1. **УКРАСЬ ЕЛОЧКУ**

Эта новогодняя игра. Ведущий делит зал на две команды. От каждой команды требуются по два человека. Один из которых будет “елочкой”, а другой будет украшать ее, в этом ему должна помогать его команда. Украсить “елочку” необходимо всем, что есть в карманах и на себе. Естественно, ребята заранее об этом не знают. Выигрывает та команда “елочка” которой получилась красивее и наряднее.

1. **ОТДАЙ ЧЕСТЬ**

Ведущий просит из зала желающих ребят участвовать в этой игре. Это должны быть ловкие и внимательные ребята. Итак, ведущий говорит, что нужно отдать честь правой рукой, а левую одновременно вытянуть вперед с оттопыренным большим пальцем, сказав при этом: “Во!”. Затем хлопнуть в ладоши и проделать то же самое, но быстро сменив руки. По команде ребята выполняют задание. Выигрывает самый ловкий и внимательный.

1. **“СОБАЧЬЯ” ВИКТОРИНА-АУКЦИОН**

Ведущий держит в руках деревянный молоточек, объявляет о начале аукциона “Собака”. Участники игры (ребята в зале) должны вспомнить все художественные кинофильмы, где собака - главный герой. Ребята поднимают руку и называют фильм, который вспомнили. Если в аудитории пауза, ведущий произносит название фильма и, считая, бьет молотком по столу:

* “Джульбарс” - раз “Джульбарс” - два ..... На три победа присуждается, во-первых, тому, кто назвал большее количество фильмов, во-вторых, последнему из ребят, назвавших фильм. Вот некоторые фильмы о собаках: “Джульбарс” (1935 г.), “Белый клык” (1946 г.), “Белый пудель” (1956 г.), “Дружок” (1958 г.), “Муму” (1959 г.), “Пес Барбос и необычный кросс” (1961 г.), “Ко мне, Мухтар!” (1964 г.), “Мы с Вулканом” (1970 г.), “Пес Соленый” (1974 г.), “Кыш и два портфеля” (1974 г.), “Каштанка” (1975 г.), “Автомобиль, скрипка и собака Клякса” (1975 г.), “Белый Бим Черное ухо” (1977 г.), “Пограничный пес Алый” (1980 г.), “Лана-забытый друг” (1984 г.), “Друг” (1987 г.), “Лана” (1988 г.), “Пропал друг” (1991 г.).
1. **ПОПРОБУЙ - НЕ ОШИБИСЬ**

Эта игра на внимание. Ведущий спрашивает ребят, сидящих в зале:

- Сможете ли вы сейчас повторить за мной три коротенькие фразы?

Никто, конечно, в этом не сомневается. “Сегодня идет дождь”, - говорит ведущий. Все уверенно повторяют эту первую фразу.

“А завтра, думаю, будет хорошая погода”, - говорит он. Ошибки снова нет, все повторили.

“Вот вы и ошиблись”, радостно заявляет ведущий. Ребята в недоумении: “Почему?”. Ведущий объясняет: “Вот вы и ошиблись” - это и была моя третья фраза. Никто ее не повторил”. Ну а, если нашелся очень внимательный и повторил ее, то ему полагается приз.

1. **ИГРА РУССКИХ РЕБЯТ**

Эта игра называется “бабка”. Играют в “бабку” так. Первый сидящий в ряду загадывает какую-нибудь загадку. Отдать ее могут многие участники игры, но отгадку нельзя произносить вслух. Отгадку может громко сказать только тот, кто стоит или сидит рядом с загадчиком. Как только он отгадает, должен загадать новую загадку. Если тот отгадает, загадывает другую загадку своему соседу. Так загадки идут по всей цепочке до конца, а потом могут возращаться обратной дорогой. Но не всегда так легко идут загадки по цепочке. Случается, что кто-нибудь из участников игры не может отгадать загадку или отвечает неверно. Тогда сосед загадывает ему вторую загадку. Не смог отгадать и эту - ему загадывает третью. Ну а если и третью не отгадает - он выбивает из игры. После этого игра продолжается. Играют до тех пор, пока могут придумывать новые загадки.

1. **ПРОГНОЗ ПОГОДЫ**

Ведущий загадывает загадку-шутку: “Если в 12 часов ночи идет дождь, то можно ли ожидать, что через 72 часа будет солнечная погода?” Приз получает тот, кто первый ответит (Ответ: нельзя, так как через 72 часа, то есть через трое суток, будет опять 12 часов ночи, а солнце ночью не светит, если дело не происходит за полярным кругом в полярный день).

1. **НАЙДИ РИФМУ**

Это веселая игра-отдых. Ведущий просит вспомнить ребят известные всем стиховторения, сказки. А правила таковы: ведущий читает четверостишье, но не договаривает последнего слова. Ребята должны назвать его. Это слово рифмуется со словом во второй строке. А тем, кто знает эти произведения будет совсем легко. Приз вручается самому активному участнику.

Для сложности ведущий может прибавить к заданию: название произведения и его автора. А вот и несколько четверостишей:

* 1. Если только кто бы знал бы,

Что билеты на футбол

Я охотно променял бы

На добавочный ....!

(Укол. С.Михалков “Прививка”).

* 1. Я боюсь, ребятки,

Что на этот год

Вырастет на грядке

Страшный...

(Бегемот. Ю.Коваль “Удивительная грядка”)

* 1. Дрова он усердно

Помыл кипятком,

Четыре тарелки

Разбил ...

(Молотком. Л.Квитко “Лемеле хозяйничает”).

* 1. С мармеладом в бороде

К своему папаше

Плыл медведь в сковороде

По кудрявой...!

(Каше. Ю.Моиц “Хохотальная путаница”).

* 1. Жужжали зебры на кустах

В июльскую жару,

Цвели, качаясь на хвостах,

Живые ...

(Кенгуру. С.Маршак “Про одного ученика и шесть единиц”).

