

Игры на знакомство

Построения

Ведущий предлагает построиться всему отряду в шеренгу, при этом называются самые разнообразные основания для построения. Например,стройтесь по цвету глаз от самых светлых к самым темным;стройтесь по числам и месяцам рождения от 1 января до 31 декабря;стройтесь в алфавитном порядке по первым буквам полных имен и др.

Стульчики

Все играющие сидят в кругу на стульях. Ведущий встаёт в центр круга, оставляя свободным один стул. Задача игрока, у которого с правой стороны свободен стул, ударить по нему правой рукой и назвать имя любого игрока. Игрок, чье имя названо, переходит на свободный стул. Ведущий должен занять свободный стул до того времени, пока по нему ударят игроки и назовут имя. Если ему это удалось, то игрок, с правой стороны которого находится занятый ведущим стул, становится ведущим.

Поменяйтесь местами те, кто

Все играющие сидят в кругу на стульях (свободных стульев нет). Ведущий стоит в центре круга, он произносит некую характеристику, относящую её к себе игроки должны поменяться местами. Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок, оставшийся без стула, становится ведущим. Пример характеристик: кто любит танцевать; кто играет на гитаре; кто любит мороженое; кто умеет плавать и др.

Досчитай до тридцати

Играющие сидят в кругу вместе с ведущим. Ведущий предлагает досчитать до 30 всем отрядом, обязательно уточняя, что редко кто с этим заданием справляется. Условия следующие: счет игроки ведут, по очереди, называя по одному числу, но тем игрокам, на кого выпадут числа, заканчивающиеся на 3 или делящиеся на 3 без остатка, вместо числа называют свое имя. Игрок, допустивший ошибку, выбывает, а игра начинается с начала.

5 важных вещей

Выполняется в парах. Пары расходятся на пять минут и молча, жестами показывают друг другу пять самых важных для себя вещей. А затем пара жестами представляет друг друга кругу. Возможны варианты: пять самых страшных для меня вещей, самых неприятных и т.п.

Газетка

Группа стоит в кругу. Ведущий в центре, у него в руках свернутая газетка. Называется имя кого-то из круга, и ведущий пытается его осалить газеткой. Чтобы не быть осаленным, названный должен успеть назвать кого-то еще, стоящего в кругу. Если человека осалили до того, как он назвал имя, он становится водящим.

Представиться по-разному

Каждый человек в кругу должен представить себя: изобразить жест, сказать слово, прочитать стихотворение и т.п.

Мяч по кругу

Все сидят в кругу. У первого игрока в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мячик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причем мяч должен побывать у каждого только один раз.

По кругу

Группа встает в два круга - внешний и внутренний, лицом к лицу. Получившиеся пары в течение двух-трех минут знакомятся и рассказывают о себе, а затем внутренний круг смещается вправо на одного человека. Цикл повторяется, пока не будет пройден весь круг. Можно использовать музыкальное сопровождение, проводить игру в танце.

Шеренга

Несколько ребят становятся в шеренгу и называют водящему свои имена. Потом водящий отворачивается, участники меняются местами и водящий должен правильно назвать их по именам.

Поздороваться за руку с максимальным количеством людей

Каждый должен за определенное время (1-3 мин.) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку

надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку. Вариант: обязательно называть свое имя. Можно оговорить то, что необходимо подсчитать количество людей, с которыми ты поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: «Кто поздоровался больше, чем с 10 людьми? А больше чем с 20?» Выявляются несколько лучших.

Имя-цвет, имя-ассоциация

Все находятся в общем круге. Каждый по очереди должен назвать свое имя и цвет (образ: предмет, животное, растение), на который, по его мнению, он похож, и обосновать свою похожесть (перечислить сходные качества).

Одеяло

Делим всех на две команды. Команды встают в две колонны друг напротив друга и между ними одеяло. Когда одеяло опускается нужно сказать имя стоящего перед собой. Тот, кто назвал имя позже уходит в другую команду.

Отыщи пару

Делим всех на пары и предлагаем хорошо изучить свою пару и запомнить. Затем завязываем глаза и предлагаем найти свою пару.

Водяной

Все встают в круг, один человек заходит внутрь круга с закрытыми глазами. Все говорят: - Дедушка-водяной, что сидишь под водой, выгляни на минутку на одну минутку. Водяной подходит к кому-то и должен угадать, кто это. Если угадал меняются местами.

Рулончик

Всем раздаются листочки и предлагаем ребятам разорвать их на части. Количество частей ребята определяют сами. Затем рассказывают о себе столько предложений, сколько у них получилось частей.

Давайте познакомимся

Все играющим предлагают найти себе тезку по имени и объединиться в группы. Те, у кого редкие имена, объединяются в группу «Ассорти». Каждая группа получает задание творчески представить свое имя.

Эстафета знакомств

Игра проводится по принципу эстафеты. Устанавливается определенная дистанция, в конце которой ставятся стулья (сколько команд - столько и стульев). По команде «Старт» первый игрок бежит до стула, садится на него, встает со стула и подпрыгнув вверх громко выкрикивает свое имя, снова садится, встает и, вновь подпрыгнув, выкрикивает свою фамилию, приземлившись, бежит к своей команде и передает эстафету.

Платочек

Все играющие становятся в круг. За кругом находится водящий, у него в руках «платок». Двигаясь вокруг, водящий машет платком между любыми двумя участниками. Те, между кем оказался платок, бегут в разные стороны, по внешней стороне круга, встретившись на полпути, бегущие пожимают друг другу руки, громко здороваются и произносят свои имена, после чего продолжают движение в том же направлении что и до встречи. Тот, кто первым добежит до водящего и успеет взять платок, становится новым водящим, старый водящий занимает место в кругу.

Интервью

Участникам игры предлагается выбрать из всех присутствующих того человека, с которым они меньше всего знакомы. Разбившись таким образом на пары, можно приступать к игре. За определенное время, необходимо узнать, как можно больше информации. Затем по очереди каждая пара рассказывает все, что узнали друг о друге, от лица собеседника.

Граница

Цель игры - получить как можно больше информации о ребятах. Ход игры: чертится (определяется) граница, вожатый предлагает перейти на одну сторону тем, кто объединен каким-то общим признаком. Вожатый устанавливает простые критерии объединения, например, вожатый предлагает перейти на другую сторону границы тем:

- кто любит мороженное;
- у кого есть дома собака (кошка);

- кто любит смотреть мультики и т.д.

В то же время, в ходе игры, вожатый может выяснить:

- кто любит петь;
- кто любит танцевать;
- кому сколько лет;
- кто первый раз в лагере.

и множество другой полезной информации, задавая эти вопросы вперемешку с теми простыми, которые написаны выше. Вопросы задаются вперемешку для того чтобы ребята не задумывались надолго.

