МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕННИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ДЕТСКО-ЮНОШЕСКАЯ СПОРТИВНАЯ ШКОЛА» ЕГОРЛЫКСКОГО РАЙОНА

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

**«ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

**ДЛЯ ДЕТЕЙ** [**7—10 лет**](http://www.alegri.ru/deti/vospitanie-i-razvitie-rebenka/igry-dlja-detei/razvivayuschie-igry-dlja-detei-ot-7-do-10-let.html)**»**

Автор:

тренер-преподаватель

МБОУДО «ДЮСШ» ЕР

А.Л.Похилько

Станица Егорлыкская

2016 год

**Пояснительная записка**

Лето для детей – это разрядка накопившейся за год напряженности, восполнения израсходованных сил, восстановления здоровья, развитие творческого потенциала, совершенствование личностных возможностей. Это период более благоприятного вхождения в систему социальных связей, воплощения собственных планов, удовлетворения индивидуальных интересов в личностно значимых сферах деятельности. Лето – это время открытий и приключений, время игры, событий и встреч с чудом, время познания новых людей, а главное – самого себя.

Для педагогов это время связано с особой ответственностью. Им необходимо решить непростой вопрос: как, с помощью каких форм и методов, организовать каникулярное время так, чтобы дети хорошо отдохнули, поправили здоровье, набрались сил, пополнили свои знания, научились чему-то новому, приобрели новых друзей и при этом находились в поле зрения взрослых. Важно и также, чтобы выбранные формы и методы занятости и отдыха детей были реалистичны с точки зрения условий конкретного образовательного учреждения.

**Мы рассмотрим моторные игры для детей от 7 до 10 лет**

В этом возрасте дети очень активны. Физические игры для детей каждого возраста подбирают в соответствии с их физическим и психическим развитием. Для [**возраста 7—10 лет**](http://www.alegri.ru/deti/vospitanie-i-razvitie-rebenka/igry-dlja-detei/razvivayuschie-igry-dlja-detei-ot-7-do-10-let.html) характерны сложные моторные игры, лучше групповые.

Дети любят игры, являющиеся плодом их творческого воображения. Иногда они по ходу совершенствуют, изменяют игру. В подобных случаях не следует чрезмерно опекать детей, корректировать их деятельность и каждое движение. (Это они получают достаточно на уроках физкультуры.) Такие игры очень полезны, они развивают творческую инициативу, приучают детей к самостоятельности, формируют навыки социального взаимодействия, воспитывают у детей чувство уверенности в себе.

**Подвижные игры**

**1. Игра «Осьминог»**

Игровая зона (комната, игровая площадка) делится на две части. Одна часть будет представлять морское царство осьминога. Ее можно соответственно оформить, но так, чтобы оформление не мешало движению участников игры. Другая часть — берег. Можно отметить эту границу мелом или договориться, что «море» заканчи­вается возле шкафа. Выбирается «осьминог», который не может выходить на «берег», но зато остальные участники бегают, где хотят, «купаются в море», стараясь не попасть в «щупальца» осьминога. Если «осьминог» смог прикоснуться к участнику, тот считается пойманным и превращается в «ракушку». «Ракушка» падает на колени и группируется. «Ракушку» можно освободить, если обежать вокруг нее 3 раза.

«Купающиеся в море» участники могут дразнить осьминога песенкой:

Осьминог — восемь ног!

Нас поймать никак не мог!

**2. Игра «Танцевальный марафон»**

Для игры понадобятся газеты. Лучше — четное количество участников, разделенных на пары, но, как вариант, можно танцевать и поодиночке. Каждая пара расстилает свою газету и под музыку начинает танцевать на ней. Правило: нельзя ступить с газеты на пол. По сигналу ведущего, пары складывают свои газеты пополам и продолжают танцевать. По следующему сигналу — вчетверо, затем — восьмушкой и т.д. Пара, которая наступила с газеты на пол, выбывает из игры. Побеждает та пара, которая осталась последней в танце на газете.

