

ИГРЫ НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ

Зоопарк

Дети становятся в круг. Ведущий проходит и каждому на ухо говорит название одного из четырех животных, например: утка, кошка, корова, собака. По команде ведущего дети не говоря ни слова, а, только имитируя звуки названного им животного, должны собраться в команды – «кошки», «собаки», «утки», «коровы».

Когда дети собрались в команды, вожатый объясняет, что не обязательно было всем «мяукать» или «гавкать», достаточно было услышать того, кто первый, например «мяукнет», и собраться возле него.

Таким образом, соединив любые две команды вместе, мы получаем две команды, с равным количеством участников.

Посиделки

Детям каждой команды необходимо сесть таким образом, чтобы каждый участник сидел на двух коленках друг у друга.

Преграда

Между деревьев натягиваются две веревочки на высоте 70-100 см. Под ними могут пройти только первый и последний участник каждой команды. Остальные дети должны перебраться через веревку сверху.

Лабиринт

Каждая команда выбирает одного участника, которому завязывают глаза. Он, пользуясь подсказками остальных членов команды, должен преодолеть полосу препятствий.

Веревка

За одну минуту игроки каждой команды, должны, используя свою одежду и шнурки, связать веревку, наибольшей длины.

Номерки

Ведущий каждому игроку двух команд, сзади на спине, вывешивает номерок, так, чтобы тот не видел его. Таким образом, каждый игрок может видеть номерок товарища, но не знает своего. Командам нужно не говоря ни слова, построиться от 1-го до последнего номера.

Узелки

На веревке завязаны 10 узелков. Участники держатся за веревку левой рукой между узелками. Необходимо развязать все узелки без помощи левой руки.

Пойми меня

Дети выстраиваются в колонну, в затылок друг другу. Ведущий называет

последнему слово. Ребенок касается плеча впереди стоящего, тот поворачивается, и ребенок с помощью мимики и жестов старается объяснить загаданное слово.

Обручи

Команда, все члены которой должны взяться за руки, должна пролезть в обручи (3-5 шт.), не разрывая руки.

Построится по росту

По команде ведущего дети обеих команд должны выстроиться по росту, от самого высокого до самого низкого.

Допиши слово

Обе команды стоят в колоннах. На расстоянии 5-7 метров от впереди стоящего находятся листки бумаги и ручки. Задание: Дети по очереди подбегают к листку и дописывают по одному слову, так чтобы получился связанный текст на заданную тему.

Все задания необходимо интерпретировать таким образом, чтобы ребенок смог для себя усвоить, что такое доверие, и почему оно необходимо в жизни.

Скамейка

Участвуют пары. Всех парней выпроваживают за дверь. Девушкам же объясняют, что у них, якобы, сломался каблук, и теперь приходится сидеть на скамейке и отказываться пойти куда-либо с кавалером, как бы он не уговаривал. При этом о каблуке не упоминать. Второй ведущий, выйдя за дверь с юношами, должен объяснить, что они достали два билета в кино и должны уговорить девушку пойти.

Свидание

Лягушка и комар, коза и гусь, цыпленок и ворона, конь и корова, болонка и петух, попугай и медведь и т.д. Участникам говорят, что они должны показать, как должны вести себя на свидании их персонажи.

У нас в шляпе не танцуют

Объявляется медленный танец. Ведущий, в шляпе, подходит к любой паре и, надев на кавалера шляпу, говорит: «У нас в шляпе не танцуют», забирает у него даму и танцует с ней. Кавалер в шляпе проделывает такой же фокус с другой парой. Со временем в оборот запускают еще несколько шляп.

Я пойду на север

Участники сидят по кругу. Ведущий держит в руках какой-то предмет (например: флажок). Ведущий говорит: «Я пойду на север, и с собой возьму друга». Передает флажок соседу справа, и обязательно говорит: «Пожалуйста!» Следующий игрок должен сказать фразу: «Я пойду на север и

с собой возьму ...» и сказать то, что возьмет участник игры. Дальше он передает флажок по кругу, и сам игрок должен догадаться, что при передаче флажка, он должен сказать: «Пожалуйста». Если игрок это слово не сказал, ведущий ему говорит: «Ты на север не поедешь». И все идет дальше по кругу, пока все игроки не догадаются, что нужно говорить слово «пожалуйста».

