**Примеры дворовых игр**

***«Десятки» с мячом*** (играют двое, трое детей).

1. Ударить мяч о стенку и поймать его (один раз).

2. Мяч о стенку с поворотом вокруг себя на 180 градусов и поймать (два раза).

3. Мяч о стенку и поймать после отскока от пола (три раза)

4. То же с поворотом вокруг себя на 180 градусов(четыре раза)

5. Мяч бросить о стенку, хлопнуть в ладоши и поймать (пять раз)

6. Мяч бросить о стенку под ногой и поймать (шесть раз)

7. Мяч бросить вверх, хлопнуть в ладоши и поймать (семь раз)

8. «Корзина»- мяч подбросить вверх руки сложить кольцом и пропустить мяч в «кольцо» (восемь раз)

9. Бросить мяч о стенку, хлопнуть руками по коленям и поймать мяч. (девять раз)

10. Отбивание мяча о пол (десять раз)

*Если упражнение не получилось, мяч передается другому игроку. После потери мяча игра возобновляется с того кона, на котором заронил.*

***“Свечки”***

Все дети встают в круг, а водящий становится в центр круга, бросает мяч как можно выше над собой и громко кричит имя одного из игроков. Все дети кидаются врассыпную, стараясь убежать как можно дальше от центра круга. Тот, чье имя было названо, ловит мяч и кричит: «Стоп!» Все должны остановиться, а водящий пытается мячом попасть в ближайшего от него игрока. Если ему это удалось, то этот игрок становится водящим.

*Правила:*

* + - * 1. Водящий должен делать «свечку», бросая мяч как можно выше.
				2. Ловить мяч можно после отскока от земли.
				3. После слова «стоп!» нельзя сходить с места.

***«Чай-выручай»***

Из играющих выбирается ловишка. Его задача пятнать убегающих. Те дети, кого «осалил» ловишка, вытягивают руки в стороны и кричат: «Чай, чай, выручай». Задача игроков: освободить того, кого запятнал ловишка, дотронувшись до руки «осаленного» и самому убежать от ловишки.

*Правила:*

«Осаленному» нельзя сходить с места.

«Ловишка» меняется через 3-5 минут.

***«Три –пятнадцать»***

Дети становятся в круг (6-7 человек), выставляя вперед одну ногу (в центр круга), говорят хором: «Три-пятнадцать!»- и отпрыгивают назад. Далее один из игроков начинает прыгать на одного из играющих, стоящих рядом, стараясь наступить ему на ногу. Игрок, в сторону которого прыгают, должен одновременно отпрыгнуть назад, и в свою очередь сделать прыжок в сторону рядом стоящего игрока, также стараясь наступить на ногу соседу, если ему это удается, то сосед выходит из игры. Игра продолжается, пока в игре останется один победитель.

*Наступать на ногу надо аккуратно, только обозначая движение.*

***“Маляр и краски.”***

Перед началом игры выбирают «маляра» и «хозяйку красок». Остальные дети становятся «красками», каждый ребенок выбирает себе цвет, но так, чтобы «маляр» не услышал его названия. Водящий приходит в магазин и, обращаясь к «хозяйке», говорит:

-Я маляр в синих штанах

-На коленке латка,

-Во рту шоколадка,

-Пришел за краской.

-Разрешите взять?

«Хозяйка» отвечает: « У меня красок много, какую тебе?»

«Маляр» называет цвет краски. Если такого цвета нет, «хозяйка» говорит: «Иди по голубой дорожке на одной ножке»,- и назначает число прыжков.

Все «краски» сидят рядышком на лавке и ждут, какой цвет назовет «маляр». Названная краска должна вскочить с места и успеть добежать до противоположного конца площадки или комнаты, где можно будет укрыться за линией. Если «краска» убежала и «маляр» не успел ее осалить или поймать, то диалог начинается снова. Обычно, по условиям игры «маляр» должен насобирать не менее пяти красок. Затем выбирают новых ведущих «хозяйку» и «маляра» и присваивают «краскам» новые имена. Игра начинается заново.

