руки. Игрок из команды 1 бежал, стараясь разбить цепочку команды 2. Если разбивал - то забирал одного игрока в свою команду. Если нет, то становился частью команды 2. Слова были такие:

- Кондалы
- Закованы
- Разбейте нас
- Кем?

повторяться. Когда мяч, сделав круг, вернется к первому игроку, он начинает с той темы, на которой он остановился. Игра длится до тех пор, пока всем не надоест. Победителем считается тот, кто успел охватить максимальное количество тем

«Бояре»

Правила:

Как играть. Участники этой старинной русско-народной игры делятся на две равные команды и становятся друг напротив друга шеренгами, взявшись за руки, на расстоянии 10–15 м. Команды двигаются навстречу, произнося по очереди длинную речовку: «Бояре, а мы к вам пришли, дорогие, а мы к вам пришли...» Диалог заканчивается словами: «Бояре, отворяйте ворота, отдавайте нам невесту навсегда». Тот, кого выбирают невестой, должен после этого разбежаться и прорвать цепь противника. Если попытка оказывается удачной, игрок возвращается в свою команду, если нет — остается в другой. Следующий кон начинается проигравшая команда. Цель игры — собрать в команде как можно больше участников.

«Классики»

Правила:

Правила:

Сначала выбирают водящего. Для этого в детстве мы знали миллиард считалок. Затем водящий становится лицом к стене (дереву, столбу...) и считает вслух до 20 (50, 100...). Игроки прячутся. Задача игроков: спрятаться так, чтобы водящий не нашел. Задача водящего: найти всех спрятавшихся. Когда водящий находит одного из игроков, ему нужно сломя голову бежать обратно к стене (дереву, столбу...), чтобы «застукать» его. Если игрок прибежал первым, то со словами «Стук-стук я» выводит себя из игры. Кого ведущий застукал первым, тот становится ведущим в следующем кону («Первая курица жмурится»).

Кодовые фразы:

- «Топор-топор, сиди как вор и не выглядывай во двор» – кричали «застуканные» игроки товарищам при приближении «опасности» (сиди и не высывайся).
- «Пила-пила, лети как стрела» – кричали, чтобы подсказать, что водящий далеко от стены и можно выбираться из укрытия.

Количество игроков: чем больше, тем лучше.

«Захват знамени»

Правила:

Правила игры: Участвуют две команды. Территория лагеря условно делится на две равные половины (можно провести черту или обозначить ориентиры). Знамя находится в центре окружности, находящейся на задней линии лагеря. Задача обеих команд – захватить знамя противника и пронести его на свою территорию, не будучи осаленным. В случае захвата знамени несколькими игроками флаг разрешается передавать (бросать знамя нельзя). Знамя могут охранять не более пяти человек, но не

- Атаманом
- Каким?
- Имя игрока.

Цель игры – перетащить в свою команду как можно больше игроков из команды противника.

«Испорченный телефон»

Правила:

Старая проверенная временем детская игра в испорченный телефон.

Играть в неё можно одной или двумя командами.

Выбирается водящий, который на ухо шёпотом говорит одному из игроков слово или фразу, а тот старается точно также передает другому игроку и так по цепочке. Последний игрок говорит в слух то, что у него получилось и сравнивают с оригиналом. Зачастую получается очень неожиданный и смешной результат!

Если играет две команды, то ведущий передает слово двоим игрокам из обеих команд. Побеждает та команда, чей результат будет наиболее похож на оригинальный.

«Колечко-колечко»

Правила:

Игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий держит в кулаке или сложенных ладонях мелкий предмет, например монетку, пуговицу, колечко. По очереди обходит каждого игрока, вкладывая в его «лодочку» свою и произнося считалку:

На асфальте мелом чертится прямоугольное поле с 10 квадратами и полукругом («котел», «вода», «огонь»). Вариантов прыжков и разметки площадки существует несколько. Но, как правило, игроки по очереди кидают битку (камушек, коробочка из-под леденцов и т.д.) в первый квадрат. Затем первый игрок перепрыгивает из квадрата в квадрат и толкает за собой битку.

- №1 – одна нога;
- №2 – одна нога;
- №3 и 4 – левая на 3, правая на 4;
- №5 – двумя ногами (можно передохнуть);
- №6 и 7 – левая на 6, правая на 7;
- №8 – одна нога;
- №9 и 10 – левая на 9, правая на 10.

Затем поворот на 180% и обратно тем же манером. Наступил на черту или битка на нее попала? Встал на обе ноги? Ход переходит к другому.

Количество игроков: не ограничено.

«Нитки»

Правила:

Дети берутся за руки и «запутываются», переступая через ноги и руки. Потом кричат: «Бабка, нитки рвутся!» и бабка-ведущий пытается распутать свои нитки (руки и ноги), не порвав (не расцепив руки игроков).

в непосредственной близости от него, а на расстоянии (4-5 метров от флага), т.е. в окружности радиусом 4-5 метра. У охраняющих нет права воздействовать (салить) на противника, если тот находится уже внутри этой окружности. Охраняющие могут только лишь не выпускать захватчиков обратно, когда те пытаются покинуть спасительную зону. Салить можно только на своей территории. В лагере осаленных игроков бдительно охраняют, однако он может освободиться, если игрок из его команды незаметно проберётся и коснётся его (распятнает).

«Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю». Задача водящего — незаметно вложить «колечко» одному из игроков и произнести «Колечко-колечко, выйди на крылечко!» После этого игрок, которому достался предмет, вскакивает и пытается убежать. Задача остальных участников — задержать убегающего

