



# **Лучшие подвижные и логические игры для детей от 5 до 10 лет**

«РИПОЛ Классик»

2008

Лучшие подвижные и логические игры для детей от 5 до 10 лет /  
«РИПОЛ Классик», 2008

В этой книге собраны самые веселые подвижные и увлекательные логические игры, способствующие физическому, умственному, нравственному и творческому развитию детей в возрасте от 5 до 10 лет.

, 2008

© РИПОЛ Классик, 2008

## Содержание

Введение	5
Подвижные игры	6
Игры для детей 5–6 лет	12
Волшебница	12
Укротитель зверей	12
Водяной	12
Веселый поезд	12
Лабиринт	13
Ладонь в ладонь	13
Развей скуку	13
Птички в домиках	13
Робот	14
Шарик-повелитель	14
Нарисуй солнышко	14
Слепой и поводырь	14
Угадайка	14
Съедобное – несъедобное	14
Галки летают	15
Кто сказал «мяу»?	15
Пустое место	15
Горелки с платочком	15
Зайцы в огороде	16
Ягоды	16
Игра с воздушным шариком	16
Ловля бабочек	17
Утка и гусь	17
Краски	17
Поезда идут в депо	17
День и ночь	18
Воробы и вороны	18
Конец ознакомительного фрагмента.	19

# **Елена Анатольевна Бойко**

## **Лучшие подвижные и логические игры для детей от 5 до 10 лет**

### **Введение**

Игры – это наилучшее средство сделать процесс воспитания ребенка приятным и полезным для него самого и для окружающих его взрослых. Играя, ребенок познает мир вокруг себя, изучает те явления, с которыми ему приходится сталкиваться, взрослеет и учится общаться с людьми.

Представленные в этой книге подвижные и логические игры помогут родителям, воспитателям, учителям, няням и гувернерам с пользой организовать досуг ребенка, привить ему необходимые навыки и умения, развить его физическую силу и интеллектуальные способности.

Занимаясь с детьми по этой книге, взрослые смогут развить имеющиеся у детей коммуникативные навыки, а дети научатся работе в коллективе.

Игры подобраны с учетом возрастных особенностей дошкольников и младших школьников, их интересов, физического развития и умственных способностей.

## Подвижные игры

В физическом воспитании детей от 5 до 10 лет подвижные игры занимают главнейшее место. Они позволяют одновременно воздействовать на моторную и психическую сферу ребенка. Такие игры состоят из самых разнообразных движений, способствующих укреплению мышц, ускоренному обмену веществ и закаливанию организма. С помощью игр развиваются ловкость, быстрота, сила, выносливость. Кроме того, подвижные игры положительно влияют на развитие и совершенствование не только физических, но и личностных качеств ребенка.

Особое значение подвижные игры имеют для формирования детского коллектива. Систематически наблюдая за играми, родители, педагоги или воспитатели видят, как изменяются и совершенствуются отношения между детьми, а также как развиваются навыки и качества каждого ребенка. Влияя с помощью игр на детский коллектив, родители и педагоги должны стремиться к тому, чтобы каждый ребенок мог подчинить личные интересы интересам коллектива.

Важной особенностью любой подвижной игры являются правила. Они помогают осмыслить детям замысел игры и игровые действия. Выполнение этих правил требует от ребенка определенных усилий, ограничивает его спонтанную активность, что делает игру интересной, увлекательной и полезной для развития ребенка.

В организации подвижных игр немаловажное значение имеют считалки. Они помогают детям не ссорясь определить водящего или того, кто первым начнет игру.

Ребенок, знающий считалку, произносит ее нараспев и при каждом слове указывает по очереди на участников игры, стоящих в кругу. Водить должен тот, на кого падает последний слог считалки.

Считалки дети могут произносить и по несколько раз, пока все, кроме последнего, на кого падает завершающее слово, не выйдут из круга. Возможен и такой способ определения водящего, при котором считалка звучит каждый раз сначала, как только тот, на ком окончился счет, выходит из круга. Это продолжается до тех пор, пока не останутся два игрока и не станет ясно, кто именно будет водящим.