Назовись

Все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начиная игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом своё имя. После броска он опускает руки. После того, как мяч обойдёт всех, и все опустят руки, игра начинается по второму кругу. Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, и снова называет своё имя. Третий раунд этой игры несколько изменён. Опять же все стоят в кругу с вытянутыми руками, но теперь участник, бросавший мяч должен назвать своё имя, поймавший мяч проделывает то же самое и т.д.

Из пункта А в пункт Б

Цель ведущего: сделать определенное количество шагов, пройти расстояние. Цель группы – задержать его (расстояние определяется произвольно, например, от лавочки до лавочки). Ведущий будет стоять на месте до тех пор, пока группа будет задавать ему вопросы (любые, относительно его самого).

А я еду, а я тоже, а я заяц...

Играющие садятся на стулья, образуя круг, в котором один стул пустой. Сидящий слева садится на него со словами: «А я еду», следующий – на его место: «А я тоже», третий: «А я – заяц», четвертый – «А я с ...» (произносит имя присутствующего, который пересаживается на пустой стул). Игра возобновляется с того места, где стоит пустой стул.

Поход

Участники встают в круг. Начинает игру первый участник, называя своё имя и предмет, который он берёт с собой в поход. Ведущий начинает: «Меня зовут Катя, я беру с собой калачи». Всем участникам необходимо догадаться о том, что предмет должен начинаться с той же буквы, с какой и имя. Кто догадался, того ведущий берёт в поход. И так до тех пор, пока все не скажут правильно.

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.

Алфавит

Вожатый называет одну из букв алфавита. Те, чье имя начинается на эту букву, встает и представляется. Вожатый перечисляет разные буквы до тех пор, пока не будут представлены все участники. В ходе игры может оказаться, что некоторые участники представятся два-три раза.

Перепись населения

Игра проходит, как эстафета. Участники бегут с одной стороны комнаты в другую, где приготовлен лист бумаги и маркер. Добежавший записывает имя любого участника своей команды (кроме себя и уже записанных) и, взяв маркер, бежит обратно, передает его другому участнику, и так продолжается до тех пор, пока последний не завершит список. Очень забавно смотреть, как последний участник усиленно вспоминает, чье имя еще не записано.

Совпадение

Каждому даётся ручка и лист бумаги, на котором участники игру будут писать ответы на вопросы: «Любимое имя, животное, растение, кино и т.д. и т.п.» Затем даётся задание найти в группе человека, с которым больше всего совпадений.

Рисуем лицо

Все участники пробуют нарисовать портрет любого из сидящих рядом. Затем листочки пускают по кругу, каждый на обратной стороне пишет, кого он узнал в этом портрете. Когда листочки по кругу вернутся к автору, он считает количество правильно угадавших нарисованного человека. Побеждает самый хороший художник.

Наш портрет

Раздать детям карточки с написанными на них чертами характера, качествами, различными характеристиками, например, решительный, добрый, любит путешествовать и т.д. По очереди дети читают их, и если то или иное качество, написанное на карточке, совпадает с качеством (чертой характера) ребёнка, он кладёт карточку в блок «ДА», если не совпадает – в блок «НЕТ». («ДА» и «НЕТ» можно просто написать на отдельных больших листах и положить в центр круга). У одного ребёнка может быть по несколько карточек. После прочтения и распределения всех карточек можно составить общий портрет отряда, он в блоке «ДА». По блоку «НЕТ» можно обсудить, что не свойственно отряду. Можно на большом листе бумаги изобразить этот общий портрет и повесить его на стену, подписав «Мы».

Кого нет?

После представления каждого гасится свет, и один человек покидает помещение. Оставшиеся должны угадать, кого нет, и назвать его имя.

Руки вверх

Все в кругу, взявшись за руки. Один человек называет свое имя и поднимает правую руку и т.д. Когда очередь снова дойдет до него, он называет своего левого соседа, себя и правого и опускает руку и т.д.

Таня, Таня, Танечка

Ребята стоят в кругу. Первый участник говорит свое имя, подпрыгивает и хлопает в ладоши один раз; второй – то же самое; третий – называет себя в уменьшительно-ласкательной форме, подпрыгивает и хлопает два раза. Так делает каждый третий.

Имя-движение

Участники стоят в кругу. Каждый по очереди делает шаг в круг, называет свое имя и показывает любое движение. Если в отряде есть еще ребята с таким именем, они тоже выходят в круг и делают свои движения. А все стоящие в кругу громко скандируют это имя.

Часы

Место проведения: в просторном помещении.

Материалы: листы бумаги с изображением больших часов на каждого члена группы, ручки, 14 тем разговора, заготовленных заранее.

Ведущий раздает каждому участнику часы. Дается несколько минут, чтобы все назначили друг другу встречи на определенное время и записали имя своего товарища напротив определенного времени. Нельзя встречаться с одним человеком 2 раза.

Все показывают часы с заполненными делениями.

Вожатый объявляет: «Сейчас час дня и в час дня мы говорим о том, какую музыку мы любим. У вас есть 3 минуты». Ребята находят человека, с которым у них назначена встреча на час и болтают с ним о музыке.

«А теперь 2 часа. И мы говорим о том, как вчера мы собирались в лагерь и что нам сказали родные на прощанье», и т.д.

Падающий листок

Играющие стоят в кругу лицом внутрь. Водящий, находящийся в центре круга, поднимает вверх руку с листом бумаги формата А4 и, назвав чье-нибудь имя, отпускает его. Задача того, кого назвали добежать до листка и поймать его, пока тот не приземлился на пол. Если попытка не удалась, прежний водящий остается и пытается передать листок снова, но другому игроку, иначе водящим становится тот, кто ловит листок. Если игра проводится на старшем возрасте, то обычно каждый новый водящий еще и делит лист пополам, и так он постепенно уменьшается.

Здравствуй, это я

Играющие совершают броуновское движение (то есть хаотично болтаются по ограниченному пространству). Если двое из них сталкиваются, то один говорит:

«Здравствуй, это я, меня зовут ...» и называет себя, второй говорит то же самое про себя. Затем они жмут друг другу руки или обнимаются (это как пойдет), и продолжают движение.

Ветер дует в сторону

Играющие становятся в круг. Ведущий говорит: «Ветер дует в сторону...» (пр. того у кого есть брат) – те играющие, к которым относится высказывание ведущего (те у кого есть братья) – должны встать в круг.

Клубочек

Играющие становятся в круг. Клубочек перебрасывается от одного играющего другому, сообщая своё имя и увлечение. После того как клубочек полностью разматывается (не останется играющих без нитки) – клубочек сматывают, по средствам называния имени и увлечения того, от кого пришла нить клубочка. Тот от кого начал разматываться клубочек должен назвать имя и увлечение последнего, кому пришла нить. О правилах сматывания клубочка заранее сообщать нельзя.