**3. Игра «Мостик через ручеек»**

Игра проводится на воздухе или в просторном помещении. Число участников не ограничено. Выбирается ведущий, который бегает за остальными игроками, пытаясь их «осалить». Тот, кого «осалили», замирает на месте. Но, если он может дотянуться до другого игрока, также замершего, и взяться с ним за руку, то они образуют «мостик». Теперь если по «мостиком» пробежит или проползет один из игроков («ручеек»), то замершие игроки освобождаются. Игра может так продолжаться достаточно долго, особенно если игроков много. Поэтому ее можно зафиксировать на время. Например, 5 или 10 минут водит один игрок, затем второй и т.д.

Победитель определяется по количеству «замерших» игроков на момент окончания этапа игры (для ведущего) или по количеству освободившихся игроков («для ручейка»). Эта игра кроме моторики развивает такие качества, как командный дух, взаимопомощь, напористость, риск и т.д. То есть качества, которые обеспечивают упорство в достижении цели.

**4. Игра «Горная тропинка»**

Все дети встают в затылок друг другу. Первый, ведущий, ведет всю группу по горной тропинке. Он переходит воображаемые препятствия (перепрыгивает трещины, перелезает через камни, идет по узенькому месту тропинки). Все остальные игроки повторяют его движения. По хлопку взрослого ведущий становится в конец змейки, а второй игрок становится ведущим. И так до тех пор, пока все по очереди не выполнят роль ведущего.

**5. Игра «Петушиный бой»**

Для игры потребуются метелочки для смахивания пыли. Дети, желающие участвовать в «петушином бое», получают по метелочке и принимают следующую позу (для правшей): встают на правую ногу, а левую поднимают к груди, согнув в колене, и прижимают ее левой рукой. В правую руку берут метелочку. Начинается «бой».

Игроки, прыгая на одной ноге, пытаются с помощью ме­телочек осалить противника и вынудить его встать на обе ноги. Кто оступился и встал на обе ноги, покидает площадку, а его место занимает другой «петух». Победитель определяется по числу побед.

**6. Игра «Рыбачья сеть»**

Выбирается ведущий, а остальные игроки разбегаются по площадке. Водящий бегает за игроками и пытается коснуться кого-либо. Попавшийся игрок берет за руку водящего, и они вместе начинают «ловить» остальных. Потом присоединяется третий и т.д. Образуется сеть, которая ловит остальных игроков. Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все игроки или последние не окажутся внутри сети, когда сеть будет состоять из достаточного количества игроков и не сможет быть порвана.

**7. Игра «Салки»**

Классическая детская игра с мячом. Все дети свободно бегают по площадке для игр, а водящий пытается попасть в игроков мячом. «Осаленный» игрок выходит из игры и уходит с поля площадки. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один «неосаленный» игрок. Именно он становится победителем. Перед игрой важно предупредить детей о технике безопасности. Нельзя бросать мяч очень сильно. Надо стараться не попасть в голову других игроков. Нарушение этого правила «карается» штрафом: ведущий покидает площадку, и выбирают другого водящего.

**8. «Картошка»**

Перед игрой рисуют круг диаметром 5—6 м. Играющие встают за линией и выполняют передачи мяча друг другу, как в волейболе. Когда мяч падает на землю, виновный в этом садится в середину круга, а остальные продолжают играть как раньше.

Игроки могут бить по мячу и одной рукой, но только не после первого подбрасывания, стараясь попасть по сидящим в круге.

Если бьющий по мячу не попадает в сидящих, то он также садится в середину круга. Если же он попадает, то игра продолжается.

Играют до тех пор, пока в круге не останется один человек или пока сидящие в круге не поймают мяч с лета. Тогда последний из допустивших ошибку игроков садится в середину круга, а все остальные встают за линию круга и продолжают игру.

**9. «Мяч соседу»**

Игроки становятся по кругу лицом в центр на расстоянии шага друг от друга. У двух игроков, стоящих друг против друга, в руках по волейбольному мячу.

По сигналу, играющие начинают передавать мяч вправо или влево по кругу (в одном направлении) так, чтобы один мяч догнал другой. Тот, у кого окажется два мяча, получает штрафное очко.

**10. «Подбери предметы»**

Участник становится в круг диаметром 1 м с малым мячом в руках. Сзади него лежат 5—10 небольших предметов.