Если в игре нужно выбрать двух водящих, дети могут сделать это с помощью считалки: выбрать сначала первого, а затем второго.

Примеры считалок:

Дора, дора, помидора,  
Мы в саду поймали вора.  
Стали думать и гадать,  
Как нам вора наказать.  
Мы связали руки-ноги  
И пустили по дороге.  
Он шел, шел, шел  
И корзиночку нашел.  
В этой маленькой корзинке  
Была помада и духи,  
Ленты, кружева, ботинки,  
Что угодно для души.  
Говори поскорей,  
Не задерживай добрых  
И честных людей.

Катилась торба  
С высокого горба  
В этой торбе  
Хлеб, соль, пшеница.  
С кем ты хочешь  
Поделиться?  
Говори поскорей,  
Не задерживай добрых  
И честных людей.

Я вчера летал в ракете,  
На далекой был планете,  
Там обедал в синеве,  
А под вечер был в Москве.  
Из ракеты той, друзья,  
Самым первым вышел я.

Ехал мужик по дороге,  
Сломал колесо на пороге.  
Сколько нужно гвоздей?  
Говори поскорей,  
Не задерживай наших людей.  
— Пять!  
Раз, два, три, Четыре, пять.  
(Пятый выходит.)

Стакан, лимон —  
Вышел вон!

На золотом крыльце сидели  
Царь, царевич,  
Король, королевич,  
Сапожник, портной...  
Кто ты будешь такой?  
Говори поскорей,  
Не задерживай добрых  
И честных людей.

Раз, два —  
Кружева,  
Три, четыре —  
Нос в черниле,  
Пять, шесть —  
Кашу есть,

Семь, восемь —  
Сено косим,  
Девять, десять —  
Акулина тесто месит.  
Позвала кота домой,  
Налила ему помой.  
Динь-динь, динь-динь,  
Ты зачем кувшин разбил?  
Кувшин стоит пятачок,  
А за это – кулачок.

Шла машина темным лесом  
За каким-то интересом.  
Инте-инте-интерес,  
Выходи на букву «эс».

Шишель, мышель —  
Этот вышел!

Раз, два, три, четыре, пять,  
Вышел зайчик погулять.  
Вдруг охотник выбегает,  
Прямо в зайчика стреляет.  
Пиф-паф! Ой-ой-ой!  
Умирает зайчик мой.  
Привезли его в больницу —  
Он украл там рукавицу.  
Привезли его в буфет  
Он украл кулек конфет.  
Привезли его домой —  
Оказался он живой.

Бах-бух,  
Тих-тюх,  
Зайчик – ух,  
Во весь дух,  
Полетел от зайки пух.  
Хуп-хоп,  
Зайке в лоб,  
Шум, звон,  
Поди вон!

Над горою солнце встало,  
С неба яблоко упало,



По лазоревым лугам  
Покатилось прямо к нам!  
В речку с мостика свалилось  
Кто увидел – не дремли,  
Поскорей его лови!  
Кто поймал, тот молодец,  
Ведь считалочке конец!

Раз, и два, и три, четыре.  
Меня грамоте учили —  
Не читать и не писать,  
Только по полу скакать.  
Я скакала да скакала,  
Себе ноженьку сломала.  
Меня мама увидала  
И веревкой отхлестала.  
Меня папа увидал  
И за доктором послал.  
Доктор едет на коне,  
Балалайка на спине,  
А гитара на носу:  
Доктор любит колбасу.

Раз, два, три, четыре,  
Жили мошки на квартире.  
К ним повадился сам-друг,  
Крестовик – большой паук.  
Пять, шесть, семь, восемь,  
Паука мы просим:  
Ты, обжора, не ходи!  
Ну-ка, Мишенька, води.

Шел баран  
По крутым горам,  
Вырвал травку,  
Положил на лавку,  
Кто ее возьмет —  
Тот и вон пойдет.

