**Подвижные игры**

Передай по цепочке
    Две команды выстраиваются напротив друг друга. Участники команд должны взять своих соседей под руки. По сигналу они поднимают камешки и передают соседям, которые передают их дальше по цепочке. Руки играющих должны быть соединены на протяжении всей игры. Если кто- то уронит камешек, то должен его поднять, не разрывая цепи. Первый участник, передав первый камешек, может сразу же поднимать другой. Выигрывает команда, первой передавшая все камешки последнему игроку.
    Похитители
    Две команды выстраиваются напротив друг друга на расстоянии 10 метров. В центре между командами поместите какой- нибудь предмет (кеглю, булаву или клюшку). Участники каждой команды должны рассчитаться по порядку. Руководитель называет номера, а играющие с соответствующими номерами выбегают в центр. Их задача – схватить предмет и вернуться к своей команде, стараясь это сделать так, чтобы участник противоположной команды не успел его задеть. За удачное «похищение» начисляется по 2 очка. Если соперник сумел его запятнать – 1 очко.
    Летучая мышь и мотылек
    Играющие образуют круг 3–5 метров в диаметре. В центре один из играющих с завязанными глазами – это «летучая мышь» и трое из «мотыльков». «Летучая мышь» старается поймать «мотыльков». Когда она кричит: «Летучая мышь», то мотыльки отвечают: «Мотылек». Их голоса помогают определить их местоположение в кругу. Перед игрой объясните играющим, как подобным образом, используя ультразвук, ориентируется в пространстве летучая мышь.
    Бомбардировка
    Начертите линию, разделяющую всю игровую площадь на две части. Положите на линию несколько мячей. Разделите детей на две команды, которые находятся по обе стороны линии. По сигналу играющие каждой команды подбегают к линии, стараясь забрать как можно больше мячей, и бросают их в соперников. Никому не разрешается заступать за линию. Если в кого- то из игроков попадают мячом, он уходит из игры, но если брошенный в него мяч он сумеет поймать, то это не считается попаданием. Побеждает команда, в которой останется больше игроков.
    Передай мяч
    Разделите детей на две команды, которые образуют два круга – один внутри другого. Играющие кругов стоят лицом наружу. Каждой команде дайте по три мяча. Задача команд – передавать мячи по кругу в разных направлениях в быстром темпе. Если играющие роняют мяч, они выходят из игры. Побеждает команда, в которой через определенное время осталось больше игроков.
    Скучно так сидеть
    Вдоль противоположных стен зала стоят стулья. Дети садятся на стулья около одной стены. Читают стишок: Скучно, скучно так сидеть, Друг на друга все глядеть. Не пора ли пробежаться И местами поменяться? Как только стишок прочитан, все дети бегут к противоположной стене и стараются занять свободные стулья, которых на один меньше, чем участников игры. Тот, кто остается без стула, выбывает.
    Потом убирают два стула. Все повторяется до тех пор, пока победитель не займет последний оставшийся стул.
    Лиса и заяц
    Дети стоят в кругу. Двум из них, стоящим напротив друг друга, дают игрушки: одному – лису, другому – зайца. По сигналу дети начинают передавать эти игрушки по кругу. Заяц «убегает», а лиса его «догоняет».
    Симон говорит…
    В е д у щ и й. Симон говорит… (назвать движение, например: «прыгать», «поднять руки в верх», «сесть на пол»).
    Дети должны выполнить движение.
    Если ведущий просто скажет: «Прыгать!», то дети должны заметить, что нет слов «Симон говорит», и не выполнять движение, а сказать ведущему: «Нам Симон не говорил!»
    Дед
    Дети выбирают «деда», затем отходят в сторонку и договариваются о том, что они будут показывать, после чего подходят к «деду»:
    – Здравствуй, дед!
    – Здравствуйте, дети! Где вы были, что вы делали?
    – Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем…
    Дети делают движения, изображающие какую- либо работу, а «дед» должен угадать, какая это работа. Если отгадает – все разбегаются в разные стороны, и он должен кого- нибудь поймать. Если не отгадает – дети снова договариваются и изображают другую работу.
