#### ПРОСТЫЕ ИГРЫ для младших

#### Кошки-мышки

Играющие стоят в кругу лицом внутрь и держатся за руки, опустив их. Из числа играющих выбираются кошка и мышка (можно несколько кошек и мышек). Затем они встают снаружи от круга в противоположных его точках. Задача кошки (кошек) поймать мышку (мышек), задача мышки - загонять кошку. Если мышка пищит, играющие поднимают руки и пропускают ее внутрь круга, стараясь успеть опустить руки перед кошкой. Однако внутри круга мышка должна передвигаться только на одной ноге (вариант - находиться внутри ограниченное время, например, не долее трех секунд).

#### Наседка и коршун

Один человек – коршун, другой – наседка, все остальные – цыплята. Цыплята паровозиком прячутся за наседкой (первый цыплёнок держится за наседку). Задача коршуна – поймать последнего цыплёнка. Задача наседки – помешать коршуну, преграждая ему путь.

#### Месим, месим тесто

Ребята становятся вкруг , взявшись за руки. Дружно повторяя слова:”месим , месим тесто. Месим, месим тесто.”,сходятся как можно плотнее. Под слова:”раздувайся пузырь да не лопайся, раздувайся пузырь да не лопайся!”, расходятся как можно шире, стремясь разорвать круг. Два человека, чей узел разорвался, становятся в круг, и их уже “месят”. Находящиеся в кругу имеют право помогать разрывать своими спинами “пузырь”.побеждают самые сильные и ловкие.

#### Рыбалка

На стул ставится глубокая тарелка, участники должны по очереди бросать в неё с расстояния 2-3 метров пуговицу, либо пробку от бутылки, стараясь попасть так, чтобы пуговица осталась в тарелке.

Эта простая игра очень увлекает и захватывает ребят.

#### Зайцы и морковка

На асфальте или на полу в зале, мелом рисуется круг диаметром 8-10 метров. В круг кладут 10 кубиков. Круг - это огород, а кубики - морковка. Выбирается хозяин, который будет охранять огород. Все остальные игроки - зайцы. По сигналу ведущего зайцы могут вбегать в круг и воровать морковь, а хозяин может ловить зайцев. Пойманный заяц выбывает из игры, но хозяину разрешается ловить их только в пределах круга. Победитель: заяц, оставшийся последним.

#### Золотые ворота

Золотые ворота

Пропускают не всегда

Первый раз прощается

Второй раз запрещается

А на третий раз

Не пропустим вас

Два игрока делают "ворота" из рук, а остальные становятся "паровозиком" и пробегают в ворота. Когда закончится стишок, который читают все вместе - руки опускаются. Тот, кого поймали, берется за руки, и ворота становятся из трех (а затем - из четырех, пяти и т. Д.) Человек. Когда останется один человек, он объявляется победителем. Вариант: то же самое с другой речевкой: "как нам мыши надоели, все погрызли, все поели. Погодите же, плутовки, вот расставим мышеловки - переловим вас тотчас!"

#### Сова и звери

Выбирается водящий, он будет совой. Все остальные изображают разных зверюшек: мышей, птичек, лягушат, бабочек, зайчиков и т. Д. Ведущий дает команду: "день!" все "звери" бегают и прыгают. По второй команде: "ночь!" все должны замереть и не шевелиться. Сова вылетает на охоту. Любой шелохнувшийся, засмеявшийся или сменивший позу игрок, замеченный совой, становится ее добычей.

#### Светофор

На площадке чертятся две линии на расстоянии 5 -6 метров друг от друга. Играющие стоят за одной линией, водящий стоит между линиями примерно посередине спиной к играющим. Водящий называет какой-то цвет. Если у игроков этот цвет присутствует в одежде, они беспрепятственно проходят мимо ведущего за другую линию. Если такого цвета в одежде нет, то водящий может осалить перебегающего пространство между линиями игрока. Осаленный становится водящим.

#### Тише едешь - дальше будешь

Участники стоят в шеренге не далеко от водящего.

Водящий закрывает глаза и произносит: "тише едешь - дальше будешь, раз, два, три!".

Пока водящий говорит игроки делают к нему шаги.

