#  *"Никогда не делай в помещении того, что можно сделать в данный момент на воздухе."*

# Игры на свежем воздухе 3

**«Картошка»**

* Известная игра, но может некоторыми забытая.
* Итак, что необходимо для этой игры? Единственное — это мячик. Можно детский резиновый. Можно волейбольный.
* Все игроки встают в круг и перекидывают мяч друг другу. Можно просто ловить, а можно отбивать, как при игре в волейбол. Тот, кто пропускает мяч или его роняет становится «картошкой» - садится на корточки в центр круга. Таких игроков может насобираться несколько. Им важно поймать мяч, который через них перекидывают. Если это удается, то «картошкой» становится тот, кто мячик потерял, а все остальные выходят из центра и возвращаются в игру.
* Некоторые играя в эту игру, выбивают «картошек». В кого попали, тот возвращается в игру. Можно использовать два эти варианта.

**"Съедобное-несъедобное"**

* Эта игра тоже, наверное, многим знакома. Но часто, когда предстоит какое-то мероприятие все игры вылетают из головы. Мы хотим вам ее напомнить.
* Участники встают на одну линию. За метров пять от них стоит ведущий с мячом в руках. Он называет разные предметы и поочередно бросает мяч каждому игроку. Игроки в свою очередь должны отвечать «съедобное» или «несъедобное», на тот предмет, который называет ведущий и ловить мяч. Если игрок ответил правильно он делает один шаг навстречу ведущему. И т.д. Кто первый доберется до ведущего, сам становится ведущим.
* (Можно играть так: когда ведущий называет съедобный предмет, игрок ловит мяч. Когда называется несъедобный предмет, мяч надо не ловить. При этом не надо ничего говорить. А вот еще вариант: надо сказать «съедобное» или «несъедобное» и словить или не словить мяч, одновременно).

**«Найди свой домик»**

* На земле рисуют круги (домики), так, чтобы их было видно. (Если игра в зале, то мелом). Кругов должно быть на один меньше, чем игроков.
* Все игроки собираются вокруг ведущего. Ведущий уводит игроков, как можно дальше от домиков, занимая их какой-нибудь игрой или разговорами. В один момент ведущий произносит фразу: «По домам». Все игроки бегут к нарисованным кругам и становятся в них. Игрок, который остался без домика, выбывает или становится ведущим.

**Твистер**

Подготовка:

* Достаньте вертушку летающей тарелки из сумки.
* Расстелите подстилку на ровной поверхности земли.

Удалите стрелку вертушки перед тем как использовать ее как летающую тарелку. Правила игры:

* Только по одной руке или ноге на кружок! Первый дотянувшийся игрок забивает кружок. Если не можете договориться, кто дотянулся первым, решает судья. Решение судьи обжалованию не подлежит.
* Как только Вы совершили свое движение, двигаться уже нельзя, за исключением случаев, когда судья дает Вам на это разрешение, чтобы пропустить конечность другого игрока.
* Если все 6 кружков одного цвета заняты - крутите еще раз.
* Если судья объявляет сочетание руки/ноги и цвета, как раз выполняемое Вами, Вы должны переместить свою руку или ногу на другой кружок того же цвета (если все 6 заняты, крутите снова).
* Если колено или локоть ставятся на подстилку, или же Вы не удерживаете равновесия, вы выбываете!

В игре принимают участие от 2-х до 4-х и более человек. Можно поделиться на команды и сыграть чемпионат по Twister и в другие игры, описанные инструкцией.

**"Тише едешь..."**

* Игроки становятся в одну линию. От них на расстоянии 20 и более метров стоит ведущий. Ведущий произносит фразу: "Тише едешь - дальше будешь, раз, два, три, стоп" (можно счет продолжать, а можно останавливаться и сразу. Каждый заход варианты менять. Главное помнить, что последним словом должно быть: «стоп»). Затем быстро оборачивается. Бегущие к ведущему должны замереть на месте. Тот, кто не успел вовремя остановиться, возвращается к стартовой черте. Первый, кто добежал до ведущего, сам становится им.