    12 палочек
    Для этой игры нужна дощечка и 12 палочек. Дощечку кладут на плоский камень или небольшое бревнышко, чтобы получилось подобие качелей. На нижний конец кладут 12 палочек, а по верхнему один из играющих ударяет так, чтобы все палочки разлетелись. Водящий собирает палочки, а играющие в это время убегают и прячутся. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий отправляется искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры. Любой из спрятавшихся игроков может незаметно для водящего подкрасться в «качелям» и вновь разбросать палочки. При этом, ударяя по дощечке, он должен выкрикнуть имя водящего. Водящий вновь собирает палочки, а все играющие снова прячутся. Игра заканчивается, когда все спрятавшиеся игроки найдены и при этом водящий сумел сохранить свои палочки. Последний найденный игрок становится водящим.
    Мишки и шишки
    По полу рассыпают шишки. Двум игрокам предлагают их собрать лапами больших игрушечных мишек. Выигрывает тот, кто соберет больше.
    Стул, ко мне
    Параллельно стене, в пяти шагах от нее, проводят на полу черту. Отступив еще на несколько шагов дальше от стены, кладут два обруча, на расстоянии нескольких шагов один от другого.
    Напротив обручей вплотную к стене ставят два одинаковых стула. К каждому стулу привязывают бечевку такой длины, что, если ее натянуть, другой конец придется на центр обруча. К свободному концу бечевки прикрепляется кусок ткани, свернутый в жгут.
    Участники игры попарно вступают в состязание. Каждый из них встает в обруч, туго подпоясывается жгутом, как кушаком, и отводит руки в стороны. После сигнала играющий начинает поворачиваться на месте, не выходя из обруча. Бечевка обвивает талию, стул постепенно приближается к черте. В тот момент, когда все четыре ножки стула окажутся за чертой, играющий выбегает из круга и садится на стул. Кто из детей первым займет свой стул, тот и выигрывает.
    Собери колоски
    Чтобы новый хлеб испечь, пышен и высок, Надо в поле уберечь каждый колосок! Участники игры с завязанными глазами должны за определенное время (одну минуту) собрать как можно больше «колосков». В качестве «колосков» используются кегли, которые собираются в пластмассовое ведро небольшого размера.
    Поиск сокровищ
    Можно играть группой или вдвоем. Один человек прячет какую-то вещь, любимую ребенком, например: мягкую игрушку или конфету. По квартире надо расклеить карточки с подсказками, например: «Ищи меня в спальне», «Ты найдешь меня возле дивана» и т. д.
    Передай посылку
    Перед тем как играть, надо приготовить «посылку» – взять конфету или маленькую игрушку и завернуть ее во множество кусочков бумаги или газеты (можно использовать липкую ленту, но не слишком много, а то детям будет трудно разворачивать).
    Дети садятся в круг и ведущий говорит: «Мы получили посылку, но я не знаю, для кого она. Давайте узнаем!» Дети начинают передавать посылку друг другу по кругу, разворачивая по одному кусочку бумаги. Кто развернет последний, тому и посылка. Эта игра учит детей делиться.
    Медведь
    Один из ребят изображает медведя и ложится на землю. Остальные играющие ходят вокруг него, делают вид, что рвут ягоды и грибы, и поют:
    У медведя во бору
    Грибы, ягоды я рву,
    А медведь не спит,
    Все на нас глядит!
    Лукошко опрокинулось,
    Медведь за нами кинулся! По окончании песни «медведь» вскакивает и бежит за разбегающимися ребятами. Кого он первым поймает, тот становится новым «медведем», игра повторяется.
    Рыбаки и рыбы
    Выбираются два «рыбака», остальные – «рыбы». Они ведут хоровод и поют:
    В воде рыбки живут,
    Нет клюва, а клюют.
    Есть крылья – не летают,
    Ног нет, а гуляют.
    Гнезда не заводят,
    А детей выводят. «Рыбы» разбегаются, «рыбаки» берутся за руки и ловят «рыб». Пойманные «рыбы» присоединяются к «рыбакам», отчего «сеть» становится длиннее, и ловят оставшихся «рыб».
    Бубенцы
    Дети встают в круг. На середину выходят двое – один с бубенцом или колокольчиком, другой – с завязанными глазами. Все поют:
    Трынцы-брынцы, бубенцы,
    Раззвонились удальцы:
    Диги-диги-диги-дон,
    Отгадай, откуда звон! После этих слов «жмурка» ловит увертывающегося игрока.