Участник подбрасывает мяч над собой и, пока тот находится в воздухе, поворачивается и старается поднять как можно больше предметов, лежащих на земле, а затем поймать подброшенный мяч. Выигрывает тот, кто поймал мяч и собрал больше предметов.

**11. «Перебрасывание мяча»**

Участники игры делятся на две группы, не более 10 человек в каждой, встают за линиями друг против друга на расстоянии от 3 до 5 м. По жребию право начать игру получает ребенок одной из групп. Он называет по имени одного из игроков и бросает ему мяч. Тот ловит и сразу же перебрасывает мяч игроку на противоположную сторону, назвав его по имени. Если играющий не поймал мяч, он выходит из игры, а право продолжать игру остается за командой, которая подавала мяч. Побеждает та команда, в которой осталось больше игроков.

Правила

1. При ловле мяча играющий не должен заходить за черту.

2. Игрок выходит из игры, если он не поймал мяч.

3. Не разрешается долго задерживать мяч в руках; если это правило играющий нарушил, мяч передают другой группе.

Указания к проведению

Если в игре принимает участие более 20 человек, нужно несколько мячей. Интересно проходит игра, когда при ловле или перебрасывании мяча дети по договоренности выполняют разные задания, например: прежде чем поймать мяч, ударить в ладоши над головой, за спиной, перед грудью; ударить в ладоши 1 — 2 — 3 раза; бросить мяч от плеча, из-под ноги или руки.

Вариант игры

Дети делятся на две равные группы, встают друг против друга на расстоянии 3—5 м и начинают перебрасывать мяч. Если тот, кому брошен мяч, его не поймал, он переходит из своей команды и встает рядом с игроком, который бросал ему мяч. Побеждает команда, в которой оказывается больше игроков.

**12. «Кольцо, кольцо, выйди на крыльцо»**

Все дети садятся рядом, сомкнутые ладошки на коленях, ведущий поочередно подходит к каждому, вкладывает свои ладошки с зажатым кольцом в ладошки играющих, и кольцо незаметно для других остается у одного игрока. Когда ведущий обойдет всех играющих, он должен крикнуть: «Кольцо, кольцо, выйди на крыльцо!». Тот, кому досталось кольцо, бежит к ведущему, а сидящие рядом пытаются его поймать.

**13.** [**«У кого?»**](http://supercook.ru/)

Игроки садятся в тесный круг, ноги вытягивают и слегка сгибают в коленях.

Под коленями друг другу быстро передается игрушка.   
Все сидящие повторяют одно и то же движение, как будто передают ее.   
Задача ведущего – поймать игрока, не успевшего тайком передать игрушку.   
**Еще один вариант игры** – с поиском предмета, когда игроки передают друг другу за спинами яблоко или огурец, то есть то, что издает громкий звук при откусывании.

Для этого все становятся в круг, руки держат за спиной.   
Ведущий – в центре. Когда он не смотрит, игроки стараются откусить кусочек.

Цель ведущего – определить, у кого в данный момент находится огурец. Для этого он подходит к подозреваемому участнику и говорит: «Руки».

Тот должен показать обе руки.   
Если огурец у этого участника, он становится новым ведущим, а прежний ведущий занимает его место.

14. [**«Цветные сигналы»**](http://supercook.ru/)

Из разноцветного картона сделайте три силуэта ладони: красный, желтый, зеленый. Это сигналы. Когда взрослый поднимает зеленую ладонь, можно бегать, кричать, сильно шуметь; желтая ладонь означает, что можно тихо передвигаться и шептаться, на сигнал красной ладони дети должны замереть на месте, молчать и не шевелиться. Заканчивать игру следует красной ладонью.

15. [**«Броуновское движение»**](http://supercook.ru/)

Все дети становятся в круг. Ведущий один за другим вкатывает в центр круга теннисные мячики. Детям сообщаются ПРАВИЛА ИГРЫ: мячи не должны останавливаться и выкатываться за пределы круга, их можно толкать ногами или руками.

Если участники успешно следуют правилам игры, ведущий вкатывает дополнительное количество мячей. Игроки стараются установить командный рекорд по количеству мячей в круге.