Счет

Участники сидят на стульях в полукруге, рассчитываются по порядку. Ведущий называет числа, чье число назвал, тот встает и громко кричит свое имя. Темп игры ускоряется.

Клубочек

Играющие становятся в круг. Клубочек перебрасывается от одного играющего другому, сообщая своё имя и увлечение. После того как клубочек полностью разматывается (не останется играющих без нитки) – клубочек сматывают, по средствам называния имени и увлечения того, от кого пришла нить клубочка. Тот от кого начал разматываться клубочек должен назвать имя и увлечение последнего, кому пришла нить. О правилах сматывания клубочка заранее сообщать нельзя.

Запомни внешность

Играют 4-15 человек. Выбирается пара игроков. Предварительно изучив внешность друг друга, они становятся спина к спине. Все остальные начинают каждому из них по очереди задавать вопросы о внешности напарника. Например: сколько пуговиц у твоего напарника на кофте? Какого цвета шнурки на ботинках? и т.д. Из этой пары проигрывает тот, кто быстрее даст 3 неправильных ответа.

Рукопожатие

Играющие обмениваются своими именами, путем рукопожатия, задача каждого вернуть себе свое имя.

Это я

Игроки становятся в круг. Ведущий, стоящий в центре, называет два имени (одно женское, второе мужское). Игроки, чьи имена назвали, кричат: «Это Я» и меняются местами. Задача ведущего: занять освободившееся место. Тот, кто не успел занять свободное место, становится ведущим. Если из двух названных имен есть только один человек с таким именем, он кричит «Это Я» и остается на месте.

Правда или ложь?

Все садятся по кругу: у каждого должны быть наготове бумага и карандаш. Участники пишут три предложения, относящиеся лично к ним. Из этих трех фраз две должны быть правдивыми, а одна - нет. Один за другим каждый участник зачитывает свои фразы, все остальные пытаются понять, что из сказанного соответствует действительности, а что - нет. При этом все мнения должны обосновываться.

Игры-ледоколы (игры на снятие эмоционального напряжения)

Тише-громче

Ребята садятся в круг, водящий выходит из круга и отворачивается спиной. У кого-нибудь из членов группы спрятан какой-нибудь предмет. Задача водящего - найти человека, у которого спрятан предмет. Как только он заходит в круг, все начинают петь какую-то песню и тем громче, чем ближе водящий к спрятанному. Соответственно, песня поётся тише, если водящий отдаляется от этого человека. Когда предмет найден, водящий меняется, если нет, то игра продолжается.

Сторож

Ребята садятся на стульях так, чтобы был образован круг. Позади каждого сидящего на стуле должен стоять игрок, и один стул должен быть свободным. Игрок, стоящий за ним, должен незаметно подмигнуть любому из сидящих в кругу. Все сидящие участники должны смотреть на игрока со свободным стулом. Сидящий участник, увидев, что ему подмигнули, должен быстро занять свободное место. Функции игроков, стоящих сзади сидящих, заключаются в том, чтобы не пропускать своих подопечных к свободным местам. Для этого им стоит только положить руку на плечо сидящему. Если «сторож» не выпустил «беглеца», они меняются местами.

Рыбы, птицы, звери

Участники становятся в круг, в центр которого встаёт водящий. Водящий закрывает глаза и начинает вращаться вокруг своей оси, вытянув вперёд правую руку и повторяя слова: «Рыбы, птицы, звери». Затем он останавливается и говорит любое из этих трёх слов, показывая рукой на кого-то из участников. Тот, на кого показали, должен быстро сказать название птицы, рыбы или зверя, в зависимости от того, что было названо водящим. Водящий считает до трёх, и если за это время стоящий в кругу не успел ничего сказать или сказал не то, что нужно, выходит из игры. Названия рыб, птиц, зверей не должны повторяться. Выигрывают самые внимательные и знающие наибольшее количество названий животных.

Остров

Группе сообщается, что они оказались на необитаемом острове. Вдруг на горизонте они увидели корабль. Это их последний шанс, поэтому нужно постараться любым способом привлечь к себе внимание. После этого можно спросить у группы - кто кого заметил. Этот человек погибает палец, а потом смотрят, у кого пальцев больше.

Луноходик

Играющие стоят в круге, внутри которого, встав на четвереньки, перемещается галящий со словами «я Луноходик один, я Луноходик один». Он изображает луноход, для этого приседает на корточки, вытягивает руку - антенну. Задача галящего - вывести из состояния замкнутости окружающих. Если его действия вызывают у игрока улыбку, то улыбнувшийся пристраивается к галящему в качестве Луноходика номер два. Игра продолжается до тех пор, пока большинство играющих не станут Луноходиками.

Дотронься до...

По команде ведущего необходимо дотронуться до какого-либо цвета, материала (дерево, железо, кожа и др.) или до чего-то ещё (может быть до кого-то в отряде). Касаться нужно непременно на ком-то или чем-то, на себе дотрагиваться нельзя.

Где нос, где ухо

Играющие становятся в круг. Водящий идет по кругу и останавливается перед кем-либо из ребят. Он должен дотронуться до какой-либо части тела и называть при этом другую, например, дотронуться до своего уха и сказать: «Это мой нос». Играющий должен немедленно показать на свой нос и сказать: «Это мое ухо». Если он ответит неправильно, сменяет ведущего.

Держи свою мелодию

Каждый должен вспомнить песню, слова и мотив которой хорошо знает. Каждый будет петь свою песню кроме ведущего. По одинарному хлопку ведущего все начинают петь, но только мысленно, про себя. Когда ведущий хлопает два раза подряд, все поют вслух, как можно громче. Старайтесь удержать мелодию и не перепутать слова, несмотря на звуковые помехи. Когда ведущий хлопает вновь один раз, переходите беззвучное пение, когда хлопнет два раза — опять пойте вслух. Победит тот, кому удастся допеть свою песню до конца, ни разу не сбившись. Тот, кто сбился, исказил мелодию, ритм или перепутал его, выбывает из игры и прекращает петь. Ведущий следит за этим. В награду победителю предоставляет возможность после завершения игры спеть один любой куплет любимой песни от начала до конца без помех.

Игры на взаимодействие

Японские салки

Водящий преследует остальных играющих, и, если коснется кого-то, тот начинает водить. Но новому водящему труднее: он должен бежать, держась рукой той части тела, которой коснулся осаливший его, будь то рука, голова, плечо, поясница, колено или локоть. Так он должен догнать и осалить кого-либо. Если играющих много, выбирают двух или даже трех водящих.