– Заяц белый, Куда бегал?  
– Лыко драл.  
– Куда клал?  
– Под колоду, Под пенек,  
Под передний уголок.

Раз, два, три,  
Четыре, пять —  
Тебе в космос улетать!

Шли бараны по дороге,  
Промочили в луже ноги.  
Стали ноги вытирать:  
Кто платочком,  
Кто тряпицей,  
Кто дырявой рукавицей.

Аты-баты, шли солдаты,  
Аты-баты, на базар.  
Аты-баты, что купили?  
Аты-баты, самовар.  
Аты-баты, сколько стоит?  
Аты-баты, три рубля.  
Аты-баты, он какой?  
Аты-баты, золотой.

Вышел месяц из тумана,  
Вынул ножик из кармана.  
Буду резать, буду бить —  
Все равно тебе водить!

Тара-бара,  
Домой пора —  
Ребят кормить,  
Телят поить,  
Коров доить,  
Тебе водить!

Бегал заяц по болоту,  
Он искал себе работу,  
Да работы не нашел,  
Сел, заплакал и пошел.

Из-под горки катится  
Голубое платье,  
На боку зеленый бант,  
Тебя любит музыкант!

Я садовником родился,  
Не на шутку рассердился,  
Все цветы мне надоели,  
Кроме Мишеньки!

Таря-Маря  
В лес ходила,  
Шишки ела —  
Нам велела.  
А мы шишки  
Не едим,  
Таре-Маре  
Отдадим!

Раз, два, три, четыре, пять,  
Шесть, семь, восемь, девять, десять.  
Выплывает белый месяц,  
А за месяцем луна —  
Мальчик девочке слуга.  
Ты, слуга, подай карету,  
А я сяду и поеду  
В Солнцеград, в Солнцеград —  
Покупать себе халат.  
Красный, синий, голубой —  
Выбирай себе любой.

Ехали цыгане, кошку потеряли.  
Кошка сдохла, хвост облез.  
Кто слово скажет, тот ее и съест.

После этой считалки все игроки замолкают. Тот, кто первым издаст какой-нибудь звук, водит.

Выбрать водящего или того, кому начинать игру, можно также с помощью жребия.

В этом качестве можно использовать спички или монетки. Сначала нужно взять несколько спичек или палочек (их количество должно соответствовать числу игроков).

Одна спичка обламывается, затем кто-нибудь из участников берет все спички в руку так, чтобы видны были только одинаковые концы. Игроки вытягивают по одной спичке.

Тот человек, кому попадет короткая спичка, водит.

Для жребия используются также крупные монетки. Перед тем как бросать монетку, игроки должны договориться между собой, что в случае, если выпадет орел (сторона монеты, на которой изображен герб), водит один, а если решка (сторона, на которой обозначена стоимость монеты) – другой. Затем один из них подбрасывает монетку вверх.

Если монета закрутилась или укатилась в какую-нибудь щель, жеребьевка проводится повторно.

## **Игры для детей 5–6 лет**

### **Волшебница**

В начале игры дети выбирают ведущего и злую волшебницу.

«Волшебница» садится на стул, ей завязывают глаза, а дети становятся в колонну по одному друг за другом. По команде ведущего они должны по очереди обойти стул, на котором сидит «волшебница», так, чтобы она не услышала даже малейшего шороха.

Если «волшебница» услышала чьи-то шаги, она должна назвать имя проходящего мимо нее. Если она угадала, то игрок становится новой «волшебницей».

### **Укротитель зверей**

Для этой игры понадобятся стулья, количество которых должно быть на один меньше, чем игроков.

Участники игры занимают стулья, стоящие по кругу, а один из них становится «укротителем зверей». Каждый игрок выбирает, каким животным он будет. «Укротитель» медленно идет по кругу и называет подряд всех животных. Тот, чье животное названо, встает и медленно идет за «укротителем». Как только «укротитель» произносит «Внимание, охотники!», все игроки, включая «укротителя», стараются занять пустые стулья.

