# «Азбука»

Каждый участник игры получает карточку с буквой алфавита, соответствующей начальной букве имени или фамилии участника. Ведущий рассказывает детям что-нибудь, например: сказку, интересную историю, и вдруг хлопает в ладоши, произнося любое слово (напр., «малина»). Игроки должны быстро встать таким образом, чтобы из карточек с буквой алфавита сложилось названное слово.

# «Шишки, желуди, орехи»

Играющие разбиваются на группы по три человека и выстраиваются колоннами таким образом, чтобы получилось 3 круга, один в другом. Всем участникам присваиваются названия: игрокам первого круга – «шишки», второго – «жёлуди», третьего – «орехи». Игрок, которому не хватило места в колоннах, становится водящим. Он говорит одно из названий, например, «шишки», и игроки в соответствующем кругу должны поменяться местами, а водящий в это время должен успеть занять чьё-то место. Оставшийся без места игрок, становится водящим.

# «Брито-стрижено»

Ведущий напоминает детям о сказке, в которой жена назло мужу всё делала наоборот, и говорит, что игра будет в чём-то такой же: все движения ведущего игрокам нужно будет выполнять наоборот, например, если ведущий поднимает руку вверх, дети опускают свою вниз. Другой вариант: ведущий разводит руки – игроки соединяют их вместе; ведущий быстро взмахивает рукой справа налево – участники медленно ведут рукой слева направо. Игрок, который ошибся, становится ведущим.

# «Пожалуйста»

Ведущий занимает положение перед игроками, делает любые движения, обращаясь к игрокам с просьбой повторять за ним. Участники же повторяют в том случае, если ведущий добавляет слово «пожалуйста». Игрок, нарушивший правило, выбывает из игры. Побеждают самые внимательные.

# «Черная магия»

Непременные участники игры – «волшебник» и его помощник – «ясновидящий». Игра строится на фокусе с чтением мыслей. Секрет фокуса прост: загаданный волшебником предмет будет назван им после предмета чёрного цвета.

Приведём фрагмент игры:

«Ясновидящий» закрывает глаза, «волшебник» в это время показывает игрокам предмет и убирает его. Когда «ясновидящий» открывает глаза, волшебник спрашивает:

* Думаю ли я про соль?
* Нет, - отвечает «ясновидящий».
* Думаю ли я про салфетку?
* Нет.
* Думаю ли я про перец?
* Нет.
* Думаю ли я про кетчуп?
* Да, - отвечает «ясновидящий», потому что перец может быть чёрного цвета.

# «Коленочки»

Играющие сидят вплотную друг к другу. Левая рука каждого лежит на правой коленке соседа слева, а правая – на левой коленке соседа справа. Если круг не замкнут, то крайние кладут одну руку себе на колено. В процессе игры нужно быстро хлопать ладонью по колену, не нарушая последовательности в руках. Если кто-то хлопнул не в свою очередь или не той рукой, то он убирает руку, которая «ошиблась». Игра начинается с хлопка ведущего по направлению часовой стрелки. Как только вновь раздаётся хлопок ведущего, направление движения меняется в противоположную сторону. В игре необходимо поддерживать определённый темп. Ведущий внимательно наблюдает за правильностью выполнения задания. В итоге один или несколько человек оказываются победителями.

# «Камень, колодец, полотно, ножницы»

Играющие делятся по парам и вместе вслух считают: «Один, два, три!». На счёт «три» каждый из них изображает пальцами руки какую-либо фигуру. Камень – сжатый кулак; полотно – открытая ладонь; ножницы – два разведённых пальца; колодец – два пальца, образующие букву «о».

Как определить победителя в паре? Ножницы режут полотно, но тонут в колодце и тупятся об камень. Полотно накрывает колодец и камень. Камень и ножницы тонут в колодце. В каждой паре определяется победитель. Эти игроки образуют новые пары. Игра продолжается, пока не останется один победитель.

# «Колдуны»

Участники становятся в круг и закрывают глаза. Водящий обходит круг и лёгким прикосновением к плечу «назначает» колдунов. Затем все открывают глаза и начинают за руку здороваться друг с другом. Колдуны, здороваясь с кем-либо, должны незаметно почесать или слегка сдавить ладошку, т.е. «заколдовать». Тот, кого заколдовали, должен ещё два раза с кем-нибудь поздороваться, а затем уйти к колдуну «в плен». Важно, чтобы те, кого «заколдовали», не показали своим видом на того, кто колдун!!! Итак, задача колдунов – «заколдовать» всех игроков, задача игроков – внимательно, приглядываясь друг к другу, вычислить колдунов.