Заяц без логова

Дети стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это «домики» или «логово зайца». Выбираются двое водящих – «заяц» и «охотник». Заяц должен убежать от охотника, при этом он может спрятаться в домик, т.е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится «зайцем» и убегает от охотника. Если охотник догонит зайца, то они меняются ролями.

Коленочки

Группа садится в тесный круг, сдвинув стулья ближе друг к другу. Каждый участник кладет руки на коленки соседям. Правая рука оказывается на левой коленке соседа справа. На собственных коленках у каждого участника оказываются руки его соседей по кругу. На левой коленке – правая рука соседа слева, а на правой – левая рука соседа справа. Игра заключается в том, чтобы руки хлопали по коленкам последовательно, не обгоняя друг друга. Нужно внимательно следить, когда очередь дойдет до собственной руки, а не до собственной коленки. Игра требует постоянной сосредоточенности. Как только сосредоточенность падает, участник ошибается. Тот, кто ошибся, убирает руку которой была совершена ошибка. **Усложнение задания:** любой участник, когда очередь сделать хлопок доходит до одной из его рук, вправе поменять направление движения хлопков. Для этого ему необходимо хлопнуть своей рукой по коленке, на которой эта рука лежит, дважды; выбывшие из игры члены группы переходят в центр круга, где образуют свой внутренний круг и продолжают играть.

Колдуны

Играющие встают в круг с закрытыми глазами, после чего ведущий, дотронувшись до плеча, назначает двух-трех из них колдунами. Затем все открывают глаза и начинают совершать хаотичное движение, пожимая друг другу руки. Каждый из колдунов может (но не обязан!) при рукопожатии заколдовать играющего, которому он пожимает руку, незаметно почесав его ладонь. Заколдованный, совершив еще два рукопожатия с кем-нибудь, уходит в угол для заколдованных (выходит из игры). Задача играющих-неколдунов, приглядываясь друг к другу, всех колдунов разоблачить, задача тех, в свою очередь, заколдовать всех.

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 садится, квадрат прыгает.

Лавота

Дружно танцуем мы тра, та, та, тра, та, та

Танец веселый наш, танец Лавота, хей!

Все участники игры проговаривают слова и движутся по кругу в одну сторону, а потом, повторяя их, идут в другую сторону. Первый раз все держатся за руки потом за локти, коленки, щиколотку, уши, нос, волосы и так далее.

Телеграмма

Играющие стоят в кругу, взявшись за руки. В центре стоит водящий. Он должен «перехватить» телеграмму, т.е. увидеть, кто пожимает руки. Если он это замечает, то встает в общий круг, а попавшийся становится водящим. Если телеграмма доходит до получателя, он говорит: «Получил» и сам отправляет телеграмму кому-то.

Себе – соседу

Играющие стоят в кругу, их руки вытянуты. В центре водящий. Одна рука неподвижна, другой играющие передают монетку в любую сторону по кругу, кладя ее на

ладонь соседа. Но все одновременно делают характерное движение другой рукой, имитируя или не имитируя передачу монеты, со словами «себе – соседу».

Боб – Доб

Все усаживаются за длинным столом. С одной стороны стола водящий. Кому-нибудь дают монетку или другой мелкий предмет. Держа руки под столом, незаметно передают монетку друг другу. Внезапно водящий кричит: «Бобчинский, Добчинский руки на стол!». Все должны немедленно положить руки на стол, ладонями вниз. В том числе и тот, у кого в руке в этот момент окажется монета. Водящий пытается угадать, у кого монета (по звуку, положению руки и т. д.). По его приказу руку надо поднять. Если водящий ошибся, игра повторяется, если угадал, тот, у кого оказалась монета, становится водящим, а водящий садится со всеми за стол.

Птицы, блохи, пауки

Группа делится на две команды. Каждая команда в тайне от другой решает, кем она будет – «птицами, пауками или блохами». Две команды встают в линейку, в центре зала, лицом друг к другу. По команде показывают друг другу жест, обозначающий выбранное животное. Пауки убегают от птиц, блохи от пауков, птицы от блох. Тот, кто не успел добежать до противоположной стены, переходит в другую команду.

Автобус

Все встают в маленький круг, начерченный на земле. Это салон автобуса. На кругу две метки (вход и выход из салона). Задача каждого попробовать пробраться от входа к выходу. Куратор группы может еще играть роль кондуктора, то есть проверять в этой плотно стоящей группе билеты. Главное, чтобы не один участник не «выпал» из автобуса.

Перестройка

Участники встают в круг. Им предлагается, не расцепляя рук, построить квадрат, затем треугольник и т.д.

Глухой телефон

Можно передавать не только слово, но и воображаемый предмет.

Куда-куда

Все ребята встают в круг, в середине ведущий. Каждый ребенок имеет свой порядковый номер. Ведущий называет два любых номера, обладатели названных номеров хлопают себя по коленкам со словами «куда-куда» и меняются местами. Ведущий пытается занять освободившиеся места. Оставшийся в центре становится водящим.

Дракончики

Все игроки образуют круг. Участники держат руки ладонями вверх, левой рукой поддерживая руку соседа справа. Каждый участник по очереди по одному слову произносит: «Летели дракончики, ели пончики. Сколько пончиков съели дракончики?» Игрок, которому не хватило слов, называет любое число, например, 10, (число больше 15 лучше не называть, т.к. игра затягивается) и все игроки, стоящие за ним, начинают по очереди громко считать: «один, два, три,..., десять». Произнося число, нужно хлопнуть левой ладонью по левой ладошке своего правого соседа. Задача участника, который говорит последнее число, в нашем случае 10 – быстро хлопнуть по руке следующего игрока, чтобы попасть ему по ладони. Но этот участник, старается одернуть руку, чтобы предыдущий игрок ударил себя по своей руке.

Месим – месим тесто

Все встают в круг и дружно повторяют слова: «Месим – месим тесто (3 раза) и все как модно плотнее садятся в круг. На слова: «Раздувайся пузырь да не лопайся» расходятся как можно шире. Два человека, чей узел порвался, становятся в центре и их месят. Эти два человека имеют право пытаться разорвать круг.

Апельсин

Передать апельсин подбородком по кругу не касаясь руками, спичечный коробок на носу, передать без помощи рук.

Узел

Выводят одного или нескольких участников в другую комнату, остальные становятся в круг, берутся за руки и начинают «перепутываться», т. е. перешагивать через руки, проходить под руками, перекручиваться и т. д. Главное условие - нельзя расцеплять руки, иначе может ничего не получиться. Когда из участников игры образуется большой узел, начинается самое

интересное - приглашают водящего, он распутывает этот узел (в итоге должен получиться круг, в котором все держатся за руки). Здесь также действует основной принцип соблюдения сцепления рук!