*Правила:*

Маляр не должен ловить «краску», когда она только поднимается со стула.

Нельзя двум игрокам выбирать название одной краски.

***«Клубочек»***

*(В игре участвуют не менее 10 человек).*

Считалкой выбирают водящего – «бабку», которая становится спиной к детям, на расстоянии 2-3 метров. Все остальные дети становятся в круг и крепко держатся за руки. Их задача – запутать «нитку» так, чтобы «бабке» было трудно их распутать. Можно пролезать под рукой, перешагивать через сцепленные руки и т.д. Как только «нитка» запутается, дети кричат: «Бабка, бабка, распутай нитки!» После этих слов «бабка» поворачивается лицом к детям, идет к ним и распутывает «нитки».

*Правило: детям, стоящим в кругу, нельзя расцеплять руки, пока «бабка» не*

*распутает все «нитки»*

***«Прятки с домом»***

На игровой площадке очерчивается дом и определяется кон - то место где будет «жмурка» «застукивать» найденного игрока. Выбранный детьми водящий встает около дома, закрывает глаза и ждет, пока все спрячутся и кричит: «Раз, два, три, четыре, пять, я иду искать, кто не спрятался, я не виноват! Первая (вторая, третья и т.д.) «курица» жмурится!» После этих слов идет искать детей. Каждого найденного он громко называет по имени, бежит к дому и «застукивает» его - стучит рукой по кону и кричит: «Тук- тук за Таню» (называет имя ребенка, которого увидел), затем снова идет искать, до тех пор, пока не будут найдены все игроки.

Когда «жмурка» ищет детей, тот, кого уже «застукали», может подсказывать другим игрокам о приближении «жмурки» словами: «Топор, топор сиди как вор!»-значит, «жмурка» подошел близко, если «Пила, пила, лети, как стрела»,- можно бежать к кону.

***«Вышибалы»***

Дети делятся на две равные команды. По жеребьевке или считалке определяются «вышибалы». «Вышибалы» делятся на две группы и становятся на расстоянии 6-7 метров на заранее прочерченных линиях. У них в руках мяч. В середине (в кругу) – другая команда, которую будут выбивать мячом. Игра начинается по сигналу. Задача детей в кругу - увернуться от мяча. Игрок, которого выбили мячом, выходит из круга. Если кто-нибудь из детей в кругу ловит мяч, то выбитый ранее игрок возвращается в круг. Когда дети в кругу ловят мяч, то этот мяч считается, как запас и, если выбивают игрока, то он остается в игре. Игра продолжается до тех пор, пока не будут выбиты все игроки. Затем команды меняются местами.

*Варианты:*

*1. Вышибала кидает мяч вверх, крича: «Бомба»,- все должны сесть и не шевелиться, если при этом мяч попадает на игрока, тот выходит с поля.*

1. *Вышибала говорит: «Торпеда»,- и пускает мяч катиться по земле, все игроки должны пропустить мяч между ногами.*
2. *Оставшийся один, игрок может выручить всю команду, если его не выбьют мячом столько раз, сколько ему полных лет, в этом случае вся команда заходит в круг и игра продолжается.*

*До игры дети договариваются, считать ли игрока выбитым, если мяч отскочил от земли, а потом “попал” в игрока.*

**Игры с мячом**

***«Черевички-стоп»***

Для этой игры нужно как минимум 4 игрока и собственно мяч. Один из участников берет в руки мяч и встает перед всеми остальными игроками, которые стоят строем, или по кругу вокруг него. Он кидает мяч вверх и называет имя одного из игроков. Тот, чье имя назвали, ловит мяч, а остальные разбегаются в разные стороны. Поймать мяч нужно, как можно быстрее и сразу же закричать: «Черевички-стоп». Все должны остановиться.

Водящий с мячом выбирает любого игрока, до которого ему нужно будет добраться и дотронуться до него мячом.