* 1. На обед попасть не худо,

Но отнюдь

Не в виде

...!

(Блюда. Б.Заходер “Считалочка”)

* 1. И стояли у ворот

Скрюченные елки,

там гуляли без забот

Скрюченные ...

(Волки. К.Чуковский “Жил на свете человек”)

Это лишь некоторые четверостишья - ведущий может загадывать и другие.

1. **ПАНТОМИМА “ПРИЗНАНИЕ В ЛЮБВИ”**

Это очень веселая игра. Ведущий вызывает из зала двух желающих ребят, причем одного мальчика и одну девочку. Ведущий объясняет, что им необходимо признаться друг другу в любви, но это нужно сделать без слов, мимкой, жестами. Побеждает тот, кто наиболее пылок, артистичен, изобретателен. Так же могут вызваться несколько пар по-желанию.

1. **ПРЫГАЮЩИЙ ХУДОЖНИК**

На сцене для этой игры необходимы два стенда, на которых прикреплены два лиса белой бумаги булавками или кнопками на высоте чуть выше вытянутых рук участников. Ведущий вызывает двух желающих ребят, после че6го он дает им задание. Нужно нарисовать, например, кошку или дом. Каждую линию в рисунке можно сделать лишь подпрыгнув вверх и вытянув руку с фломастером. Рисуют участники конкурса по очереди. Побеждает тот, кто выполнит рисунок качественнее и быстрее.

1. **ГДЕ СТЕРЕТЬ?**

Этот конкурс противоположен предыдущему. Если там необходимо было рисовать, то здесь стирать. На сцене должны находиться стенды, но уже с листками, на которых изображены “рожицы”. На сцену вызываются желающие. Ребятам закрывают глаза повязкой. Ведущий объясняет, что необходимо стирать в той последовательности и только то, что попросит ведущи, например, сначала левый глаз, затем подбородок, волосы... Выигрывает тот, кто более правильно выполняет задание.

**ИГРЫ В КРУГУ**

1. **УЗНАЙ ПО ГОЛОСУ**

Ребята становятся в круг, в середину которого входит водящий. Ему завязывают глаза. Играющие идут по кругу вслед за руководителем, повторяя его движение (гимнастические или танцевальные), затем останавливаются и говорят:

Мы немножко поиграли,

А теперь в кружок мы встали.

Ты загадку отгадай,

Кто позвал тебя - узнай!

Руководитель молча указывает на одного из играющих, который восклицает: “Узнай, кто я!”. Водящий должен назвать его имя. Если он угадал, узнанный становится водящим, если ошибся, игра повторяется. Когда ребята начнут различать голоса товарищей, можно разрешить им изменять свой голос, чтобы усложнить игру.

1. **МЯЧ В ВОЗДУХЕ**

Играющие образуют круг, становятся на расстоянии вытянутых в сторону рук, водящий находится в середине круга. Стоящие в кругу начинают перебрасывать друг другу мяч, не давая возможности воодящему коснуться его. Водящий, бегая в середине круга, стремится дотронуться до мяча, когда тот находится в воздухе, на земле в руках у кого-либо из играющих. Если ему это удалось, на его место идет играющий, после броска мяч был осален.

1. **СОВУШКА**

Ребята становятся в круг. Один из играющих выходит на середину круга, он будет изображать совушку, а все остальные - жучков, бабочек, птичек. По команде ведущего: “День наступает - все оживает!” все жучки, бабочки, птички бегают по кругу, махая крылышками, совушка в это время спит, т.е. стоит в середине круга, закрыв глаза. Когда же ведущий скомандует: “Ночь наступает - все замирает!”, птички, жучки и бабочки останавливаются и стоят неподвижно, притаившись, совушка в этот момент выбегает на охоту. Она высматривает тех, кто шевелится или смеется, и уводит провинившихся к себе в гнездо - середину круга; они тоде становятся совушками и при повторении игры все вместе вылетают на охоту.

1. **ЧУРБАН**

Участники игры становятся в круг, берут друг друга за руки и поют или говорят хором:

Стоит чурбан,

Не мешает нам.

Кто чурбан собьет,

Из круга уйдет.

Закончив песню, все начинают двигаться и плясать вокруг поставленного в центре чурбана, причем каждый старается подтянуть своих соседей к чурбану, что они его свалили. Кто свалит чурбан, выходит из круга, остальные начинают игру сначала.

1. **НЕ ПРОПУСТИ МЯЧ**

Участники игры становятся в круг и кладут руки друг другу на плечи. Водящий стоит в середине круга, у его ног мяч. Задача водящего - ногой выбить мяч из кругаю Задача играющих, образующих круг, - не выпустить мяч из круга, отбить его в центр водящему. Разнимать руки нельзя. Не разрешается выходить за черту ни водящему, ни стоящему в круге. Если мяч, посланный из круга водящим, пролетит над руками или головой играющего, удар не засчитывается. А вот когда мяч пролетит возле ног, водящий выигрывает. Он становится в круг, а его место занимает тот, кто пропустил мяч.

1. **ЗДРАВСТВУЙТЕ**

Все встают в круг лицом плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из играющих. Водящий и грающий, которого задели, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки и говорят: “Здравствуйте”. Можно еще назвать свое имяю Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное местов кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

1. **СЧИТАЛКА**

Все играющие стоят в кругу плечом к плечу и повернувшись лицом к центру. Они рассчитываются по порядку, и каждый запоминает свой номер. Водящий стоит в центре круга, у него нет своего места, но есть номер - ноль. Играющие, номера которых назвали, должны выйти из круга и по команде водящего занять одно из свободных мест. Причем это пытается сделать и водящий. Если ему это удалось, он берет себе номер игрока, стоявшего здесь до него. Тот, кому места не хватило, становится водящим, и его порядковый номер - ноль.