Поздороваться носами

За 1 минуту поздороваться с как можно большим количеством человек. Здраваться можно руками, носами, коленками, губками и т.д.

Мяу! Гав!

Каждый участник получает карточку с названием животного. Игроки закрывают глаза. Каждому животному необходимо найти своих сородичей по их голосам. Лягушки кричат: «Ква-ква!» Ослики кричат: «Иа-иа!». Коровы кричат «Мууу!», козы «Мее!», кошки «Мяу-мяу!» и т.д. По команде ведущего найти сородича по голосу. Задание: каждому виду собраться как можно быстрее.

Эволюция

Амёбы – рыбы-быбы – обезьяны – люди.

Играем камень-ножницы-бумага. Когда вы стали людьми, то отходите в сторону и наблюдаете за всем карнавалом.

Определи наощупь

Группа стоит в кругу. Нужно пройти и определить, у кого самые теплые руки (носы, уши...).

Молекулы

Группа хаотично передвигается по помещению. Ведущий кричит «Объединяемся в группы по 3 (4,5 и т.д.) человек». Остальные должны быстро объединиться, как было сказано, и крепко обняться в группах. Если после этого в играх нужно несколько микрогрупп, то можно назвать сразу нужное число.

Путаница

Выбирается ведущий – бабка, который выходит из комнаты. Остальные участники, взявшись за руки, образуют круг. Затем, не расцепляя рук, запутываются. Как только запутались, зовут бабку: «Бабка, нитки рвутся!» Задача бабки – распутать нитки, не порвав их при этом.

Колдуны в деревне

Отряд делится на колдунов и жителей деревни. Колдуны могут заколдовывать жителей каким-либо движением (положив руку на плечо, обняв и т.д.). Заколдованный замирает и не двигается, пока его не расколдуют. Расколдовывать может другой житель, крепко обняв. Таким образом, задача колдунов «заморозить» всю деревню, а задача жителей – помешать этому.

Путанка

Проведение: все становятся в тесный круг. Правую руку выставляют вперед, левой берутся за правую руку соседа напротив. Нельзя брать за одну руку вдвоем, втроем, нельзя брать за руку рядом стоящего соседа. Затем общими усилиями необходимо распутаться. В результате распутывания должен получиться круг.

Гражданская оборона

Игра заключается в следующем: все участники прогуливаются по комнате, и кто-то из них выкрикивает фразу, сообщающую об опасности. Фраза имеет следующее строение: «Внимание! На нас напали пещерные львы!» (или хулиганы, или Римские легионы, или вирусы гриппа, или маленькие зеленые человечки и т.д.). После сигнала опасности участники тренинга должны немедленно собраться в тесную группу, спрятав слабых (это, конечно же, женщины!) в середину, а затем хором произнести фразу: «Дадим отпор...» (маленьким зеленым человечкам, угрызениям совести, зевоте и т. д., в зависимости от прозвучавшего сигнала тревоги). Потом группа опять разбредается по комнате, и игра повторяется. Для успешного проведения этой игры необходимо, чтобы фразы произносились именно так, как сказано в инструкции, и при этом с совершенно серьезным видом.

Гусеница

Команда становится друг за другом в колонну, держа соседа впереди за талию. После этих приготовлений, ведущий объясняет, что команда - это гусеница, и теперь не может разрываться. Гусеница должна, например, показать как она спит; как ест; как умывается; как делает зарядку; все, что придет в голову.

Биг-мак

Организуем 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.

Рука к руке

В игре принимают участие нечетное количество участников. Игра проходит при выключенном свете. Водящий произносит: «Все меняются местами. Рука к руке». Все участники игры, включая ведущего, ищут себе пару и берутся рука к руке. Тот, кто не успел найти себе пару, становится ведущим и продолжает игру: «Нос к носу...» «Плечо к плечу».. «Ухо к уху»... и т.д.

Фиксация

Все играющие встают в круг. Каждый участник выбирает любого человека, стоящего в кругу, себе в пару, никому об этом не говоря. Вожатый объясняет, что каждый должен сделать 15 шагов (не больше и не меньше) так, чтобы подойти к намеченному человеку и зафиксировать какую-либо заранее придуманную фигуру в паре с этим человеком. Вожатый громко вслух считает до 15, на каждый счет делается один шаг.

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 берет левую руку спрашиваемого через ноги. В случае отрицательного ответа звучит фраза: «А придется!», идет сцепление. Таким образом, с каждым разом всё больше и больше увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

Игры подвижные

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.

Шишки, желуди, орехи

Группа разбивается на тройки. Они встают в колонки по трое, лицом в круг. Первые в колонке – “шишки”, за ними – “желуди”, за ними “орехи”. Ведущий, стоя в центре, называет один из предметов и все названные должны себе найти место впереди любой другой тройки, ведущий в том числе. Все участники получают новые названия соответственно положению в тройках. Тот, кому не хватило места становится ведущим.

Третий лишний

Все становятся в круг по парам, в затылок друг другу. Двое водящих: один убегает, второй – догоняет. Убегающий может встать третьим сзади к одной из пар, тогда стоящий впереди должен убегать. Задача убегающего осалить убегающего игрока, тогда они меняются ролями.

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.

Голова – хвост

Играющие становятся в затылок друг к другу и обхватываются за пояс впереди стоящих. Первый в цепи изображает Голову, последний хвост. В игре Голова стремится поймать хвост. Все участники, стоящие между Головой и хвостом, делятся пополам. Та половина, которая ближе к Голове, помогает Голове, а та, что ближе к хвосту, помогает хвосту. Игра продолжается, пока Голова поймает хвост. Потом можно сменить Голову и хвост.

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 игру. Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки – «ворота». Задача «кошки» догнать «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. Вариант - играющие стоят в колоннах.

Конь вороной

Участники игры выбирают ведущего. Задача ведущего - «запятнать» всех игроков. Для этого все участники разбегаются в разные стороны, а ведущий, догоняя, легким прикосновением касается плеч игроков. Тот, кого «запятнали», замирает на месте, разводит руки в стороны и кричит: «Расколдуйте меня, вороного коня!». «Распятнать» своих друзей можно только горячим объятием. Итак, задача ведущего - «запятнать» всех игроков, задача игроков - выручать друг друга.

Игры спокойные

Крокодил

Игроки делятся на 2 команды, одна из которых загадывает слово (существительное, явление или фразу, или др.). Из другой команды выбирается человек, которому говорят загаданное слово. Этот игрок, используя мимику и жесты (без слов) должен объяснить своей команде слово. Отгадав слово, команды меняются местами.

