##  ИГРЫ

«КТО КОГО ПЕРЕГОВОРИТ» {ИГРА В СКОРОГОВОРКИ)

Ведущий говорит: «Скажи скороговорку»,—и произносит ее медленно и внятно.

Играющий должен ее запомнить и произнести быстро-быстро несколько раз, без запинки. Если правильно произнесет, получает приз.

Ведущий может раздать всем играющим по карточке, где напечатана скороговорка. Сначала каждый из играющих медленно читает свою скороговорку, а потом пытается произнести ее в очень быстром темпе. Выигрывает приз тот, кто произнесет скороговорку без запинки.

Съел молодец тридцать три пирога с пирогом, да все с творогом.

Погода размокропогодилась.

Осип осип, Архип охрип.

Был баран белорыл, всех баранов перебелорылил.

В семеро саней, по семеро в сани, уселись сами.

Течет речка,

Печет печка,

Течет речка,

Печет печка!

Ремни ремнил ремнем,

Огни огнил огнем.

Без Прокопа кипит укроп,

При Прокопе кипит укроп,

Пришел Прокоп — кипит укроп,

Ушел Прокоп — кипят укроп!

Враль клал в ларь, а вралья брала из ларя.

Мамаша Ромаше

Дала сыворотки из-под простокваши.

Щетина у чушки, чешуя у щучки.

У осы не усы, не усищи, а усики!

Зачем ты к нам пришел: за пересмешкой или за выпересмешкой?

Шли сорок мышей,

Несли сорок грошей;

Две мыши поплоше

Несли по два гроша.

Маланья-болтунья

Молоко болтала-выбалтывала,

Да не выболтала.

ВЕРБАХЛЕСТ

Веселое хлестание друг друга ветками вербы. Из игры выбывают те, у кого быстрее слетят с веточки пушистые вербные почки. А те, у кого почки еще держатся, могут хлестать всех остальных от всей души.

ЛОВИШКА

На площадке чертят большой круг. В центре круга кладут ветку вербы. Длина ветки должна быть значительно меньше диаметра круга. Диаметр круга от 3 м и более в зависимости от количества играющих. Все участники игры встают в круг, считалкой выбирается «ловишка». Он бегает за детьми и старается кого-то поймать. «Ловишка» не должен во время игры перепрыгивать через веточку. Это действие могут совершать только участники игры. Вставать на веточку ногами запрещается. Пойманный игрок не имеет права вырываться из рук вловишки», он становится водящим.

МАЛЕЧИНА-КАЛЕЧИНА

Играющие выбирают по жребию ведущего. Каждый игрок берет в руки веточку вербы (прямую, длиной 20— 30 см). Все произносят такие слова:

Малечина-калечина,

Сколько часов

Осталось до вечера?

Дети ставят веточку на ладонь (или на любой палец руки). Пальцами другой руки поддерживать калечину нельзя. Чтобы ветка не упала, необходимо делать балансирующие движения и рукой, и всем телом. Как только дети поставят веточки, ведущий начинает считать: «Раз, два, три... десять».

Выигрывает тот, кто дольше продержал веточку. Ведущий может давать детям разные задания: играющие, удерживая веточку, должны ходить, приседать, поворачиваться в разные стороны, вокруг себя. Для усложнения задания игрокам можно предложить удерживать одновременно две веточки на обеих ладонях.

ИГРЫ С КРАШенками

 Вариант 1

Ребята раскладывают на столе принесенные яйца и накрывают их шапками. На столе лежат также шапки, под которыми ничего нет. Затем шапки двигают по столу. Один из участников игры в это время находится вне комнаты. Его вызывают и спрашивают: «Где коки паришь?» Водящий поднимает шапку и, если там есть крашенки, забирает их себе. Игра продолжается до тех пор, пока все крашенки не разберут. Кто удачливее, тот домой целую шапку яиц унесет.

Вариант 2

Соревнуются, чье яйцо будет дольше крутиться. По команде дети одновременно раскручивают свои крашенки. Чье яйцо дольше крутится, тот и победитель, он забирает яйцо проигравшего.