16. [**«Передай мяч»**](http://supercook.ru/)

Сидя на стульях или стоя в кругу, играющие стараются как можно быстрее передать мяч, не уронив его, соседу.   
Можно в максимально быстром темпе бросать мяч друг другу или передавать, повернувшись спиной в круг и убрав руки за спину.   
Усложнить упражнение можно, попросив детей играть с закрытыми глазами или используя в игре одновременно несколько мячей.

17. [**«Слушай хлопки»**](http://supercook.ru/)

Все под музыку передвигаются по комнате в свободном направлении.   
Когда ведущий хлопнет в ладоши один раз, дети должны остановиться и принять позу аиста (стоя на одной ноге, руки в стороны).   
Если ведущий хлопнет два раза, играющие должны принять позу лягушки (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ступнями ног на полу). На три хлопка играющие возобновляют ходьбу.

18. [**«Море волнуется»**](http://supercook.ru/)

Дети раскачиваются из стороны в сторону, кружатся в такт музыке и словам: «Море волнуется – раз, море волнуется – два, море волнуется – три. Морская фигура, замри!». Услышав последнее предложение, играющие должны застыть в позе, на которую пришлась остановка музыки, и не шевелиться. Ведущий отмечает красивые фигуры. Автор самой лучшей становится ведущим.

19. [**«Займи место»**](http://supercook.ru/)

Игра проводится в кругу. Инвентарь – стулья, которых должно быть на один меньше, чем играющих. Далее ведущий говорит: «Меняются местами те, у кого… (светлые волосы, есть часы и т. д.)». Имеющие названный признак должны быстро встать и поменяться местами, в то же время ведущий старается занять свободное место. Участник игры, оставшийся без стула, становится ведущим.

20. [**«Хвост дракона»**](http://supercook.ru/)

Игроки становятся друг за другом и берут соседа за плечи.   
Первый участник – «голова» дракона, последний – «хвост». «Голова» должна дотянуться до «хвоста» и дотронуться до него. «Тело» дракона неразрывно.   
Как только «голова» схватила «хвост», она становится «хвостом».   
Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не побывает в двух ролях.

21. [**«Сиамские близнецы»**](http://supercook.ru/)

Дети разбиваются на пары, становятся плечом к плечу, обнимают друг друга одной рукой за пояс, одну ногу ставят рядом. Теперь они – «сросшиеся близнецы». Предложите им походить по помещению, присесть, повернуться, лечь, встать, порисовать, вырезать что-нибудь из бумаги, завязать шнурки.

22. [**«Поводыри»**](http://supercook.ru/)

Игроки разбиваются на пары. Один стоит впереди, другой встает на расстоянии вытянутой руки с закрытыми глазами. Первый, поводырь, сначала медленно начинает передвигаться по помещению, «слепой» следует за ним, стараясь не потеряться. Игрокам предстоит пройти по мосту, проползти через пещеру, перепрыгнуть через речку. Подсказывая и поддерживая партнера, игроки преодолевают все препятствия. Затем траектория и скорость движения увеличиваются. Взрослый следит за тем, чтобы игрок с открытыми глазами заботился о своем напарнике, аккуратно водил его между препятствиями.

23. [**«Кольца»**](http://supercook.ru/)

По сигналу ведущего все кладут на голову большие, чуть меньше человеческой головы, кольца и стараются не уронить их, выполняя при этом движения, которые показывает взрослый.

**Другой вариант игры.** Игроки кладут на голову пластмассовые кольца и начинают хаотично передвигаться по отведенному пространству, слегка подталкивая друг друга. Игрок, ни разу не уронивший кольцо, выигрывает.

24. [**«Пьедестал»**](http://supercook.ru/)

Дети должны уместиться все вместе на скамейке ограниченной площади или на любой другой возвышенной поверхности (например, на нескольких стульях), задача каждого участника – поддержать другого, а не устоять самому.

25. [**«Цветные круги»**](http://supercook.ru/)

На пол кладут кружки разного цвета. У каждой команды свой цвет.   
По сигналу взрослого команды бегут собирать кружки своего цвета, подсчитывают их и записывают число на своем листе бумаги.   
Побеждает самая быстрая команда, правильно подсчитавшая кружки.