Контакт

Один из игроков загадывает слово и говорит на какую букву оно начинается. Все остальные должны разгадать слово. Например, ведущий говорит, что слово начинается с буквы «л». Для того, чтобы ведущий открыл вторую букву, необходимо подобрать слово на букву «л» и дать ему небольшую характеристику. Например, кто-то из игроков говорит: «Это есть ночью на небе». Кто догадался, говорит «контакт» и вместе с игроком, который давал характеристику, считают до 10 и называют слово. Если слова оказались разными, тогда игроки продолжают подбирать слова на букву «л». Если слова совпали, тогда ведущий называет следующую букву, например, буква «а» и тогда образуется слог «ла». Теперь начинают подбирать слова на этот слог, давать характеристику им, считать до 10 и т. д. Ведущий тоже может отгадывать слова, которые участники характеризуют. Если он отгадает, тогда придётся подбирать новые слова. В этой игре ведущему важно, чтобы его слово как можно дольше не смогли разгадать.

Сломанный телефон

Все садятся друг за другом. Ведущий называет шепотом на ухо слово первому игроку. Первый передает второму и так далее. Когда слово передано, его называют по порядку все игроки. Кто первым передал слово ведущего неправильно садится в конец цепочки и игра продолжается.

Игры-шутки (для детей 12 лет)

Верблюд

Играющие встают в круг и кладут руки друг другу на плечи. Вожатый говорит, что сейчас каждому на ухо скажет название какого-то животного, а потом встанет в центр и будет произносить названия, и чье животное будет названо, должен поджать ноги и повиснуть на соседях. Вожатый подходит к каждому и говорит: «Верблюды». Это надо делать очень аккуратно, чтобы другие не слышали, что говорится соседу. Затем вожатый встает в центр и говорит: «Слушайте внимательно! Сейчас я буду называть животных. Возможно, что некоторых я вообще не называл, так что точно помните свое животное. Итак: Кошка! Лошадь! Верблюды!!!».

Любвнный рассказ

Двух желающих - парня и девушку - уводят за пределы слышимости. Вожатый говорит, что они сейчас придумают собственную историю любви. По возвращении водящего будут задавать вопросы, если в последнем слове их вопроса последняя буква - гласная, то круг отвечает: «да!» а если - согласная, то – «нет!». В случае, если слово оканчивается мягкими знаками, то круг говорит: «не знаем» и «неважно», по выбору. Водящим дается инструкция: "Мы тут без вас придумали любовную историю. Вы должны ее узнать, задавая вопросы, которые предусматривали бы лишь однозначные ответы: «да», «нет», «не знаем». Что вы поймете, потом расскажете. Если водящие растерялись, нужно им чуть помочь. В конце концов вожатый благодарит водящих за то, что они рассказали всем свою «чудесную любовную историю».

Палата номер 6

Двух желающих выводят за пределы слышимости. Вожатый говорит, что все - пациенты-психи из палаты номер 6. Вышедшие – доктора - должны определить синдром нашей болезни. Они, проходя по кругу, будут задавать по одному вопросу. Но отвечать на вопрос, который был задан игроку, должен тот, кто сидит от него через одного человека, то есть четвертый в круге отвечает на вопрос, заданный второму, пятый - третьему и т.д. Первые двое отвечают: «Сам дурак» или что-то в этом духе. Когда входят «доктора», во-первых, говорят, что они - врачи, а вокруг - больные из палаты №6. Объясняют, что им нужно задавать по одному вопросу, чтобы понять синдром болезни: сдвиги по фазе в левую сторону на два такта.

Гаражи

На любую поверхность высыпается несколько (6-10) карандашей (фломастеров, ручек и т. п.) и спрашивается: «Сколько гаражей?». Ответ: сколько пальцев показывает на руке ведущий, столько и гаражей.

Семейка Адамс

Из комнаты удаляются участники, которые не знают эту игру. Заходит первый. Ведущий ему говорит: «Здравствуй, мы семейка Адамс. Хочешь к нам в семью? Тогда сделай так, чтобы мы тебе похлопали». После этого ведущий замолкает и наблюдают за игроком. Задача семейки повторять всё, что делает и говорит игрок. Вошедший должен догадаться об этом и просто самому похлопать в ладоши.

Игры народов мира

Карельская игра «Я есть (Олента)»

Игра проводится на площадке длиной 50-60 м и шириной не более 10 м. Игроки делятся на две равные команды и с помощью жребия определяют, какая из них будет выходить первой. На середине площадки обозначаются 2 линии, с расстоянием 2 – 3 метра, за которыми друг против друга выстраиваются команды в шеренги. Игра начинается с того, что игроки убегающей команды вместе хлопают в ладоши, быстро поворачиваются и устремляются к своему краю площадки. Водящая команда устремляется за ними, стараясь коснуться любого убегающего, прежде чем тот пересечёт свою линию. Тот игрок, которого задела, должен громко произнести: «Олента!» («Я есть!»). После чего он и вся его команда разворачиваются и принимаются ловить игроков водящей команды, стремящихся убежать за черту в конце своей площадки. Игра продолжается до тех пор, пока одной из команд не удастся в полном составе убежать за черту. Затем водит другая команда.

Татарская игра «Продаем цветы (Чулмак цены)»

Играющие (продавцы) образуют круг, водящий - за кругом. Водящий, подходя к одному из «продавцов», начинает вести торг:

- Эй, дружок, продай цветок.
- Покупай...
- Сколько дать тебе рублей?

«Продавец» называет цифру не больше 3. После этого водящий касается рукой хозяина цветка столько раз, за сколько «продавец» согласился продать цветок; затем и водящий, и «продавец» оббегают круг навстречу друг другу соответствующее количество раз. Кто быстрее добежит до свободного места, становится «продавцом», а игрок, оставшийся без места, - водящим.

Туркменская игра «Держи за хвост (Чуйрук тутды)»

Игра требует распределения ролей: водящий – «волк», все остальные игроки – «овцы». Водящий находится в центре круга, который образуют «овцы». «Волк» притворяется спящим, «овцы», двигаясь по кругу, поют какую-нибудь песню. Постепенно «овцы» медленно начинают сходить к центру, стремясь дотронуться до «волка». «Волк» же, неожиданно вскочив, принимается ловить «овец». Важно помнить, что водящий может начать игру только после того, как одна из «овец» дотронется до него. Пойманная «овца» становится «волком», и игра продолжается тем же образом.

Грузинская игра «Сахребоба»

У каждого игрока в руках сахре (тонкие палки диаметром 1 см, длиной 70 – 80 см.) Играющие раскладывают их на земле с интервалом 50 см. Чем больше участников, тем длиннее ряд палок, тем сложнее и интереснее игра. В начале и в конце ряда кладут плоские камни. Они являются своеобразным местом для отдыха, на который отводится не более 1 мин.