При слове "три" игроки должны остановиться, а водящий открывает глаза.

Если он заметил кого-нибудь в движении, то отсылает их назад.

Если кто-то из игроков доходит до водящего, он хлопает его по плечу, и все бегут.

Водящий догоняет себе замену.

#### Зверюшки

Выбирается водящий. Остальные игроки делятся на несколько команд и выбирают себе животное. Например: зайцы, белки, лисы, медведи и т.д. Каждая команда репетирует походку и повадки своего животного.

Определяются "норы" животных. Водящий даёт команду: гуляем. Звери выходят из нор каждая команда походкой своего животного. По команде: домой! Все стараются быстро вернуться домой. При этом, сохраняя походку и повадки животного.

Кого поймали, выбывает из игры. Остаются самые хитрые животные.

#### Воробьи и кот

Чертится круг - дом кота. Кот стоит в середине дома.

Воробьи вне круга, но непрерывно вскакивают, то в круг, то из него.

Они дразнят кота.

Кот пытается их поймать.

Кого поймали - становится котом.

#### Сети

Площадка ограничена, двое или трое играющих берутся за руки - они сеть. Их задача ловить рыбок, задача рыб не попасть в сеть, если рыбка всё же попалась, она присоединяется к сети. Сеть не должна разрываться. Игра продолжается, пока не останется две-три рыбки, которые в следующем коне становятся сетью.

#### Доброе утро, охотник!

Игроки становятся в круг, выбирают «охотника», который ходит за кругом. Неожиданно он прикасается к плечу одного из игроков, тот поворачивается и произносит: «Доброе утро, охотник!», - продолжая идти по кругу в направлении, противоположном движению «охотника». Пройдя полкруга, они встречаются, игрок вновь говорит: «Доброе утро, охотник!», - после чего оба начинают бежать каждый в своём направлении, чтобы занять оставшееся пустое место. Не успевший занять место становится «охотником».

#### Коснись железа

Ведущий в течение игры произносит: «Коснись железа! Коснись дерева! Коснись желтого!..» Все как можно быстрее должны выполнить просьбу ведущего. Последний игрок выбывает из игры. Название предметов в заданиях можно менять.

#### Король зверей

Все играющие – «звери», один из них – «король зверей». Каждый «зверь» должен сказать «королю» свое название, но так, чтобы другие не слышали (тигр, волк, заяц и т.д.). «Звери» выстраиваются в один ряд напротив короля в нескольких шагах от него. У ног «короля» лежит мяч. «Король» называет какого-нибудь зверя, тот должен бежать, а «король» старается попасть в него мячом. Если мяч попадет в зверя, тот идет к королю и помогает ему (приносит мяч и др.). После того, как король назовет двух-трех зверей, он говорит: «Ловлю всех зверей!» Все бегут, а он старается мячом попасть в кого-нибудь.

Правила игры: «король» должен бросать мяч, не выходя за очерченную линию; новый король выбирается после того, как пойманы три-четыре зверя.

#### Я змея, змея, змея

Участники стоят в круге, через одного - мальчик, девочка. Начинает вожатый, подходя к кому-нибудь со словами: » Я змея, змея, змея, хочешь быть моим хвостом?«. Если ответ положительный, то спрашиваемый проползает под ногами ведущего, знакомится и своей правой рукой берёт левую руку спрашиваемого через ноги. В случае отрицательного ответа звучит фраза: » А придётся!«, и идёт сцепление. Таким образом, с каждым разом змея всё больше и больше увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

#### Дрозд

Участники образуют два круга - внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются спиной в центр, образуются пары. Далее вместе с ведущим произносят: » Я дрозд, ты дрозд, у меня нос и у тебя нос, у меня щёчки аленькие и у тебя щёчки аленькие. Мы с тобой два друга. Любим мы друг друга«. При этом пары выполняют движения: открытой ладонью показывают на себя и соседа, прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа, к щёчкам, обнимаются или пожимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

#### Паровоз

Участники стоят в кругу. Ведущий подходит к любому игроку и говорит: »Привет, я - паровоз. Как тебя зовут?« Участник называет своё имя, » паровоз« повторяет. Важно повторять с той же интонацией, с какой произнёс участник. Кто представился, присоединяется к паровозу. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

**ИГРЫ ДЛЯ СРЕДНИХ**

#### Себе – соседу

Ребята становятся в круг. Левая ладошка складывается чашечкой вверх. Одновременно повторяя слова:”себе - соседу”, перекладывают все играющие из своей ладони в ладонь соседу справа небольшой предмет. Задача водящего – угадать у кого он в ладони.

