Бежит время, сменяют друг друга обитатели детских площадок, но, кажется, у каждого нового поколения остается все меньше коллективных игр - тех, что объединяют, укрепляют чувство команды, дают возможность подружиться ребятам разного возраста.

Эти игры развивают внимание, ловкость, физическую форму игроков, воспитывают командный дух и здоровое соперничество между играющими.

**«Ручеек»** Играющие встают парами друг перед другом, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается коридор. Тем кому пара не досталась, идет к истоку, началу «Ручейка», и проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему нравится (ищет свою пару). Новая пара пробирается в конец коридора, а тот чью пару разбили, идет в начало «ручейка».

**«Курень»** Игра для детей 4-5 летВ разных концах зала ставятся три-четыре стула, на которых лежат шали. Дети образуют вокруг стульчиков круги по пять-десять человек. Под веселую музыку дети пляшут врассыпную по всему залу. С окончанием музыки бегут к своим стульям, берут шаль и вытянутыми над головой руками натягивают ее (крыша).

**«Достань платок!»** Двое ведущих держат в поднятых руках шашки (игрушечные), на которых висят шали. Возле ведущих стоят по два мальчика. Под веселую музыку мальчики пляшут врассыпную по всему залу. С окончанием музыки бегут к своим ведущим и стараются снять с шашек шаль. Победитель с шалью подходит к девочке, кладет шаль ей на плечи и приглашает танцевать. Игра может проводиться с доступным количеством шашек и шалей. Шаль можно заменить кубанкой.

**«Удочка»** На земле чертится круг. В центре встает водящий, выбранный по жребию. Дети встают в круг на небольшом расстоянии друг от друга. Водящий вращает по кругу шнур с грузом на конце (мешочек с песком). Играющие следят за передвижением мешочка и подпрыгивают в тот момент, когда мешочек проходит около их ног. Тот, кто мешочек задел, становится водящим.

Детали: Вращение веревки должно производится не выше уровня колен.

**« Займи мое место»** Одного из участников игры выбирают ведущим. Ему дают в руки веточку вербы. Остальные играющие, образуют круг, ходят, взявшись за руки. Водящий идет за кругом в противоположную сторону и говорит:

С вербой, с вербой

Иду за тобой

Коснусь вербой.

Беги за мной

Хоп!

Сказав «Хоп!», ведущий слегка ударяет веточкой по спине одного из игроков, круг останавливается, а тот, кого ударили, устремляется со своего места по кругу на встречу водящему. Бежать разрешается только по кругу, не пересекая его. Во время бега нельзя касаться стоящих в кругу. Кто не успел занять свободное место, тот и ведущий.

**«Крашенки»**

Вариант 1

Дети соревнуются, чье яйцо будет дольше крутиться. По команде они одновременно раскручивают свои Крашенки. Чье яйцо дольше крутиться, тот и победитель, он забирает яйцо проигравшего.

Вариант 2

Играющие садятся у стен комнаты друг против друга и катают Крашенки. Крашенки сталкиваются. Чье яйцо разбивается, тот отдает его сопернику.

Вариант 3

Бой крашенками. Играющие выкрикивают: «Раз, два, три! Мое яйцо окрепни! К бою готов!» игроки бьют Крашенки любой стороной, обычно острой. Чье яйцо разобьется или даст трещину, тот проигравший.

**«Перетяжка»**

Играющие делятся на две партии. Вожак одной партии берет палку, веревку, а за него берутся играющие. Другой вожак берется также за палку, веревку эту же, а за него берется его партия; затем стараются перетянуть палку – каждый на свою сторону.

**«Завивайся плетенышек»**

Все играющие берутся за руки и вытягиваются в шеренгу. Стоящая (по большей части – девочка) на правом фланге ведет за собой всю шеренгу и проходит по руки между двумя, стоящими на левом фланге; за ней идут все, за исключением последних двух; затем они становятся лицом к лицу. Первая, что водит шеренгу, опять проходит под руки между вторыми и третьими, играющими с левой стороны, затем – между третьими и четвертыми и т.д. Таким образом все играющие становятся в две шеренги, обращенные друг к другу передом. Когда таким образом «заплетают плетень», то играющие на распеве тянут: «Заплетися, плете-е-нушек». После того как заплетется плетень, начинается обратное движение, причем играющие тянут: «Расплетися, плетенушек».

**« Казаки»**

Мальчики из своей среды выбирают начальника, который приказывает им устанавливаться в шеренгу, поворачиваться, скакать в карьер, схватывать на бегу какой-нибудь приз, перепрыгивать через барьер или ров. Играющие попадают в цель камушками; более отличившиеся получают от начальника чины и знаки отличия.

**«Пятнашки»**

Один из играющих, по жребию, становится «пятнашкою», а затем все играющие разбегаются в разные стороны. «Пятнашка» должен попасть мячом в кого-нибудь из играющих, и тогда запятнанный становится «пятнашкой» и т.д.