Самая обаятельная

Участники, каждый по очереди, стоят перед зеркалом или, держа его в руках, разукрашенные, в косынках, смотрят на свое отражение и делают себе комплименты, – чем больше, тем лучше

Портретная галерея (На вечер знакомств)

Каждый рисует портрет себя, как интересного человека. После того как картины нарисованы, под каждой делается короткая реклама своего интереса и небольшая информация о себе. Ребенок рассказывает эту информацию, а после вечера знакомств все рисунки вывешиваются в отрядных уголках.

Интеллектуальное казино

Участвует несколько команд. Всем капитанам выдается определенное количество условных денежных единиц. Казначей команды делает ставку. Задается вопрос. Если капитан команды первым поднял флажок, а команда правильно ответила на поставленный вопрос, то деньги, поставленные на кон, у команды удваиваются. Те команды, которые не дали правильные ответы свои ставки теряют в пользу банка.

Игру можно проводить по типу «Эрудит-марафона», если команды подняли правильную карточку, то их ставки удваиваются.

Кошечки

Все стоят тесно в кругу, в полуприсяде. Руки на полу, играющие опираются на пальцы и оттопыривают мизинцы, касаясь ими мизинцев соседа. Что же заставило ребят встать в такое неудобное положение? Просто вожатый спросил: «А вы умеете играть в «Кошечки»? Не умеете? Встаем!» Когда все определились и установились, вожатый объясняет: «Сейчас я спрошу у рядом стоящего (скажем Пети), Петя, а ты умеешь играть в «Кошечки»? А он мне ответит: «Нет, Андрей, я не умею играть в «Кошечки». Обязательно все называйте имя». В итоге круг замыкается. И вожатый говорит: «Получается, мы все не умеем играть в «Кошечки»! Так что же мы все тут делаем?»

Карлики – великаны

Участники игры стоят в кругу. Ведущий называет: «карлики» или «великаны». На слово «карлики» все приседают, «великаны» – подпрыгивают. Те, кто ошибся, встают внутрь круга, а потом выполняют какое-либо задание.

Копна – горка – тропинка

Играющие разбиваются на группы по 6-10 человек. Каждая группа, взявшись за руки, образует круг. Игра начинается с бега вправо по кругу. По

сигналу «Тропинка» игроки должны построиться в цепочку и присесть. Когда вожатый говорит «Копна», каждый круг делится на две подгруппы, игроки соединяют руки и поднимают их вверх. По сигналу «Горки» ребята снова строятся в цепочку, но при этом первые встают во весь рост, а следующие за ними приседают, образуя горку. Та группа, которая раньше и лучше других выполнила задание, получает одно очко, после чего игру можно возобновить или придумать какие-либо другие соревнования. Выигрывают набравшие наибольшее количество очков.

Куда – куда?

Игроки стоят в кругу, рассчитываются по порядку номеров, запоминают свои номера и перемешиваются. В центре – ведущий. Он называет любые два номера, которые должны поменяться местами, предварительно прокричав: «Куда – куда?» Задача водящих занять место одного из игроков который перебегает. Кто остается без места, тот водит.

Перстенок

На крепкую ленту надевают кольцо «перстенок» и связывают ее концы небольшим, но крепким узелком, свободно проходящим через кольцо. Игроки берутся за ленту руками, образуют круг, поют песни, сопровождая ее непрерывными движениями рук так, чтобы водящий не мог догадаться у кого под руками перстенок.

Песни можно придумать, какие угодно. Лет сто назад пели такую песенку:

Перстенок, перстенок,
Ты не близок, не далек,
Кто упустит перстенок,
Тот водить пойдет в кружок...

Водящий внимательно следит за руками игроков, а те в свою очередь иногда поднимают руку, чтобы показать перстенок. Но в тот момент, когда водящий подбегает, стараются незаметно передвинуть его вправо или влево. По требованию водящего игроки поднимают руки. Если он ошибается, продолжает водить.

Оркестр зоопарка

Участники разбиваются на микро группы. Каждая из групп выбирает себе животного с характерным звуками (гав, мяв, бэ, му, кар, ква и т.д.). Дирижер предлагает спеть песню на языке каждой группы. Дирижер показывает на каждую группу, и они продолжают песню, начатую предыдущей группой, каждая на своем языке.