Игрок, которому не хватило стула, становится новым «укротителем».

### **Водяной**

В начале игры с помощью считалки выбирается игрок, который будет «водяным». Дети ходят вокруг водящего, который сидит или стоит с закрытыми глазами, и напевают песенку: «Водяной, водяной, что сидишь ты под водой! Выгляни хоть на чуточку, на минуточку!». После этих слов «водяной» встает, выбирает любого игрока, дотрагивается до него и пытается угадать, кто это.

Если «водяной» верно назвал имя ребенка, до которого дотронулся, угаданный становится новым «водяным».

### **Веселый поезд**

В начале игры с помощью считалки выбирается водящий. Затем все игроки встают в круг, а водящий – в его центр. Дети представляют, что с места сдвигается тяжелый железнодорожный состав. Колеса начинают медленно стучать на стыках рельсов (этот стук отмечается хлопками). Первым громко хлопает ведущий, а в паузах между его хлопками по очереди хлопают остальные игроки. Направление хлопков должно идти по часовой стрелке. Затем поезд разгоняется и ведущий постепенно повышает скорость хлопков, убыстряя темп. В ходе игры водящий может изменить направление движения поезда, громко сказав: «Стоп!». С этого момента хлопки в прежнем темпе должны идти против часовой стрелки. Участник, сбившийся с ритма, назначается новым водящим. Он начинает заново разгонять поезд.

## **Лабиринт**

Перед тем как начать играть в эту игру взрослый рассказывает ребенку, что такое лабиринт и как по нему передвигаются. Например, читает ему какую-нибудь сказку, где встречается сюжет с прохождением героя через лабиринт.

После этого мелом на асфальте рисуется какой-нибудь лабиринт – или прямоугольный, или круговой. Взрослый показывает ребенку, как нужно правильно по нему ходить. Затем он предоставляет малышу самому освоить хождение по лабиринту. Когда ребенок доберется до конца лабиринта, ему нужно той же дорогой вернуться обратно к взрослому.

В эту игру можно играть коллективно – каждый малыш по очереди проходит через лабиринт, а потом выбирается победитель.

Победителю вручается какой-нибудь приз, например медаль «Лучшему покорителю лабиринтов».

## **Ладонь в ладонь**

Это упражнение делается в парах. Один ребенок в паре прижимает свои ладошки к ладошкам другого и дети таким образом, не отрывая ладошки друг от друга, двигаются по комнате, где они преодолевают или обходят различные препятствия. Это могут быть стул или стол, а также другие движущиеся пары. При этом останавливаться нельзя, если пара остановилась, она приседает.

Более сложный вариант этого упражнения – движение пары с зажатым между лбами листком бумаги, который полностью закрывает лица. Двигаться нужно так, чтобы зажатый листок не упал.

## **Развей скуку**

Для этой игры понадобятся стулья.

Перед началом игры вдоль противоположных стен комнаты ставятся стулья. Дети садятся на них около одной из стен и читают следующий стишок:

Скучно, скучно так сидеть,  
Друг на друга все глядеть.  
Не пора ли перебраться  
И местами поменяться?

Как только эти слова произнесены, все дети бегут к противоположной стене и стараются занять свободные стулья, которых на один меньше, чем участников игры. Ребенок, оставшийся без стула, выбывает.

После этого ведущий убирает еще 2 стула. Все повторяется до тех пор, пока последний игрок не займет единственный оставшийся стул. Он объявляется победителем.

## **Птички в домиках**

В начале игры ее участники делятся на 2 команды. Дети первой команды разбиваются на пары и берутся за руки – это «домики». Дети второй команды – «птички», их больше, чем «домиков». Звучит музыка, «птички» «летают». Музыка замолкает – закапал дождик, «птички» занимают «домики». Тот, кому не хватило «домика», выбывает из игры.