Вариант 3

Играющие садятся у стен комнаты друг против друга и катают крашенки. Крашенки сталкиваются. Чье яйцо разбивается, тот отдает его сопернику.

Вариант 4

Крашенки катают с горки. Чье яйцо дальше укатится, тот и победитель. Он забирает крашенки остальных.

Вариант 5

Бой крашенками. Играющие выкрикивают: «Раз, два, три! Мое яйцо, окрепни! К бою готов!» Игроки бьют крашенками любой стороной, обычно острой. Чье яйцо разобьется или даст трещину, тот проигравший.

*Указания к проведению*: в игры с крашенками можно играть и дома, и в детском саду, и в школе. В этих играх детям необходимо проявить ловкость, сноровку. Чем старше дети, тем более сложные варианты можно им предлагать. В эти игры можно играть и вдвоем, однако с большим количеством участников они проходят интереснее.

ИГРЫ-СООТЯЗАНИЯ

Среди любимых весенних забав и в старину и сегодня — игры с веревочкой (прыгалками), с камешками, с мячом. В них дети соревнуются не только в выполнении различных упражнений, но и в выдумке, изобретательности.

Прыганье через Веревочку

Двое играющих держат веревку за концы, а остальные прыгают через нее. Веревочку держат на той или иной высоте по договоренности или же вращают ее, а прыгающие стараются перепрыгнуть через нее в то время, когда она опускается возможно ближе к земле.

ЗАБЕГАЛЫ (вариант)

Двое крутят веревку. Можно один конец привязать к столбику или дереву и тогда крутить сможет один человек. По жребию решают, кому крутить, кому прыгать. Когда веревку раскрутят, каждый играющий по очереди забегает под крутящуюся веревку, делает оговоренное число прыжков условным способом и выбегаете противоположной стороны, уступая очередь следующему. Тот повторяет задание, уступая очередь другому, и т.д.

Если прыжок не получился, то прыгавший сменяет одного из крутивших веревку. Способы прыганья усложняются'. прыжки на обеих ногах сменяются прыжками на правой ноге, потом на левой или скрестив ноги и т.д. Увеличивается также скорость кручения веревки. Не сделавшие ни одной ошибки играющие — чемпионы. В конце они начинают показывать самые сложные из известных способов прыганья и даже изобретают новые. Например, прыжок сопровождается дополнительными движениями: поворотами при прыжке на 180 и 360 градусов, приседаниями и пр.

Люлька или лодочка (вариант)

Веревку держат, как в игре «Забегалы», но не делают ее полный оборот в воздухе, а лишь раскачивают над землей на разной высоте — от 10—20 до 50 см и выше.

Участники по одному или парами разбегаются и перепрыгивают через раскачиваемую веревку. Можно прыгать разными способами: с сомкнутыми ногами, на одной ноге, со скрещенными ногами, с поворотом при прыжке и т.д. Прыгают, пока не совершают ошибки. Допустивший ошибку сменяет одного из держащих веревку.

*Указания к проведению*: в игры с веревочкой чаще играют девочки. Необходима веревка длиной 2—3 м. Ошибкой считаются любое задевание веревки, не получившийся прыжок. Однако если ошибка произошла по вине крутивших веревку, то прыгавший имеет право на повторную попытку. Старшие дошкольники могут играть в веревочку самостоятельно, однако взрослые должны подсказать доступные им способы прыжков. Девочки-подростки проявляют много изобретательности в этих играх, что позволяет проводить конкурсы чемпионов прыгалки.

ПРЫГАЛКИ (в одиночку)

Взяв скакалку за концы, участники игры начинают крутить ее вокруг себя так, чтобы середина веревочки пролетала то над головой, то под ногами. В последнем случае надо вовремя перепрыгнуть через скакалку. Способы прыжков разнообразны, различаются по сложности:

прыгать, переступая с одной ноги на другую;

прыгать на одной ноге;

прыгать на ходу или при легком беге вперед и т.д.

Освоив различные способы прыжков, дети соревнуются друг с другом.

Двое с одной прыгалкой

(вариант)

Двое участников становятся боком друг к другу, берутся за руки, каждый держит свободной рукой один конец скакалки. Синхронным движением они крутят веревочку и прыгают на месте или продвигаются вперед, вбок, иногда даже назад. Можно прыгать вдвоем, встав лицом или в затылок друг к другу, причем крутить скакалку будет только один.