Не собьюсь

Руководитель, обращаясь к ребятам, спрашивает: «Кто умеет считать до 30?» Оказывается, все умеют. Тогда пусть кто-нибудь посчитает до 30, но

вместо чисел, в которые входит цифра 3 и которые делятся на 3, говорит «не собьюсь».

Счет ведется так: один, два, «не собьюсь», четыре, пять, «не собьюсь», семь и т. д. Редко кому удается таким путем, ни разу не сбившись, досчитать до 30.

Футбол с шариком

Надувной шарик кладут на пол и отмеряют от него пять-шесть шагов. Ставят на этой отметке желаемого пробить штрафной и завязывают ему глаза. Он должен подойти к шарик и ударить по нему. Игрока с завязанными глазами несколько раз поворачивают вокруг себя. Пойдет ли игрок в нужном направлении?

Удочка

На веревку привязывается маленький мешочек. Ведущий с веревкой в центре круга – это рыбак. Он раскручивает свою веревку на высоте 20-30- см от земли. Ребята должны перепрыгнуть ее. Тот, кого рыбак задел мешочком пойман, он выбывает из круга.

Молекулы

Сначала нужно просто ходить в толкучке при словах «Молекула моли, молекула моли...» А потом, при неожиданном выкрике какого-либо числа (например, три), все должны объединиться в команды по столько человек, какое было названо (в нашем случае по три человека). Потом опять брожение «свободных электронов».

Моргалки

Игроки делятся на пары и встают в круг, причем один из пары стоит за другим на расстоянии вытянутых рук и смотрит строго в затылок впереди стоящему. Необходимо нечетное количество игроков, чтобы он остался лишним, без пары. В ходе игры «одинокий» подмигивает кому-то из ребят, стоящих в парах впереди. Тот, кому подмигнули, перебегает к «лишнему» и становится у него за спиной. Стоящий в паре должен быстро среагировать и не дать впереди стоящему убежать. Если тот все же убежал, оставшейся становится «одиноким» и моргает кому-то с другой пары. Главное условие – задние должны смотреть в затылок первым. Нельзя подмигивать соседней паре.

Охотник

Дети предупреждаются о том, что дорогу охотника они должны очень хорошо запомнить. Иначе, как же он вернется? Далее идет рассказ, сопровождаемый жестами.

Собрался охотник на охоту. Надел шляпу, сапоги, взял ружье и пошел по дороге. Затем по бревнышкам через мостик, по песочку, по болоту с кочки на кочку, по тропинке. Устал, «Уф»! Сел на пенек посмотрел направо,

посмотрел налево, увидел за кустом медведя, испугался и побежал назад. Дети быстро должны повторить движения в обратном порядке. Прибежал охотник домой, снял сапоги, шляпу, ружье. Пришла жена, а охотник ей рассказывает: «Я видел сейчас вот такого медведя!» А маленький сынишка подслушал, пришел к своим друзьям и рассказывает: «А мой папа чуть не поймал во-о-от такого медведя». Эту историю можно додумать самим.

Охотник и сторож

Из числа игроков выбирается охотник и сторож. Сторож становится на середине площадки и вокруг него рисуется круг диаметром два метра. Остальные игроки – звери. Они разбредаются по площадке в разных направлениях. Охотник гонится за ними, стараясь кого-либо запятнать. Пойманные отводятся в круг под охрану сторожа. Пойманных может выручить кто-либо из игроков. Для этого достаточно ударить стоящего в кругу по вытянутой руке, переходить за линию круга пойманный не может. Но если сторож или охранник запятнают выручающего, он сам отправляется в круг.

Шляпное сражение

Шляпное сражение проходит в несколько этапов. Предложите вспомнить ребятам, какие они знают головные уборы. Сделайте так, чтоб они по кругу называли по одному головному убору (например, шляпа, кепка, панама, ушанка, косынка, берет, котелок, цилиндр, колпак, каска, картуз, кокошник, чалма, бандана, капор, папаха, бескозырка, фуражка, пилотка). Победит та группа, которая продержится дольше других.

Следующим этапом сражения будет задание группам изготовить шляпу. Ее нужно сделать за 10-15 мин. из бумаги, газеты, листьев, лопуха, веток или других подручных материалов. Но мало изготовить шляпу, нужно ее защитить, убедить всех в ее практичности и красоте. Победит тот, кто был самым находчивым и веселым в защите.