**8. ПОДМИГИШИ**

Все играющие стоят парами по кругу, один игрок за спиной у другого. Руки у всех опущены вниз. На линии круга стоит и водящий. У него за спиной нет пратнера. Он должен посмотреть в глаза кому-нибудь из игроков первой линии и подмигнуть. Тот, кому подмигнули, бежит со своего места и встает за спиной водящего. Но у него это может не получиться, потому что игрок второй линии внимательно следит за подящим и если видит, что подмигнули его партнеру, может удержать его. Если он успел это сделать, водящий вынужден подмигивать до тех пор, пока его подмигивание не окончится результативно. Если же игрок второй линии не среагировал во время и не успел схватить первого игрока, он становится водящим, т.е. встает в первую линию и начинает подмигивать. Игра может продолжаться, пока не наскучит.

1. **АЛЕНУШКА И ИВАНУШКА**

Выбираются Аленушка и Иванушка, им завязывают глаза. Они находятся внутри круга.

Играющие встают в круг и берутся за руки. Иванушка должен поймать Аленушку. Чтобы это сделать, он может звать ее “Аленушка”: Аленушка обязательно должна откликаться: “Я здесь, Иванушка!”. Как только Иванушка поймал Аленушку, их место занимают другие ребята и гра начинается сначала.

1. **КОШКИ-МЫШКИ**

Для игры выбираются два человека: один - “кошка”, другой “мышка”. В некоторых случаях количество “кошек” и “мышек” может быть больше. Это делается для того, чтобы оживить игу.

Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки - “ворота”. Задача “кошки” догнать (дотронуться рукой) “мышку”. При этом “мышка” и “кошка” могут бегать внутри круга и снаружи. Играющие, стоящие в кругу, сочувствуют “мышке” и чем могут помогают ей. Например: пропустив через “ворота” “мышку” в круг, они могут закрыть их для “кошки”. Или если “мышка” выбегает из “дома”, “кошку” можно там запереть, т.е. опустить руки, закрыть все “ворота”.

Игра эта непроста, особенно для “кошки”. Пусть “кошка” роявит и умение бегать, и свою хитрость, и сноровку.

Когда “кошка” поймает “мышку”, из числа играющих выбирается новая пара.

**ИГРЫ С МЯЧОМ**

**ДОГОНИ МЯЧ**

Ведущий катит или бросает мячи в прямом нправлении и предлагает детям побежать и принести их. Количество мячей должно соответствовать числу играющих. Начинать с небольшого расстояния (примерно 3-4 м) и постепенно его увеличивать до 6-7 м. Играя с детьми на площадке или полянке, надо обязательно проверить, чтобы на пути к мячам поверхность земли была ровная, без ям, выступающих высоко над землей корней деревьев. Ребята во время бега не обращают внимания на окружающее, стараясь догнать любимую игрушку.

1. **МЯЧ С ГОРКИ**

Дети скатывают мяч с небольшой горки или ската (наклонно положенной широкой доски) и бегут следом, догоняя мяч.

1. **ТОЛКНИ И ДОГОНИ**

Дети стоят на одной стороне площадки, на полу перед каждым мяч. Присев или наклонившись, толкают мяч и бегут за ним, догоняют и поднимают мяч. Площадка может быть ровной или с небольшим уклоном в сторону бега.

1. **БРОСЬ МЯЧ**

Бросать мяч вверх, о землю или в сетну и ловить, делая хлопок и поврото кругом.

1. **УДАРЬ И ДОГОНИ**

Ударить по мячу ногой, бегом догнать и принести назад.

1. **КАТАЙ БЫСТРЕЕ**

Несколько детей (примерно одна треть группы) садятся в круг скрестив ноги, лицом к середине. Перекатывают по земле (по полу) друг другу большой мяч в любом направлении. Каждый, к кому докатывается мяч, старается как можно быстрее оттолкнуть его от себя рукой, не допуская к ногам.

1. **НАЙДИ МЯЧ**

Играющие стоят по кругу вплотную друг к другу, лицом в центр, держат руки за спиной. В центре стоит водящий. По сигналу дети передают маленький мяч за спиной. Водящий старается найти, у кого находится мяч: предлагает показать руки. Тот, к кому обратился водящий, сразу протягивает вперед обе руки. Тот, у кого оказался в руках мяч или кто его уронил, считается проигравшим.

**7. ПЕРЕДАЙ МЯЧ**

Дети распределяются на две равные подгруппы, встают в две колонны и по сигналу передают резиновый или набивной мяч. Последний, стоящий в каждой колонне, получив мяч, бежит, становится впереди колонны и снова передает мяч. Игра заканчивается, когда с мячом впереди оказывается ведущий звена.

Варианты передачи: а) над головой; б) справа или слева; в) внизу между ног; г) в положении сидя на полу или скамейке.

**8. ПРОКАТИ МЯЧ**

Дети, сидя на полу или стоя парами (расстояние между ними 1,5-3 м), отталкивают мяч, делая быстрое энергичное движение кистью. Расстояние постепенно увеличивают до 3-4 м. В пары стараться подбирать детей, из которых один лучше владеет движением. С ребенком, не умеющим катать мяч, играет воспитатель.

**9. ТОЛКНИ-ПОЙМАЙ**

Дети распределяются парами, у каждой пары мяч. Один сидит, второй стоит на расстоянии 2-3 м. Сидящий отталкивает мяч партнеру, быстро встает и ловит брошенный ему мяч. После нескольких повторений дети меняются ролями.

**10. ДОГОНИ МЯЧ**

Четверо-пятеро детей перебрасывают мяч через веревку, натянутую на высоте 1,5 м, догоняют его и ловят, не давая мячу коснуться земли более 1-2 раз. Стараться бросать мяч повыше, но недалеко. Бросать можно маленький или большой мяч, одной или двумя руками. Расстояние до веревки 50-60 см.