Если участников игры много, прыгавшую пару сменяет новая. Победители те, кто пропрыгал больше других.

Зеркало (вариант)

Считалкой выбирают водящего. Остальные участники встают так, чтобы хорошо его видеть. Ведущий прыгает со скакалкой, постепенно меняя способы прыжков. Остальные повторяют его движения с максимальной точностью: как в зеркале.

Подбор упражнений зависит от выдумки ведущего: вприпрыжку, скрестив ноги, высоко поднимая колени и крутя скакалку так быстро, чтобы она успела сделать два оборота за один прыжок, и т.д. Кто ошибается, тот выбывает из игры. Кто не совершил ошибки — победитель. В случае повторения игры он становится новым водящим.

Помимо выполнения упражнений нередко договариваются копировать и другие действия водящего: покачивать головой, мигать, изображать на лице какую-то гримасу, которую все должны повторить не рассмеявшись.

«КЛАССИКИ»

Согласно жеребьевке устанавливается очередь участников. Первый игрок бросает камешек в первый «класс». Если попадет, то впрыгивает туда на одной ноге и выбивает этой же ногой камешек в другой «класс» и прыгает туда сам. Далее последовательно из одного «класса» в другой до десятого, затем выбивает камешек за пределы фигуры. Снова бросает камешек, но уже во второй «класс», допрыгивая до него на одной ноге и так же выбивает камешек за черту. Таким образом игрок проходит все «классы». В «доме» разрешается отдыхать, встав на обе ноги, но в него можно попасть, если игрок перепрыгнул на одной ноге через «огонь».

Если камешек уйдет не в тот «класс», или попадет на черту, или игрок наступит на линию, то он уступает место следующему играющему,

Если играющий прошел все «классы», его ждет «экзамен»: пройти с завязанными глазами по всем «классам», не наступив на черту; положить камешек на носок ноги и пройти на каблуке через все «классы». Считается, что после «экзамена» игрок закончил игру. Но выполнить все задания за один раз не удается. Поэтому, совершив ошибку, играющий передает свою очередь, запомнив, на каком этапе он остановился, чтобы позднее продолжить с того «класса», в котором произошли ошибки.

Десяти (вариант)

Играющий должен «пройти 10 классов» (выполнить 10 упражнений) и «сдать экзамен». Упражнения такие:

*«Десяты»:* бьют десять раз подряд мячом о стену, легко отбивая его пальцами, как при игре в волейбол;

*«Девяты»:* бьют девять раз мячом о стену, ударяя по мячу ладонями снизу;

*«Восьмеры»:* кидают мяч под поднятую правую ногу об землю так, чтобы он отскочил от нее к стене, а от стены ловят.

Как и любое упражнение в этой игре, его повторяют на один раз меньше, чем предыдущее, т.е. в данном случае восемь раз.

*«Семеры»:* то же, что в предыдущем упражнении, но под левую ногу.

*«Шестеры»:* становятся лицом к стене и кидают мяч сзади между ногами о землю так, чтобы он отскочил к стене, и от нее ловят.

*«Пятеры»:* то же, что в предыдущем упражнении, но стоя спиной к стене.

*«Четверы»:* кидают мяч о стену так, чтобы он отскочил от нее на землю, с отскока от земли снова бьют о стену, потом ловят.

*«Треши»:* ладонями, сложенными лодочкой, бьют три раза мяч о стену, а потом ловят.

*«Двуши»:* сложенными вместе двумя кулаками бьют мяч о стену два раза подряд.

*«Однуши»:* бьют мяч о стену прямым пальцем один раз.

В конце каждого упражнения надо поймать мяч в руки, не давая ему упасть на землю.

*«Экзамен»:* выполнить по одному разу элемент каждого упражнения и при этом не разговаривать и не смеяться. Этим кончается первый кон.

Если во время кона играющий уронит мяч или ошибется, то он доигрывает этот кон, когда снова придет его очередь; при «экзамене» же повторяет сначала все упражнения.