    Курица и коршун
    Первый в цепочке – «курица- наседка», остальные «цыплята». Водящий – «коршун» старается унести последнего цыпленка (осалить). Задача курицы и цыплят помешать этому.
    Когда коршун осалит последнего цыпленка, он сам становится в конец цепочки, а курица становится коршуном.
    Вороны и воробьи
    На расстоянии 1–1,5 метра чертятся две линии – линии старта. От них отмеряется 4–5 метров (в каждую сторону) и чертятся еще две линии – это «домики». Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий. Одна команда – «воробьи», другая – «вороны». Ведущий встает между командами и называет слова: воробьи или вороны. Если ведущий сказал «вороны», то вороны догоняют воробьев, которые пытаются убежать в домик. Все пойманные воробьи становятся воронами. Если ведущий говорит «воробьи», то воробьи догоняют ворон.
    Заколдованный замок
    Две команды. Первая должна расколдовать «замок», а вторая – помешать (с завязанными глазами). «Замок» – дерево или стена. Около «замка» находятся главные ворота – двое ребят из второй команды. Задача первой команды: бесшумно пробраться через ворота и дотронуться до «замка», задача второй команды осалить тех, кто движется к замку. Осаленные выбывают из игры. По окончании игры команды меняются.

**Игры на улице**

Кто быстрее доставит пакет
    На участке местности намечают 2–3 маршрута. Составляется схема движения по каждому из них, на ней обозначаются участки движения по азимуту, ориентирам, обозначенным флажками, ветками, засечками на деревьях. Для этого маршрут вычерчивается на бумаге, делят его на участки, определяют азимут каждого звена, измеряют его длину в шагах. На исходном пункте каждому отряду вручают пакет и ставят задачу быстрее доставить в «штаб». По команде группы начинают двигаться параллельно на расстоянии 200–300 метров. Выигрывает та группа, которая первой достигнет конечного пункта и вручит пакет посреднику.
    Примечание. Игра может быть проведена как для нескольких отрядов, так и для групп одного отряда.
    Заморозки
    Выбирается водящий. Игра состоит в том, что по сигналу все игроки разбегаются в разные стороны, а водящий бросается за кем- нибудь из них вдогонку. Его задача: осалить кого- нибудь, но это сделать не так- то просто, потому что он не имеет права салить игрока, присевшего на корточки (на корточках нельзя сидеть более 15 секунд), а также игрока, застывшего в неподвижной позе. Единственное, что водящий может сделать с «застывшим» игроком – это заставить его зашевелиться или рассмеяться. При этом не разрешается дотрагиваться руками до «застывшего», но зато можно щекотать его травинкой или чем- нибудь подобным. Осаленный или «размороженный» становится водящим.
    Мертвая зона
    Свяжите концы длинной веревки. Все дети берутся за эту веревку двумя руками и образуют круг, внутри которого на полу или на земле рисуется еще один круг, раза в три поменьше. Это «мертвая зона». По сигналу каждый начинает тянуть веревку на себя, стараясь заставить других играющих вступить в малый круг. Тот, кто туда наступит, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один играющий.
    Сети
    Площадка ограничена, двое или трое играющих берутся за руки – они сеть. Их задача ловить рыбок, задача рыб не попасть в сеть. Если рыбка все же попалась, она присоединяется к сети. Сеть не должна разрываться. Игра продолжается, пока не останется две-три рыбки, которые в следующем коне становятся сетью.
    Катапульта
    Положите поперек бревна дощечку длиной 1–1,5 метра (как качели). На один конец положите и прикрепите крышку от банки. В нее положите теннисный мячик. Играющий резко наступает на один конец, заставляя мяч взлететь в воздух. Начисляются очки тому, кто сумеет поймать свой мяч.
    Волки во рву
    На площадке чертится коридор (ров) шириной до одного метра. Ров можно начертить зигзагом. Во рву находятся водящие – «волки» (2–3), остальные – «зайцы» – прыгают через ров и стараются не быть осаленными. Если до «зайца» дотронулись или он наступил в ров, то «заяц» выбывает или становится «волком». «Волки» могут осалить «зайцев», только находясь во рву.