26. [**«Игривые пальцы ног»**](http://supercook.ru/)

Для того чтобы у малыша не развилось плоскостопие, вы можете предложить ему несколько забавных упражнений в игровой форме.   
Сядьте вместе на пол, снимите обувь и носки, разомните пальцы ног. Попробуйте взять ногой маленький мячик, камешки, пластмассовые игрушки, ручку или карандаш. Когда у вас это получится, поиграйте в перекатывание и перебрасывание мячика друг другу. Интересно, а сможете ли вы быстро надеть носок, помогая пальцами другой ноги?

27. [**«Пузырьки»**](http://supercook.ru/)

Участники становятся спинами друг к другу, сцепляются локтями. Получается пузырек. Все начинают двигаться, желательно не сталкиваться с другими пузырьками, иначе они лопнут и выйдут из игры.

**Второй вариант игры:** образуются пузырьки разной величины – по два, три человека. Если столкнулись два одинаковых пузырька, они отталкиваются и летят дальше, если столкнулись большой и маленький пузырьки, то маленький проникает внутрь большого. Игра заканчивается, когда образуется один большой пузырек.

28. [**«Хищник»**](http://supercook.ru/)

Все дети – рыбы, один из них – хищник. Когда взрослый кричит: «Корабль!», рыбы укрываются у одной стены, когда кричит: «Шторм!» – у другой, а при слове «Хищник!» начинают спасаться бегством, в то время как хищник обнаруживает себя и начинает всех ловить.

29. [**«Черепаха»**](http://supercook.ru/)

Участники с панцирем (подушкой, сдутым шариком или мягкой игрушкой на спине) движутся к берегу, до финишной линии, и возвращаются обратно в море. При слове «чайка» все должны отправиться в укрытие, к заранее оговоренному месту. Те, кто в процессе потерял панцирь, доползают до него, кладут на спину и спешат в укрытие, пока чайка (мама) не вылетела на охоту. Черепашки, угодившие в лапы к хищной птице, один тур отсиживаются или становятся ведущими, чайками.

**В другом варианте этой игры** черепаха (ведущий) кладет яйца (камешки) в центр круга, сооруженного из веревки или начерченного на земле.

Игроки (чайки) пытаются украсть яйца и при этом не попасться черепахе.

Пойманный игрок становится черепахой и занимает место ведущего.

30. [**«Репейник»**](http://supercook.ru/)

По залу летают «колючки» (это дети бегают и танцуют под музыку).   
Когда ведущий говорит: «Ветер», колючки начинают слипаться друг с другом с помощью рук.

Когда ветер стихает, они летают слипшиеся, то есть не разъединяя рук.   
Игра заканчивается, когда образуется одна большая колючка.

31. [**«Шеренга»**](http://supercook.ru/)

Дети выстраиваются в одну линию по направлению руки ведущего.   
Когда он говорит: «Врассыпную!», все разбегаются. А услышав слова:   
«У ребят порядок строгий, тра-та-та, тра-та-та, Знают все свои места»,   
бегут и строятся в новом направлении, заданном взрослым. Нужно выстроиться за минимальное количество времени.

32. [**«Веревочка под ногами»**](http://supercook.ru/)

Игроки встают в колонну, количество человек – не больше шести.   
Первый и последний игроки держат в руках концы скакалки или веревки.   
По команде ведущего оба проводят ее под ногами остальных участников.   
После этого первый становится последним, второй первым, игра продолжается, пока первый игрок не встанет на свое место.

33. [**«Лапта»**](http://supercook.ru/)

Играют две команды, одни беглецы, а другие ловцы.   
Члены первой команды отбивают лаптой (деревянная палка) маленький мяч, который подает один из игроков противоположной команды.   
У каждого игрока три попытки; исчерпав их, он должен добежать до противоположного конца поля и вернуться обратно (сделать это можно во время броска одного из членов своей команды). Ловцы должны завладеть мячом. Если они поймают его на лету, то автоматически становятся беглецами, а если мяч ударится о землю, они должны взять его и попробовать осалить игроков, перебегающих поле.   
За границами поля салить нельзя.