На третьем этапе надо придумать 5-10 вопросов серьезных или шуточных. Например, как называется самая близкая к нам звезда? Или могут ли лошади ковырять в носу? Написать эти вопросы на отдельных листочках и опустить в свою шляпу. А теперь все шляпы передать по кругу. Каждая группа вынимает из доставшейся шляпы один вопрос и через 30 секунд дает ответ. На этом этапе оценивается правильность и оригинальность ответа.

Делай так, делай этак

Дети строятся в колонну либо шеренгу. Воспитатель показывает различные упражнения. Если он скажет: «Делай так», то все выполняют это упражнение, а если скажет: «Делай этак», то не выполняют. Нарушивший правило делает шаг назад или в сторону. Побеждают ребята, сделавшие меньше ошибок.

Две лучше, чем одна

На полу кладут какие-нибудь три игрушки. Двое игроков выходят и начинают плясать вокруг них (игру можно проводить под музыку). Как только музыка прервется или ведущий подаст команду «Стоп», каждый игрок должен постараться схватить две игрушки. Кому достанется одна, тот проиграл.

Дни недели

Один конец шнура привязывается к дереву либо стойке на высоте 40 см, другой конец держит воспитатель. Он называет первый день недели: *понедельник*. Дети один за другим с разбега перепрыгивают через шнур. С каждым днем недели высота шнура увеличивается на 5 см. Выигрывают дети, за 7 прыжков меньшее число раз задевшие шнур.

Руки

Игроки становятся в круг. Водящий ходит внутри круга и, остановившись перед кем-нибудь, говорит: «Руки»! Игрок, которому он это сказал, должен стоять спокойно, руки же должны поднять стоящие рядом с ним. Правую – тот, кто стоит слева, левую – тот, кто стоит справа. Непременно кто-нибудь да ошибется: либо руки подымет стоящий в середине (от неожиданности), либо перепутают руки стоящие по бокам его. Кто ошибется, тому и водить.

Репка

Ребята делятся на несколько команд по 6 человек в каждой и выстраиваются в колонны по одному перед линией старта. На расстоянии 10-12 м от линии старта против каждой колонны кладут мяч (это «репка»). По сигналу воспитателя стоящие первыми в колоннах («дед») берут к мячу, обегают его и возвращаются к своей колонне, где к ним присоединяются вторые по счету игроки. Вместе они проделывают тот же путь и т.д. Последние в колоннах игроки («мышки») должны взять мячи, т.е. вытянуть репку. Выигрывает команда, закончившая игру быстрее.

Рывок за мячом

Ребята делятся на две команды по 8-10 человек, строятся в колонны и рассчитываются по порядку. Воспитатель с мячом в руках становится между колоннами. Бросая мяч вперед, он называет какой-нибудь номер. Оба игрока под этим номером бегут за мячом. Тот, кто первым завладеет им, приносит своей команде 1 очко. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.

Охотники и утки

Игроки делятся на две команды – «охотников» и «уток». Охотники образуют круг, перед их носками проводится линия. Утки располагаются произвольно внутри круга. У одного из охотников в руках мяч. По сигналу охотники, перебрасывая мяч в разных направлениях, стараются осалить

(«подстрелить») им уток, которые свободно передвигаться внутри круга. Утки увертываются от мяча. Охотник, подстреливший утку, меняется с ней ролями, и игра продолжается. Выигрывают те, кто дольше пробыл в роли уток.

Игру можно проводить и на время: 3 мин стреляют одни охотники, затем 3 мин – другие. Отмечается, кто больше настрелял уток за время.

Отгадай пословицу

Задумывается какая-нибудь пословица, слова ее распределяются между игроками. Они рассказываются по порядку слов. Ведящий возвращается и начинает задавать вопросы. В ответах обязательно должно содержаться слово из загаданной пословицы. Бывает, что водящий отгадывает пословицу сразу, а бывает, что он не может ее отгадать даже после того, как заданы все вопросы.