Выбрав «дорожку», водящий подсчитывает и озвучивает, сколько и какие он сделает шаги, чтобы добраться до игрока. Шаги в каждой компании могут несколько отличаться, но в целом придерживаются следующих характеристик:

гигантские — максимально широкие шаги участника

человеческие — обычные шаги

муравьиные — пятку одной ноги ставят строго перед носком другой

утиные — шаги на корточках

лягушачьи — шаг в виде прыжка

верблюжьи — сначала нужно плюнуть, а потом дойти до плевка

Водящий выбирает и говорит: «До Славы 5 гигантских шагов, 9 муравьиных и 1 лягушачий». Игрок выполняет все шаги, держа в руках мяч. Добравшись до места, он должен кинуть мяч в игрока, к которому шел. Если он его задел, тот становится водящим. Если игрок увернулся от мяча или поймал в руки — водящим остается тот же игрок. И все начинается сначала

***«Я знаю пять имен…»***

 Число игроков не ограничено. Однако сильно много не желательно, в виду того, что участникам придется долго ждать своей очереди. Итак, игроки по очереди берут мяч и бьют им о землю. При каждом ударе произносят одно слово. «Я знаю пять имен мальчиков: Вася — раз, Петя-два, Леша — три, Вова-четыре, Дима — пять» . Закончив этот ряд слов, переходят к следующему: «Я знаю пять имен девочек (названий городов, рек, озер, марок машин, животных, птиц, цветов и т.д.)».

Если игрок ошибается или долго думает, или «теряет» мяч, ход переходит к следующему игроку. Когда мяч возвращается к этому игроку, то он продолжает с того места, на котором допустил ошибку.

***«Картошка»***

Как и в вышибалах, чем больше игроков — тем веселее. Все участники встают в круг и перебрасывают друг другу мяч, как в волейбол. Если игрок не отбил или удержал мяч в руках, он садится на корточки в центр круга (становится картошкой). Остальные продолжают играть до тех пор, пока не выявится победитель.

Однако, любой из игроков может «выкопать» картошку, попав в игрока, сидящего в центре круга, мячом. Игрок, которого коснулся мяч, возвращается к игре. Если же, тот, кто хотел выбить мячом сидевших в центре, так сказать, промазал, то он сам садится в центр круга.

Сама «картошка» тоже может себя спасти, поймав летящий мяч. При этом все игроки, сидящие в центре, возвращаются к игре, а тот игрок из рук которого был пойман мяч, занимает их место.

***«Собачка»***

Как правило, эта игра рассчитана на троих игроков. При помощи считалочки, выбирают собачку. Двое кидают друг другу мяч, а третий (собачка), стоявший в центре, должен забрать у них мяч. У кого забрали мяч, тот становится «собачкой».

**Командные игры**

***«Цепи кованы»***

Количество игроков: от 8 человек. Все играющие делятся на две команды. Каждая команда становится в шеренгу, игроки берутся за руки. Шеренги располагаются друг напротив друга (на расстоянии примерно 10 метров).
Первая команда команда громко кричит:
«Цепи-цепи кованы, раскуйте нас!»
Вторая команда, стоящая напротив спрашивает:
«Кто из нас?»

Игроки первой команды называют имя любого игроки из второй команды. Игрок, чье имя названо, разбегается и пытается прорвать цепь команды-противников. Здесь очень важно рассчитать «слабое звено».

Если удается разорвать цепь, то игрок, сделавший это, возвращается в свою команду, и берет с собой одного человека из команды противника - того, кто оказался «слабым звеном». Так цепь первой команды становится на одного человека длиннее.

Если же игроку не удалось разорвать цепь, он сам становится в команду противников. Цель игры – перетащить всех игроков из команды противника в свою цепь.

***«Поросята и котята»***

Количество игроков: от 6 человек. Все игроки делятся на две команды. Одна команда поросят, другая – котят. Затем все игроки перемешиваются и закрывают глаза. По команде ведущего: «Раз, два, три, начали», поросята начинают хрюкать, а котята мяукать.

Цель игры: как можно быстрее найти своих товарищей (поросят или котят) и при этом не подглядывать.

***«Невод»***

Эта игра проходит на ограниченной площадке, за ее пределы никому выходить нельзя. Водящие – два игрока (если играющих много, то водящими могут быть три человека). Водящие – невод, остальные игроки – рыбки. Задача невода наловить как можно больше рыбы.

