



# Игры

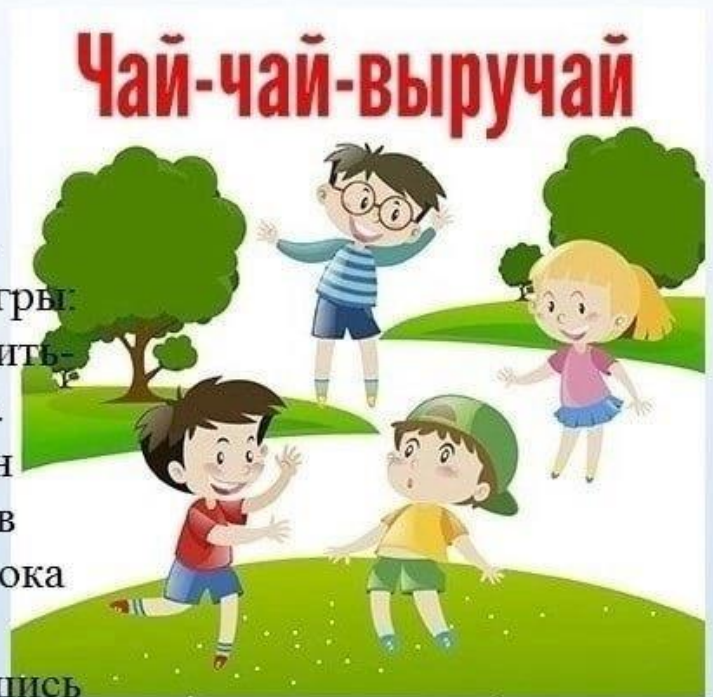
ИЗ НАШЕГО ДЕТСТВА,  
КОТОРЫЕ НЕ СТОИТ  
ЗАБЫВАТЬ





Активная и весёлая игра, похожая на салки. Суть игры: вода-колдун должен осалить-заколдовать всех игроков. Тот, кого осалили, должен встать на месте, расставив руки в стороны и ждать пока свободные игроки его «расколдуют», дотронувшись на бегу. При этом заколдованный кричит: «Чай-чай выручай!», чтобы его быстрее заметили.

Для большого количества детей есть командный вариант этой игры: игроки делятся на две команды — догоняющие (воды) и убегающие. Обычно, убегающих в два раза больше, чем вод, но это соотношение может меняться. Можно использовать цветные ленточки, чтобы детям было проще понимать, кто есть кто.





Игра для большого количества игроков. И чем больше будет игроков, тем интереснее будет проходить игра, где бы она не проходила: во дворе, в летнем лагере, на детском празднике или на перемене в школе.

Названия: «Путаница», «Мамочка, распутай нас!», «Распутай круг», «Бабка, распутай нитки!»

Правила игры «Бабка, распутай нитки!»

В начале игроки выбирают водящего («Бабку»). Если играющих много, то водящих может быть сразу несколько (примерно по одному водящему на 8-10 игроков). Водящие выходят из комнаты (на улице — отворачиваются либо отходят подальше) а игроки берутся за руки, образуя цепочку в виде круга. Далее они начинают запутывать свою цепочку. При этом цепочка может самопересекаться, игроки могут подлезть или перелезть через цепочку, переплестать свои руки и даже ноги. Одно условие — руки соседа отпускать нельзя. После того, как цепочка запутана до невообразимости, игроки хором зовут водящих:

Путаница-путаница, распутай нас!

Или

Бабка, распутай нитки!

А ещё так:

Папа ниточку запутал,

Мама — узел развяжи!



Водящие возвращаются и начинают передвигать игроков, распутывая цепочку. При этом главное условие то же самое: руки разрывать нельзя! Если водящие смогли распутать игроков, восстановив круг и не разорвав рук — победили они. Если распутать не смогли или если цепочка разорвалась — победили игроки-«путаники». Естественно, что игроки не должны специально бросать руки!

# Я садовником родился



## Правила игры

### Подготовка

Перед началом игры среди участников считалочкой избирается ведущий. Этот ребенок и будет «садовником». Все остальные получают роли цветов. Задача детей состоит в том, чтобы запомнить как можно лучше все «имена» своих соседей по «грядке».

### Порядок игры

«Садовник» предстает перед «цветником» и начинает с присказки:  
Я садовником родился,  
Не на шутку рассердился,  
Все цветы мне надоели,  
Кроме <пиона>!  
«Пион» тут же должен отозваться, завязывая диалог с ведущим:

- Ой!
- Что с тобой?
- Влюблен!
- В кого?

«Пион», на секунду задумавшись и оглядев все «цветы», произносит любое название:

- В гвоздику!

Порозовевшее растение отвечает:

- Ой!..

Далее реплики повторяются. Во время беседы с «садовником» детям нужно как можно быстрее отзываться и отвечать на его каверзный вопрос о симпатиях.

Нежные росточки могут признаваться в своих чувствах в том числе и к самому садоводу. Однако такое откровение не может прозвучать сразу после вступления ведущего, сначала должны быть названы другие растения. Такие правила помогают самым юным побегам сориентироваться в игровой чехарде, если новые «имена» вылетели из головы.

Если участник не смог быстро ответить, в кого же он влюблен, или вовсе не отозвался, то он назначается новым ведущим, и игра начинается заново.





*Дед Мазай* - игра для детей

Количество игроков: любое

Водящий ("дед Мазай") отходит в сторону или выходит из комнаты, остальные договариваются о том, что они будут изображать. Когда водящий возвращается, происходит следующий диалог:

— Дед Мазай, вылезай!

— Здравствуйте, ребятки! Где вы были? Что вы делали?

— Где мы были, мы не скажем, а что делали — покажем.

Дети показывают, что они делали, а водящий должен это действие отгадать.





## Море волнуется раз

Выбирается ведущий. Он отворачивается от остальных и произносит считалочку (пока он говорит, все игроки раскачиваются в такт):

«Море волнуется раз, Море волнуется два, Море волнуется три, Морская фигура на месте замри». Игроки замирают, изображая «морские» фигуры. Ведущий подходит к любому игроку, дотрагивается до него рукой — игрок изображает, кого именно он показывает. Задача ведущего — отгадать, что это за фигура.