Заранее следует договориться, что слово в ответе должно стоять в той же форме, что и в пословице. Ответ может состоять из нескольких фраз, поскольку бывает так, что в одной ключевое слово не сразу спрячешь. Например, слово «сани» из пословицы «Не в свои сани не садись» в ответе на вопрос, «В какой школе ты учишься?» не так-то просто замаскировать.

Голосок

Дети идут вправо по кругу и поют:

Дружно дети раз, два, три!

Вместе влево поверни.

После этих слов дети поворачиваются и идут в другую сторону. Ребенок, выбранный вожатым, говорит:

А как скажешь: «Скок, скок, скок»,

Угадай, чей голосок! –

Ведущий стоял в кругу с закрытыми глазами. Когда кто-то из ребят скажет эти слова, ведущий открывает глаза, и пытается отгадать его. Если ведущий угадал, кто из игроков сказал эти слова, то этот игрок становится ведущим и игра продолжается.

Часовой и разбойники

Все игроки стоят в кругу на расстоянии вытянутых рук. Часовой стоит в центре с закрытыми глазами. Пара игроков, указанная вожатым, меняются местами, проходя возле часового. Когда часовой услышал шум, он должен сказать: «стой» и назвать хотя бы одного игрока, который изменил свое место. Если часовой трижды ошибся, назначают нового часового.

Зевака

Дети стоят в кругу на расстоянии одного шага один от другого, перебрасывая мяч по кругу и, называя имя того, кто должен его словить. Мяч перебрасывают до тех пор, пока кто-то из игроков его не упустил. Тот, кто упустил мяч, стает в центр круга и исполнит желание игроков с мячом.

Кошка и мышка

Игроки стоят в кругу, взявшись за руки. Один из игроков – кошка, другой – мышка. «Мышка» убегает от «кота», а тот ее догоняет. Дети в кругу пропускают мышку и мешают коту пробегать под руками. Если «кот» поймал «мышку» или не может поймать, то назначают новую пару.

Круговые жмурки

Дети встают в круг и выбирают жмурку. Он выходит на середину, ему завязывают глаза, и в руки дают бумажную трубку. Поворачивают его три раза. Игроки в это время встают в круг, чтобы жмурка не знал, кто, где стоит. Потом жмурка касается кого-нибудь из игроков трубкой, и спрашивает: «Кто?» Ему отвечают звуками животных: «Му-у-у», «ку-ка-ре-ку» и т.д. Игрок чей голос жмурка угадал становится сам жмуркой.

Руки соседа

Вожатый ходит в середине круга. Остановившись возле одного игрока, он говорит: «руки». Игрок, до которого обращаются, стоит спокойно. Игрок, который стоит справа от него – поднимает правую руку, а игрок, который стоит слева от него – поднимает левую руку. Если кто-нибудь из трех ошибся, он выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется три игрока – они и будут победителями.

Господин и слуга

Игроки стоят в кругу. В середине находятся господин и слуга. Господин, с закрытыми глазами зовет слугу: «Петя, где ты?» Получивши ответ: «Я тут», господин старается поймать своего слугу, а тот убегает. Когда господин поймал слугу, игру продолжают другие игроки.

Кто подходил

Ведущий закрывает глаза. С указания учителя один из игроков, которые стоят в кругу, подходит к ведущему, касается его плеча рукой, называя его имя. Ведущий должен по голосу угадать, кто из игроков к нему подходил. Если угадал, то они меняются местами. Если ошибся, то продолжают до трех раз и меняют ведущего.

Кто подходил – 2

Ведущий закрывает глаза. С указания учителя один из игроков, которые стоят в кругу, подходит к ведущему, касается его плеча, и убегает на свое место. Ведущий четко считает: «Раз, два, три», поворачивается, и старается заметить, кто из игроков подходил к нему. Если ведущий угадал имя игрока, то они меняются местами, если нет, то подходит новый игрок.

Земля, вода, огонь, воздух

Ведущий бросает мяч одному из игроков и говорит одно из четырех слов: «земля», «воздух», «огонь», «вода». Если он назвал слово «земля», то тот, кто словит мяч, должен назвать животное, «вода» – рыбу, «воздух» –

птицу, «огонь» - все участники игры махают руками и быстро поворачиваются кругом.