**"Луноход"**

* Лучше использовать как можно больше участников.
* Все игроки встают в круг. Из них выбирается первый "луноход". "Луноход" встает на колени или садится на корточки и начинает передвигаться по кругу, произнося фразы типа: Я - Луноход 1, я - Луноход 1, следую на лунную базу для заправки горючего. Вызываю на связь базу (ну или что-то подобное). Тот кто засмеялся - становится "луноходом" и присоединяется к первому.
* Выигрывает не засмеявшийся "луноход".

**"Я знаю 5 ..."**

* Участник игры произносит фразу: «Я знаю 5... например, имен мальчиков (девочек, названий деревьев, птиц, цветов, хищных животных, домашних животных, насекомых и т.п.) и дальше начинает ударять мячом по земле и называть по одному имени т.е. - Сергей — раз, Дима — два и т.д. до пяти. Далее опять фраза «Я знаю 5... (только уже другие названия) и т.д. Если игрок ошибается или делает длинную паузу, мяч переходит к другому игроку. А этот игрок либо выбывает, либо остается ждать, пока не сыграют другие. И когда к нему возвращается мяч, он начинает игру с того места, на котором ошибся.
* Лучше всем заранее договориться, в какой последовательности будут называться предметы.
* А можно игру усложнить. Назначить ведущего, который сам будет говорить какие предметы называть игроку.
* Можно играть на время. Тоже интересно.
* Можно без мяча. Например, хлопать в ладоши, приседать и т.п.

**"Море волнуется раз..."**

* Ведущий стоит спиной к игрокам, которые изображают различные фигуры в движении и произносит слова: "Море волнуется - раз, море волнуется - два, море волнуется - три, морская фигура на месте замри". Затем быстро оборачивается. Тот кто не успел замереть или пошевелился выбывает из игры.
* А можно играть, чтобы такой игрок становился ведущим.

**«Казаки-разбойники»**

* Игроки делятся на две команды. Одна команда прячется, другая ищет. Но искать надо по стрелкам, которые оставляет команда, которая прячется. Интересно играть во дворе. Стрелки рисовать мелом.
* Если играют на природе, то это могут быть, например, кусочки красной тряпочки, которую завязывают на дерево или куст.

**«Раскуй кандалы»**

* Игроки делятся на две равные команды и встают на расстоянии метров 10 друг против друга.
* Игроки одной команды начинают: «Кандалы...» Вторая команда: - «Скованы...» Снова первая команда - «Раскуйте...» Вторая команда - «Кем?» Далее выбирается игрок, который разбивает чужую цепь. Если получилось забирает себе одного из игроков руки, который разорвал. Затем бежит игрок из другой команды.
* Побеждает та, в которой больше оказалось игроков.

**"Третий лишний"**

* Игроки встают в круг по двое (один за другим). Один лишний игрок бегает по внешнему кругу, а за ним бежит ведущий. Этот игрок может встать впереди любой пары, но тогда третий в этой паре должен убегать от ведущего. Если ведущий ловит игрока, то он становится ведущим.
* Можно играть и в зале. Лучше при большом количестве участников.

**"Гусеница"**

* Приглашаются все желающие.
* Построившись в колонну по одному, игроки кладут руки на плечи впереди стоящему. Первый в колонне - "голова" гусеницы, последний - "хвост". По сигналу "головы" гусеница начинает движение.
* Задача "головы" поймать "хвост", схватив за плечи последнего игрока.

**"Прищепки"**

* Приглашаются два-три участника.
* Игрокам завязывают глаза и цепляют на одежду и волосы по пять прищепок.
* Задача игроков - как можно быстрее снять с себя все прищепки.
* Следующим добровольцам "забывают" прицепить по пятой прищепке.

**"Танечка и Ванечка"**

* Все желающие становятся в круг. Из них выбираются две-три пары. Им завязывают глаза. Остальные берутся за руки.
* Игроков разводят по внешней границе круга и крутят вокруг своей оси.
* По сигналу ведущего игроки должны найти друг друга. Для этого они могут звать друг друга по имени, например: "Танечка", "Ванечка".
* Побеждает та пара, которая первая найдет друг друга.

**«Тихоходы»**

* Для конкурса: два велосипеда.
* Двое соревнующихся садятся на обыкновенные велосипеды и стараются ехать как можно медленнее.
* Цель - приехать к финишу позднее своего противника.