## **Робот**

Один участник – робот, другой – тот, кто им управляет. Сначала игрок, который управляет роботом, прячет в комнате какой-либо предмет или игрушку.

«Робот» может двигаться только по указанию другого участника, который, например, говорит: «Прямо: стоп!», «Влево: стоп!», «Вправо: стоп!». Согласно этим указаниям, «робот» должен добраться до того места, где спрятан предмет.

## **Шарик-повелитель**

Для игры понадобится воздушный шарик.

Ведущий подбрасывает воздушный шар. Пока он летит, дети могут двигаться, но как только шар коснется пола, все должны застыть, не улыбаясь. Тот, кто нарушил это правило, выбывает из игры.

## **Нарисуй солнышко**

Для этой игры понадобятся гимнастические палки, количество которых соответствует числу участников, и 2–3 обруча. На полу рисуется стартовая линия, рядом с которой кладутся гимнастические палки. Дети делятся на 2–3 группы, каждая из которых выстраивается рядом со стартовой линией в колонну по одному. Впереди на расстоянии 8–10 м перед каждой колонной кладется обруч. Игроки всех команд поочередно по стартовому сигналу выбегают с палками и складывают их вокруг своего обруча в виде лучей, изображая тем самым солнышко.

Побеждает та команда, которая быстрее всего справится с заданием.

## **Слепой и поводырь**

Упражнение выполняется в парах. Один из участников – «слепой», второй – его «поводырь», который сопровождает первого, позволяя ему двигаться и знакомиться с окружающими предметами на ощупь самостоятельно, в то же время обеспечивая его безопасность. У «слепого» завязаны глаза.

Это упражнение способствует развитию доверия друг к другу, а также чувства безопасности в отношениях и развитию тактильных ощущений. После упражнения можно обсудить с ребенком, что он чувствовал, когда был «слепым» и «поводырем», что хотел сделать во время выполнения упражнения, как думал изменить ситуацию.

## **Угадайка**

С помощью считалки выбирают водящего. Ему завязывают глаза и поворачивают спиной к остальным игрокам. Кто-нибудь из детей легонько задевает водящего рукой. Ребенок с завязанными глазами должен угадать, кто до него дотронулся. Новым водящим становится тот, кого угадали.

## **Съедобное – несъедобное**

В эту игру лучше играть с несколькими детьми. Кидая мяч ребенку, ведущий называет предмет. Если он съедобный, ребенок должен поймать мяч, если несъедобный – отбить.

Допустивший ошибку выходит из игры.

## **Галки летают**

Это коллективная игра, перед ее началом нужно сформировать команды и построить участников в шеренги.

Ведущий спрашивает игроков, перечисляя птиц, насекомых, механизмы, летают ли они. Поднятием рук дети должны подтвердить, что летают. Но если в этом перечне присутствует нечто нелетающее, то руки поднимать нельзя, а нужно присесть. За ошибку участник получает штрафное очко.

Побеждает та команда, у которой меньше всего ошибок.

## **Кто сказал «мяу»?**

Это игра для небольшой группы детей. Один ребенок поворачивается спиной к остальным. Кто-то из группы подходит и произносит какую-нибудь фразу или звук. После чего ребенок поворачивается и должен определить по голосу, кто к нему подходил.

Более сложный вариант: подходит не один, а 2–4 человека, которые одновременно произносят какую-то фразу. Необходимо определить количество подошедших (потом можно угадывать, кто это был).

## **Пустое место**

Эта коллективная игра. Она начинается с того, что ведущий говорит детям: «Давайте проверим, кто из вас быстрее всех бежит!». После этого он предлагает всем взяться за руки и построить красивый ровный круг. Затем дети опускают руки и садятся на пол лицом внутрь круга, а ведущий, находясь за кругом, обходит его, приговаривая:

Огонь горит, вода кипит,  
Тебя сегодня буду мыть,  
Не буду я тебя ловить!