34. [**«Круг»**](http://supercook.ru/)

Ведущий стоит в кругу, а остальные – за его пределами. Они впрыгивают внутрь, потом выпрыгивают.  Ведущий старается словить детей, коснувшись рукой тех, кто в кругу.

35. [**«Пирамидка»**](http://supercook.ru/)

Ведущий устанавливает кегли или пирамиду из кубиков. В руках у каждого участника мяч. Игроки по очереди бросают мячи, стараясь разбить пирамиду. Как только она сбита, ведущий устанавливает ее снова и бежит за черту, с которой бросали мячи. Остальные дети тоже должны схватить свои мячи и забежать за черту. Игрок, прибежавший последним, становится ведущим.

36. [**«Невидимки»**](http://supercook.ru/)

На большом участке с кустарниками и деревьями, пока ведущий считает до ста, игроки маскируются и прячутся от него.   
По сигналу они начинают приближаться к ведущему, так, чтобы не обнаружить себя. Задача ведущего – не сходя с места, найти невидимок.   
По второму сигналу взрослого все обнаруживают себя, человек, находящийся ближе всех к ведущему и не найденный им, считается победителем.

37. [**«Следуй указаниям»**](http://supercook.ru/)

Всем завязываются глаза, взрослый дает указания: «Вперед, назад, два шага вправо» ит. д. Через какое-то время он велит идти к призу.   
Тот, кто правильно выполнял указания и первым нашел приз, получает его в подарок.

38. [**«Слушай»**](http://supercook.ru/)

Ведущий свистит, подавая игрокам с повязками на глазах сигнал и меняя свое направление. Ориентируясь на звуки, нужно найти взрослого.

39. [**«Сигнал»**](http://supercook.ru/)

Ведущий просит кого-то из детей, находясь на расстоянии 6 метров и не используя звуков, позвать одного из участников.  
Для этого нужно показать буквы имени с помощью рук, ног и всего тела.   
Оценивается то, как быстро ребенок справится с заданием.

40. [**«Птицы в клетке»**](http://supercook.ru/)

Дети образуют два круга. Внешний круг – это клетка, а внутренний – птицы. Круги соединяются по принципу обручальных колец.   
Под музыку птицы проходят под руками детей, образующих клетку. Когда музыка смолкает, клетка захлопывается и птички, попавшие в клетку, переходят в другую команду. Игра продолжается, но теперь круги меняются ролями.

Через какое-то время можно посмотреть, чей круг стал больше.

41. [**«Красная шапочка»**](http://supercook.ru/)

Для игры понадобится маска волка и красный головной убор.   
Волк ловит только того, на ком он надет. Шапку носит не один и тот же игрок: дети перебрасывают ее друг другу. Играющий, в руках которого оказалась «красная шапочка», обязательно должен надеть ее и только после этого решить, оставить ее у себя на какое-то время или перекинуть следующему.

42. [**«Меткий футболист»**](http://supercook.ru/)

Необходимо с завязанными глазами отойти от мяча на десять метров, потом разбежаться и попробовать ударить по нему. Выполнить это довольно сложно, зато зрителям скучать не придется, так как очень смешно наблюдать, как ребенок, уверенный, что знает, где лежит мяч, рассекает ногой воздух.

43. [**«Мышь и мышеловка»**](http://supercook.ru/)

Все встают в круг, плотно прижимаются друг к другу ногами, бедрами, плечами и обнимаются за пояс – это мышеловка. Ведущий находится в кругу. Его задача – всеми возможными способами вылезти из мышеловки: отыскать «дыру», уговорить кого-то раздвинуть играющих, найти другие способы действий, но выбраться.

44. [**«Ручеек»**](http://supercook.ru/)

Играющие встают друг за другом парами (обычно мальчик и девочка), берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор. Игрок, которому пара не досталась, идет к «истоку ручейка» и, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару. Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало и, проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему симпатичен. Так «ручеек» движется долго, беспрерывно.   
Чем больше участников, тем веселее игра.

