**Подвижные игры  
1."Себихуза"**В центре комнаты- полоса. Две команды по разные стороны полосы пытаются перетянуть друга на свою сторону. Заступивший за линию переходит на другую сторону с сражается уже за противоположную команду…

**“ГИБДД”**Раскладывается лента из туалетной бумаги, нужно пробежать по ней ни разу не оступившись.

**2."Эстафета"**Группа выстраивается в несколько колонн. Перед каждой стоит ряд кеглей. Первый человек закрывает глаза и пытается петляя их обойти, а группа подсказывает ему направление движения. Сложность состоит в том, что когда все группы начинают кричать одновременно, выделить из общего шума команды своей группы крайне проблематично.

**3."Хвост дракона"**В игре принимают участие не меньше 10 человек. Они стоят друг за другом , правую руку кладут на правое плече впереди стоящего. Кто стоит первый - голова дракона , последний - его хвост. Голова пытается поймать хвост. Шеренга находится в движении , тело следует за головой , а голова ловит последнего игрока. Шеренга не должна разрываться , игроки на стороне хвоста не дают себя поймать. Если голова схватит хвост , последний в шеренге игрок идет вперед и становится головой , а новым хвостом - игрок , бывший в команде предпоследним.

**4. “Линейные эстафеты”**Команды строятся в колонны перед общей стартовой линией слева от стоек или флагов. По команде руководителя (судьи) головные с эстафетными палочками в правой руке обегают флажки, установленные на расстоянии 15 - 30 м. (в зависимости от возраста), и возвращаются к своей команде, передают ее вторым к колонне в правую руку, а сами становятся в конец колонны. Вторые и остальные участники команды поочередно делают то же.

**5. ”Доброе утро, охотник!”**Игроки становятся в круг выбирают охотника , который ходит за спинами игроков. Неожиданно он прикасается к плечу игрока. Тот , до кого дотронулись , поворачивается и говорит : “Доброе утро , охотник !” , и тут же идет по кругу , но в направлении , противоположном тому , куда идет охотник. Обойдя пол круга , игрок вновь произносит : “Доброе утро . охотник !” и оба бегут ,чтобы занять оставшееся пустым место. Тот , кто не успел это сделать , становится охотником.

**6. ”Стой спокойно”**Играющие образуют круг. Водящий ходит внутри круга и , остановившись перед кем-нибудь, говорит громко : “Руки !”. Тот, к кому он обратился , должен стоять спокойно , а его соседи должны поднять руки : сосед справа - левую , а сосед слева - правую. Кто ошибется , поднимет не ту руку или зазевается . тот сменяет водящего.

**7. ”Молекулы”**Все игроки двигаются хаотично при словах : “Атомы - молекулы , атомы - молекулы” , и , при неожиданном выкрике ведущего какого либо числа ( например - три ) , все должны обняться ( взяться за руки ) в команды по столько человек , какое было названо число ( в нашем случае - по три человека ). Потом опять происходит “брожение атомов “ , и снова команда, Тот , кому не хватило места в молекуле - выбывает из игры.

**8. “Немая игра”**Игроки садятся в круг. Водящий толкает плечем игрока с правой или левой стороны от себя. Тот в , свою очередь , передает движение по кругу, и так продолжается до тех пор , пока движение не вернется к водящему. Смысл игры - заставить соседа заговорить или засмеяться.

**9. “Словесный волейбол”**Все встают в круг ( пошире ) . Начинающий кидает мяч через центр круга. При этом называет слово , существительное. Тот , кто ловит мяч , одновременно добавляет подходящий по смыслу глагол. Например : “облако - плывет” . “костер - горит “ . Кто называет бессмыслицу - выбывает из игры.

**10. ”Я - это не я , а мой сосед справа”**Игроки образуют замкнутый круг и садятся но землю (пол , стулья ) . Одно место остается свободным. Игрок , сидящий слева от свободного места , называет имя любого игрока , приглашая его к себе в соседи. Приглашенный остается на своем месте , а на свободное место идет сидящий справа от него игрок , и так до конца игры. Кто ошибается , получает какое либо задание : спеть песенку , сказать скороговорку и т. п. Выигрывает тот , кто ни разу не ошибется.

Даже попытка встать считается ошибкой.  
Назвавший имя считает затем , например , до трех. Не успевший встать тоже получает задание.