#### Сосед справа

Участники сидят на стульях, расставленных по кругу - один свободный. Водящий находится в центре круга. Сидящий слева от пустого стула, ударяет правой рукой по нему и называет имя одного из игроков. Тот, кого назвали, как можно быстрее бежит к пустому стулу. Игрок, оказавшийся теперь около освободившегося места, должен успеть ударить по стулу и назвать имя следующего участника. Задача водящего - занять это место быстрее. Кто из них не успеет, становится водящим.

#### А я еду, а я - тоже, а я - заяц

Играющие садятся в круг, одни стул пустой. Сидящий слева от него хлопает по стулу рукой, называя имя присутствующего, - этот человек пересаживается на пустое место. На освободившееся место садится сосед справа со словами: "а я еду!", следующий - на его место: "а я - тоже!", третий: "а я - "заяц"!". Кто замешкался, тот отдает фант. В конце игры фанты разыгрываются.

#### Блохи

Все встают (или садятся) в круг. Ведущий показывает два одинаковых предмета. Их нужно быстро передавать по кругу. Тот, у кого их окажется сразу два, вылетает.

#### Дубинушка

Участники садятся в круг. Каждый выбирает себе название фрукта, животного, или просто номер… в середине стоит ведущий с закрученной в рулон газетой. Игроки играют следующим образом: называют себя - название чужого человека. Пример: лев-тигр, тигр-ёж, ёж-медведь… скажем, если "медведь" забылся, и ведущий успел стукнуть его по голове, ведущий меняется местами с "медведем". Очень забавная игра, особенно, когда называют того, у кого длинное название, типа "орангутанг"…

#### Найди кольцо

Игроки садятся в круг. Каждый берёт в руки верёвку с завязанными концами. Верёвка должна быть продета через колечко. По середине ставят ведущего с завязанными глазами. Его задача - найти колечко на верёвке, в то время как все игроки передвигают его по кругу или в разные стороны. Тот у кого находят кольцо, становится в круг. Для этой игры лучше всего использовать кольцо большого размера.

#### Колечко

Оборудование: на роль колечка хорошо подходит сердечник от изоленты, для детей можно использовать что-то яркое, например, заколку. Группа выходит из комнаты. Ведущий размещает колечко в комнате так, чтобы оно было в поле зрения участников. Например, повесить на гвоздик, одеть на горлышко бутылки, положить на стол, где и так куча всяких предметов, заколку можно приколоть к занавеске. Группа заходит в комнату и молча ищет колечко. Нашедший молча и никоим образом не показывая виду, что он нашел, садится на свое место. Чем меньше остается ищущих, тем сложнее найти предмет. Последнему приходится совсем тяжело.

#### Улицы и Авеню

Для этой игры все участников надо построить «квадратной решеткой», чтобы между игроками было свободное место на расстоянии вытянутой руки во всех четырех направлениях. Выбираются 2 Кота и 2 Мыши. Когда ведущий командует «Улицы!», все игроки разводят руки, чтобы между ними в одной линии не было свободного места. Коты пытаются поймать Мышей, бегая между Улицам между линиями, образованными остальными участниками. По команде ведущего «Авеню!» все игроки поворачиваются на 90°, таким образом, Коты и Мыши могут теперь бегать только в перпендикулярном направлении. Игра проходит очень динамично, когда ведущий часто меняет Улицы с Авеню. Пойманная Мышь может занять место в «решетке», пригласив на свое место нового добровольца.