**1. “ВЫСОКИЙ ДУБ”. (Украинская народная игра)**

В земле выкапывают продолговатую ямку, ширина которой несколько превышает диаметр мяча. Поперек ямки, ближе к одному ее краю, кладут палочку, а на палочку - дощечку из крепкого дерева с поперечной планкой на одном конце. На этот конец дощечки помещают небольшой резиновый мяч и опускают его на дно ямки. Поперечная планка поддерживает мяч и не дает ему соскочить с дощечки. Другой конец дощечки поднят вверх и выступает над ямкой.

Жеребьевкой определяют, кому бить мяч. Тот, кто получил право бить, становится возле ямки, а остальные участники игры расходятся на определенное расстояние в разные стороны. От удара палкой по верхнему концу дощечки мяч взлетает вверх. Все игрокиЮ кроме ведущего, пытаются поймать его в воздухе. Тот, кто поймает, идет бить, а тот, кто бил, уходит к ловцам. Если мяч никто не поймает, то тот, который находится возле ямки, бьет опять. В игре могут принимать участие от 10 до 15 детей.

Правила игры: При ловле мяча нельзя отталкивать дру друга. Ребенок, поймавший мяч в воздухе, получает право следующим бить мяч.

**2. “ПЕЧКИ”. (Украинская народная игра)**

Для игры необходимы маленький резиновый мяч и открытая площадка. В земле на одной линии, недалеко друг от друга выкапывают ряд ямок з “печек”. “Печки” делают неглубокими, чтобы по ним мог прокатиться мячик. Количество “печек” соответствует количеству игроков.

Игроки становятся с двух сторон линии “печек”, каждый около своей “печки”. Крайние игроки становятся лицом друг к другу, они и начинают игру.

Крайний игрок прокатывает мячик по “печкам”. Если мячик не остановился ни в одной из ямок, то второй крайний игрок катит его назад. Когда же мяч застрянет в чьей-либо “печке”, все участники игры стремительно разбегаются в разные стороны, а тот в чьей “печке” оказался мяч, кидает его в одного из участников игры. Подбитый ловит мяч и, в свою очередь, бьет им другого игрока. При этом бросать следует с того места, где мяч настиг играющего. Так продолжается до тех пор, пока кто-либо не промахнется. Тогда все возвращаются к свим “печкам”. Тот, кто промахнулся, меняется “печками” с одним из крайних игроков и начинает игру сначала. За второй промах около “печки” “мазуна” проводят черту, а за третий промах делают гнездо и сажают палочку-квочку. За каждый дальнейший промах около “печки” втыкают палочку-цыпленка. Когда у кого-либо наберется пять цыплят, их прячут, а хозяин квочки должен их найти и раздать остальным игрокам, т.е. догнать и дотронуться палочкой. Все остальные игроки убегают от квочки. Игра начинается сначала.

Правила игры: количество игроков 5 чел.. У каждого своя “печка”, около которой отмечаются промахи. Салить мячом надо с места и только в ноги. В конце игры хозяин квочки салит до тех пор, пока у него не останется ни одной палочки.

**3. “УСПЕЙ ПОЙМАТЬ”. (Игра народов Сибири и Дальнего Востока)**

На игровой площадке находятся две равные группы участникв: девочек и мальчиков. Ведущий подбрасывает мяч вверх. Если мяч поймают девочки, то они начинают перебрасывать мяч друг другу так, чтобы мячом не завладели мальчики, и наоборот, если мяч остается у мальчиков, они стараются не дать его девочкам. Выигрывает та команда, которая сможет дольше удержать мяч.

Правила игры: передавая мяч, нельзя касаться руками игрока и долго задерживать мяч в руках.

**4. “ИГРА В МЯЧ”. (Якутская народная игра)**

Играющие делятся на две равные группы и становятся шеренгами друг против друга. Крайний бросает мяч стоящему напротив, который ловит мяч и передает его следующему, стоящему напротив и т.д.. Если играющий не поймает мяч, то переходит в плен на противоположную сторону. И так до конца шеренги. Затем мяч кидают в обратную сторону в таком же порядке.

Правила игры: выигравший считается та группа, в которую перешло больше игроков. Перебрасывать мяч следует строго в определенном порядке.

**5. “МЯЧ ПО КРУГУ”. (Якутская народная игра)**

Играющие, образуя круг, садятся. Водящий стоит за кругом с мячом. По сигналу водящий бросает мяч одному из игроков, сидящих в кругу, а сам отходитю В это время мяч начинают перебрасывать по кругу от одного игрока к другому. Водящий бежит за мячом и старается поймать его на лету. Водящим становится тот игрок, от которого был пойман мяч.

Правила игры: передача мяча выполняется путем броска с поворотом. Ловящий должен быть готов к приему мяча. При повторении игры мяч передается тому, кто остался вне игры.

**6. “МЕЛЬНИЦА”. (Белорусская народная игра)**

Все играющие становятся в круг на расстоянии не менее 2 м друг от друга. Один из играющих получает мяч и передает его другому, тот третьему и т.д. по кругу. Постепенно скорость передачи возрастает. Каждый игрок старается поймать мяч.

Правила игры: Игрок, который упустил мяч или бросил его неправильно, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остается в игре последним.

**7. “ПЛОСКИЙ КАМЕНЬ И МЯЧ”. (Грузинская народная игра)**

В одном конце площадки вертикально устанавливается бера (плоский камень или фанерный щит размером 30х30 см), от которого на расстоянии 2-3 м проводится линия метания. Играют две команды, 6-10 детей в каждой. Одна из команд (начинающая) выстраивается за бера у стартовой линии. Игроки второй команды свободно располагаются на площадке напротив бера. Первый игрок первой команды подрасывает мяч вверх одной рукой и ударом ладони сильно отбивает его. Стараясь как можно дальше послать его на площадку (в ту часть, где нет игроков). В случае, если это им удается, команде начисляют два очка. Игроки второй команды пытаются поймать мяч на лету. В случае, если игрокам не удается поймать мяч на лету и он упадет на площадку, то один из них, подобрав мяч, становится на линию метания и старается попасть мячом в бера. За попадание в цель команда получает 1 очко. Мяч в игру каждый раз вводит следующий игрок первой команды. Когда все игроки этой команды выполняют отбивание мяча (на площадку), команды меняются местами.

Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

Правила игры: Метание в бера игроки выполняют по-очередно, удобным для себя способом. Засчитывается лишь прямое попадание в бера (после отскока от площадки попадание в бера не засчитывается).

**8. “БЕЛЫЙ МЯЧ И ЧЕРНЫЙ МЯЧ”. (Азербайджанская народная игра)**

Для игры нужны два мяча из войлока или шерсти белого и черного цвета. Играющие делятся на две равные команды. В каждой команде выбирается ведущий. Одному ведущему дают мяч белого цвета, другому - черного цвета.

По сигналу ведущие бросают свои мячи как можно дальше. По второму сигналу по одному игроку из каждой команды бегут за своим мячом. Победитель, т.е. тот, кто быстрее принес мяч ведущему, получает очко.

Выигрывает команда, набравшая больше очков.

Правила игры: бросать мяч и бежать за ним можно только по команде. Мяч бросать надо как можно дальше.

**9. “ИЗЮМИНКА”. (Азербайджанская народная игра)**

На площадке чертится круг (диаметр зависит от количества играющих). Дети делятся на две равные группы. По жребию одна команда входит в круг, вторая остается за кругом. Нескольким игрокам второй команды даются мячи, но так, чтобы стоящие в кругу не знали, у кого мяч. Дети с мячами условно нумеруются так, чтобы номер каждого игрока знали только игрок и водящий. Все ходят по кругу. Водящий называет номер одного из игроков, тот быстро бросает мяч, стараясь осалить игрока, находящегося в кругу. Осаленный игрок выбывает из игры. Если кидавший мяч не попадет в игрока, то он сам выбывает из игры, а мяч передает другому. Игра продолжается до тех пор, пока в команде не останется один человек.

Правила игры: бросает мяч с места только тот, чей номер назвал ведущий.

**10. “КОРОЛЬ ЗВЕРЕЙ”. (Литовская народная игра)**

Все играющие - звери, один из них - король зверей. Каждый зверь должен сказать королю свое название (заяц, волк и т.д.), но так, чтобы другие не слышали. Звери выстраиваются в один ряд против короля, за несколько шагов до него. У ног короля лежит мяч. Король называет какого-нибудь зверя, тот должен бежать, а король старается попасть в него мячом. Если мяч поадет в зверя, тот идет к королю и помогает ему. После того, как король назовет 2-3 зверей, он говорит: “Ловлю зверей!”. Все бегут, а он старается мячом попасть в кого-нибудь.

Правила игры: Король бросает мяч, не выходя за очерченную линию. Новый король выбирается после того, как пойманы 3-4 зверя.

**1. “ПЕРЕХВАТИ МЯЧ”.**

Способствует развитию ловкости, точности передачи.

Инвентарь: волейбольный или резиновый мяч.

Играющие располагаются на площадке за чертой круга. Выбирается двое водящих. Они встают в центр круга. По сигналу игроки, находящиеся за чертой круга, начинают передавать друг другу мяч (совершенно произвольно). Задача водящих - отнять мяч.

Правила игры:

* 1. Нельзя заступать за черту круга.
	2. Водящие могут перехватывать мяч только внутри круга.

Выигрывает та пара водящих, которая сумеет быстрее перехватить мяч.

*Другой вариант.* Игру можно провести как командную. Для этого игроки одной команды играют с водящими другой команды. Выигрывает та команда, которая сумеет дольше продержать мяч.

**2. “ШТАНДЕР (СТОЙ!)”.**

Играющие встают в круг и рассчитываются по порядку номеров. Один из них (водящий) получает маленький мяч и выходит на середину круга.

Водящий сильно ударяет мячом о землю и называет чей-нибудь номер. Вызванный бежит за мячом, а остальные играющие разбегаются в разные стороны. Вызванный (новый водящий), схватив мяч, кричит “штандер” или “стой!”. Все останавливаются и стоят неподвижно там, гед их застала команда. Водящий стремится попасть мячом в ближайшего игрока, который может увертываться от мяча, не сходя с места (наклоняться, приседать, подпрыгивать и т.п.). Если водящий промахнется, то бежит за мячом, а другие разбегаются. Взяв мяч, водящий кричит “штандер” или “стой!” и кидает мяч в кого-либо из играющих. Осаленный мячом игрок становится новым ведущим. Играющие окружают его, и игра начинается сначала.

Правила запрещают кому-либо сходить в места после команды “стой!”, но пока мяч не в руках водящего, можно как угодно перемещаться по площадке.

*Эта игра предназначена для школьников среднего и старшего возраста.*

**3. “БОЛЬШОЙ КАНЬОН”.**

2 команды по 8-15 человек. Ровная и размеченная площадка. Количество мячей равно количеству человек.

Цель: для “индейцев” - выбить как можно больше противников.

Правила игры: игроки делятся на 2 команды: индейцы и ковбои. Ковбои стараются пересечь большой каньон, индейцы стараются выбить их мячами. Выбитый ковбой должен лечь на площадку (в каньон) до конца игры. Ковбои, достигшие живыми и здоровыми края каньона возвращаются на исходную позицию и могут сделать новую попытку. Индейцы могут пополнить запас мячей. Когда обе команды готовы, ковбои повторяют свой переход по каньону и так снова, пока последний ковбой е будет выбит (или по окончании обговоренного времени). После этого команды меняются местами.