    Казаки-разбойники
    Дети разбиваются на две команды: команду казаков и команду разбойников. Разбойникам надо за определенное время спрятаться самим на оговоренной территории и спрятать клад: какую- то игрушку, предмет, конфету. После этого казаки разбегаются по двору в поисках всех разбойников и клада.
    Чтобы сбить с толку и запутать казаков, разбойникам разрешается рисовать на заборах, асфальте и стенах стрелки. После удачных поисков команды меняются местами.
    Мячом из круга
    Играют две команды по десять человек. Для игры вычерчивается круг диаметром 20–25 метров. Внутри его чертят второй круг диаметром вдвое меньше первого.
    Перед игрой одна команда (по жребию) размещается по меньшему кругу, а другая отходит в сторону метров на 10–12 в вычерченный заранее квадрат. Здесь один из игроков прячет в карман или за пазуху небольшой резиновый мяч. После этого игроки второй команды располагаются по большому кругу. Руки они держат за спиной, в карманах или за пазухой. Каждый старается показать, что мяч у него. Играющий, у которого спрятан мяч, выждав подходящий момент, бросает мяч в кого- нибудь из игроков первой команды. В кого попадает мяч, тот выходит из круга. Если бросивший мяч промахнулся, то он сам выбывает из игры. Побежденный из первой команды может остаться в кругу, если он успеет поднять мяч и бросить его в кого- нибудь из игроков другой команды до того, пока они убегут в квадрат. Когда все игроки одной команды будут выведены из строя, игра начинается снова. На этот раз мяч прячет победившая команда.
    Триста
    В эту игру играют футбольным мячом в одни ворота. Играют две команды, число играющих в каждой не больше четырех человек. Одна команда становится в ворота, а игроки другой команды бьют по воротам с 11-метровой отметки. В то время когда один из игроков бьет, остальные игроки этой команды стоят возле ворот и, если мяч от одного из стоящих в воротах игроков отскочит в поле, добивают его. За отскочившим в поле мячом могут выйти несколько игроков команды и попытаться отнять его.
    Когда все игроки пробьют, команды меняются местами. За попадание в ворота очки начисляются следующим образом:
    – если мяч залетит в ворота на высоте ниже пояса и никто из игроков не заденет его, бьющим дается 50 очков;
    – эта же высота, но кто- то задел за мяч – 25 очков;
    – если мяч пролетит на высоте ниже пояса и никто из игроков его не заденет – 75 очков, а если заденет – 50 очков;
    – если мяч отскочит от одного из стоящих в воротах игроков и бьющая команда все же забьет его, то дается 15 очков.
    Игра заключается в том, чтобы как можно быстрее набрать 300 очков. Если команда перебрала очки свыше 300, то лишние очки высчитываются от 300.
    Если имеются настоящие футбольные ворота, то можно играть до 500 очков, однако при этом добавляются следующие условия:
    – за попадание в штангу – 50 очков;
    – в крестовину – 150 очков;
    – в перекладину – 100 очков.
    Мяч на привязи
    Вкопайте в землю шест, так чтобы он был высотой 3 метра. Сделайте на высоте 2 метров на шесте метку. На земле нарисуйте вокруг шеста круг радиусом 2 метра. Затем разделите его пополам линией 5 метров. Мячом может служить теннисный мяч или любой другой мягкий мяч, обернутый сеткой, за которую к нему привязывают веревку 2,5 метра. Другим концом веревка привязывается
    к вершине шеста. В игре используется теннисная ракетка. Также по мячу можно ударить руками. Задача играющих – обвить веревку вокруг шеста над 2-метровой отметкой. Двое играющих стоят каждый на своей стороне, границы которых определяются линией 5 метров. Оба бьют по мячу, стараясь закрутить веревку в разных направлениях. Вступать в круг нельзя.
    Джунгли
    Игроки делятся на три равные команды, каждая из них имеет свой цвет повязок. Оговаривается территория, на которой будет проходить игра. Ведущий называет, кто за кем гоняется, например: красные за зелеными, зеленые за синими, синие за красными (должно получиться кольцо), и задает начальные направления, по которым разбегаются команды. Затем ведущий считает до 20–30, и игра начинается. Игроки одной команды пытаются догнать и осалить игроков той команды, за которой они назначены гоняться, и убегают от игроков третьей команды, так как те ловят их. Если «хищник» осалил свою жертву, то жертва отдает свою повязку и выбывает из игры. Собранные повязки играющие отдают ведущему, если пробегают мимо него. Ведущий по собранным повязкам подсчитывает количество «живых» игроков в каждой из команд.