# «Суша – вода»

Ведущий занимает положение перед игроками, и объявляет задание: «Я буду называть слова. При слове «суша» вы делаете шаг вперёд, при слове «вода» - шаг назад». Ведущий начинает быстро называть слова, затем неожиданно говорит: «Берег (море, озеро)». Игроки, сделавшие шаги, выбывают из игры.

# «Из лесу вышло 5 крокодилов»

Участники сидят в кругу. Ведущий, распределив номера между участниками, начинает:

* Из лесу вышло 5 крокодилов.

Игрок №5 возмущается:

* А почему 5?
* А сколько? – спрашивает ведущий.
* Четырнадцать! – отвечает игрок №5
* А почему 14? – начинает возмущаться игрок №14 и т.д.

Вовремя не вступившие в игру, участники выбывают. Игрокам необходимо называть разные числа, для того чтобы все дети участвовали в игре.

# «Картошка, капуста, огурец»

Ведущий занимает положение перед игроками и объявляет задание: «Я буду произносить слова, сопровождая их движениями рук. Когда я скажу слово «капуста», нужно поднять руки ладошками вверх, при слове «картошка» - опустить руки вниз ладошками, при слове «огурец» - руки раздвинуть в стороны по диагонали». Затем ведущий начинает произносить слова, при этом показывая и другие движения. Участникам важно не сбиться. Основное условие – участники игры должны смотреть на руки ведущего! Кто собьётся, выбывает из игры.

# «Птица, рыба, зверь»

Участники стоят в кругу или сидят на стульях по кругу. Ведущий подходит к любому из игроков и произносит слова: «птица», «рыба», или «зверь». Игрок, к которому подошёл ведущий, должен быстро сориентироваться и дать название птицы, рыбы или зверя. Повторяться нельзя! Кто не назовёт, выбывает из игры.

# «Нью-Йорк»

Ведущий просит участников повторить громко 10-15 раз «Нью-Йорк», затем неожиданно спрашивает: «Столица США?». Дети должны не сбиться и дать правильный ответ – «Вашингтон». Кто сбился, выбывает из игры. Игра продолжается: теперь ведущий просит повторить 10 – 15 раз слово «красный», затем спрашивает: «На какой цвет переходят улицу?». Затем ведущий просит повторить слово «молоко» и спрашивает: «Что пьёт корова?» и т.д.

# «Кошка – собака»

Участники стоят в кругу или сидят на стульях по кругу. Задание игры просто: каждый игрок по очереди должен кое-что говорить своим соседям. Главное – не сбиться. Итак, первый игрок говорит соседу справа слово «собака», а соседу слева – «кошка». Соседи удивлённо переспрашивают: «Собака? Кошка?» Ведущий утвердительно отвечает: «Собака! Кошка!» Далее продолжает следующий игрок.

# «Да» и «нет» по-болгарски»

Условие игры – вместо слов «да» и «нет» на вопросы ведущего игрокам необходимо выполнять следующие движения: при утвердительном ответе нужно покачать головой из стороны в сторону, при отрицательном – кивнуть головой (это соответствует болгарской манере общения). Вопросы могут быть самыми простыми: «Вы сегодня завтракали?», «Вам нравится…?» и т.д. Побеждает самый внимательный.

* **«Сосед, подними руку»(латышская игра)**

Играющие, стоя или сидя, образуют круг, выбирают ведущего. Последний занимает положение внутри круга. Он ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Руки!» Тот игрок, к которому обратился ведущий, продолжает стоять (сидеть) не меняя положения. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа – левую, сосед слева – правую, т.е. ту руку, которая находится ближе к игроку, стоящему (сидящему) между ними. Если кто-то из участников ошибся, т.е. поднял не ту руку, только попытался поднять руку или вообще забыл её поднять, то он меняется с ведущим ролями. Игра продолжается. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

Внимание! Ведущий должен останавливаться точно напротив игрока, к которому желает обратиться.

2. Телеграмма

Играющие стоят в кругу, взявшись за руки. В центре стоит

водящие. Один из играющих говорит:"Я посылаю телеграмму

такому то". "Телеграмма" передается по цепочки пожатием

сцепленых рук в любую сторону по кругу. Водящий должен

"переватить" телеграмму, т.е. увидеть, что пожиают руки.

Если он это замечает, то втает в общий круг, а попавшийся

становится водящим. Если телеграмма доходит до получателя,

то он говорит: "Получил" и сам отправляет телеграу кому-то.