Все игроки бегают по площадке и невод ловит (окружает) рыб. Если рыба попалась, то она сама становится частью невода, то есть он увеличивается на одного игрока.

Рыбы не могут рвать невод, то есть расцеплять руки водящих, чтобы проскочить.

Выигрывает тот, кто дольше всех смог продержаться и не попасть в невод.

***«Бешеная змейка»***

Чем больше народу играет в эту игру, тем интереснее. Все игроки выстраиваются в колонну по одному и держат друг друга за талию. Водящий – это первый игрок колонны. Его задача - осалить последнего игрока.

Итак, первый игрок бежит за «хвостом» и все участники за ним. Получается, чем быстрее «голова» бежит, тем быстрее удаляется от нее «хвост». Нужно найти удобный момент, когда хвост находится на более близком расстоянии и осалить его.

Осаленный игрок становится перед ведущим, и теперь он ловит хвост колонны.

**Игры на скамейке**

***«Колечко»***

Интереснее играть, когда детей много. Игроки садятся на скамейку, выставляют руки вперед, сложив ладошки "лодочкой". Ведущий зажимает между ладошками колечко (или другую маленькую вещь, но кольцо лучше, потому что плоское). Потом проходит через весь ряд игроков, вкладывая свои ладони в ладони игроков. Одному из них ведущий незаметно кладет колечко. Все держат ладони сложенными до конца, а тот, у кого в руках кольцо старается ничем себя не выдать. Теперь ведущий произносит:

"Колечко - колечко, выйди на крылечко!"
Игрок с кольцом в руках должен выскочить, а другие стараются его поймать. Если он пойман, возвращается на скамейку. Если посчастливилось выбраться, он становится новым ведущим. Какое счастье было получить колечко и почувствовать себя избранным!

***«Съедобное-несъедобное»***

Все рассаживаются на скамейку, а ведущий с мячом становится напротив. Ведущий называет предмет и одновременно бросает мяч первому игроку. Тот должен отбить мяч, если названный предмет несъедобный, или же поймать, если съедобный. Вообще, игра очень веселая, особенно, когда «съедаешь» что-то не то.

***«Испорченный телефон»***

Все игроки рассаживаются в рядок на лавку. Первый шепчет на ухо рядом сидящему любое слово (существительное), но шепчет быстро и не слишком разборчиво. Второй, таким же образом, шепчет третьему то, что услышал. Последний игрок называет вслух слово, которое услышал, а первый называет слово – оригинал.

***«Краски» (монах)***

Нужно выбрать двух игроков «продавца» и «покупателя», а остальные будут «краски». Каждая «краска» загадывает свой цвет на ухо «продавцу», который запоминает и следит, чтобы цвета не повторялись. Когда все расселись, подходит «покупатель» (монах), и они заводят такой диалог:
- Тук, тук.
- Кто там?
- Я монах в красных штанах, синей рубахе, приехал на собаке.
- Зачем пришел?
- За краской.
- За какой?

Называет цвет. Если такого цвета нет, то «продавец» говорит: «Такой краски нет, скачи по дорожке на одной ножке». «Покупатель» должен пропрыгать вокруг скамейки, вернуться и снова попытаться.
Если краска угадана «продавец» называет цену (до 10). Пока тот "платит", хлопая по ладони «продавца», «краска» убегает. Потом монах должен поймать краску. Если поймал, садится на скамейку к краскам, а краска становится монахом. Если не поймал, игра продолжается с теми же персонажами.