Варианты заданий:

1. Участники игры должны по очереди, прыгая на одной ноге, обойти змейкой все палки. (Задание может выполняться трижды).
2. Игроки должны перепрыгнуть через все палки, ставя стопы перпендикулярно им. Возвращаясь обратно, следует ставить стопы параллельно палкам.

По ходу игры могут придумываться новые задания с новым расположением палок. При этом новые правила обязательны для всех. Выигрывает тот, кто выполнит все упражнения без ошибок. Оступившийся выбывает из игры.

Якутская игра «Булчута» («Охотники»)

Игра проводится на местности с чётко обозначенными границами. Из числа играющих выбирается четное количество «охотников» («булчут»), например, на 20 участников 8 «охотников».

Игра может быть организована по-разному. В одном случае, «охотники» разбиваются по парам и образуют «аркан», берясь за руки. С помощью «аркана» «охотники» могут поймать любого игрока. К кому пойманный игрок стоит лицом, с тем он и образует новый «аркан». Задача каждого игрока – как можно быстрее освободиться из «аркана» или вообще ни разу не побывать в роли «охотника».

В другом случае, каждый пойманный игрок становится «охотником», таким образом, «арканы» постепенно увеличиваются. Игра заканчивается, когда последний игрок становится «охотником».

Внимание! В течение игры запрещается выбегать за границы поля, ловить можно и «охотников».

Хакасская игра «Ала хуча» («Пестрый баран»)

Все играющие становятся парами, берутся за руки, выстраиваются в колонну. Впереди колонны находится «ала хуча» или «сторож». Он смотрит вперед и держит за руки первую пару. В это время последняя пара разделяется и бежит вперед. «Ала хуча» должен успеть их схватить, пока они его не обогнали. Если он не поймает бегущих, то они становятся впереди его. Если же он кого-нибудь схватил, то оставшийся без пары игрок занимает его место.

Узбекская игра «Чай-чай!»

Все играющие располагаются на площадке (10х12м), обведенной чертой. Водящий кричит: «Чай-чай!» - и, подняв руку, бежит по площадке. Остальные игроки должны догнать его и коснуться рукой. Игрок, которому удалось коснуться, становится «заводилой». Он тоже, закричав: «Чай-чай!» - подняв руку, бежит по площадке. Игра возобновляется. Тот игрок, которому удастся долгое время оставаться непойманным, считается победителем.

Правила игры: играющие не должны выходить за пределы площадки; нарушившие правила не принимают участия в игре в течение одного её повторения.

Белорусская игра «Ленок»

На земле рисуют кружки – гнезда, которых по количеству на одно меньше, чем игроков. Все становятся в круг, берутся за руки. Ведущий в кругу делает различные движения, все повторяют их. По команде «Сажай лен!» игроки занимают гнезда, тот, кто не успел занять гнездо, считается «посаженным»: его «сажают» в гнездо до конца игры. Затем на земле убирают одно гнездо, и игра продолжается. Победит тот, кто займет последнее свободное место.

Осетинская игра «Чепенá»

Выбирают ведущего (чепена). Он начинает игру словами:

-Левой ногой, чепена! (Подпрыгивает на левой ноге влево)

Гой,гой,чепена! (Отзываются дети и повторяют движения ведущего)

Правой ногой, чепена! (Подпрыгивает на правой ноге вправо)

Гой,гой,чепена!(Дети повторяют то же)

Пойдем вперед, чепена! (Идет вперед, подняв руки)

Гой,гой, чепена! (Дети идут мелкими шагами вперед, подняв вверх руки)

Пойдем назад, чепена! (Мелкими шагами идет назад с опущенными руками)

Гой,гой,чепена! (Дети повторяют то же)

Все мы спляшем, чепена! (Начинается танец)

Кругом, кругом,чепена! (Дети начинают круговой танец под осетинскую музыку)

Внимание! Темп игры должен постоянно увеличиваться.

Латышская игра «Решето»

Играющие становятся в ряд. Один из участников игры остается вне ряда – он решето. Решето подходит к стоящему первым в ряду игроку и говорит:

-Сей,сей,решето!

Тот спрашивает:

-Что ты хочешь, решето?

Решето отвечает:

-Мелкую муку.

Играющий, к которому обратился игрок-решето, произносит:

-Беги за ней!

После этого «решето» бежит за участником игры, стоящим в ряду последним, и старается его поймать. Тот убегает и стремится встать первым в ряду. Если ему это удастся, то он спасен. Если же «решето» поймают убегающего, то они меняются ролями, бывшее «решето» становится в ряд первым.

Правила игры: нельзя выбегать из ряда прежде, чем будут произнесены все слова.

Литовская игра «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: «Повлю 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.

Пожарная команда (Германия)

Играют 10 и более человек.

Стулья по числу игроков устанавливаются по кругу, спинками внутрь. Играющие (пожарные) прохаживаются вокруг этих стульев под звуки музыки (удары бубна, барабана). Как только музыка замолкает, игроки должны положить на стул, около которого остановились, предмет одежды. Игра продолжается. Когда каждый участник снимет 3 предмета (они оказываются на разных стульях), звучит сигнал тревоги: «Пожар!». Игроки должны быстро отыскать свои вещи и надеть их. Кто быстрее всех оденется, становится победителем.

Поезда (Аргентина)

Играют 7 и более человек.

Инвентарь: свисток.

Каждый игрок строит себе депо: очерчивает небольшой круг. В середине площадки стоит водящий - паровоз. У него нет своего депо. Водящий идёт от одного вагона к другому. К кому он подходит, тот следует за ним. Так собираются все вагоны. Паровоз неожиданно свистит, и все бегут к депо, паровоз тоже. Игрок, оставшийся без места, становится водящим - паровозом.

Буйволы в загоне (Судан)

Играют 10 и более человек.

Ход игры. Игроки встают в круг и берутся за руки. Два-три игрока стоят в центре. Это буйволы. Их задача - вырваться из круга. Они с разбегу пытаются прорвать круг, подняв вверх руки. Грубые приёмы не разрешаются. Если не удалось прорваться в одном месте, они пытаются делать это в другом. Если это им удаётся, буйволами становятся те игроки, которые не сумели сдержать их.

Больная кошка (Бразилия)

Играют более пяти человек.

Ход игры. Один игрок - это здоровая кошка, которая старается поймать всех остальных. Каждый игрок, которого запятнали, должен положить руку точно на то место, где его запятнали. Он становится тоже кошкой, но больной и помогает здоровой кошке при ловле. Больная кошка может пятнать только здоровой рукой. Игрок, которого не запятнали, побеждает. Он становится здоровой кошкой на следующий круг.

