**Игры на свежем воздухе**

**1. «Хали-хало»**

Игра рассчитана на пять человек. Но при желании можно увеличить количество участников. Перед началом следует выбрать водящего. Выбор можно сделать разными способами. Один из них — вспомнить какую-нибудь считалочку.

Водящий берет мяч в руки, остальные игроки встают перед ним в одну линию или полукругом. Водящий загадывает слово, озвучивая, к какой категории относится придуманное слово, а также его первую и последнюю букву.

Например, водящий загадал слово «катер». Он говорит, что это водный транспорт, слово начинается на букву «к» и заканчивается на «р». Игроки предлагают свои версии слова. Как только водящий услышит верный вариант, то кричит «Хали-хало», подбрасывает как можно выше мяч и убегает с места.

Ребенок, который отгадал слово, должен поймать мяч и крикнуть: «Стоп». Водящий останавливается. Игрок с мячом должен определить, сколько шагов до водящего. Однако шаги далеко не простые. Компания ребят придумывает их заранее.

Вот один из вариантов таких шагов:

* гиганты — самый широкий шаг;
* нормальные — обычная ширина шага;
* лилипуты — самые короткие шаги;
* лягушки — прыжки на корточках;
* кенгуру — прыжки на двух ногах;
* верблюды — плевок и шаг (важно: не попасть в водящего);
* зонтики — ребенок кружится в сторону водящего;
* кирпичи — шаг пятка к носку.

Ребенок с мячом делает названное количество шагов (например, три «кенгуру»), бросает мяч в кольцо, сделанное руками водящего. Если мяч попадает в кольцо, то игрок становится водящим, и игра продолжается.

**4. «Горячая картошка»**

Следующая игра рассчитана на большую компанию. Участники игры встают в круг и очень быстро перекидывают друг другу мяч в хаотичном порядке. Тот, кто не смог поймать мяч, садится в центр круга на корточки. Другие игроки продолжают перекидывать мяч, пока кто-нибудь его не поймает.

Игроки, попавшие в центр, могут «спастись», поймав мяч, который пролетает у них над головой, но не вставая при этом в полный рост. У других игроков также есть возможность вызволить из центра игрока, которого они хотят. Для этого нужно будет ударить по мячу так, чтобы он попал в игрока, сидящего в центре.

**7. «Штандер»**

Играющие встают в круг, а ведущий подбрасывает мячик вверх, называя имя одного из участников. Его задача — выбежать в центр и подхватить мяч. Если он успеет, то сам становится ведущим. А вот если мяч упал на землю, то ребята должны побежать врассыпную до того момента, как ведущий поднимет мяч и крикнет: «Штандер» (или «Стоп»).

После этих слов все должны замереть на месте, а малыш с мячом пытается осалить (задеть мячом) других детей — они при этом не должны двигаться. Те, в кого попали, выбывают из игры.

**8. «Резиночка»**

Одна из самых любимых игр советских девчонок появилась в Китае еще в VII веке до нашей эры. Два игрока встают друг напротив друга и натягивают резинку (или бельевую веревку), зафиксировав ее вокруг своих ног на уровне щиколоток и образовав длинный прямоугольник — двойную прыгалку.

Третий участник встает в середину прямоугольника и перепрыгивает через веревку в определенном порядке, поджимая ноги и выполняя различные фигуры. Если он задевает ногами резинку или нечаянно наступает на нее, ход переходит к следующему игроку, а допустивший ошибку занимает его место «в резиночке».

Когда подойдет его очередь, он начинает прыгать с того места, где сбился. После того как участник проходит все комбинации, резинку поднимают выше — на уровень коленей, затем до середины бедра, до талии и так далее.

**10. «Рыбак и рыбка»**

Подвижная игра для детей разного возраста. Чем больше участников, тем интереснее играть. Минимальное количество — пять человек. Для этой игры понадобится ровная поверхность и скакалка (прыгалка). Участники любым способом выбирают водящего — «рыбака». Остальные участники — «рыбки» — становятся вокруг «рыбака».

«Рыбак», держа скакалку за один конец, раскручивает ее на уровне ног участников. Задача «рыбок» перепрыгнуть через скакалку. Если кто-то задевает скакалку, то выбывает. Победителем считается последний оставшийся игрок. Он затем становится «рыбаком», и все начинается сначала.

Игры на свежем воздухе с другим реквизитом

**11. «Колечко»**

Для этой игры потребуется небольшой камушек или стеклянный шарик, который будет играть роль колечка. Участники садятся в круг и складывают ладошки «лодочкой». Водящий обходит их, приговаривая: «Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю», а затем незаметно кладет «колечко» в руки одного из игроков.

Как только ведущий произнесет фразу: «Колечко-колечко, выйди на крылечко!», игроку, получившему «кольцо», нужно резко встать и убежать. Однако остальные постараются его удержать, поэтому тому, кто был отмечен, важно не подавать виду до сигнала ведущего.

**12. «Магазин»**

Игра, которая отлично подходит для младших школьников и помогает развитию воображения. Один из детей выполняет роль продавца, предлагая различные товары: камешки, палочки и так далее, придумывая, что они обозначают (так, песочный куличик легко может стать игрушечным тортиком).

Другие ребята играют покупателей, расплачиваясь за покупки листиками или фантиками от конфет.

**14. «Челнок»**

Два водящих — «челноки». Их задача — пробежать между двумя рядами игроков, которые изображают волны, пока они не сомкнулись.

**15. «Казаки-разбойники»**

В эту игру можно играть от шести человек, но чем больше — тем лучше. По жребию все участники разделяются на две команды — казаков и разбойников. Задача первых — ловить, а вторых — убегать.