Белые медведи

Выбирают двух ведущих – «белых медведей». На площадке чертят круг – это «льдина». Остальные участники – «моржи» или «тюлени» - бегают по площадке. За сигналом вожатого, «медведи» идут на «охоту», взявшись за руки. Пойманного игрока они отводят на «льдину», и ловят другого. Каждая новая пара становятся «медведями». Игра заканчивается, когда переловят всех «моржей».

Стрелок

Игроки стоят в кругу. Ведущий в центре круга с мячом. Он бросает мяч вверх и называет имя игрока. Все игроки убегают, а тот игрок, чье имя назвали, ловит мяч и говорит: «Стоп». Все останавливаются, и замирают. Игрок бросает в ближайшего игрока мяч. Если он не попадает, то становится ведущим, если попадает, то водит тот в кого попали.

Знамя

Знамя одной команды устанавливают на территории другой команды и наоборот. Игроки каждой команды стараются забрать свое знамя и одновременно не пропустить соперников до их знамени. Если кому-то удастся схватить знамя – соперники стараются догнать и дотронуться до игрока. До кого дотронулись соперники замирает на месте, пока до него не дотронется кто-нибудь из его команды. После этого он снова вступает в игру. Побеждает та команда, которая быстрее перенесет знамя на свою сторону.

Действуй осторожно

Чертят две линии (между ними 10-20 м). За одной линией стоит одна половина детей, а между линиями стоят остальные в шахматном порядке и с закрытыми глазами. Задача для детей, которые стоят за линией, по команде ведущего, перебраться за другую линию. Задача тех, кто стоит с закрытыми глазами, коснуться кого-нибудь из перебегающей команды, не сходя с места. В конце, те игроки, которые не смогли перебежать за другую линию, стоят на месте тех, кто до них дотронулся.

Имена

Дети стоят в кругу, ведущий в середине. Ведущий называет два имени детей, которые должны поменяться местами. Пока они меняются, он должен занять свободное место в кругу. Тот, кому не хватило места, становится ведущим.

Покрывало

Дети делятся на две команды. Обе команды находятся по разные стороны покрывала, натянутого вожатыми. По одному человеку из команды дети подходят к покрывалу. Вожатые резко покрывало убирают, и дети

должны как можно быстрее назвать имя соперника. Кто первый назовет, получает балл в копилку команды. Далее участники меняются.

Молекулы

Ведущий говорит такую фразу: «Молекулы состоят из 2-х (3-х, 4-х, 5-ти) атомов». Дети должны собраться в группы, соответственно по 2 (3, 4, 5) человека.

Будь внимательным

Игроки стоят в кругу. Ведущий – в центре круга, со свернутой газетой в руке. Ведущий называет два имени игроков, которые, должны поменяться местами. Пока игроки меняются, образуются свободные места. Ведущий пытается свертком ударить по голове того игрока, который стоит справа от свободного места. Свободные места игроки могут занимать, так чтобы не оказаться справа. Игрок, которого ведущий ударил по голове, занимает его место.

Где ты?

У ведущего завязаны глаза, а в руках находится «дубинка» (свернутый в трубочку лист бумаги или картона). Остальные дети вокруг ведущего. Ведущий спрашивает: «Где ты?», любой ребенок может ответить: «Я здесь!». Задача ведущего попасть «дубинкой» по голове любого игрока, - тогда он становится ведущим.

Регби с двумя мелками

На противоположных концах площадки нарисовано по кругу. Командиру каждой команды выдается по мелку. Игра состоит в том, чтобы защитить свои ворота и поставить крестик мелом на воротах противника. Мелок может передаваться игроками каждой команды друг другу.

Регби с двумя мячами

На противоположных концах площадки стоят по ведру. Капитану каждой команды выдается небольшой мешочек с песком. Задача заключается в том, чтобы защитить свои ворота и забросить в ведро соперника мешочек с песком. Мешочек может передаваться игроками каждой команды друг другу.

Коррида

Один из игроков – «бык», остальные – «тореадоры». У одного из «тореадоров» в руке косынка или платок. «Бык» пытается коснуться игрока, у которого косынка. «Тореадор», которого коснулись, становится «быком». Игроки стараются этого избежать, передавая косынку друг другу. Запрещается бросать и ронять платок.

Он

Один из игроков – «Он», пытается схватить остальных. Каждый, кого он ловит, берется с ним за руки, и так они ловят остальных. Игра длится, пока они не поймают всех.