45. [**«Волки во рву»**](http://supercook.ru/)

Старинная игра может прекрасно развлечь вас на перемене в школьном дворе.

На площадке чертится коридор шириной до 1 метра.   
«Ров» можно начертить и зигзагообразно, где-то уже, где-то шире. Во рву располагаются двое ведущих, они волки. Все остальные играющие – зайцы.   
Маленькие зверьки стараются перепрыгнуть (перебегать нельзя) через ров и не оказаться пойманными. Волки могут ловить зайцев, только находясь во рву. Вот и все правила, а варианты придумывайте сами.

46. [**«Достань камешек»**](http://supercook.ru/)

Для игры требуется крепкая веревка длиной 2-3 метра и два небольших камешка.

Двое игроков берутся за концы веревки и расходятся, натягивая ее.   
На одинаковом расстоянии от каждого игрока кладется камешек.   
По сигналу каждый старается, перетянув противника, достать свой камешек.

47. [**«Аист и лягушки»**](http://supercook.ru/)

В эту японскую игру могут играть четыре человека и более.   
Для этого необходимо нарисовать на асфальте большое озеро с островками и мысами. Три человека становятся лягушками и сидят в воде, не имея права выбраться на сушу. Аист должен ходить по берегу и пытаться поймать лягушек.

Аист имеет право прыгать с острова на остров, но не может заходить в воду. Последняя пойманная лягушка становится аистом.

48. [**«Разведчики»**](http://supercook.ru/)

Количество игроков в данной игре – от десяти человек.   
Участники должны разделиться на две равные по количеству человек команды и выбрать капитана. Затем команды становятся на площадке в длину друг напротив друга. Капитан должен направить одного человека в разведку, а разведчик, в свою очередь, должен дойти до линии соперников, быстро коснуться одного из них и бежать обратно.   
Если убегающий ушел от преследования, то он возвращается в свою команду. Если соперник успел до него дотронуться, разведчик становится пленником противоположной команды, и наоборот. Игра подходит к концу, когда в одной из команд останется меньше половины участников.

49. [**«Укради знамя»**](http://supercook.ru/)

Две команды размещаются каждая у своей черты на некотором расстоянии друг от друга, посредине стоит ведущий. Всем игрокам присваиваются порядковые номера. Ведущий держит косынку и выкрикивает номера. Дети, чьи номера он назвал, бегут к нему. Тот, кто выхватит у ведущего косынку и первым вернется на свое место, зарабатывает очко.   
Через определенное время баллы подсчитываются и выявляется команда-лидер.

50. [**«Беляк»**](http://supercook.ru/)

В этой игре могут участвовать пять или более человек.   
Играть в «Беляка» можно только зимой. Для этого участникам надо скатать из снега крупный шар и встать вокруг него, держась при этом за руки.   
Игра начинается, каждый участник должен стараться за руки перетянуть кого-нибудь в середину круга, чтобы тот коснулся телом шара.   
Если прикосновение действительно было, участнику засчитывают штрафное очко.

Выигрывает тот, кто ни разу не коснется шара.

51. [**«Домики»**](http://supercook.ru/)

Игроки чертят себе домики, а ведущий остается «бездомным».   
Все хором кричат: «По домам!» – и разбегаются по своим местам.   
«Бездомный» обращается к одному из игроков: «Ты продаешь яйца?».   
Тот отвечает: «Я – нет, а он, может быть, продает» – и указывает на товарища, к которому и направляется «бездомный». Тем временем игроки должны поменяться местами. Если ведущий успевает занять чужой дом, то он становится его хозяином, а оставшийся – ведущим.

52. **«**[**Бег с платком»**](http://supercook.ru/)

В этой игре могут участвовать десять и более человек.   
Сначала среди игроков необходимо выбрать ведущего.   
После этого игроки встают в круг, а ведущий с платком обегает его два раза, дотрагивается до чьей-нибудь спины, кладет платок и продолжает бежать.   
Суть игры заключается в том, чтобы игрок, до которого дотронулся ведущий, поднял платок, обогнал ведущего и вернулся на свое место.   
В этом случае он побеждает. Если игрок не успеет обогнать ведущего он проигрывает и занимает его место.