*Эта игра предназначена для школьников школьников младших классов.*

**4. “ВЕСЕЛЫЙ МЯЧ”.**

Цель: закрепить умение ребенка легко ориентироваться в твердых, жидких и газообразных веществах, точно знать, из каких человечков они состоят. Обогатить словарный запас ребенка.

Материал: мяч, модели человечков твердого, жидкого, газообразного вещества.

Ход игры: дети передают мяч друг другу, быстро называя предметы или вещества, состоящие из жидких, твердых или газообразных человечков, не повторяя их а ведущий пытается догнать этот мяч. Если дети замедлят, то мяч будет пойман и назначен другой ведущий.

*Эта игра предназначена для ребят 6-7 лет.*

1. **“КЕНГУРБОЛ”.**

Эта игра получила название от животного (кенгуру), которое обитает в Австралии. Особенность движений кенгуру в том, что они отталкиваются обеими ногами одновременно.

Игру можно проводить на волейбольной или баскетбольной площадке. В каждой команде по 5-8 человек. Ворота обозначаются стойками или флажками на ширине 3-4 м. Играющие со связанными ногами прыгают, как кенгуру, по площадке , стараясь забить гол в ворота соперника. Продолжительность каждого тайма - 3 мин, после чего играющие меняются местами. Побеждает та команда, которая забьет больше голов.

Играть можно любым мячом, но лучше все же большим надувным.

*Игра предназначена для ребят 7-9 лет.*

**6. “НЕ ДАВАЙ МЯЧА ВОДЯЩЕМУ”.**

Все играющие встают в круг на расстоянии вытянутых рук. Назначается один водящий. Он идет в середину круга. У стоящих по кругу находится большой мяч. Играющие перебрасывают мяч в разных направлениях по воздуху и по земле с тем, чтобы водящй не мог коснуться мяча. Водящий, бегая в середине круга, стремится дотронуться до мяча, находящегося в воздухе, на земле или в руках у кого-либо из играющих. Если водящему удается коснуться мяча, то на его место идет тот, при броске которого мяч был запятнан. Водящий становится на его место.

Правила игры: мяч можно перебрасывать по воздуху (не выше поднятых вверх рук) и перекатывать по земле. Если мяч вылетит из круга, то гарющие должны быстро поднять его и, вернувшись на свои места, продолжать игру.

*Игра предназначена для ребят 6-7 лет.*

**7. “МЯЧ ЧЕРЕЗ СЕТКУ”.**

Дети (2-4 чел.) становятся по обе стороны сетки на расстоянии 1,5 метра (сетка натянута на высоте несколько выше поднятых вверх рук). Они перебрасывают мяч ччерез сетку друг другу разными способами: из-за головы или снизу от себя. Если игают четверо, то один ребенок бросает мяч через сетку на другую сторону, поймавший мяч перебрасывает его своему соседу, а тот бросает снова через сетку.

В игру можно ввести счет. На какой стороне мяч меньше падал на землю, та сторона выиграла.

*Игра предназначена для ребят 5-6 лет.*

**8. “НАЙДИ МЯЧ”.**

Играющие стоят по кругу вплотную друг к другу, лицом в центр, держат руки за спиной. В центре стоит водящий. По сигналу дети передают маленький мяч за спиной. Водящий старается найти у кого мяч: предлагает показать руки. Тот, к кому обратился водящий, сразу протягивает вперед обе руки. Тот, у кого оказался в руках мяч или кто его уронил, считается проигравшим.

*Игра предназначена для ребят 5-6 лет.*

**9. “МЯЧОМ В ЦЕЛЬ”.**

По середине площадки кладут волейбольный мяч, а играющие с теннисными мячами в руках стоят в 10 шагах от него за чертой. Каждый по очереди метает свой мяч в волейбольный мяч. Выигрывает тот, кто не промахнулся и у кого после удара волейбольный мяч откатился дальше.

Во втором варианте играющие с теннисными мячами в руках становятся в круг. Водящий подбрасывает волейбольный мяч вверх, играющие же кидают свои мячи, стараясь попасть в летящую мишень. За каждое попадание начисляется очко. Побеждает тот, кто за 8-10 попыток набрал больше очков.

*Игра предназначена для школьников среднего и старшего возраста.*

**10. “ЛОВИ-НЕ ЛОВИ”.**

Играющие строятся в шеренгу перед водящим, в руках у которого мяч. Стоя в 5-6 шагах от шеренги, водящий бросает мяч любому из игроков, называя при этом какой-либо предмет. Уславливается, что мяч ловить нужно лишь в том случае, если будет названо, к примеру, что-либо съедобное: “булка”, “сахар”, “сыр” и т.п.. Если водящий произнес название предмета, который несъедобен (например: “гвоздь”, “мяч”, стул”), и после этого бросил мяч игроку, тот не должен его ловить. Мяч возвращается водящему для новго броска. Если же принимающийся мяч ошибся и поймал его, он делает шаг вперед и продолжает играть. При вторичной ошибке он выбывает из игры. Через три минуты подводятся итоги - отмечаются самые невнимательные, а тех, кто ни разу не ошибся, выбирают нового водящего, который также ведет игру в течение трех минут.

После смены каждого воядщего все выбывающие игроки возвращаются в строй. Они также могут оказаться в роли водящих.

Важно соблюдать в игре условие: бросать мяч сразу после того, как будет произнесено слово, но не одновременно с произносимым названием. В этом случае очень трудно правильно сориентироваться.

