

### №1

Зайцы и морковка

Количество игроков: любое

Дополнительно: морковки или другие мелкие предметы

На земле прочерчивают круг диаметром 8-10 метров. В круг кладут 10 морковок или любых других предметов. Круг - это "огород". Выбирается огородное "Пугало", которое будет ловить зайцев. По сигналу ведущего зайцы могут вбегать в круг и воровать морковь, а Пугало ловить зайцев. Пойманный заяц выбывает из игры. Но Пугалу разрешается ловить зайцев только тогда, когда они заберутся в огород, за пределами круга их ловить нельзя.

### №2 Узнай меня

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

В игре принимает участие много детей. Ведущему завязывают глаза, он становится в центр круга. По сигналу (хлопку) ведущего играющие начинают двигаться по кругу. Повторный хлопок останавливает движение. Теперь ведущий должен указать на кого-то из играющих и попытаться его узнать. Он имеет право дотронуться до игрока и, если не может угадать, попросить его что-либо произнести (изобразить животное - промяукать, пропищать, прогавкать, прокукарекать и т.д.). Если ведущий не узнает ребенка, он водит вторично.

### №3 Мокрая курица

Количество игроков: от 4

Дополнительно: «лазилка» (то, по чему можно лазить)

Ведущему завязывают глаза. Он имеет право ходить только вокруг «лазилки», забираться на неё ему запрещено. Его задача поймать кого-нибудь из игроков и опознать кого же он поймал. Игроки передвигаются по «лазилке» и по земле не отходя от «лазилки» дальше, чем на шаг, стараясь не попасть в «лапы» ведущего.

У ведущего во время игры есть две спасительные фразы. Стоит только ему сказать: «Стоп, земля!» и все игроки стоящие на земле замирают и не двигаются. Но через 5 секунд они снова могут двигаться, а ведущий больше не может воспользоваться этой фразой. Так же он может сказать: «Стоп, луна!» и все игроки находящиеся на «лазилке», как и в предыдущем случае, не двигаются 5 секунд, этой фразой ведущий так же пользуется один раз за игру.

Пойманный игрок становится «мокрой курицей».

#### №4 Мышеловка

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Двое становятся друг против друга соединяют руки и поднимают их повыше.

Оба хором говорят:

- Как нам мыши надоели, все погрызли, все поели. Мышеловку мы поставим и мышей тогда поймаем!

Задача играющих пока ведущие говорят стишок, пробежать под их сцепленными руками. Но на последних словах ведущие резко опускают руки и кого-то из игроков обязательно ловят. Тот кто попал в мышеловку присоединяется к ловцам. Мышеловка вырастает. Игра продолжается до тех пор пока не останется одна мышь - победительница

#### №5 Поезда идут в депо

Количество игроков: больше 4, желательно 6-10

Дополнительно: свисток, мел

На асфальте мелом каждый игрок "вагончик" чертит небольшой круг вокруг себя. Это его депо. Водящий стоит в стороне, он "паровоз" и депо у него нет. Паровоз свистит первый раз и начинает собирать вагончики, двигаясь и цепляя их, заходя в депо каждого. Собрав все вагончики, паровоз еще двигается какое-то время, а затем свистит второй раз. Все вагончики и сам паровоз бегут к депо, кто не успел и остался без депо, становится паровозиком в новой игре.

#### №6 Скучно так сидеть

Количество игроков: любое

Дополнительно: стулья

Вдоль противоположных стен зала стоят стулья. Дети садятся на стулья около одной стены. Читают стишок:

Скучно, скучно так сидеть,

Друг на друга все глядеть.

Не пора ли пробежаться

И местами поменяться?

Как только стишок прочитан, все дети бегут к противоположной стене и стараются занять свободные стулья, которых на один меньше, чем участников игры. Тот, кто остается без стула, выбывает.

Потом убирают два стула. Все повторяется до тех пор, пока победитель не займет последний оставшийся стул

№7 Золотые ворота

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Пара игроков встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки - это ворота. Остальные игроки берутся друг за друга так, что получается цепочка.

Игроки-ворота говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними.

Золотые ворота

Пропускают не всегда.

Первый раз прощается,

Второй - запрещается.

А на третий раз

Не пропустим вас!

С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те дети, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. "Ворота" побеждают, если им удалось поймать всех игроков