#### Колобок

Все сидят на стульях (стоят в кругу). Стулья расставлены по комнате на большом расстоянии друг от друга, чтобы можно было обежать вокруг (если все стоят в кругу, то можно приседать). Каждый получает роль “колобка” и еще какую-нибудь (дед, баба, лиса, волк, медведь, тропинка) так, чтобы у каждого участника было минимум две роли. Ведущий начинает сказку: “жили-были дедушка и бабушка (те, кто “дед” и “баба” должны обежать вокруг своих стульев) в маленьком домике. И попросил как-то дед (обегает) бабушку (обегает) испечь колобок (все обегают вокруг своих стульев)... И т.д., рассказ идет с постепенным учащением употребления слова “колобок” (“а лиса колобку и говорит: “колобок, колобок, колобок румяный бок, я тебя, колобок, съем...”) И в какой-то момент ребята уже не будут успевать бегать - игра сама собою оканчивается. (можно рассказать для разнообразия сказку “репка”, “теремок”)

#### Заморожу

Играющие образуют круг и вытягивают вперед руки. Выбираются двое водящих. По сигналу ведущего, они бегут внутри круга в противоположных направлениях, стараясь шлепнуть игроков по ладоням, которые те должны успеть убрать. Кого водящие коснулись, считаются замороженными и больше участия в игре не принимают. Побеждает игрок оставшийся последним.

#### Сантики - фантики - лимпопо

Играющие стоят в кругу. Водящий на несколько секунд отходит от круга. За это время играющие выбирают, кто будет показывать. Этот играющий должен будет показывать разные движения – хлопает в ладоши, притоптывает и т.д. Все остальные должны повторять эти движения. Задача водящего – определить, кто показывает все движения. Во время всей игры хором произносятся слова «сантики - фантики – лимпопо» в незаметный для водящего момент тот, кто показывает, демонстрирует новое движение. Все должны мгновенно его перенять, чтобы водящий не догадался, кто ими руководит.

#### Догонялки в кругах

Выбирается один водящий и один убегающий игрок.

Остальные участники стоят каждый в своём круге (круг можно нарисовать или заменить обручем).

По команде водящий бежит за игроком.

Убегающий игрок любому игроку может крикнуть: "беги!". И от водящего убегает уже следующий игрок.

Но освободившийся дом может занять не только убегающий игрок, но и водящий.

Кто из них окажется быстрее.

#### Хоккей с газеткой

Каждому игроку выдается свернутая газетка, а в центре комнаты лежит волейбольный мяч. Задача названных игроков – затолкать мяч газеткой на свою территорию.

#### Платочек

Дети стоят в кругу. Водящий обходит круг сзади. Он незаметно подкладывает платок за кем-нибудь из круга. Тот, кому подложили платок, хватает его и догоняет водящего, а водящий старается оббежать круг и занять свободное место. Если водящего успели догнать и осалить раньше, то платок кидают и бегут дальше - на своё место. Если нет, то водящим становится опоздавший игрок.

сам становится в конец цепочки, а курица становится коршуном.

#### Лопни Шарик

Каждому участнику на пояс привязывается воздушный шарик, задача – защитить свой и лопнуть шарики остальных участников, наступая на них. Выигрывает последний игрок с целым шариком. Есть вариация этой игры, в которой вместо шариков используются спичечные коробки, в таком случае надо отдавить коробок противника.

#### Пазлы

Знаменитая и очень эффектная игра. Каждому участнику выдается фрагмент открытки, он должен молча найти игроков с фрагментами той же открытки и составить с ними паззл. Желательно, чтобы одна открытка резалась не более, чем на 6-7 частей.

#### Шишки, желуди, орехи

Играющие разбиваются на группы по три человека и выстраиваются колоннами таким образом, чтобы получилось 3 круга, один в другом. Всем участникам присваиваются названия: игрокам первого круга – «шишки», второго – «жёлуди», третьего – «орехи». Игрок, которому не хватило места в колоннах, становится водящим. Он говорит одно из названий, например, «шишки», и игроки в соответствующем кругу должны поменяться местами, а водящий в это время должен успеть занять чьё-то место. Оставшийся без места игрок, становится водящим.