Затем ведущий повторяет этот текст еще раз вместе с детьми. На последнем слове ведущий дотрагивается до кого-нибудь из ребят, просит его встать и повернуться к нему лицом, после чего говорит: «Раз, два, три – беги!», показывая, в каком направлении нужно бежать за кругом, чтобы первым занять освободившееся место. Ведущий и ребенок с разных сторон оббегают круг, при этом ведущему нужно дать малышу возможность первому занять свободное место.

После этого ведущий еще раз обходит круг и повторяет слова, предоставив детям возможность запомнить их и усвоить правила новой игры. Выбрав второго ребенка, ведущему следует на этот раз постараться первым занять место в кругу. Теперь малыш становится водящим и сам выбирает себе партнера. Каждого победителя нужно наградить аплодисментами.

В этой игре следует соблюдать следующие правила:

- выбирать в партнеры нужно того, кто еще ни разу не бегал;
- бежать по кругу можно только в противоположные стороны;
- тот, кто не успел занять место в кругу, становится водящим.

## **Горелки с платочком**

Для этой игры понадобится красивый платочек.

Дети встают парами друг за другом. Впереди находится водящий, он держит в руке над головой платочек. Все участники хором поют:

Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.  
Глянь на небо,  
Птички летят,  
Колокольчики звенят!

После этих слов последняя пара игроков бежит вдоль колонны (один ребенок справа, другой слева). Тот, кто добежит до водящего первым, берет у него платочек и встает с ним впереди колонны, а прибежавший вторым выбывает из игры.

## **Зайцы в огороде**

Перед началом игры нужно начертить 2 концентрических круга диаметрами 8 и 4 м. Затем с помощью считалки выбирается «сторож», который встает в малый круг – «огород». Остальные играющие – это «зайцы», которые должны разместиться за линией большого круга. По сигналу ведущего «зайцы» прыжками на двух или одной ноге (по указанию ведущего) стремятся попасть в «огород». «Сторож», не выходя за пределы большого круга, старается поймать «зайцев» (коснуться их рукой). Пойманные «зайцы» отходят в сторону. После того как поймано 3–5 «зайцев», они возвращаются в игру, а из непоиманных «зайцев» выбирается новый «сторож».

Побеждают те игроки, которые не были ни разу пойманы, а также лучшие «сторожа», сумевшие поймать установленное число «зайцев».

## **Ягоды**

В начале игры ее участники делятся на 2 команды. На игровой площадке чертятся 2 линии на расстоянии 7 м одна от другой.

Каждая команда выстраивается в шеренгу за линией лицом к игрокам другой команды, при этом участники каждой команды берутся за руки. Одна из команд получает название «Зеленая ягода», а другая – «Красная ягода». Игроки хором спрашивают у ведущего: «Какую ягодку берете? С какого куста сорвете?». Если был назван красный цвет, игрок команды «Красная ягода» разбегается и пытается прорвать цепь противника. Если ему это удалось, он берет к себе в команду одного из детей команды-соперницы. Если попытка осталась безуспешной, этот игрок остается в противоположной команде.

Побеждает команда, в которой через установленное перед началом игры время окажется больше игроков. Однако победа может оказаться очевидной и раньше, если команда сохранит не более двух игроков.

## **Игра с воздушным шариком**

Для игры понадобится обычный воздушный шарик. Участники игры равномерно располагаются на площадке. Игроки начинают перекидывать шарик друг другу, не двигаясь при этом с места и не отрывая ступней от пола. Участник игры, сдвинувшийся с места или последним коснувшийся шарика перед тем, как тот упал на пол, получает штрафное очко. Получивший 3 штрафных очка выходит из игры.

Победителями становятся 3 игрока, последними оставшиеся на площадке.



## **Ловля бабочек**

Для этой игры понадобятся сачки и воздушные шары.

Участники игры берут по сачку, в который они кладут шарик. Задачей игроков является как можно быстрее поймать соперника в сачок, стараясь при этом не потерять шарика.