53. [**«Два платка»**](http://supercook.ru/)

Играют от шести человек. Для игры требуются два маленьких платка.   
Играющие делятся на две равные по численности команды и выстраиваются шеренгами одна против другой вдоль противоположных сторон площадки на расстоянии 10 метров. Выбранные капитаны команд, получив по платку, обходят свои шеренги сзади и незаметно кладут платки в руки кому-нибудь из участников, стоящих в шеренге, таким образом, чтобы остальные не заметили, кому отдан платок. Затем ведущий говорит: «Дай платок!».   
Те, у кого находятся платки, стремительно выбегают и передают их руководителю, который стоит посередине у боковой линии.   
Кто из выбежавших участников первым передаст платок, тот получает для своей команды очко. Выигрывает команда, у которой больше очков.

54. [**«Пленник»**](http://supercook.ru/)

Чертятся две параллельные линии на расстоянии 4 метра одна от другой. Игроки делятся на две команды и становятся шеренгами лицом друг к другу за параллельными линиями. Вызвавшийся по собственному желанию игрок от одной из команд с криком бежит к другой команде, каждый участник которой вытягивает вперед правую руку. Подбежавший, схватив кого-нибудь за руку, старается перетянуть соперника через площадку за свою линию.

Если он перетянет его, то делает своим пленником и ставит позади себя. Если не перетянет, а сам окажется за чертой другой команды, то становится за спиной своего победителя. Затем игрока высылает другая команда. Он тоже хватает за руку соперника, которого надеется перетянуть за свою линию. Особенно стремятся перетягивать того, у кого есть пленник, чтобы в случае победы освободить его. Так команды по очереди высылают своих игроков. Для перетягивания можно выбирать любого игрока противоположной команды, никто не должен отдергивать вытянутую вперед руку. Тянуть можно лишь одной рукой, не помогая второй.   
Освобожденный пленник возвращается на свое место в команде.

55. [**«Кораблик»**](http://supercook.ru/)

Для игры необходимо небольшое одеяло – корабль.   
Все дети являются матросами, а один ребенок – капитаном. Он любит свой корабль и верит в своих матросов.

Игрой руководит взрослый. Он объясняет капитану задачу: быть в центре корабля и в момент сильной качки громким голосом дать матросам команду «Бросить якорь!», «Стоп машина!» и «Все наверх!», чтобы спасти корабль и матросов.

Затем все берутся за края одеяла и начинают медленно раскачивать корабль. По команде ведущего «Буря!» качка усиливается.   
Капитану напоминают о его задаче. Как только он громким голосом прокричит все команды, корабль спокойно опускается на пол и матросы забираются на одеяло – корабль спасен. Если капитан внимательно слушал задание, он с легкостью справится с ним и спасет свое судно.

56. [**«Рыбаки и рыбка»**](http://supercook.ru/)

Чем больше участников, тем интереснее игра.   
Два участника – рыбки. Остальные становятся по парам лицом друг к другу в две линии и берут друг друга за руки – это сеть.   
Рыбка хочет выбраться из сети, она знает, что это опасно, но впереди ее ждет свобода. Она должна проползти на животе под сцепленным руками, которые при этом усердно задевают ее по спине, слегка постукивают по ней, щекочут.

Выползая из сети, рыбка ждет свою подругу, ползущую за ней, они берутся за руки и становятся сетью. Процесс смены ролей повторяется два-три раза.

57. [**«Медвежонок»**](http://supercook.ru/)

Эта игра – еще одна разновидность догонялок со стихотворным началом. Хорошо подходит малышам во время прогулки.  
Все встают в круг, берутся за руки.

Медвежонок сидит внутри с закрытыми глазами.   
Все хором повторяют слов и медленно движутся к центру круга:

**Медвежонок, медвежонок**

**Спит в своей берлоге.**

**Хоть он не опасен,**

**Будьте осторожны.**

**Вы такому шалуну**

**Не верьте никогда,**

**Если он проснется,**

**Бегите кто куда.**

Медвежонок по окончании стишка неожиданно вскакивает и старается дотронуться до кого-нибудь из детей. Тот, кого поймали, становится медвежонком.