#### Четыре стихии

Играющие становятся в круг, в середине его – ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырёх слов: «земля», «огонь», «вода», «воздух». Если сказано «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-нибудь домашнее или дикое животное. При слове «вода» играющий называет какую-либо рыбу. Когда звучит слово «воздух», игрок должен дать название птицы. При слове «огонь» всем нужно несколько раз повернуться, помахивая руками. Затем мяч возвращается водящему. Тот, кто ошибся, выбывает из игры.

#### Адмирал на борту

Водящий объявляет играющим, что все они - команда корабля, готовящегося принять на борт адмирала, а он сам - капитан этого корабля. Чтобы адмирал, всходя на борт остался доволен, до его прихода нужно выполнить под команду некоторые действия. После чего капитан начинает отдавать команде заранее условленные приказы, которые та выполняет. Того, кто выполнит приказ последним, "выкидывают за борт", то есть он выходит из игры. Последний, кто останется становится новым капитаном, то есть водящим. Команда корабля умеет выполнять следующие приказы:

Лево руля! - все бегут к левой стенке.

Право руля! - все бегут к правой стенке.

Нос! - все бегут вперед.

Корма! - все бегут назад.

Поднять паруса! - все останавливаются и поднимают руки вверх.

Драить палубу! - все делают вид, что моют пол.

Пушечное ядро! - все приседают.

Адмирал на борту! - все замирают, встают по стойке "смирно" и отдают честь.

#### Квадрат

Все играющие встают квадратом (так, чтобы было занято все пространство внутри квадрата) как можно теснее, можно даже заранее очертить квадрат, в который они должны поместиться. Затем ведущий отдает команды, а квадрат их выполняет, стараясь не увеличить занимаемую им площадь, например:

- квадрат пошел влево. - квадрат идет влево.

- квадрат садится. - квадрат с криками и воплями пытается сесть.

- квадрат прыгает. - квадрат с не менее интенсивным шумом прыгает.

И так далее.

#### ИГРЫ ДЛЯ СТАРШИХ

#### Молекула - хаос

Участники изображают броуновское движение молекул. По команде ведущего: " Молекула по 2, по 3 и т. д.", игроки разбиваются на группы по 2, 3 и т. д. человек. Как только звучит команда: " Хаос", участники вновь начинают двигаться как молекулы. Таким образом, игра продолжается.

#### Люди – к людям

После произнесения ведущим фразы «люди – к людям » играющие распределяются по парам. Затем играющие выполняют все команды ведущего (типа «ухо – к плечу», «правая нога – к левой руке» и т. П.). После произнесения ведущим фразы «люди – к людям » играющие должны перераспределиться по парам. Цель ведущего – найти себе пару. Тот, кто остался без пары становится ведущим.

В эту игру играет нечетное количество играющих. Совмещаться два раза подряд с одной и той же парой нельзя.

#### Телеграмма

Играющие становятся в круг и берутся за руки. Один из них говорит: «я передаю телеграмму Вите (называет имя того, кому передает)». Телеграмма передается незаметным пожатием руки соседа, который в свою очередь передает ее следующему таким же образом и так далее, пока не дойдет до получателя. Получатель должен сообщить о получении телеграммы. Цель ведущего – заметить процесс передачи. Игрок, на котором замечен процесс передачи, – становиться ведущим. Право пересылки телеграммы переходит к бывшему ведущему.

#### Ветер дует в сторону…

Играющие сидят в кругу на стульях, ведущий в центре. Ведущий говорит: «ветер дует в сторону…признак» (напр. того, у кого есть брат) – те играющие, к которым относится высказывание ведущего (те у кого есть братья) – должны поменяться местами, ведущий может занять чей-то стул. Кто остался без места – водит.

#### Снайпер

Все играющие закрывают глаза и тянут из кучи спичек по одной. Показывать свою спичку соседу нельзя. Одна из спичек обломана, и тот, кто ее достает становится снайпером. Затем все открывают глаза, начинается день. Снайпер может убить играющего, посмотрев ему в глаза и подмигнув. "убитый" выходит из игры и теряет право голоса. Если кто-то из играющих становится свидетелем "убийства", он имеет право громко сказать об этом, в этот момент игра останавливается (то есть снайпер не может никого убивать), и играющие выясняют, есть ли еще свидетели. Если нет, игра продолжается, а если есть - разъяренные играющие линчуют подозреваемого, отбирая у него спичку и выясняя таким образом, не ошиблись ли они. Задача снайпера - перестрелять всех, пока его не разоблачили, задача всех остальных - разоблачить снайпера, пока он всех не перестрелял.