    1-й вариант: побеждает та команда, которая быстрее переловит все свои «жертвы».
    2-й вариант: побеждает та команда, которая останется в «живых» – это случается, когда у этой команды не осталось врагов (при этом тактика игры выжидательная: нельзя сразу «убивать все свои жертвы», так как они гоняются за врагами).
    Круговая лапта
    Игроки одной команды, стоя с обеих сторон площадки, салят мячом игроков другой команды, бегающих посередине. Бросать мяч надо в ноги, а прыгать через мяч – ноги врозь. Осаленный выходит из игры. Затем команды меняются местами.
    Футбольный боулинг
    С расстояния 8–12 метров играющие пинают футбольный мяч по установленным 10 кеглям или пластиковым бутылкам. Счет ведется как в обычном боулинге.
    Для этой игры подойдет любая площадка или спортзал. С одной стороны прочертите линию 15 метров, которая будет обозначать «дом» команды, параллельно ей в 7 метрах – еще одну линию. Затем на расстоянии 25–30 метров – самую дальнюю линию.
    Играющие делятся на 2 команды. Одна из них – в «поле», другая бьет по мячу. Первый игрок сам подбрасывает мяч и бьет по нему рукой или кулаком. После удара по мячу он должен добежать до дальней линии и вернуться «домой», стараясь это сделать так, чтобы команда соперников не попала в него мячом. Если он не сумеет перебросить мяч за линию 7 метров, ему дается вторая попытка. Если он не сможет сделать это и во второй раз – передает мяч игроку своей команды.
    Члены команды, находящейся в «поле», не имеют определенного места положения и могут свободно перемещаться по площадке за 7-метровой линией. Они должны попасть мячом в пробегающего игрока другой команды, но им не позволяется делать более одного шага с мячом, а также держать его более 3 секунд. Они могут передавать друг другу мяч, чтобы кто- то мог с более близкого расстояния бросить в бегущего соперника, которому нельзя убегать дальше площадки, ограниченной концами линий
    Заранее определите число попыток, которые должна сделать команда. Выигрывает команда, в которой сумело пробежать большее число игроков.
    Флаг
    Играют 2 команды на футбольном поле. Поле делится на две части. У каждой из команд есть флаг, вначале он стоит на месте ворот в своей зоне. Игроки стараются забежать на «вражескую» территорию, схватить флаг и отнести его на свою территорию. Но на «вражеской» территории их могут осалить игроки другой команды, при этом осаленный игрок стоит на месте и ждет когда его выручат (коснутся) игроки из его команды. Если игрок бежал с флагом и его осалили, он втыкает флаг в землю в том месте, где его поймали. Игроки не имеют права трогать свой флаг и подходить к нему ближе чем на 2 шага. У флага можем быть постоянная охрана, но не больше 1–2 человек. Выигрывает та команда, которая первая принесла флаг противника на свою территорию.
    Не промахнись
    Играющие образуют круг. В середину идет водящий. Ребята по кругу перебрасывают мяч между собой, выбирая удобный момент, чтобы запятнать водящего. Водящий должен все время увертываться, чтобы его не могли осалить. Если игрок попал в водящего, то он идет в центр круга, а водящий занимает его место. Если игрок промахнулся, то встает на одно колено и в этом положении продолжает ловить и бросать мяч в водящего. В случае вторичного промаха он встает на два колена и в этом положении продолжает игру. Если, бросая мяч в водящего, игрок промахнулся в третий раз, он выходит из игры. Если же попал, то снова встает на одно колено и продолжает игру. В случае вторичного попадания он имеет право продолжить игру стоя. Игра длится 20–30 минут. Победителем считается игрок, который продержится дольше других.
    Слежка
    Подготовка. Чтобы игра прошла успешно, необходима предварительная подготовка. Организаторам игры следует придумать около 20 подозрительных действий, которые им придется выполнить, например: записать номер автомобиля в блокнот, осветить фонариком номер дома или дорожный знак, остановить прохожего и спросить дорогу, подать сигналы фонариком кому- нибудь, спрятать монетку в дупло дерева, сверить часы с городскими часами и т. п. Это могут быть любые другие нетипичные действия. Необходимо также четко договориться о времени возвращения команд с игры на место старта.