Второй кон начинается с «девят», третий — с «восьмер» и т.д. Тот, кто первым кончит десятый кон, — победитель.

*Указания к проведению*: в игре участвуют от 2 до 4 человек. Очередность устанавливается считалкой. Первый вариант игры доступен и дошкольникам, второй — школьникам. Особенно любят играть в «Десяты» девочки. Игра проводится как соревнование, ее успех зависит от умения детей бросать и ловить мяч. Участники игры могут придумывать свои упражнения, их последовательность. Необходимо вначале определить расстояние, ближе которого нельзя подходить к стене. Правила таковы: играющим разрешается при ловле мяча сходить с места, ловить мяч с отскока от земли. Хорошо, когда в игре принимают участие дети разного возраста: старшие учат младших.

Школа МЯЧА

Дети по определенной жребием очереди выполняют разнообразные упражнения с мячом.

«Поднебески» — высоко подбросить мяч вверх, когда тот, упав, отскочит от земли, поймать его.

«Свечка» — сначала не очень высоко бросить мяч вверх и поймать его, затем бросить мяч примерно вдвое выше и опять поймать. В третий раз бросить как можно выше. Это называется «ставить свечки».

«С ладошками» — подкинув мяч, хлопнуть определенное количество раз в ладоши и после этого поймать мяч.

«С одеванием» — подкинув мяч повыше, изобразить одевание, потом поймать мяч. При втором подкидывании изобразить обувание, надевание шапки и т.д.

«Из-за спины» — мяч подбрасывают рукой, заведенной за спину, а ловят перед собой уже другой рукой или обеими руками (как договорятся раньше).

«Перевертышки» — положить мяч на ладонь, слегка подбросить его вверх и в это время подставить тыльную сторону ладони, которой опять подбросить мяч вверх. После этого ловить мяч уже в ладонь или в обе ладони.

«Хватки» — взяв мяч в правую руку, выпустить его, чтобы он падал вниз, и тут же поймать его на лету. То же проделать левой рукой.

«Гвозди ковать» — отбивать мяч рукой о землю.

«Зайца гонять» — бросить мяч о землю так, чтобы он ударился о стенку, и поймать с отскока от стены.

«Пришлепы» — ударить мяч о стену, отскочивший мяч ударить ладонью так, чтобы он опять ударился о стену, после чего поймать.

«Одноручье» — подбросить мяч вверх правой рукой и поймать правой, подбросить левой рукой и поймать левой.

«Ручки» — опереться левой рукой о стену, правой ударить мячом о стену, из-под руки, поймать двумя руками. Опереться правой рукой о стену, левой ударить мячом о стену из-под руки, поймать двумя руками.

«Через ножки» — упереться левой ногой в стену, из-под нее ударить о стену мячом и поймать его двумя руками. То же, но упереться правой ногой.

«По коленям» — ударить мячом о стену, хлопнуть руками по коленям и поймать мяч.

«Нитки наматывать» — ударить мячом о стену, быстро сделать движение руками, будто наматываешь нитки, и поймать мяч.

(Перечислены и традиционные и более современные упражнения.)

*Указания к проведению:* для выполнения упражнений «Школы мяча» лучше использовать малый мяч, например теннисный. Эта игра интересна детям от 6 до 10 лет, самостоятельно играют группами по 2—4 человека, под руководством педагога можно играть большими группами. Правило одно: допустивший ошибку или непоймавший мяч передает очередь следующему игроку. В игре развиваются глазомер, точность движений. Дети могут вносить изменения в порядок упражнений, придумывать новые, проявляя творчество.

Среди состязаний с мячом есть и командные игры» в которые дети так же начинают играть весной. Эти игры предполагают деление игроков на команды. Можно разделить играющих путем расчета на первый-второй, первые номера — одна команда, вторые — другая. Традиционным в народных играх и наиболее интересным для ребят является способ деления на команды с помощью сговора. Вначале игроки выбирают двух капитанов («маток»), затем, разделившись на пары, отходят в сторону и тихо сговариваются между собой, кто кем будет, придумывая себе смешные названия, клички или используя традиционные оговорки. Далее дети идут к «маткам» и спрашивают их, как правило в рифмованной форме, кого те выбирают.