#### Американский треугольник

Все разбиваются на четверки. Трое образуют треугольник. Оставшийся - водящий. Его задача - осалить одного из треугольника. Задача остальных двоих в треугольники - защитить своего товарища. Салить, протягивая руку через круг нельзя, можно лишь обегать треугольник вокруг. Когда водящему удается осалить, осаленный становится водящим, постепенно все меняются ролями.

#### Верёвочка

Все встают в круг и держатся руками за верёвку, связанную в кольцо. В центре стоит ведущий. Он пытается кого-нибудь осалить за руки. Кого осалил, тот становится ведущим. Задача всех остальных – отдёргивая руки от ведущего, не уронить верёвку.

#### Башня

Участники делятся на команды по 10 - 12 человек, которые встают в круги, держась за руки. В центре каждого круга строится башня из баночек из-под газировки или пластиковых стаканчиков. По команде игроки, не отпуская руки, должны подтолкнуть друг друга, чтобы кто-нибудь задел башню, при этом, стараясь не задеть ее самому! Этот игрок выходит из круга, и игра продолжается, пока не останется по 3 – 4 человека в каждой команде, затем они объединяются в один круг; выигрывает последний игрок, который не заденет башню.

####

#### Комариная ферма

Участники стоят в кругу, один доброволец закрывает глаза. Это – Фермер, остальные все – Комары. Ведущий проходит по кругу и тихонько хлопает по плечу одного из участников, теперь это – Лягушка. Фермер открывает глаза и пытается найти Лягушку, пока та не съела всех его Комаров. Съесть Комара Лягушка может, посмотрев ему в глаза и высунув язык; съеденный Комар садится. Если Фермер не успеет угадать, кто же Лягушка, пока не останется не более, чем три живых Комара, то он проигрывает.

#### Биг-мак

Организуйте большой круг. Разбейте команду на пары и попросите каждую пару выбрать словосочетание из двух слов, которые традиционно употребляются вместе (например, один партнер говорит: "Биг", - другой: "Мак"; один: "Ореховые", - другой: "Масло" и т.д.). Затем объясните, что по условиям игры, нужно закрыть глаза и не открывать их до конца события, и, кроме того, можно произносить только свое выбранное слово. Теперь ведущий перемешивает команду так, чтобы партнеры были далеко друг от друга. Партнеры с закрытыми глазами, выкрикивая свое слово, находят друг друга. Как только пара воссоединилась, отведите ее с пути тех, у кого глаза еще закрыты. По завершению задания, каждая пара сообщает всем участникам свое словосочетание.

#### Эволюция

Игра проходит в просторной комнате. Участники должны пройти эволюционный путь от амебы до человека. Чтобы пройти на ступень вверх, игрок должен встретить подобного себе по развитию и сыграть с ним в «камень, ножницы, бумага». Определить игрока можно по способу его передвижения. Игра заканчивается, когда половина участников становится людьми. Тот, кто выигрывает, переходит на одну ступень вверх, проигравший – вниз. Эволюционные этапы и способы передвижения по комнате: амеба (плавательные движения руками), змея (2 пальца на лбу и шипение), кролик (прыжки и руки как уши), обезьяна (прыжки, почесывание груди и обезьяний крик), человек (ходит нормально).

#### Топотушки

Играющие делятся на две команды с равным количеством игроков. Каждый участник задумывает любого игрока противоположной команды. Важно, чтобы загадали всех.

Далее команды строятся в линию друг напротив друга. Первый играющий одной из команд подходит к любому участнику противоположной команды и спрашивает, не он ли его задумал. Но делает он это необычным способом – топая ногами. Если он угадал, то играющий ему отвечает топотом. Образовавшаяся пара отходит , а игра продолжается.

Если мнения играющих не совпали ( то есть задуманный игрок не он), то противник ему отвечает шаркая ногами по полу. Затем происходит переход хода и спрашивать идет игрок противоположной команды.