    Ход игры. Перед началом игры каждой команде вручается лист с описанием «подозрительной личности», за которой необходимо проследить и доложить обо всех подозрительных действиях. В дополнение даются координаты, где можно найти эту личность и где ее видели в последний раз. Каждой команде необходимо обнаружить эту личность, проследить за ней так, чтобы не вызвать подозрений, и записать все подозрительные действия. Каждый организатор, играющий роль подозрительного типа, ждет определенное время, чтобы у команды была возможность его «засечь», и начинает выполнять свои подозрительные действия. Все команды и «подозрительные личности» возвращаются на отрядное место в заранее обговоренное время.
    Подсчет очков ведется следующим образом: 1 очко за каждое замеченное подозрительное действие; 1 дополнительное очко за ценные дополнения, объяснения к подозрительному действию; минус 1 очко за каждый случай явного наблюдения за личностью, чем сами вызвали подозрения.
    Быстро шагай
    Водящий становится на одной стороне площадки, а все остальные дети – на другой стороне, в своем «доме», отмеченном чертой. Водящий поворачивается спиной к детям и говорит, закрывая лицо руками:
    Быстро шагай,
    Смотри не зевай,
    Раз, два, три,
    Стой! Пока звучат эти слова, все играющие выходят из «дома» и идут в сторону водящего, стараясь приблизиться к нему, но шагом, а не бегом. После команды «Стой!» все останавливаются, а водящий поворачивается к ним лицом. Если водящий заметил кого- либо в движении, он отсылает его назад в «дом». Игра продолжается и повторяется до тех пор, пока кому- либо из играющих не удастся приблизиться к водящему. После этого все играющие бегут в «дом», а водящий старается кого- нибудь осалить. Если ему это удается, он становится игроком, а игрок – водящим. Игру повторяют несколько раз и отмечают тех ребят, которых ни разу не поймали.
    Примечание. Начинать движение из «дома» надо только по словам «быстро шагай». Нарушители возвращаются «домой» и начинают все сначала.
    Определенное место
    Где- нибудь на пришкольном участке положите записку под большой камень. В записке напишите: «Вы нашли это место. Принесите записку мне».
    Затем запишите ориентиры, которые могут помочь в поиске этого места (линии электропередач, дорога, родник, колодец, сломанное дерево, дорожный знак и т. д.).
    Задача каждой команды – первой найти это место. Направление поиска может быть неизвестно, поэтому им придется осмотреть достаточно большую территорию, чтобы найти предложенные ориентиры. Обнаружив первый ориентир, они продолжают поиск. Главное – тщательно продумать задания, а первый ориентир должен быть самым сложным.
    Поиск
    Игра проводится на знакомом участке лесистой местности площадью около 1 квадратного километра. Выбираются двое водящих. Каждый из них получает по предмету («клад»), который он должен в течение 10–15 минут спрятать на расстоянии не более 300 метров от места нахождения отряда. Причем ребята знают вид «клада» – ящик, мешок, тарелка и т. д. А затем они отправляются на поиски. Кто найдет «клад», тот и считается победителем. Водящие меняются, игру можно продолжать.
    Примечание. «Клад» можно прятать не только на земле, но и на деревьях, в кустах. Нельзя «клад» зарывать, но маскировать его можно.
    Охота на оленя
    Из числа играющих выбирается «олень», который убегает в лес.
    По дороге он разбрасывает заметные, заранее оговоренные предметы: клочки бумаги, веревки, камешки и т. п. Причем, убегая, «олень» всячески пытается запутать следы. По следам «оленя» через 10 минут бросаются «собаки». Их задача – найти спрятавшегося «оленя» и попасть в него шишкой или снежным комком. «Собаки» могут использовать только три выстрела. В случае промаха они выбывают из игры. Продолжительность игры оговаривается заранее.
    Укради знамя
    Играющие делятся на две команды с равными силами. У каждой команды есть свое знамя, которое прячется на заранее оговоренной территории. Площадка для игры делится с таким расчетом, чтобы оба знамени находились на одинаковом расстоянии от границы. Задача команд – вынести знамя противника на свою территорию. Если играющего запятнали на территории противника, то он остается на этом месте до того момента, пока игрок из его команды не выручит его (запятнает). Игра прекращается по команде.