***«Испорченный телефон» ( другой вариант)***

В игре должны участвовать не меньше 5 (а лучше больше) человек. Ведущий придумывает любую фразу и садится первым, за ним в ряд все остальные. Ведущий тихо шепчет на ухо фразу игроку, который сидит рядом. Тот передает услышанную фразу на ушко следующему по порядку и так далее. Передавать фразу надо так, чтобы другие игроки ее не услышали.
В конце ведущий подходит к последнему игроку и спрашивает, какую фразу ему передали. Тот во весь голос, громко повторяет то, что он услышал. Почти всегда с первой фразой происходят странные метаморфозы. Например, изначально фраза была такая: «Я взял козу и крикнул «беги». А в конце она превращается в «Я съел косу у реки».
Конечно ведущий старается придумывать фразу с «подвохом», чтобы ее нелегко было повторить. К тому же во время игры один человек может не расслышать, что ему сказали. Переспрашивать нельзя, а передавать фразу дальше надо, вот игрок и придумывает свою версию.
Чтобы узнать, кто исказил фразу водящего, просят всех игроков повторить то, что они слышали. Первый игрок, который переврал смысл фразы, садится в конец ряда, на его место садится ведущий.
Бывает так, что фраза доходит до конца без искажений. Тогда ведущим остается все тот же человек.

***«Летела корова…»*** Количество игроков: от 3 человек. Все игроки становятся в круг и соединяют руки таким образом: ладонь правой руки игрок кладет сверху левой руки соседнего игрока. На ладонь левой руки каждого игрока сверху должна лечь ладонь соседа слева.
Теперь игроки начинают по одному слову произносить считалочку и одновременно хлопать руками (правой рукой по ладони соседа слева):
Летела корова
Пролетала над домом
Читала газету
Под номером…
Следующий игрок произносит цифру. Игроки продолжают хлопать и считать (одна цифра- один хлопок). Тот игрок, которому выпадает назвать загаданную цифру, должен сильнее хлопнуть по руке соседа, а задача того вовремя (не раньше!) отдернуть руку. Выбывает тот, кто ошибся. Игра длится до победителя, которым становится самый ловкий.

**Игры с цветными мелками**

***"Путаница".***

С одной стороны воображаемого поля рисуем животных, с другой - то, чем они питаются, задача ребенка - мелками соединить корм с животными.

***"Алфавитные бусы".***

 Если ребенок хорошо знает все буквы, но плохо ориентируется в их местоположении в алфавите, поиграйте в кружочки с буквами внутри. Нужно "собрать в бусы", соединив бусы-кружочки с буквами в алфавитном порядке. Сначала ребенку понадобится ваша помощь, потом он будет с удовольствием справляться с заданием сам.

***"Рисуй за мной".***

Игра - классический урок рисования, только не за мольбертом, а на асфальте: рисуем, ребенок рисует за взрослым. Играть можно заранее рассказав, что и как будем рисовать и продемонстрировав весь процесс от начала до конца, предложив ребенку его повторить. А можно рисовать "сюрприз молчком": договоритесь, что сюрприз получится только тогда, когда просто молча повторять движения мелками за взрослым. Что получится? немного терпения? У вас зайчик? У малыша тоже!

***"Соедини по точкам".***

Взрослый наносит контур рисунка точками на небольшом расстоянии друг от друга. Задание ребенка - соединить точки или угадать, что изобразил взрослый, не соединяя точки мелками.

***"Рисуют все".***

Все рисуем кто что хочет, а затем объединяем рисунки общим рассказом. Как правило, получается очень смешно

***"Зайки, грейтесь на солнышке".***

Рисуем на асфальте с десяток солнышек - это будут домики, где зайки будут греться на солнышке, и где они в безопасности. Один игрок - лиса, остальные - зайки. Лиса приглашает заек на прогулку, они выходят, лиса старается поймать зайку, зайки же стараются убежать и спрятаться в безопасное место - в домики-солнышки. Пойманный лисой зайка становится лисой.

***"Приключения Солнечного Лучика".***

Рисуем солнышко, а лучиков столько - столько детей принимает участие в игре. Задание - лучики расходятся (рисуются мелками) как угодно далеко от солнышка (в пределах оговариваемой игровой зоны). По дороге с лучиком приключаются невероятные истории (можно добавлять опорные для рассказов рисуночки). Дети по очереди делятся самыми невероятными приключениями своих солнечных лучиков

### *«Классики»*

*Правила игры:*

Для игры необходимы асфальтовая площадка, мелки и камушек. На площадке рисуются мелком клеточки, в которых имеются цифры с определенной последовательностью. Прыгать можно и самому. Главным в игре считается попадание в клетку камнем, затем нужно до нее допрыгать на двух или одной ноге, а потом вернуться назад таким же образом. Самый удачливый игрок - тот, у которого получилось пройти путь от единицы до десяти. Число игроков может быть совершенно любое.