Побеждает та команда , игроки которой угадали больше людей, задумавших их.

#### Циклоп

Играющие становятся в круг, ведущий выходит на середину. Задача играющих — установить контакт с товарищем на противоположной стороне круга только с помощью взгляда. Нельзя произносить звуки и телодвижения для привлечения внимания. Как только двое установили зрительный контакт, они должны одно­временна поменяться местами, перебежав через середину круга. Ведущий, в свою очередь, внимательно наблюдает за играющими и старается догадаться, кто взглядом дого­варивается о перемене мет. Когда кто-то начинает ме­няться местами, ведущий должен постараться занять одно из пустых мест. Тот из игроков, кто не успел встать в круг, становится новым ведущим.

#### Тостер-миксер

Играющие стоят в кругу лицом внутрь, в центре водящий. Он показывает на какого-нибудь играющего и отдает одну из заранее условленных команд, тот, на кого он показал и два его соседа должны изобразить соответствующую команде фигуру. Затем водящий показывает еще на какого-нибудь играющего и так далее. Тот, из изображающих фигуру, кто ошибается становится водящим, а водящий встает на его место. Команды и фигуры возможны следующие:

Тостер - центральный подпрыгивает, боковые берутся за руки перед и за ним.

Миксер - центральный держит руки на боковыми ладонями вниз, боковые вращаются на месте.

Слон - центральный берет себя левой рукой за нос, а правую просовывает через получившееся кольцо и выпрямляет ладонью вперед. Боковые руками показывают уши слона.

Чукча - центральный левой рукой якобы держа вожжи, а правой крутит над головой воображаемый кнут. Боковые держат руки рогами над головой и подскакивают на месте.

Пальма - центрльный поднимает руки вверх, боковые тоже, но они еще и отклоняются каждый с свою сторону.

Телевизор - боковые показывают руками перед центральным квадратный экран, центральный, делая вид, что он - диктор, что-то якобы говорит и, жестикулируя, выпрямляет правую руку сквозь экран.

играющих периодически дергаться и хвататься.

#### Собака-будка

Эта игра похожа на предыдущую, однако водящий не фантазирует и заявляет одну из заранее обусловленных команд, после чего все играющие разбиваются на группы, состоящие из соответствующего команде количества человек и каждая группа превращается в соответствующую команде фигуру. Затем один из оставшихся неприкаянными играющих становится водящим и игра продолжается.

Команды и фигуры могут быть следующими:

Собака-будка. - двое, один приседает, другой перегибается через него встав руками и ногами на пол и изображая будку.

Рояль. - трое, стоят каждый на одной ноге и опираются друг другу на плечи.

Атланты. - четверо, тесно встают спиной друг к другу и поднимают руки вверх.

Солнце. - пятеро, встают в круг, лицом наружу и, взявшись за руки, вытягивают их вперед.

#### Ай-яй-яй

Все встают в круг лицом, ведущий – в центр круга. Все рассчитываются по порядку, последний номер – ведущий. Каждый запоминает свой номер. Ведущий называет два любых номера из присутствующих (например: 8 и 15). Игроки с соответствующими номерами хлопают себя по коленкам и говорят: «ай-яй-яй!» (чтобы обозначить себя), и меняются местами. Ведущий должен успеть занять пустое место. Не успевший занять свободное место становится ведущим. Ведущий снова называет два номера, и т. Д. Номера игроков не изменяются.

#### Ладошки

Группа сидит в кругу. Каждый кладет свои руки на колени соседям. Надо хлопать ладонями по коленям, так чтобы ладони хлопали строго по очереди, как они лежат. Сбившийся человек убирает руку, которой ошибся.

**Одно движение.**

Играющие опять же совершают хаотичное движение в помещении или на заранее условленном ограниченном пространстве. По команде ведущего: "стоп!" они должны все вместе совершить одно из четырех заранее обговоренных движений: поднять руки вверх, присесть, разбежаться или взяться за руки. Сначала можно договариваться, потом стоит наложить ограничения: нельзя разговаривать, нельзя заранее показывать какое будет движение, наконец, нельзя переглядываться.