**«Метелица»**

Играющие берутся за руки и образуют круг, один становится в круг. Дети ходят вправо и влево и поют «Метелица, метелица, чом старий не жениця? Ой, як ему жениться, як никому журится». После пения этой песни стоящий в кругу берет одного, по своему желанию, за руку и кружится влево и вправо, потом берет следующего, кружится с ним, а затем с первым выбранным меняется местами, теперь он стоит в центре круга.

**«Ловички»**

Суть игры ловички (как вариант «салочки») заключается в том, чтобы ведущий (который назначается, либо выбирается) догнал кого-то из участников игры. В настоящее время дети часто называют такую игру «догонялки». Однако, есть несколько усложненных вариантов данной игры. Первый заключается в том, что ведущий бегает за другими игроками, держась за ту часть тела (или место), за которую его поймал предыдущий игрок. Другой вариант: игрок, до которого дотронулся «лов» останавливается, разводя руки в стороны, другие игроки, дотронувшись до него, могут его «расколдовать». Задача ведущего: «заколдовать» всех участников.

**«Горелки»**

Для игры участники становятся парами, один «горельщик». Водящий становится спиной к парам, произнося фразы в стихотворной форме (варианты различные), но последние слова должны быть обязательно «последняя (первая, вторая, пятая и так далее) пара беги».

На последних словах пара, которую назвали, должна обежать дерево (либо какой-либо другой предмет, это оговаривается сразу) и встать первой в колонну. Водящий должен опередить кого-либо из пары и стать на его место. Кто остался без места, тот и становится новым водящим.

**«Городки»**

1 Городки изготавливают из прямой палки длиной 20 см и диаметром 50 мм. Бита, которой сбивают городки, может быть какой угодно тяжести, но не длиннее метра. Площадка — квадрат. На расстоянии 10 м проводится линия кона, 5 м — полукона. Первый бросок с кона. И если выбит хоть один городок, то последующие удары — с полукона. Побеждает тот, кто, истратив меньше бит, выбил всю фигуру.

2. Задача играющих в том, чтобы битой (обычно используют деревянную) выбить построенные в ряд фигурки (городки). Игра эта может быть как командной, так и одиночной. На выбивание дается несколько попыток. Тот игрок или та команда, которые выбыли наибольшее количество фигур при наименьшем количестве попыток, считаются победителями. Важно расстояние, на которое отходит игрок, чтобы выбить фигуры, количество городков. Вместо деревянных городков можно использовать то, что есть под рукой, также как и названия фигур придумывать самим (как вариант, в игре используются звезда, рак, самолет и другие).

**«Лапта»**

Для игры требуется поле длиной 50-60 метров. Метров 10 от конца поля с двух сторон проводятся линии. За одной линией будет «дом», а за другой – «кон». Играющие разбиваются на части. Первая команда называется «бьющей», вторая «водящей». « Бьющая» команда размещается за линией «дома», «водящая» – на поле. Игрок «бьющей» команды лаптой (деревянной битой) должен ударить по мячу и пробежать до линии «кона» и обратно, пока «водящая» команда ловит мяч и пытается попасть им в него. Если успел добежать –игроки его команды играют дальше в «доме», нет –меняются местами с соперниками. Однако, в момент перебежки «водящей» команды за линию «дома», игроки команды противников могут «запятнать» любого зазевавшегося на поле игрока, тогда команды снова меняются местами. Так на поле происходит постоянная борьба за обладание «домом». Команда игрока, не «запятнавшего» себя, получает очко. Победителем становится команда, заработавшая большее количество очков.

**«Мастер и подмастерье»**

В земле выкапывают три ямки по прямой линии, в двух шагах друг от друга. Игрок отходит от ямок на 40 шагов и кидает камешек в первую ямку. Если попал, бросает во вторую, затем в третью, потом в обратном порядке. Если попал во все ямки, ты «мастер», если только туда или обратно — «подмастерье», а если запнулся на одной из первых ямок, то ты «ученик».

**« Войнушка»**

В послевоенные годы вплоть до конца 60-х годов не только мальчишки, но и девчонки играли в войнушку. Условия игры придумывали сами. Но везде «вооружались» игрушечными пистолетами, автоматами, имитировали сцены боя.

**« Классики»**

Количество играющих не ограничивается. На земле рисуют и нумеруют квадраты разной конфигурации. Играющая кидает стеклышко или камушек на первый квадратик и прыгает с первого по десятый, а возвращаясь, должна взять стеклышко или камушек.

**«Море волнуется».**

Играют в комнате. По числу играющих ставятся стулья в два ряда, чтобы спинка одного стула соприкасалась со спинкой другого. Каждый играющий должен хорошо помнить свой стул, где он сидит. После того, как все усядутся, выбранный ведущий кричит: «Море волнуется!» Все играющие вскакивают и бегают вокруг стульев. Ведущий улучает момент, когда каждый отбежал далеко от стула, и неожиданно для играющих кричит: «Море утихло!». После этого нужно занять свое место, а так как ведущий занял один из стульев, то между играющими происходит суматоха и каждый старается захватить то место, какое попалось. Играющий, оставшийся без места, становится ведущим.

Во что играли наши бабушки