**Игры на празднике открытия лагерной смены**

1. «Веселый художник»
    С завязанными глазами под мелодию «Песенки о смешном человечке» А. Пахмутовой нарисовать этого человечка на доске или на листе бумаги. Рисовать могут ребята и командами, но непременное условие – с завязанными глазами. Один начинает рисунок, другой продолжает и т. д.
    2. Рисунки- символы
    Нужно обладать богатой фантазией, чтобы быстро придумать символические изображения с такими, например, словами: завод, мир, дружба, весна, лагерь, дом, город и т. д.
    3. Тройка фантазеров
    Каждая тройка участников игры получает лист бумаги, сложенный втрое. Первые номера на верхней части листа рисуют какую-нибудь голову – человека, животного, птицы, насекомого, даже верхушку растения (например, цветок). Причем делают это так, чтобы никто не видел изображения. Выведя на вторую треть листа место, где кончается шея, первые номера передают листок товарищам. Вторые номера дорисовывают туловище и руки, а третьи номера – ноги, лапы, хвосты (можно даже корни растений). Когда листок разворачивают, от смеха удержаться невозможно, такое чудище создано общими усилиями. Остается дать ему имя. Оно может составиться из первых слогов названий, например, цадеко (цапля, дерево, кошка), цвептикош (цветок, птица, кошка) и т. д.
    4. Проект
    Ребятам предлагается придумать и нарисовать никогда ранее не существовавшие: головной убор, почтовую марку, закладку для книг, зубную щетку, домик для птиц, велосипед, школьный ранец.
    Автор новой модели должен быть готовым объяснить и защитить свой проект.
    5. Робот
    Пусть дети разрежут на полосы (отдельно лоб, глаза, нос, рот, подбородок и т. д.) портреты, взятые из журналов, плакатов, но одинакового размера и желательно известные. И, как это делают криминалисты, соединят полосы в новый портрет – робот. Придумают ему имя, профессию, биографию и выставят на веселый вернисаж.
    6. Рисунок пальцами
    Двое или несколько ребят становятся напротив друг друга и поочередно «рисуют» в воздухе различные предметы: животных, машины. Соперники должны угадать «рисунок», назвать его.
    Завершение праздника
    Все рисунки, аппликации необходимо представить на вернисаже в виде отдельных выставок.
    В заключении Главный Карандаш благодарит ребят за активное участие, интересные рисунки, веселые выступления. Вместе с помощниками, цветными карандашами, он вручает дипломы и подарки. …Прекрасный мир вещей накоплен был веками. Хранит их каждый дом, а может быть – музей. Умейте рисовать и сотворять руками Все то, что может радовать друзей. Путь творчества людей прекрасно бесконечен, В нем место есть всегда для наших малышей. Желаю вам удач и говорю: «До встречи На празднике цветных карандашей!»

**Крестики- нолики (Конкурсная игра)**
    Участники: 2 команды по 10–15 человек (мальчики и девочки).
    Место проведения: актовый зал.
    Система судейства: воспитатели и вожатые.
    Подготовка: аудиоаппаратура, фонограмма, призы, материал для конкурсов, плакат «Крестики- нолики».
    Практические рекомендации
    Знакомую с детства всем игру «Крестики- нолики» можно с успехом использовать в лагере, немного изменив смысл. Если подобрать тематику и сложность вопросов и заданий, это мероприятие можно использовать для всех возрастов.
    Участники делятся на 2 команды по 10–15 человек. Одна из них – «Крестики», другая «Нолики».
    Чтобы на табло записать свой знак, надо успешно выполнить задание, которое обозначено на желаемом поле. Если команда выполняет задание неправильно, то свой знак на этом поле имеет право поставить другая команда.
    Выигрывает та команда, которая первая, как в обычных «Крестиках- ноликах», поставит свои три знака в одну линию.
    Капитаны команд разыгрывают право первого хода – выбора.
    Команда сама выбирает себе задание.
    Пример игрового поля:
    Как хорошо уметь читать! Сказочный марафон Я стану актером!
    Черный ящик Художник Лейся, песня!
    Фан- клуб Я + ты = мы Запомни все!
    1. «Как хорошо уметь читать!»