*Игра предназначена для школьников среднего и старшего возраста.*

**ИГРЫ НА УРОКЕ**

**“Как заставить учиться?”. Увы! Нередко такой вопрос встает перед учителем и сегодня. А оказывается ответ прост.**

**Учиться надо весело,**

**Учиться будем весело,**

**Чтоб хорошо учиться**

**Надо сделать серьезное обучение занимательным, не наполнять детей знаниями, а зажигать.**

**Все игры на уроке подразуемваются взависимости от предмета: грамматика, природоведение, математика и т.д.**

**Нижеперечисленные игры предназначены для младших классов.**

***ГРАММАТИКА***

**ИГРА “ПАРЫ СЛОВ”**

Эту игру изобрел Льюис Кэррол, автор книги “Алиса в стране чудес”. Играют в нее так: на листе бумаги пишется любое слово. Ниже на том же листе пишется другое слово точно с таким же числом букв. Теперь нужно попытаться шаг за шагом превратить верхнее слово в нижнее. Сначала нужно придумать другое слово, которое пишется точно так же, как первое, за исключением одной буквы. Написать его под первым словом. Затем точно также превратить это слово в другое. Продолжайте так делать, пока не поулчится такое слово, которое можно изменением одной буквы превратить в нижнее слово. Вот некоторые примерыЮ которые приводил сам Л.Кэролл, объясняя эту игру: “мука” превратилась в “хлеб”, “голубое” в “розовое”, “муха” в “слона”.

Как из “мухи” сделать “слона”?

Следите: муха, мура, тура, тара, кара, каре, кафе, кафр, крюк, урюк, урок, срок, сток, стол, слон.

**ИГРА “ТЕЛЕГРАММА”**

За основу телеграммы берется какого-нибудь слово. Каждый из играющих придумывает телеграмму, в которой каждое слово начинается с одной из букв “главного” слова. Например, мы взяли слово “сумка”. Тогда можно придумать такую телеграмму, посланную из зоопарка:

“Сегодня убежал медведь. Караул! Администрация”

**СЛОГОВИЦЫ**

Перед вами сло-го-ви-ца

Постарайтесь ухитриться

Слоговицу разгадать

И слова (все-все!) назвать.

В слоговице каждая цифра обозначает какой-нибудь слог (всегда один и тот же!). Из этих слогов и состоят слова в загадках.

1-2-3 - зимой дороги расчищают

3-4 - во влажно почве прорастает

2-5-4 - игра для взрослых и детей

5-4-4-6 - один из грозных кораблей

(бульдозер, зерно, домино, миноносец)

1-2-3 - стоит с едой для поросят

4-5-6 - чем больше бьют, тем больше рад

1-7-5 - чехол, где спрятан пистолет

2-4 - на хлеб клюет, на сахар нет.

(корыто, барабан, кобура, рыба)

1-2-3 - топор, насаженный на шест

4-5-6 - юла, где ряд сидячих мест

2-6 - молочный, клюквенный, черничный

5-4 - должна к работе быть привычной

(секира, карусель, кисель, рука)

**ИГРА “ШКОЛА”**

На определенную тему, например “школа”, участники игры записывают сначала слова с ударением на первом слоге (школа, парта, рука), затем на втором слоге (учебник, перемена). Игра на время: кто больше записал слов и не ошибся в ударениях, тот и победил.

**ИГРА “ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ”**

Найдите лишнее слово: желток, железо, желтый; часовщик, часть, часть; печурка, печать, печка: циркуль, циркач, цирк.

**ИГРА “ИЗГНАНИЕ” БЕГЛОЙ ГЛАСНОЙ”**

Ведущий записывает на доске указанные ниже слова, подчеркивая в них беглые гласные, и предлагает подобрать к каждому слову одно-два однокоренных существительных, в которых эти гласные исчезают. Выигрывает тот, кто правильно подберет наибольшее количество нужных слов.

Конец (окончание, концовка), лев (львица, львенок), песок (песчинка, песчаник), земельный (земля, земляк, земляника), день (дневник, дневальный), сон (сновидение, снотворное), Можно предложить подбор имен прилагательных с исчезающей беглой гласной: стрелок (стрелковый), отец (отцовский), лев (львиный), кусок (кусковой), грибок (грибковый), ветер (безветренный, подветренный).

**ИГРА “ФАНТАЗЕРЫ”**

Играющим предлагают тройни слов, которые нужно включить в высказывание. Победит тот, кто удачнее соединит слова. Например: чай, очки, газета - Дедушка выпил чай, надел очки и начал читать газету.

1. Обед, трамвай, библиотека
2. Друг, кино, мороженое
3. Теплоход, север, школьники

**ФИЗМИНУТКА ПО РУССКОМУ ЯЗЫКУ**

Назовите все предметы по порядку,

Теперь вас приглашаю на зарядку.

Мелкие шажки - раз, два, три

Легкие прыжки - раз, два, три

Вот и вся зарядка - раз, два, три

Мягкая повадка - раз, два, три.

Какие слова из текста имеют орфограммы, требующие проверки?

*Предмет математики настолько серьезен,*

*что полезно не упускать случаев делать его немного занимательным.*

***Б.Паскаль***

***МАТЕМАТИКА***

**ВЕСЕЛЫЕ ЗАДАЧИ**

1. Сидят рыбаки

Стерегут поплавки.

Рыбак Корней

Поймал трех окуней

Рыбак Евсей -

Четырех карасей,

А рыбак Михаил

Двух салов изловил.

Сколько рыб рыбаки

Натаскали из реки? (9)

1. Я нашел в дупле у белки

Пять лесных орехов

Вот еще лежит один

Ну и белка! Вот хозяйка!

Ты орешки сосчитай-ка (6)

**ИГРА-СОРЕВНОВАНИЕ “ЛЕПИМ СНЕГОВИКА”**

На доске примеры (без ответов):

11-5 = 11-7 =

12-4 = 12-3 =

13-6 = 13-3 =

14-8 = 14-6 =

15-9 = 15-8 =

Учитель приглашает 2 команды по 5 человек. Их задача - правильно и быстро решить примеры и слепить снеговика (необходимые детали разложены на столе). Побеждает команда, которая быстро и правильно решит все примеры и “слепит снеговика”

**ВЕСЕЛЫЕ ЗАДАЧИ**

1. На березке 3 синички

Продавали рукавички

Прилетало еще 5

Сколько будут продовать? (8)

1. К серой цапле на урок

Прилетало 7 сорок

Но из них лишь 3 сороки

Приготовили уроки.