Французы и англичане

Две команды стоят лицом друг к другу, между ними черта. Правая нога каждого игрока придвинута к черте. По сигналу каждая команда хватается противников и перетягивает к себе за линию. Если у игрока обе ноги за чертой – значит, его поймали, и он должен помогать захватчикам. Команда, начинавшая на стороне, где оказываются все игроки, побеждает.

Плен

На полу мелом рисуется прямоугольник 2х4 м – это «берлога». Выбираются две команды с одинаковым количеством человек. Одна команда преследует другую и ловит (нужно соперника хлопнуть по плечу или спине). Пойманного помещают в «берлогу». Игра заканчивается, когда схвачена вся команда. Во время игры пойманных могут освободить товарищи, если пробегут «сквозь берлогу».

Заградительный огонь

Четыре команды по углам комнаты. Две друг против друга пытаются крикнуть друг другу простое послание и получить ответ (без сигналов и жестов). Две другие команды пытаются их «закричать». Потом команды меняются ролями. Побеждает тот, кто быстрее справляется с заданием.

Земля

Дети находятся на любой поверхности над землей. Если кто-то стал на землю, ведущий может сказать слово «Земля!». Тот, кто в этот момент находился на земле, становится ведущим. Если дети на землю не спускаются, ведущий должен «запятнать» их «над землей».

Кто во что горазд

Коллектив разбивается на любое количество групп (по 1, 2, 3 и т.д. чел.). Чем меньше группы – чем их больше – тем лучше. Задача каждой группы – подготовить номер. Номер может быть любой: от простых (исполнение песен, сценок, танцев) до оригинальных (шевеление ушами, отгадывание желаний, демонстрация уникальных способностей и т.д.). Выбирается ведущий и начинается концерт. В крайнем случае, самые «бесталантные» готовят вместе с вожатыми призы и придумывают, кому и за что их вручать.

Спящий пират

Один игрок становится «спящим пиратом». Ему завязывают глаза и располагают у его ног, в кругу, «сокровища» (например, коробки из-под спичек, кубики, кегли и т.п.). Игрокам в круг заходить нельзя, но их задача «украсть» все «сокровища». А задача «спящего пирата» поймать кого-нибудь из игроков, и угадать его имя. Пойманный – становится «спящим пиратом».

Ха

У каждого игрока есть порядковый номер. Первый произносит: «Ха». Следующий должен сказать: «Ха-ха», третий: «Ха-ха-ха» и т.д. Таким образом, игра продолжается до тех пор, пока кто-то из игроков не ошибется или не рассмеется. Проигравший становится в конце.

Белки, орехи, шишки

Игроки рассчитываются по три. Они берутся за руки и образуют маленькие кружки. Каждый кружок - гнездо. Во всех гнёздах есть «белки», «орехи», «шишки». Все первые номера – «белки», вторые – «орехи», третьи – «шишки». Один игрок считается бездомным. Он находится в середине площадки, вне гнезда. По команде руководителя: «Белки, меняй!» - все «белки» должны перебежать из своего гнезда в какое-либо другое, а бездомный игрок старается занять любое освободившееся место. Тот, кто останется без гнезда, становится бездомным и должен снова захватить гнездо во время следующих перебежек. Руководитель может подавать различные команды. Например: «Орехи, меняй!», «Белки, шишки, меняй!». Важно следить, чтобы в тройках собирались обязательно три разных названия. Игроки должны условиться, что все места в тройках считаются занятыми, если прибежавшие игроки успеют замкнуть кружок, схватившись за руки. Один, оставшийся без места, игрок становится бездомным.

Заяц без норки

Все играющие, за исключением двух водящих, рассчитываются по пяти. Затем пятёрки размещаются по всей площадке или зала в нескольких шагах один от другого. Игроки в пятерках рассчитываются по порядку номеров. Номер первый выходит в середину, остальные четверо берутся за руки. Круги изображают заячьи норки, а стоящие в середине - зайцев. По сигналу руководителя «охотник» начинает преследовать «зайца», а тот, спасаясь, может укрыться в любой из «норок». Для этого он вбегает в «норку» род руками играющих. Находившийся там прежде «заяц» должен без задержки покинуть свою «норку» и продолжать убежать от «охотника». Если «охотник» настигнет «зайца», они меняются ролями.