

Методическое пособие

«Дворовые игры, как средство вовлечения детей в активный досуг»

Многие известные нам игры настолько древние, что хранят в себе до сих пор языческие начала. Вот, например, слово «хоровод» и «хорошо» произошли от одного корня: от имени солнечного божества Хороса. Хоровод же с его плавными круговыми движениями изображал ход солнца. Или такая игра, как «Ручеёк». Когда мелели реки, девушки выходили на берега этих рек и водили «Ручеёк» - ходили под песню по бережку, и в песне молили природу дать речке больше воды.

Но мы, вспоминая наше детство, не думаем, конечно, о язычестве, о «преданьях седины глубокой», а вспоминаем с теплом, как во дворе, в школе, в пионерских лагерях и лагерях отдыха играла долгими летними вечерами в этот незабываемый « Ручеёк». А ведь это погружение в традиционную народную жизнь.

Не забыть бы и не потерять бы то ценное, что было в опыте наших предков и нашем собственном опыте для опыта наших детей и внуков, чтобы они могли принять эту эстафетную палочку народных традиций и нести ее дальше.

Культуре игрового общения нужно учить детей так же, как мы учим их читать и считать. А, следовательно, и дома в семье, и в социуме это учит детей культуре общего домашнего досуга, а значит общению с родными и друзьями, во время которого обязательно заронится в душу ребенка особенное отношение к семье, к свободному времени, к домашним праздникам.

А в социуме игры формируют положительные качества характера, ведь они требуют от участников настойчивости, смелости, инициативы, находчивости. Воспитывают сплоченность и взаимовыручку, дружеское отношение ко всем членам коллектива.

Заполнение свободного времени детей, пожалуй, также важно, как и заполнение времени для получения знаний.

Игры зрелищны. Они не надоедают. И всегда вызывают удовольствие, особенно в случае победы, позволяя с полнотой ощущать свои физические и умственные силы, которые особенно ярко проявляются при коллективных состязаниях, вызывая уважение или стремление вызвать уважение других к себе. А также повысить и собственную самооценку.

Предлагаем вам сборник, в качестве методического пособия, интересных дворовых игр. Он состоит из 3-х разделов: традиционные, современные и национальные игры.

Используйте их в своей работе в учреждениях культуры клубного типа, особенно в летний период. Играйте с детьми, пусть их детство станет интереснее.

Заслуженный работник культуры АРК

Раздел I: Традиционные игры

«Гуси»

На площадке на расстоянии 10–15 метров проводят две линии – два «дома». В одном находятся гуси, в другом их хозяин.

Между «домами», «под горой», живет «волк» – водящий.

«Хозяин» и «гуси» ведут между собой диалог, известный всем с раннего детства:

– *Гуси, гуси!*

– *Га-га-га!*

– *Есть хотите?*

– *Да-да-да!*

– *Так летите!*

– *Нам нельзя. Серый волк под горой не пускает нас домой!*

После этих слов «гуси» стараются перебежать к «хозяину», а «волк» их ловит.

Пойманный игрок становится «волком».

«Краски»

Выбирается водящий – «монах» и ведущий – «продавец».

Все остальные играющие загадывают в тайне от «монаха» цвета красок.

Цвета не должны повторяться.

Игра начинается с того, что водящий приходит в «магазин» и говорит: **«Я, монах в синих штанах, пришел к вам за краской».**

Продавец: **«За какой?»**

Монах называет любой цвет, например: **«За голубой».**

Если такой краски нет, то продавец говорит: **«Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси да назад принеси!»**

«Монах» начинает игру с начала.

Если такая краска есть, то играющий, загадавший этот цвет, пытается убежать от «монаха», а тот его догоняет.

Если догнал, то «краска» становится водящим, если нет, то краски загадывают вновь и игра повторяется.

«У медведя во бору»

На площадке чертят две линии на расстоянии 6–8 метров одна от другой.