Сколько лодырей сорок

Прилетало на урок? (4)

1. 5 мышат в траве шуршат,

3 забрались на утят,

2 мышонка спят под елкой

Сосчитать мышей недолго (10)

1. 5 конфет и 3 конфеты -

Что-то маловато это

Мы возьмем еще штук 6 -

Теперь не сможем все их съесть!

3 вернем тогда в пакет

Сколько же у нас конфет?

*Здесь загадки и шарады.*

*За загадку - две награды*

**СКАЗОЧНАЯ СЕМЬЯ**

У мальчика с пальчик из сказки Ш.Перро было 6 братьев. Автор сказки почему-то не пожелал сообщить нам, что в действтельности в этой семье дровосека у каждого из семи братьев было по семь сестриц. Столько же всего братьев и сестер в этой сказочной семье?

*Ответ:* у каждого из семи братьев одни и те же семь сестерю ЗначитЮ всего братьев и сестер в этой семье - 14 человек.

**ТРИ ФЕИ: ДОБРА, КРАСОТЫ И УМА**

Родилась девочка. А позже, кога утомленная, но счастливая мама задремала, вдруг перед ней возникли три феи: добра (Д), красоты (К), ума (У).

* Мы подойдем к колыбели девочки со своими дарами одна за другой в строго определенном порядке при котором будут полностью удовлетворены понимания каждой из нас, - сказала фея Д.
* Я согласна подойти к девочке последней, - продолжала фея Д. - Но при условии, что фея я подойду первой, тоя фея К не должна быть последней.

Затем свое пожелание высказала фея У:

* Пусть буду последней я, тогда фея Д должна поднести свой дар не позже феи К.

А фея К сказала кратко:

* Еслия я не окажусь ни первой, ни последней, тоя фея Д одарит ребенка не раньше, чем фея У.

В каком же порядке должны подойти эти феи к новорожденной, чтобы пожелания каждой из них оказались выполнеными?

*Ответ:* шесть порядков: П1(ДУК), П2 (ДКУ), П3 (УДК), П4 (УКД), П5 (КДУ), П6 (КУД). Условия феи Д запрещают П1 иП6. Условия феи У запрещают П3 и П5. Условия феи К запрещают П2. Остатется один порядок, удовлетворяющий пожеланиям всех фей, - П4 (УКД).

**ДЕДУШКА И ВНУЧКА**

Сколько дедушке лет, столько месяцев внучке. Дедушке с внучкой вместе 91 год. Сколько лет дедушке и сколько внучке?

Ответ: Пусть внучке х месяцев, а дедушке х лет, тогда

х

+ х = 91; 13х = 91Х12; х = 84

12

Дедушке 84 года, внучке 7 лет.

***ПРИРОДОВЕДЕНИЕ***

***Загадки о временах года***

Кто поля белит белым,

А на стенах пишет мелом,

Шьет пухоые перины

Разукрасила все ветрины (Зима)

Прилетала пава,

Села на лаву,

Распустила перья

Для всякого зелья (Весна)

Тетка Федосья красила колосья

На березе - листья, на рябине - кисти (Осень)

**ИГРА “ДОСКАЖИ СЛОВЕЧКО”**

1. Как зовут меня скажи -

Часто прячусь я во ржи,

Скромный полевой цветок,

Синеглазый.... (василек)

1. Она весну встречает,

Сережки надевает

Накинута на спинку

Зеленая косынка

А платьеце в полоску

Зовут ее .... (березка)

3. На спине свой носит дом,

Не нуждается ни в чем.

При себе всегда пожитки

У медлительной... (улитки)

4. Добродушен, деловит,

Всеь иголками покрыт.

Слышишь топот быстрых ножек

Это наш приятель ... (ежик)

5. На ноге стоит одной

И в болоте день-деньской -

Хочет выпить все до капли

Нет глупее птицы ... (цапли)

1. Огромная кошка

Мелькнет за стволами,

Глаза золотые и ушки с плетями,

Но это не кошка, смотри берегись,

Идет на охоту коварная ... (рысь)

***ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК***

**ИГРА “РАЗЛИЧИЯ”**

Реквизит: две картины с различиями. В этой игре вам предстоит найти и перечислить различия между двумя похожими картинками. Итак, рассматриваем картинки и ищем различия (Гонг).

А теперь перечисляем различия (Гонг). Ведущий называет самого внимательного игрока (Гонг).

**ИГРА “ДИАЛОГ ПО ТЕЛЕФОНУ”**

Разделитесь на пары (Гонг). Каждая пара должна подготовить диалог по телефону с употреблением большего числа различных этикетных оборотов. Остальные игроки слушают диалог и подсчитывают количество употребленных этикетных форм. Выигрывает та пара, которая в своем диалоге употребит их наибольшее количество. Итак, пары по очереди разыгрывают диалог по телефону (Гонг). Подводятся итоги игры. Ведущий, назовите победителя (Гонг).

**ИГРА “ПРОФЕССИЯ”**

В этой игре нужно назвать загадочную профессию. Условия игры заключаются в том, что каждый участник загадывает какую-нибудь профессию и перечисляет действия, которые с ней связаны. Остальные игроки должны догадаться, какую профессию он загадал и назвал ее. Выигрывает самый активный игрок, тот, кто отгадает больше всего названий профессий. Так, каждый игрок описывает выбранную профессию, а остальные - отгадывают ее. Название (Гон). Ведущий называет самого активного игрока (Гонг).

**ИГРА “ГАРДЕРОБ”**

Для того, чтобы играть в эту игру, надо вспомнить названия одежды и перечислить их. Например, одежда, надеваемая мужчинами под пиджаки (рубашка). Тот, кто отгадал, загадывает слово. Один игрок загадывает название одежды, а остальные - отгадывают.