Нелья отправлять телеграму рядом стоящему. Если водящий н

икак не может перехватить послание, его лучше поменять.

3. Сантики-фантики-лимпопо

Играющие стоят в кругу. Один - водящий выходит за круг и

отворачивается. В кругу выбирается тот, кто будет задавать

определенные движения. После выборов все начинают хлопать в

ладоши и говорить:"Сантики-фантики-лимпопо". Водящий встает в

центр круга и старается понять, кто задает движения. Тот, кто

задает движения, периодически начинат новое движение, скажем,

крутить пальцем у виска или притопывать ногой. Все быстро

повторяют за ним. Если водящий находит "лидера", то последний

становится водящим, старый водящий встает в общий круг и игра

начинается сначала.

4. Нос-пол-потолок.

Ведущий называет:"Нос" или "пол" или "потолок". И сам

показывает пальцем на пол, нос, потолок (иногда не на то,

что говорит, чтобы запутать играющих). Участники показывают

то, что называет ведущий. Те, кто ошибся, получают штрафные

очки, которые потом творчески отрабатываются.

5. Репка-капуста.

Игра очень похожа на игру "Нос-пол-потолок", репка

изображается открытой ладонью вниз (так как репка растет вниз),

капуста - открытой ладонью вверх (так как капуста растет над

землей).

6. Не собьюсь!

Ведущий, обращаясь к ребятам, спрашивает: "Кто умеет считать

до 30? Оказывается, все. Тогда пусть кто-нибудь подойдет

ко мне", - говорит ведущий. Желающему предлагается такое

задание: считать до 30, но вместо чисел, в которые входит

цифра 3 и которые делятся на 3, говорить "Не собьюсь".

Счет, следовательно, ведется так: один, два, "Не собьюсь" ...

Редко кому удается таким путем, ни разу не сбиваясь,

досчитать до 30.

7. Боб-Доб.

Все усаживаются за длинным столом. С одной стороны стола -

водящий. Кому-нибудь дают монетку (или другой мелкий предмет).

Держа руки под столом, незаметно передают монетку друг другу.

Внезапно водящий кричит: "Бобчинский, Добчинский, руки на стол!"

Все должны немедлено положить руки на стол, ладонями вниз.

В том числе и тот, у кого в руке в этот момент окажется монета.

Водящий пытается угадать, у кого монета (по звуку, положению

руки и т.п.). По его приказу руку надо поднять. Если водящий

ошибся, игра повторяется, а если угадал, тот, у кого оказалась

монета, становится водящим, а водящий садится со всеми за стол.

8. Самый рассеянный.

Ведущий показывает участникам игры какой-нибудь предмет, например,

карандаш, и просит всех выйте на минутку из комнаты.

Оставшись один, ведущий кладет карандаш в какое то место,

где он хотя и виден, но может быть замечен лишь при внимательном

осмотре комнаты. Можно, например, положить карандаш на перекладину,

связывающюю ножки стола, на корниз и т.п.

Когда участники игры по зову ведущего возвращаются в комнату, каждый

старается как можно скорее обнаружить карандаш.

Увидев его, играющий сейчас же садится, заранее тихо на ухо сообщив

водящему о находке. Самый рассеянный - последний, может выполнить

какое - либо шуточное поручение.

9. Себе - соседу

Играющие стоят в кругу, их руки вытянуты. В центре водящий.

Одна рука неподвижна, другой играющие передают монетку в любую

сторону по кругу, кладя ее на ладонь соседа. Но все одновременно

делают характерное движение другой рукой, иммитируя или не

имметируя передачу монеты, со словами "себе - соседу".

10. Разведчик

Из ребят, стоящих в кругу выбирается водящий. Ребята

стоят в разных произвольных позах. Водящий запоминает

эти позы и отходит в сторону. Ребята меняют позы, водящий

заходит в круг и его задача - заметить изменения, если он заметит

менее трех изменений - ему загадывается фант.

11. Я иду в поход.

Все стоят в кругу. Вожатый держит в руках мячик и объясняет,

что сейчас надо будет передавать мячик по кругу и говорить:

"Я иду в поход и беру с собой ...(называется какой-нибудь

предмет". Вожатый определяет идёт этот человек в поход или

нет.Нужно понять принцип, по которому берут в поход.

Вожатый первый говорит фразу со словом:"Пожалуйста!"