*Игра развивает:*

Благодаря игре развивается умение концентрироваться, меткость и ловкость, а для малышей – изучение и знание цифр.

### *«Резиночки»*

*Правила игры:*

Главным атрибутом игры девочек является бельевая резинка. Самое идеальное число играющих составляет до четырех человек. Каждая из участниц осуществляет на различной высоте прыжковые комбинации с фигурами. Высота - от щиколоток до шеи. Натянутая на уровне бедра резинка для прыжков носила загадочное название - пожэпэ. После того как прыгунья совершает ошибку, она меняется местами с другой участницей, и надевает резинку на себя. Когда в игре принимает участие четыре игрока, то пары будут меняться местами тогда, когда два игрока одной пары по очереди допустят ошибки.

*Игра развивает:*

Данная игра способствует развитию вестибулярного аппарата, координации движения и внимательности. Она учит не только тренироваться, но достойно побеждать и проигрывать. Девочки во время игры становятся друзьями, несмотря на то, что в данную минуту они являются соперницами.

### *«Бояре»*

*Правила игры:*

Все участники данной русской народной и старинной игры должны разделиться на две команды, становятся шеренгами напротив друг друга, при этом, взявшись за руки. Расстояние около 10–15 метров. В процессе движения навстречу друг к другу, все участники произносят по очереди следующие слова – «Бояре, а мы к вам пришли, дорогие, а мы к вам пришли». Заканчивается диалог - «Бояре, отворяйте ворота, отдавайте нам невесту навсегда». Игрок, выбранный на роль невесты, после этого должен, разбежавшись, прорвать цепь своего противника. При удачной попытке игрок остается в своей команде, а при неудачном исходе - в другой. Начинает очередной кон проигравшая команда. Целью игры является сбор наибольшего количества участников.

*Игра развивает:*

С помощью этой забавы развивается умение командной игры и способность выигрывать, когда один против всех.

### *«Море волнуется раз»*

*Правила игры:*

Принцип игры заключается в следующем. Отвернувшись от игроков, ведущий произносит такие слова:

*Море волнуется раз,*

*Море волнуется два,*

*Море волнуется три,*

*Морская фигура на месте замри!*

В то время как говорит водящий, все участники игры хаотично должны двигаться в любом направлении и порядке, при этом изображая движения волн при помощи рук. Лишь замолкает водящий, и всем игрокам необходимо замереть в какой-либо позе. После чего водящий на свой выбор подходит и дотрагивается до одного из игроков, который должен будет изобразить в движении собственную фигуру. Водящий пытается угадать, что это такое. Если он затрудняется это сделать, то участник, чья фигура не была разгадана, делается водящим.

*Игра развивает:*

Игра способствует развитию воображения, артистичности и спонтанности.

### *«Едешь тише - будешь дальше»*

*Правила игры:*

В задачу водящего входит следующее – встав к участникам спиной на специальной линии финиша, при этом, чем дальше между участниками и водящим расстояние, тем лучше. Он громко произносит слова:

*«Тише едешь, дальше будешь — стоп».*

Во время произношения, причем, водящий это может делать в любом темпе, все участники игры пытаются бежать к финишу как можно дальше. В момент, когда замолкает водящий, необходимо застыть на месте. Игрок, который остановиться не успел или произвёл случайное движение, должен покинуть игру. Победителем считается тот, кто первым окажется на линии финиша, дотронувшись до водящего.

*Игра развивает:*

Благодаря этой игре развивается координация движения, умение реагировать быстро на изменяющиеся обстоятельства и быстрота бега.