Канатоходцы (Узбекистан)

Играют 5 и более человек. Ход игры. На площадке ребята чертят прямую линию длиной 6-10 метров. Надо передвигаться по ней, как по канату. Разрешается держать руки в стороны. Проигрывают те ребята, которые сойдут с черты – «слетят с каната». Правила.

1. Один из игроков следит за «канатоходцами».

2. Тот, кто сошёл с «каната», становится наблюдателем.

Потяг (Белоруссия)

Играют 10 и более человек.

Ход игры. Участники игры делятся на две равные группы. Игроки каждой группы держатся друг за друга и образуют одну цепь при помощи согнутых в локтях рук.

Впереди цепи становятся более сильные и ловкие участники – «заводные». Став друг против друга, «заводные» также берут друг друга за согнутые в локтях руки и тянут каждый в свою сторону, стараясь или разорвать цепь противника, или перетянуть её за намеченную линию.

Правило. Тянуть начинают точно по сигналу.

Один в круге (Венгрия)

Играют 5 и более человек.

Инвентарь: мяч.

Ход игры. Игроки становятся в круг и перебрасывают большой лёгкий мяч друг другу, пока кто-то не ошибётся и не уронит его. Этот игрок выходит в круг и становится посередине. Игроки продолжают перебрасывать мяч, но стараются, чтобы его не схватил стоящий в центре, а мяч попал в него. Если всё же центральному игроку удастся поймать мяч, то он может бросить его в любого. В кого попадёт, тот занимает его место.

Игра становится интереснее, если идёт в хорошем темпе и быстрой передачей удаётся заставить хорошенько повертеться и попрыгать стоящего в центре.

Игра в молотилку (Йемен)

Играют от 6 человек и более.

Ход игры. Игроки встают все вместе в тесный круг. Один остаётся снаружи. Он старается попасть в круг. Для этого он должен выдернуть кого-нибудь из круга. Стоящие в круге пытаются избежать этого и бегут, как карусельные лошадки, по кругу.

Если кого-то выдернут из круга, то он водит.

Шарик в ладони (Бирма)

Играют не менее 6 человек.

Инвентарь: шарик или камешек.

Ход игры. Игроки выстраиваются в шеренгу на расстоянии 30-40 см друг от друга. Вытянутые руки с раскрытыми ладонями держат за спиной. Один из игроков стоит за их спинами. У него в руке шарик или камешек. Идя вдоль шеренги, он делает вид, будто хочет опустить шарик в чью-нибудь ладонь. Игроки не должны оглядываться. Наконец он опускает шарик в чью-то руку. Игрок, получивший шарик, неожиданно вырывается из шеренги. Соседи справа и слева должны схватить его (или осалить) прежде, чем он двинется с места. Но при этом они не имеют права сходить с линии. Если им не удастся его схватить, он может вернуться на место, и игра продолжается. Если его схватят, он меняется местами с ведущим.

Найди платок (Австрия)

Играют четверо и более человек.

Инвентарь: платок.

Ход игры. Игроки выбирают водящего, который прячет платок, а остальные в это время зажимаются. Платок прячут на небольшой территории, которую заранее отмечают. Спрятав платок, игрок говорит: «Платок отдыхает».

Все начинают искать, поиски направляет спрятавший. Если говорит «тепло», идущий знает, что он близко от места, где находится платок, «горячо» - в непосредственной близости от него, «огонь» - тогда надо брать платок. Когда ищущий удаляется от того места, где спрятан платок, то водящий предупреждает его словами «прохладно», «холодно». Тот, кто найдёт платок, не говорит об этом, а незаметно подкрадывается к игроку, который к нему ближе всего, и ударяет его платком. В следующем туре он и будет прятать платок.

Лев и коза (Афганистан)

Играют 10-20 человек.

Инвентарь: маски льва и козы.

Ход игры. Выбирают «льва» и «козу». Остальные игроки, взявшись за руки, образуют круг. «Коза» стоит внутри круга, «лев» - за кругом. Он должен поймать «козу». Играющие свободно пропускают «козу», а «льва», наоборот, задерживают.

Игра продолжается до тех пор, пока «лев» не поймает «козу». В случае удачи они обмениваются ролями или выбирается другая пара.

Тяни за голову (Канада)

Играют два человека.

Инвентарь: длинный шарф.

Ход игры. Два человека встают на четвереньки лицом друг к другу и завязывают через обе головы шарф. Оба игрока ползут назад, стараясь тащить за собой противника. Руки и колени при этом должны оставаться на земле. Выигрывает тот, кто на порядок перетянул противника в свою сторону. Проигрывает игрок также и тогда, когда у него соскальзывает с головы шарф.

А ну-ка, повтори (Конго)

Играют четыре и более человека.

Ход игры. Игроки становятся полукругом, в центре стоит водящий. Время от времени он делает какое-то движение: поднимает руку, поворачивается, наклоняется, топает ногой и т.д. Все игроки должны точно повторить его движение. Если игрок ошибается, то водящий занимает его место, а игрок становится водящим. Если одновременно ошибутся несколько человек, то водящий сам выбирает, кто займёт его место.

Балтени (Латвия)

Играют пять и более человек.

Инвентарь: палка.

Ход игры. Игроки ложатся на траву лицом вниз (по кругу голова к голове) и закрывают глаза. Водящий бросает балтени - обтёсанную палку длиной 50 см - в кусты или заросли так, чтобы её не сразу можно было найти. По сигналу водящего все быстро вскакивают и бегут искать палку. Тот, кто нашёл её первым, становится водящим.

Доброе утро, охотник (Швейцария)

Играют 10-15 человек.

Ход игры. Игроки становятся в круг, выбирают охотника, который ходит за спинами игроков. Неожиданно он прикасается к плечу игрока. Тот, до кого дотронулись, поворачивается и говорит: «Доброе утро, охотник!», и тут же идёт по кругу, но в направлении, противоположном тому, куда идёт охотник. Обойдя полкруга, они встречаются, игрок вновь произносит: «Доброе утро, охотник!». И оба бегут, чтобы занять пустое место в круге. Тот, кто не успел это сделать, становится охотником.

Вытащи платок (Азербайджан)

Играют 10 и более человек.

Инвентарь: платки.

Ход игры. Две команды выстраиваются друг против друга на некотором расстоянии. Между ними проводится черта. У каждого сзади за пояс заткнут носовой платок или косынка. По жребию одна из команд становится водящей. По команде судьи дети двигаются вперёд (водящие стоят на месте), переходят черту, и тут судья кричит: «Огонь!» Игроки бегут обратно, а противники (водящие) стремятся их догнать, чтобы вытащить из-за пояса платок. Затем команды меняются ролями.

Побеждает та команда, которая захватит большее число платков.