* **Художники**

Реквизит этого соревнования – листы ватмана, мольберты и мелки, фломастеры или толстые карандаши.

Дети делятся на две команды. Каждая команда выстраивается напротив своего мольберта в цепочку.

По сигналу ведущего первый участник начинает рисовать картину, следующий сигнал ведущего прерывает его и передает право рисовать следующему игроку.

Тут возможны варианты: например, можно ограничивать каждого участника по времени, а можно – по рисованию, не отрывая руки. Как только художник оторвал руку от картины, в игру вступает следующий участник.

Побеждает команда, нарисовавшая более красивую картину.

* **Рисуем на спине**

Реквизит для этой игры – листки плотной бумаги формата А4, фломастеры и скотч. Поскольку скотч будет крепиться к одежде игроков, то лучше использовать малярную бумажную ленту – она не оставляет следов.

Чистые листки бумаги при помощи скотча крепятся на спины участников этой увлекательной игры.

Начинает игру ведущий, который шепчет на ухо последнего игрока какое-нибудь существительное, обозначающее нехитрый предмет – дом, солнце или самолет.

Далее, на спине игрока, который находится впереди, последний игрок рисует то, что сказал ему ведущий, а тот в свою очередь, ощущая спиной рисунок, пытается изобразить то, что нарисовали на спине у него.

Игра похожа на испорченный телефон, и много смеха и веселья после сравнения рисунков обеспечены.

* **Пряжа**

В качестве реквизита в этой игре используется пряжа или толстая суровая нить и карандаши.

Участники соревнований разбиваются на пары, и по сигналу ведущего игра начинается.

Суть состоит в том, чтобы перемотать всю нить с клубка на карандаш. Один игрок в паре держит в руках клубок, а другой наматывает нить или пряжу на карандаш. Делать это с непривычки не так уж и легко: клубок постоянно норовит выскользнуть из рук, а с другой стороны дела обстоят не лучше: пряжа постоянно соскакивает с карандаша и не хочет ложиться, как надо.

Выигрывает пара, которая быстрее всех перемотала пряжу. А отдельный приз можно присудить той паре, которая сделает самый красивый и аккуратный клубок.

* **Угадай животное**

Понадобится достаточное количество участников и фишки, в качестве которых можно использовать все, что угодно – пуговицы, монеты или даже конфеты.

Игра заключается в том, чтобы угадать загаданное ведущим животное.

Дети садятся в круг. Ведущий выбирает себе помощника с тем, чтобы он не дал ведущему изменить ответ. Затем ведущий изображает загаданное животное, а дети по очереди стараются угадать, что это за животное.

Игроки могут задавать наводящие вопросы, например: «Это животное млекопитающее?», «Это животное травоядное?» и так далее. Это поможет угадать животное.

Однако может статься, что наводящие вопросы одного игрока помогут другому дать правильный ответ. Для того, чтобы уравнять шансы, правильно задавшему вопрос выдается фишка.

Проигрывает тот, кто набрал меньше всего фишек. Проигравшие занимают места ведущего и его помощника.

* **Угадай-ка**

Для этой игры нужен мяч и достаточное количество игроков – от пяти до пятнадцати человек.

Участники становятся в круг лицом к центру круга. Один из игроков считалкой или жребием выбирается ведущим.

Мяч игроки передают друг другу за спиной так, чтобы это не было заметно стоящему в центре ведущему.

Цель ведущего – угадать, где находится мяч. Указывая на игрока, ведущий говорит «стоп», а участник должен сразу же вытянуть вперед обе руки. Если мяч окажется у игрока, на которого показал ведущий, то право угадывать переходит к нему. Чтобы усложнить задачу, игрокам можно делать обманные телодвижения, как будто мяч находится у них. Это запутает ведущего и сделает игру смешной и интересной.

* **Ловись рыбка**

В качестве реквизита для этой игры вам понадобится шнур и привязанный к нему мягкий мяч. Если под рукой нет мяча и шнура, это может быть скакалка.

Игроки становятся в круг. Расстояние между игроками должно быть приличным, не менее полуметра, иначе дети не будут видеть приближающийся шнур.

Ведущий в центре начинает вращать шнур или скакалку по часовой стрелке. Игрок, к которому приближается шнур, должен подпрыгнуть и не допустить, чтоб шнур коснулся его ног. Если это все же произошло, игрок считается пойманным и выбывает из игры.

Победителем считается тот игрок, который останется в игре после того, как все остальные будут пойманы на удочку (на шнур).

* **Кто проворный**

Для этой игры вам понадобится мяч, лучше не тяжелый, и достаточное свободное пространство.

Участники становятся в круг, причем спиной к центру круга. Ведущий, роль которого может выполнять и взрослый, подбрасывает мяч вверх и выкрикивает имя участника. Участник, чье имя выкрикнули, должен успеть обернуться и поймать мяч. Допускается, если игрок поймает мяч не сразу, а после одного соприкосновения с землей (полом).

Игрок, который трижды допустил ошибку и не поймал мяч, выбывает из игры, а игра продолжается с оставшимися участниками.

Выигрывает тот, кто останется последним.

* **Повтори-ка**

Смысл игры – в развитии зрительной памяти и моторики.

Участники выстраиваются в шеренгу. Первый участник выходит перед шеренгой и делает какое-нибудь движение. Затем он становится в конец очереди. Следующий участник повторяет движение первого участника и прибавляет к нему свое. Затем второй участник также становится в конец очереди. Наступает время третьего игрока, который повторяет движения предыдущего участника, и добавляет свое движение.

Участник, который не смог повторить движения предыдущего игрока, выбывает из соревнований.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется один участник. Он-то и является победителем.

* **Угадай, что в мешке**

Реквизит этой интереснейшей игры – мешок или сумка, обязательно непрозрачные, и не крупные предметы – игрушки, канцелярские предметы, кухонная утварь и так далее. Условие – предметы не должны быть колющими или режущими.

Дети разбиваются на две команды. Затем ведущий берет мешок и по очереди подносит к каждой команде. Участники выстраиваются в шеренгу и по очереди запускают руку в мешок. Ощупав попавшийся предмет, игрок должен определить, что это такое, и сказать об этом вслух, а затем извлечь предмет на всеобщее обозрение. Если предмет угадан, то он переходит команде, если нет – возвращается в мешок.

Победительницей признается команда, сумевшая выиграть больше трофеев.

* **Художества**

Ведущий укрепляет на стене большой лист ватмана. Из зала вызывается участник, который будет рисовать портрет.

Ведущий говорит художнику, чей портрет тот будет рисовать. Причем сказать надо так, чтобы никто не слышал.

Участник рисует портрет под одобрительные возгласы зрителей. Можно использовать карандаши, краски или фломастеры, все зависит от фантазии и места проведения конкурса.

Когда портрет готов, залу предстоит угадать, кто изображен на бессмертном полотне. Дети по очереди называют имена, пока кто-нибудь не угадает.

Правильно угадавший имя, изображенного на портрете получает право рисовать портрет следующим.