### *«Колдунчики»*

*Правила игры:*

Данная игра основана на том, что участники должны убегать от водящего, который пытается догнать участника и дотронуться до него рукой, то есть — осаливает игрока. После чего осаленный расставляет руки, но другой участник имеет право подбежать, и, дотронувшись до него, «выручить» его. Водящий не должен далеко отходить от осаленного игрока и нельзя подпускать никого к нему.

Существует летний вариант, когда можно использовать «брызгалки», поливая водой, друг друга. Как правило, спустя минут пять от начала игры, игроки становятся все мокрые, но очень радостные.

*Игра развивает:*

С помощью данной игры развивается быстрота бега и соображения, и умение радоваться всему происходящему.

### *«Казаки-разбойники»*

*Правила игры:*

Все игроки разделяются на команды — «казаки» и «разбойники», и договариваются о территории игры, например, улица, подъезд или двор. После чего «разбойниками» загадывается секретное слово, а «казаки» в это время отходят от них, чтобы не видеть. Затем «разбойники» стараются убежать, при этом обозначая стрелками направление движения, к примеру, на деревьях или асфальте. Поначалу они бегут группой, затем разбегаются в разные стороны, пытаясь стрелками путать «казаков». В задачу «казаков» входит обнаружение «разбойников», которых приводят в «тюрьму» и стараются от них узнать секретное слово. Победа присваивается «казакам» в том случае, если они узнают это слово или поймают всех «разбойников».

*Игра развивает:*

Благодаря данной игре развиваются навыки разведчика, умение ориентации на местности и преданность «своим».

### *«Двенадцать палочек»*

*Правила игры:*

Эта игра похожа на классические прятки. Двенадцать палочек небольшого размера укладывают на «рычаг», к примеру, дощечку с подложенным под нее камушком, таким образом, чтобы создать рычаг. Задачей водящего является сбор палочек и укладывание на рычаг, после чего он с закрытыми глазами произносит считалочку и отправляется искать запрятавшихся игроков. При обнаружении кого-либо, водящий спешит к «рычагу», разбивает там палочки и называет имя того, кто был найден. Теперь этот игрок делается водящим. В случае, когда обнаруженный участник опережает самого водящего и первый разбивает палочки, водящий не изменяется.

*Игра развивает:*

Игра помогает развитию быстроты бега при возникновении необходимости и грамотности прятаться.

### *«Пять имен»*

*Правила игры:*

Один из игроков берет в руки мячик и произносит следующие слова - «Я знаю одно имя девочки», ударяя при этом при помощи одной руки мячик о землю и называя имя девочки. Дальше игра продолжается с разнообразными вариациями, например - «Я знаю одно животное», «Я знаю одно имя мальчика», «Я знаю один город» или «Я знаю один цвет». После использования всех комбинаций, игроком произносятся те же считалки, но уже со счетом два - «Я знаю два имени девочки». Игру продолжают до десяти. При отбивании мяча, если игроком не был произнесен ответ, ход передается следующему участнику. После того как мяч пройдет через всех игроков, он отдаётся первому по счету, и тот продолжает игру с ошибочной фразы. Победа достается тому игроку, который первый достигает в речовке десяти.

*Игра развивает:*

С помощью игры можно развивать эрудицию, а также способность корректировать собственные ошибки и продвигаться дальше.

### *«Съедобное или несъедобное»*

*Правила игры:*

Участники игры встают или садятся в один ряд. Одному из игроков водящий бросает мячик, называя одновременно какой-либо предмет, при этом игрок должен поймать мяч, если «съедобный» предмет, или отбить его, если несъедобный. Задачей водящего является запутывание игроков. К примеру, в «картошке – яблоко - моркови - дыне» вдруг назвать «утюг». При ошибке игрок делается водящим. С увеличением скорости бросания мяча и называния предметов, игра становится интереснее и азартнее.

*Игра развивает*

Игра способствует развитию чувства юмора, умению слушать очень внимательно и реагировать достаточно быстро.