**«Колокол»**

* В этой игре должно участвовать не меньше 20—30 человек. Чем больше, тем лучше. Перед началом игры один из участников по жребию становится водящим. Остальные участники игры берутся за руки и образуют круг, то есть «колокол», и с песней начинают медленно двигаться по кругу то в правую, то в левую сторону. В это время водящий старается разъединить руки играющих, то есть разбить «колокол» и вырваться из круга. Если ему это не удалось с первого раза, он имеет право предпринять еще две попытки, подыскав наиболее слабые места в круге. Как только водящему удается вырваться из круга, он стремится добежать до какого-нибудь предмета, положенного от круга на расстоянии 50 метров, а все, кто стоял в кругу, бегут за ним и стараются догнать его, прежде чем он схватит флажок. Если это кому-либо удалось сделать, он становится водящим и занимает место в центре круга.
* Если же водящий добежал до флажка и его никто не догнал, он возвращается на прежнее место и игра продолжается сначала.

**«Колокольчик здесь»**

* В центр круга выходят трое играющих: двум из них завязывают глаза, а третьему дают колокольчик. Играющий с колокольчиком время от времени звонит в него. Двое других, бросаясь на звонок, стараются захватить его. Тот, кто с колокольчиком, искусно маневрируя по кругу, может создавать такие положения, когда играющие с повязками на глазах старательно выслеживают и, к общему удовольствию, ловят друг друга.
* Если один из преследователей поймает играющего с колокольчиком, они меняются ролями.

**«Рыбки»**

* Для этой игры нужна длинная веревка ("удочка"). «Удочку» одним концом привязывают к забору, стене, дереву или специально вбитому в центре площадки шесту. Один из играющих по жребию избирается «приманкой». Взявшись за свободный конец веревки, он старается, не выпуская веревки из рук, запятнать кого-нибудь из играющих, то есть поймать «рыбку». Остальные играющие стремятся «клюнуть приманку» — слегка ударить водящего, но так, чтобы «приманка» их не запятнала.
* Играющий, пойманный «приманкой», становится к «удочке» и делается «приманкой» и игра продолжается.

**«Картошка»**

* Потребуется не меньше 8-10 игроков.
* Участники становятся в обычный круг и играют в обычный волейбол. Каждый, кто не успевает отбить мяч, становится "картошкой" и садится в середину круга. Чтобы вернуться в игру, "картошке" необходимо перехватить мяч. Остальные игроки могут "окучивать" сидящих в круге "картошин", то есть отбить мяч так, чтобы попасть в "картошку". Если игрок, пытаясь "окучить картошку", промахнулся, или "картошке" удалось поймать мяч, то они меняются местами.

**«Бросок с завязанными глазами»**

* Каждому участнику выдается по 10 картошин, и он становится на расстоянии 2,5-3 метров от ведра, коробки или корзины. Для начала разрешается сделать пару-тройку пробных бросков.
* Затем участнику завязываются глаза, и он должен забросить как можно больше картошин в ведро.
* Побеждает самый ловкий.

**«Рыболовы»**

* На расстоянии 2-х метров от "берега" на землю ставится несколько бутылок.
* Каждому игроку выдается по удочке длиной 3 метра с прикрепленными на леске проволочными кольцами диаметром 25 мл. Необходимо как можно быстрее надеть кольцо на горлышко бутылки и повалить ее.
* Выигрывает тот, кто повалит как можно больше бутылок. А если на леску прикрепить по гвоздю, тогда необходимо будет гвоздем попасть в бутылку и повалить ее.

**«Стаи рыбок»**

* Игроки делятся на 2-3 равные команды и каждому участнику выдается бумажная рыбка длиной 22-25 см, шириной 6-7 см, привязанную за нитку хвостом вниз.
* Все игроки привязывают нитку к поясу так, чтобы хвост рыбки свободно касался пола. Причем у каждой команды рыбки разного цвета.
* По команде ведущего игроки должны наступать на рыбок команд противников и срывать их. Побеждает та команда у которой останется больше рыбок. Вместо рыбок можно использовать шарики, которые надо лопать.