ШИШКИ, ЖЕЛУДИ, ОРЕХ

Играющие становятся по трое лицом к центру и договариваются о названии: например, в первых тройках - шишки, вторые - - желуди, третьи - орехи. Водящий встает в центр и выкликает, например, «Орехи!» Все играющие, названные орехами, должны поменяться местами между собой. Водящий в это время стремится стать на любое освободившееся место. Если ему это удастся, то игрок, оставшийся без места становится водящим. Если водящий скажет: «Желуди!» - то меняются местами стоящие вторыми в двойках, а если скажет: «Шишки!» - меняются те, кто стоит в тройках первыми. Каждый раз меняются местами вызванные игроки. Игрок, не переменивший место, становится водящим.

Указания к проведению: игра так же проводится на большой площадке, удобной для передвижения. Минимальное количество участников 10 человек. Игра требует от участников сосредоточенности, внимания, быстроты реакции. Побеждают игроки, которые ни разу не были водящими или были ими меньшее количество раз.

Петушиный БОЙ

Вариант 1

Играющие делятся на пары и встают друг от друга на расстоянии 3—5 шагов. Пары изображают дерущихся петухов: прыгая на одной ноге, они стараются толкнуть друг друга плечом. Тот, кто потерял равновесие и встал на землю двумя ногами, выходит из игры. Перед началом игры договариваются, как будут держать руки: на поясе, за спиной, скрестно перед грудью или руками держать колено согнутой ноги. Победители из разных пар могут объединиться и продолжать игру.

Вариант 2

Играющие по сговору делятся на две команды, выбирая по возможности для себя примерно равного по весу и силам противника. Вдоль площадки, где проходит игра, проводят две параллельные линии на расстоянии 8 м. Команды выстраиваются на линиях друг против друга. Каждый захватывает ногу, согнутую в колене за спиной двумя руками. По сигналу соперники из каждой пары сближаются и начинают толкать друг друга плечом, прыгая на одной ноге. «Петух», который затолкает противника за противоположную линию (вынудит встать на обе ноги), получает очко. Побеждает команда, набравшая большее число очков

*Указания к проведению*: в игру могут играть и дошкольники (вариант 1), и школьники всех возрастов. Число участников может быть от 4 до 20 человек. Лучше играть на улице, на свободной площадке. Играющие должны одновременно приближаться друг к другу. Руками толкать друг Друга нельзя, только плечом. За использование запрещенных приемов «петух» считается побежденным. Если во время боя оба «петуха» одновременно окажутся за чертой, победа никому не присуждается, а они снова встают в исходную позицию. Особенно интересна игра, когда остаются два самых сильных и ловких участника. Один из них становится победителем состязания.

ЧИЖИК

В основе игры — маленькая деревянная чурочка — «чижик», которую один из играющих должен ударом биты заставить взлететь в воздух и далеко отогнать в «поле», а другой поймать и отправить обратно.

На земле чертят «кон» (круг диаметром 1 м или квадрат), в центре его кладут «чижик». В двух-трех метрах от «кона» чертят линию за которой начинается «поле». Выбирают метальщика и водящего. Метальщик становится возле «кона» и ударяет палкой по заостренному концу «чижика», стараясь выбить его в поле. Предварительно «чижик» подбрасывают вверх, а затем вторым или иногда даже третьим ударом отбивают подальше. В случае промаха, а также если «чижик» летит слишком близко, на расстоянии меньшим, чем палка, метальщик может повторить свой удар, но после третьего промаха» меняется с водящим ролями. Задача водящего — поймать «чижик» на лету, или задержать его палкой с того места, куда упадет «чижик», он должен попасть им в «кон» (круг, квадрат). Метальщик в это время имеет право отбивать битой летящий в «кон» «чижик». Если водящий не попадет в круг, то метальщик снова бьет по «чижику».

Каждый удар по «чижику» — одно очко, «Чижик» можно выбить за линию «кона», просто сильно ударив по заостренному концу (один удар — одно очко), а можно, ударив потихоньку (одно очко), послать подскочивший «чижик» вторым ударом (еще одно очко) далеко в «поле».