передаёт мячик соседу ,он может помогать в разгадке,переходя

и вставая в разные места круга.Игра проводится до тех пор,

пока все играющие не поймут её принцип.

12. Да и нет не говорить.

В игре могут учавствовать от 5 до 30 человек. Ведущий произносит:

Вам прислали сто рублей.

Что хотите, то купите,

Чёрный с белым не берите,

Да и нет не говорите.

Затем ведущий начинает беседу с одним из участников, задавая

коварные вопросы, например:

- Вы, конечно, знаете, какого цвета трава? ( По правилам

отвечать "Да" нельзя, иначе придется отдать ведущему фант)

- Знаю, - отвечает находчивый игрок. Но ведущий задает все

новые и новые вопросы:

-А какого цвета небо? Какого цвета снег?

- Небо голубое. Снег белый. Ой, я ошибся. Про снег надо

сказать: такого цвета как мел.

Ведущий старается подловить игроков,если это удаётся заби-

рает у игока фант,когда фантов набирается достаточное колличество

их разыгрывают, часто договариваются не смеяться при любых

вопросах и ответах.Засмеявшийся отдаёт фант.

13.Запрещённое движение.

Ведущий объясняет правила.Все ребята должны повторять движе-

ния,которые он будет показывать ,кроме

одного,-"запрещённого", скаже, обвата руками головы. Вожатый

совершает различные движения руками, ногами, головой,

корпусом... Уличив подходящий момент, показывает неожиданно

"запрещенное" движение. Кто его повторит или даже попытается

повторить, тот считается нарушившим правила игры и должен

выйти из игры.Сначала вожатый проводит игру в медленном

темпе, давая возможность ребятам усвоить следующее правило -

не повторять "запрещенное" движение. Потом темп игры

ускоряется... В результате остается один или несколько

победителей.

14. Крест-параллель

Это игра загадка. Вожатый говорит, что есть четыре положения:

крест-параллель, параллель-крест, крест-крест,

параллель-параллель. Нужно сказать соседу по очереди одно

такое положение, догадываясь о их значении. Ведущий же будет

говорить верно или неверно было сказано. Игра идет по кругу.

Можно ее закончить, как только круг замыкается, а можно

играть до разгадки.

Разгадка: Крест обозначает срещенные ноги у сидящего человека

или нога на ногу, а параллель-рядом стоящие ноги.

Соответственно, нужно сказать то положение, которое

обозначало бы ноги говорящего и ноги того, кому говорят.

Например, у меня ноги скрещены, а у соседа-нога на ногу, я

говорю ему:Крест-крест.

15. Перстенек.

Это старая игра, но она всегда пользовалась успехом у

подростков.

на каждую крепкую тесьму или ленту надеваются кальцо

"перстенек" и связывают ее концы небольшим, но крепким

узелком, свободно проходящим через кольцо. Играющие берутся

за ленту руками, образуют круг, поют песню, сопровождая ее

беспрерывными движениями рук, так, чтобы водящий не мог

догадаться, у кого под руками перстенек.

Песни можно придумывать какие угодно. Лет сто назвд пели

такую песенку: Перстенек, перстенек

Ты не близок, не далек,

Кто упустит перстенек,

Тот водить пойдет в кружок.

Водящий внимательно следит за руками играющих, а те в свою

очередь иногода поднимают руку, что бы показать перстенек,

но в тот момент, когда водящий подбегает стараются незаметно

передвинуть его впаво или влево. По требованию водящего

играющие поднимают руку. Если водящий ошибается, он

продолжает водить. Кто не сумел спрятать перстенек,

становится на место водящего.

16. Охотник.

Дети предупреждаются о том, что дорогу охотника они должны

очень хорошо запомнить, иначе ему трудно будет

возвращаться. Далее ведется рассказ с сопровождающими

жестами: Собрался охотник на охоту. надел шляпу, сапоги,

взял ружье и пошел по дороги, за тем по песочку, по

бревнышкам через мостик, по песочку, по болоту с кочки на

кочку, по тропинке. Устал. "Уфф!" Сел на пенек, посмотрел

направо, посмотрел налево, увидел за кустом медведя,

испугался и побежал обратно. (Быстро повторяется дорога в

обратном порядке.)

17. Покажи и повтори.

Ребята садятся в круг, каждому необходимо придумать

действие, например, хлопнуть в ладоши, закрыть глаза и т.д.

Первый игрок показывает движение, которое он придумал,

второй - движение первого и свое и т.д. по часовой стрелки.

Если один из участников игры ошибся - он выходит из игры.