

# ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ



*У нас во дворе  
не скучно детворе*

# МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ



Игроки  
выбирают  
водящего  
и начинают игру.

## Правила игры

1

Ведущий встает спиной к игрокам. Игроки на расстоянии 5 метров от него выстраиваются в линию.

2

Ведущий медленно начинает: «Море волнуется раз...» Дети начинают движение к ведущему. Тот продолжает так же медленно: «Море волнуется два...», «Море волнуется три...»



И быстро: «Морская фигура на месте замри!!!» Тут ведущий резко оборачивается, и все застывают в той позе, в которой оказались.

3

Ведущий критически осматривает ребят. Смеяться или шевелиться нельзя. Тех, кто не выдержал и пошевелился или засмеялся, ведущий удаляет из игры.

4

5

Если после первого кона остаются шаги, то ведущий снова отворачивается и повторяет: «Море волнуется раз...»



Выигрывает тот, кто сможет тихо подобраться к ведущему, не засмеяться и не шевельнуться после слова «замри».

6

Выигравший становится ведущим, а тот встает к игрокам, игра продолжается.

7





# КАЗАКИ- РАЗБОЙНИКИ



Соберите большую компанию, человек 10–12. Все игроки делятся на две команды. По жребию определяют, какая команда будет казаками, а какая – разбойниками.

## Правила игры



В назначенном месте команда казаков начинает водить. Игроки считают вслух до 100.





**2** В это время разбойники убегают, по пути оставляя стрелки мелом (или веткой на земле), указывающие направление движения.

На перекрестках и развилках дорог стрелки могут раздваиваться, чтобы запутать команду казаков.

**4**

**3** Стрелки ставятся не слишком часто и не всегда на видном месте (на стволах деревьев, на стенах домов, на деревянных скамейках, на асфальте).

Можно ставить стрелки-обманки. Обманка ставится близко к предыдущей стрелке, казаки бегут по ней, а на второй стрелке в этом направлении пишут «обманка». Казаки возвращаются назад и ищут правильную стрелку, которая не бросается в глаза.

**5**

**6** Задача казаков поймать всех разбойников. Достаточно увидеть разбойника и крикнуть: «Вижу Сагу!..», игрок считается пойманным. Игру можно проводить на время. Затем команды меняются ролями.



## ПЯТНАШКИ НА ВЕРЕВОЧКЕ

Салки, салочки, пятнашки – забава, известная всем и каждому. Но вот еще один интересный вариант этой игры. Игра на время.



### Правила игры



К столбику привяжите веревку длиной 3–4 метра. Вокруг столбика очертите круг того же радиуса.



**2**

Внутри круга разбросайте два десятка камешков (шишек, палочек и т. п.). Это богатство будет сторожить ведущий.

**3**

Остальные игроки (человек пять), располагаются за пределами круга. Их задача – собрать и вынести из круга все камешки.

Ведущий одной рукой должен держаться за веревку, а другая у него свободна для того, чтобы пятнать неосторожных игроков.

**4**

Тот, кого запятнали, из игры выбывает. Через условленное время водила меняется.

**5**

Ведущим становится игрок, собравший меньше всех камешков.

**6****7**

Лучшим игроком становится тот, кто в течение игры смог собрать самое большое число камешков.



На земле мелом или острой палочкой чертят квадрат — «клетку для чижика», в ее середине устанавливают камень, на который кладут палочку — «чижика». У каждого игрока должна быть большая палка.

## ЧИЖИК



### Правила игры

**1** Все игроки по очереди подходят к «клетке» с другой длинной палкой и бьют по «чижику», который от удара подлетает вверх.

**2** Другие игроки бьют «чижика» на лету, стараясь загнать его обратно в «клетку». Правда, нужно быть очень внимательным и аккуратным, чтобы самому не попасть под удар вместо «чижика».