## **Утка и гусь**

Участники этой игры встают в круг и кладут руки за спину. Водящему, стоящему за кругом, выдают маленький мячик. Он идет мимо стоящих к нему спиной детей и говорит: «Утка, утка, утка». Затем он внезапно произносит слово «гусь» и кладет в руки одному из игроков мячик. После этого водящий и игрок с мячиком в руках расходятся в разные стороны. Они идут шагом вдоль круга, а во время встречи говорят друг другу: «Доброе утро!», кивают головой и продолжают идти до того места, с которого начали движение. Победителем становится тот, кто приходит первым.

Проигравший становится новым водящим.

## **Краски**

В начале игры с помощью считалки выбирают двух человек: одного – на роль хозяина лавки, торгующего красками, а другого – на роль покупателя. Остальные играющие выступают в роли красок. Каждый из них решает, какой краской он будет – золотой, синей, фиолетовой, желтой и т. п. «Хозяин» сторожит краски. К лавке подходит «покупатель» и стучит в воображаемую дверь:

– Тук-тук!

«Хозяин»:

– За чем пришел?

– За краской.

– За какой?

– За голубой!

– Такой нет (если такой краски действительно нет). Скажи по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси и нам принеси.

Если такая краска есть, то игрок быстро вскакивает и убегает. «Покупатель» должен догнать убегающего. Если он ловит «краску», то она становится новым покупателем.

## **Поезда идут в депо**

Для игры понадобится свисток и мел.

В начале игры с помощью считалки выбирается водящий. Он становится «паровозом», а все остальные игроки – «вагончиками».

На асфальте каждый игрок чертит мелом вокруг себя небольшой круг. Это его «депо». Водящий стоит в стороне. «Паровоз» свистит первый раз в свисток и начинает собирать «вагончики», заходя в «депо» каждого. Собрав все «вагончики», «паровоз» движется еще какое-то время, а затем свистит во второй раз. Все «вагончики» и сам «паровоз» бегут к «депо», стараясь их занять. Кто не успел и остался без «депо», становится новым «паровозом».

## **День и ночь**

Перед началом игры нужно начертить поперек площадки 2 параллельные линии на расстоянии 1,5 м одна от другой, а по обе стороны от них на расстоянии 20 м параллельно им – линии «домов». Ведущий делит детей на 2 равные команды и выстраивает их у своих средних линий спиной друг к другу и лицом к своим «домам». После этого нужно кинуть жребий, чтобы определить, какая из команд «День», а какая – «Ночь».

Игра начинается с того, что ведущий встает сбоку у средней линии и неожиданно произносит: «День!». По этому сигналу дети из команды «Ночь» убегают в свой дом, а игроки команды «День» догоняют и осаливают их. Пойманных игроков подсчитывают и отпускают. Затем команды встают в прежнее положение. Ведущий снова подает сигнал «День» или «Ночь». Перед сигналом, чтобы отвлечь внимание играющих, ведущий может предложить им делать различные упражнения, например поднимать руки вверх, подняться на носки, попрыгать и т. п.

Игра может проводиться в несколько этапов, после каждого из которых нужно подсчитать количество пойманных в каждой команде. Ведущий должен стараться отдавать команды неожиданно, при этом строгое чередование команд «День» и «Ночь» нежелательно.

Побеждает команда, поймавшая большее количество игроков.

В этой игре необходимо соблюдать следующие правила:

- нельзя убегать в свой «дом» до того, как прозвучала команда «День» или «Ночь»;
- осаливать убегающих игроков можно только до линии «дома».

## **Воробьи и вороны**

Перед началом игры все ее участники делятся на две команды. Одна команда – это команда «воробьев», а другая – «ворон». После этого ведущий говорит: «Вороны». По этому сигналу «вороны» должны убегать, а «воробьи» их ловить. Если ведущий скажет: «Воробьи», – то, наоборот, «воробьи» убегают, а «вороны» их ловят.

Побеждает команда, которая сумеет поймать больше игроков из команды-соперницы.

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.