

## ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

### **Заяц, заяц, сколько время**

Игроки выбирают ведущего. Участники располагаются на значительном расстоянии от ведущего и начинают хором произносить слова:

- Заяц, заяц, сколько время?
- Я спешу на день рожденья.
- У меня часы стоят,
- Ничего не говорят.

После этих слов ведущий-заяц просит изобразить игроков какие-нибудь предметы, животных и т.п., например муравьи, зонтики, верблюды и т.д.

Игроки могут двигаться вперед, только изображая названное ведущим животное или предмет. Кто первым доберётся до зайца, тот выиграл и становится зайцем.

### **Шишки, желуди, орехи**

Все участники разбиваются на группы по три человека. В каждой группе нужно договориться, кто будет «шишкой», кто – «желудем», а кто «орехом». Игроки каждой группы встают друг за другом в колонну, в произвольном порядке, кто за кем. Все группы образуют круг, в центре которого находится ведущий. Ведущий произвольно говорит, например: «орехи». После чего, участники каждой группы, кто так называется должны поменяться местами между собой. Ведущий пытается занять чьё-нибудь место. Кто остался без места становится ведущим. И все повторяется.

### **Гномики и домики**

Все игроки делятся на тройки, в каждой из которых два человека изображают домик, подняв руки вверх, а третий – гномик, который живет в домике(находится под поднятыми руками своих друзей). Ведущий говорит:

Гномики меняются домиками!

После этих слов гномики покидают домики и стараются занять один из освободившихся домиков. Если у него это получилось, то он становится гномиком, а бездомный гномик – ведущим. Игра продолжается. В своих тройках, до того как прозвучали слова ведущего можно назначить нового гномика, чтобы все смогли побегать, и чтобы один из гномиков сильно не устал.

### **Мины и торпеды**

Все участники игры – это торпеды, у каждой из которых есть свой «отсек хранения» - место, обозначенное на площадке, например, мелом. Между этими отсеками находится ведущий, по сигналу, которого, например, по «свистку» или «хлопку», торпеды начинают передвигаться по всей площадке, стараясь переместиться в отсек напротив. Ведущий может свободно перемещаться по площадке и старается запятнать «торпеды», пока они не скрылись в безопасном отсеке. «Торпеды», запятнанные ведущим, становятся «минами»,

застывают на месте, вытянув руки(на том месте, где их запятнали). Они помогают ведущему пятнать оставшиеся «торпеды», которые пробегают мимо, но не могут перемещаться по площадке. Игра продолжается до тех пор, пока не останется одна «торпеда», которая становится ведущим.

### **Гвардейцы и мушкетеры**

Все игроки делятся на две команды: гвардейцы (красные жетоны) и мушкетёры(зеленые жетоны). На жетонах указаны знаки отличия: капитан, лейтенант, рядовой. Отдельно выбираются капитан мушкетёров де Тревиль и кардинал Ришелье. Кому, какой жетон достанется, в том звании и роли будет участник по ходу игры. В определённое время, обговоренное всеми участниками, команды собираются, выбирают место для штаба, придумывают пароль. Паролем является любая строчка из песни про мушкетёров. Но каждый участник запоминает только одно слово из пароля. После того, как обе команды собрались в штабе, выбрали пароль, начинается игра. Суть игры заключается в следующем: необходимо поймать всех противников, выяснить местонахождение штаба и пароль. В штабах постоянно находятся де Тревиль и Ришелье. Только имеют право допрашивать пленных. «Допрос» ведется следующим образом: тот, кто находился в штабе, задает пленному один вопрос. Например, «Что вы ели сегодня на завтрак?». Пленный должен ответить на заданный вопрос, включив в свой ответ то слово из пароля, которое он запомнил, но, не выделяя его интонацией. «Брать в плен» необходимо тоже по правилам, обговоренными всеми участниками. Например, один капитан может взять в плен двух рядовых или одного лейтенанта; один лейтенант – одного рядового и т.д. Побеждает та команда, которая первой узнает пароль противника.

### **Разрешенный лагерь**

Площадка делится на три зоны – два лагеря и одна нейтральная. Игроки делятся на две команды, размещаются в своих лагерях, по одну и другую сторону от нейтральной зоны. Игроки должны поменять свой лагерь. Это происходит таким образом: игрок, выбранный каждой командой, занимает место в лагере противника, откуда он старается послать мяч игрокам своей команды. Если игрок поймал мяч, то присоединяется к своему посланцу в чужом лагере с мячом. Команда первая, поменявшая лагерь выигрывает.