### *«Колечко-колечко»*

*Правила игры:*

Усевшись в ряд, все игроки лодочкой складывают ладони, при этом водящий в кулаке прячет незначительный предмет, к примеру, колечко или монетку. Обходя по очереди всех игроков, и вкладывая свою руку в «лодочку» игрока, произносит считалку:

*«Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю».*

В задачу водящего входит совершенно незаметно «колечко» передать другому игроку и затем произнести такие слова:

*«Колечко-колечко, выйди на крылечко!»*

 Участник, у которого оказался предмет, должен вскочить и попытаться убежать. Задачей других участников является его задержание.

*Игра развивает:*

Игра развивает решительность и быстроту действий, и способность слежки за манипуляциями других.

### *«Ножички»*

*Правила игры:*

На земле рисуется круг. Затем по очереди игроки пытаются попадать ножичком на обрисованную территорию своего противника, отвоевывая ее. Имеется немалое количество версий игры с различными названиями. Например, «земля», «скамейки», «города», а также «морской бой» или «кораблики». Втыкать ножик можно в землю, скамейку из дерева или песок.

*Игра развивает:*

Благодаря игре развивается осторожность с внимательностью и умение обращения с холодным оружием.

### *«Я родился садовником»*

*Правила игры:*

Каждый из участников игры должен выбрать себе имя из названия цветков и сообщить его водящему – садовнику с остальными игроками. После чего водящий говорит считалочку:

*«Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме…»,*

говоря в конце имя цветка. Далее между игроком и водящим происходит диалог, во время которого игроком произносится название цветка, которое присутствует в команде. Участник с названным именем обязан отозваться. Если кто-нибудь спутал название цветка или никак не отреагировал, то должен будет отдать свой фант, то есть любую вещь. Фанты разыгрываются по окончанию игры.

 «Садовник» становится спиной к игрокам, достается вещь и водящему задается вопрос - «Что делать этому игроку?»

«Садовником» назначается задание, к примеру, спеть песню или попрыгать, рассказать стихотворение. После отработки своего фанта, его возвращают игроку.

*Игра развивает:*

Данная игра способствует развитию памяти, внимания, готовности и смелости находиться в ответе за собственные поступки.

### *«А Вы поедете на бал?»*

*Правила игры:*

Водящим произносится следующая считалка:

*«Да и «нет» не говорите, черное - белое не называйте, Вы поедете на бал?»*

Задачей является запутывание игрока. Затем водящий должен задавать самые разнообразные уточняющие вопросы, например, в чем или с чем поедет, имя жениха или какой окраски брюки и платье. Задачей игрока является правильный ответ на вопрос, без использования слов — *нет, да, белый и черный*. Игра станет интересней, если водящий станет перемешивать сложные вопросы с простыми вопросами, при этом изменяя интонацию с темпом речи.

*Игра развивает:*

С помощью игры вырабатывается умение нестандартного мышления, слежка за своей речью, удерживание внимания и быстрота нахождения выхода из определившейся ситуации.

### *«Кис – мяу»*

*Правила игры:*

Один игрок и водящий встают перед другими участниками таким образом - спиной становится участник, а лицом – водящий.

После чего водящий, показывая на любого участника, задает вопрос - «Кис?» При ответе игрока, стоящего спиной, «брысь», водящий продолжает свой выбор.

Если игрок сказал «мяу», то водящий должен задать ему вопрос, «Какой цвет?», после выбора, которого он повертывается лицом ко всем участникам. От того, какой будет избран цвет, участник команды обязан выполнить определенное задание, причем, отказаться он не может.

Самым страшным цветом считается белый, когда двое уединяются в подъезде, и что там происходит – никто не знает. Зеленый цвет — это ответ «да» на три каверзных вопроса, к примеру, «Ты его любишь?» Поцелуй в губы происходит при красном цвете, а в щечку при розовом. Желтый цвет обязывает задать три вопроса, но уже наедине. Если достался оранжевый цвет, то необходимо под ручку пройтись на виду у взрослых. А вот поцеловать руку заставит синий цвет. Совершить скверный поступок, например, дернуть за волосы или наступить на ногу, позволяет фиолетовый цвет.

*Игра развивает:*

Благодаря этой игре формируется умение обращения с противоположным полом, а также умение управления собственными импульсами и нахождение общественно приемлемых форм своих желаний.