У «казаков-разбойников» есть масса нюансов и вариаций игры, поэтому детям стоит заранее договориться, как именно разбойники могут захватывать штаб противников, а как — освобождать друг друга.

**16. «Фанты»**

Для этой игры потребуется разнообразный инвентарь от каждого участника — например, колечко, бусинка, игральная карта или монетка. Все предметы складываются в шапку или кепку. Затем ведущий встает спиной к игрокам, а один из участников начинает доставать из шапки предметы и показывать их играющим (так, чтобы не видел ведущий) со словами: «Что сделать этому фанту?»

Задача ведущего — придумать задание. Оно должно быть несложным, необидным и ни в коем случае не опасным! Скорее, шутливым. Например, прокукарекать пять раз или станцевать смешной танец маленького робота. Игрок, чей фант получил задание, должен его выполнить.

**18. «Секретики»**

Эта детская игровая практика, популярная в советское время, предполагает создание тайников ребятами младшего школьного возраста. В укромном месте, втайне от других детей и родителей, ребенок закапывает «клад» (цветное стеклышко, красивый фантик от конфеты или маленькую игрушку) и помечает секретное место особенным образом (например, положив рядом пару камушков).

Затем «секретик» показывают друзьям или знакомым ребятам, которым хотят предложить дружбу.

*А ты делала «секретики*»?

19. «Зоопарк»

Водящему нужен «меч» — это может быть свернутая в трубочку газета, палка или вытянутый воздушный шарик. Игроки встают в круг и получают имя какого-то зверя (как настоящего, так и вымышленного). Первого зверя называет стоящий в центре ведущий (например, «слон») и пытается задеть своим мячом названного игрока.

Задача «слона» — не только уклониться, но и быстро назвать другого «зверя», участвующего в игре (например, «крокодила»). Водящему нужно вспомнить, кто из игроков «крокодил» и переключить внимание на него. А «крокодилу» нужно вновь перевести стрелки на другого обитателя зверинца.

Дворовые игры без реквизита

**20. «Салочки-выручалочки»**

Следующая игра на свежем воздухе подойдет для пяти человек. По считалочке или другим способом выбирают водящего («вОда»). Затем устанавливаются границы площади игры. Все игроки, кроме «вОды», разбегаются по площадке, а водящий начинает ловить одного из них. Тот, до кого дотронулся водящий, то есть «осалил», становится «салкой», объявляя об этом всем поднятием рук вверх и произнося фразу: «Я осален!»

Теперь этот игрок начинает ловить играющих, а бывший «салка» убегает со всеми. У игроков есть возможность передохнуть от беготни на некоторое время, замерев на одном месте, сложив руки над головой в виде крыши и крикнув: «Я в домике». В этом случае его нельзя «салить».

**21. «Колдунчики»**

Есть еще один вариант этой игры, но под названием «Колдунчики». Смысл тот же, только игрок, которого «осалили», останавливается на месте, разводя руки в стороны. Его могут освободить-выручить другие игроки, дотронувшись до его руки, чтобы продолжить игру.

Задача водящего не отходить от него далеко и не подпускать к нему никого, при этом продолжать «салить» других игроков. Окончание игры определяется по желанию играющих.

**22. «Чай-чай-выручай»**

Разновидность «салочек», о которых мы писали выше, только в этой версии «осаленный» игрок может кричать «Чай-чай выручай!», чтобы товарищи его заметили и «расколдовали».

25. «Море волнуется — раз...»

Еще одна игра на улице для детей, которая не требует никакого реквизита. Участие в игре могут принять минимум пять игроков. Выбирают ведущего любым способом. Он произносит следующие слова: «Море волнуется — раз, море волнуется — два, море волнуется — три, морская фигура на месте замри!»

После этих слов остальные участники должны замереть, изобразив какую-нибудь фигуру (например, осьминога или акулу), а водящий угадывает. Если он угадал, что именно было изображено, то игроки меняются ролями.

В другом варианте этой игры игроками нужно как можно дольше удержать выбранную позу. Тот, кто первый зашевелится, становится водящим. Ограничиваться морской тематикой совсем не обязательно.

**27. «Тише едешь, дальше будешь — стоп»**

Предназначена для разного количества игроков. Выбирается водящий. Он встает спиной ко всем остальным участникам на линии финиша и громко произносит фразу: «Тише едешь, дальше будешь — стоп».

Фразу можно произносить с разной скоростью. Остальные игроки находятся от ведущего на большом расстоянии. Пока звучит фраза, они должны приближаться к финишу. Как только ведущий замолкает и поворачивается лицом к игрокам, они замирают на месте.

Тот, кто не успел остановиться, пошевельнется или случайно сдвинется, выбывает. Победителем считается тот, кто первым добрался до финиша и коснулся водящего.

**28. «Воробьи — вороны»**

Играть можно на свежем воздухе от 10 человек, но чем больше, тем интереснее. Выбирается водящий. Все остальные участники делятся на две команды: одна команда — «воробьи», другая — «вороны».

Команды встают напротив друг друга спинами на расстоянии 2-3 метров, в зависимости от площадки. Водящий командует, называя одну из команд. Услышав название своей команды, участники поворачиваются к другой команде и должны догнать кого-нибудь из команды соперников.

Уловка заключается в том, что водящий произносит команду по слогам медленно: «Вооо — рооо — ...НЫ!» или «Вооо — рооо — ...БЬИ!» Поэтому до самого последнего момента игроки не знают, кто будет убегать, а кто — догонять. Водящий может и подшутить, назвав совсем другое слово: «Вооо — рооо — та!» Тех игроков, кого поймали, переводят на сторону противника.