    Участвуют 2 команды, которые получают листы и ручки. За 1,5 минуты они должны написать как можно больше имен русских и советских писателей и поэтов. Победитель определяется по оставшимся авторам.
    2. «Черный ящик»
    Участвует 1 команда. Вносят ящик, в котором лежит определенный предмет (например, воланчик). Команда получает право задать лишь 10 вопросов (лучше их задавать не спеша). Ведущий отвечает только «да» или «нет». После заданных 10 вопросов команда должна сказать, что находится в черном ящике.
    3. Фан- клуб
    Участвует 1 команда. Предлагается как можно оригинальнее станцевать танец. Каждый участник получает своего партнера. Команду в это время оценивает жюри. Партнеры для танца: стул, швабра, подушка, шнурок, покрывало, полотенце, капитан другой команды, друг с другом и т. д.
    4. Сказочный марафон
    Участвует 1 команда. За 5 минут команда должна ответить на 16 сказочных вопросов. Если из 16 ответов будут правильными 13, то команда имеет право поставить свой знак в этом поле.
    Что послужило выкупом за жизнь Маугли? (Буйвол.)
    Как звали мальчика, которого старик Хоттабыч заставил лаять? (Гога.)
    За кем побежала Алиса в Страну чудес? (За кроликом.)
    Кого подарили в чайнике? (Мышонка Соню.)
    Кого маленькая разбойница дала в помощь Герде? (Оленя.)
    Осколок чего попал Каю в глаз? (Зеркало троллей.)
    Кто помог Чиполлино освободить своих друзей от тюрьмы? (Крот.)
    За что отца Чиполлино посадили в тюрьму? (Он наступил на мозоль принцу Лимону.)
    На какое слово Незнайка не смог придумать рифму? (Пакля.)
    В каком городе жил Незнайка? (В Цветочном.)
    Где Винни- Пух нашел хвост Иа? (На дверях Совы.)
    У кого в дверях застрял Винни- Пух? (У Кролика.)
    Какое лекарство предпочитал Карлсон? (Варенье.)
    Назовите любимого зверя фрекен Бок. (Кошка Матильда.)
    Сколько заплатил Буратино в Харчевне «Трех пескарей»? (Ни сольдо.)
    Сколько дней пролежали деньги Буратино на Поле Чудес? (Нисколько.)
    5. Художник
    Участвуют 2 команды. На стене крепятся 2 листа ватмана. Команды получают задания: необходимо нарисовать с закрытыми глазами лошадь (собаку, слона и т. д.). По очереди участники каждой команды дорисовывают. Жюри определяет наиболее похожее животное.
    6. Я + ты = мы
    Участвуют 2 команды. Этот конкурс рассчитан на быстроту реакции и сплоченность команды. По хлопку ведущего команды (кто быстрее) должны построиться по:
    – цвету волос (от светлых к более темным);
    – размерам обуви (от меньшего размера к большему);
    – алфавиту первых букв имен;
    – длине волос;
    – возрасту;
    – цвету глаз (ведущий называет порядок цветов).
    7. Я стану актером
    Изобразите: встревоженного кота, человека, неудачно пнувшего кирпич, закипающий чайник и т. д. Участвуют 2 команды. Побеждает та команда, которая сыграла свои роли наиболее артистично.
    8. Лейся, песня!
    Участвуют 2 команды. Жюри оценит в этом конкурсе, какая из команд правдоподобнее и остроумнее споет любую детскую (современную, народную) песню в роли оленеводов Чукотки, кавказских горцев, хора Красной армии и т. д.
    9. Запомни все!
    Участвуют 2 команды. Командам выдают лист бумаги и карандаш. Ведущий показывает предметы, приготовленные заранее, и просит команды запомнить все, что лежит на столе. (К примеру, поднимает газету со стола, а под ней находятся: будильник, зубная щетка, пуговица, теннисный шарик, ручка, пакет с соком, лист бумаги, три кнопки, вата и т. д., всего 15–20 предметов). На запоминание отводится 30–40 секунд. Затем ведущий закрывает предметы и просит команды написать то, что они увидели.
    Для воспроизведения дается 1,5 минуты. По сигналу листы собирают и сверяют с листом, который есть у ведущего или же при вторичном осмотре предметов. Выигрывает та команда, которая сумеет вспомнить большее количество увиденных предметов.