За одной линией стоит водящий – «медведь», за другой «дом», в котором живут дети.

Дети выходят из «дома» в «лес» собирать грибы и ягоды. Они подходят к медвежьей берлоге со словами:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

*А медведь не спит,
Все на нас глядит*

На последних словах «медведь» выскакивает из «берлоги» и старается осалить убегающих в свой дом детей. Осаленный «медведем» игрок становится «медведем».

«Тише едешь, дальше будешь — стоп».

Задача водящего — стать спиной к участникам на линии финиша (чем больше будет расстояние между водящим и участниками, тем лучше) и громко произнести: *«Тише едешь, дальше будешь — стоп»*. Пока водящий говорит (а делать он это может в любом темпе), участники стараются как можно дальше убежать по направлению к финишу. Как только водящий замолкает, нужно застыть на месте. Тот, кто не успел остановиться или сделал случайное движение, выбывает из игры. Побеждает тот, кто доберется до линии финиша первым и дотронется до водящего.

«12 палочек».

Игра напоминает классические прятки. 12 небольших палочек укладываются на «рычаг» (например, на дощечку и положенный под нее камушек) так, чтобы, наступив на рычаг, можно было разбросать палочки. Задача водящего — собрать палочки, сложить их на рычаг, произнести с закрытыми глазами считалочку и отправиться на поиски спрятавшихся игроков. Как только водящий обнаруживает игрока, бежит к «рычагу» и разбивает палочки, называя имя найденного. Игрок становится водящим. Если найденный успевает опередить водящего и добежать до палочек первым, водящий не меняется.

«Я знаю 5 имен».

Первый игрок берет мяч в руки, произносит: *«Я знаю одно имя девочки»*, ударяет одной рукой мячом о землю и называет имя. Потом продолжает с разными вариациями: *«Я знаю одно имя мальчика»*, *«Я знаю один цвет»*, *«Я знаю одно животное»*, *«Я знаю один город»*. Когда все комбинации использованы, игрок произносит те же самые считалки, только уже на счет два: *«Я знаю два имени девочки»* — и далее по кругу. Игра продолжается до десяти. Если, отбивая мяч, игрок не успел назвать имя или ударить по мячу, ход переходит к другому участнику. Когда мяч, пройдя через всех участников, возвращается к первому игроку, он продолжает играть

с той фразы, на которой ошибся. Побеждает тот, кто первым добирается в этой считалки до десятки.

«Колечко-колечко».

Игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий держит в кулаке или сложенных ладонях мелкий предмет, например монетку, пуговицу, колечко. По очереди обходит каждого игрока, вкладывая в его «лодочку» свою и произнося считалку: **«Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю»**. Задача водящего — незаметно вложить «колечко» одному из игроков и произнести **«Колечко-колечко, выйди на крылечко!»** После этого игрок, которому достался предмет, вскакивает и пытается убежать. Задача остальных участников — задержать убегающего.

«Я садовником родился».

Каждый игрок выбирает себе имя название цветка и сообщает его «садовнику» — водящему и другим игрокам. Водящий произносит считалочку: **«Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме...»** И называет «имя» (название цветка) одного из игроков. Происходит диалог между водящим и игроком. Игрок произносит название одного цветка из тех, что есть в команде. Участник, чье имя прозвучало, должен откликнуться. Диалог продолжается. Тот, кто ошибся: например, не отреагировал на свое имя, перепутал название цветов, — отдает фант (любую свою вещь). В конце игры фанты разыгрываются. «Садовник» отворачивается, вещь достают и спрашивают водящего: **«Что делать этому игроку?»** «Садовник» назначает задание (попрыгать на одной ноге, присесть 5 раз, спеть, рассказать стихотворение и т.д.) — игрок «отрабатывает» фант и забирает свою вещь.

«Стенка».



➤ Две команды играющих становятся в шеренги друг за другом. У первых участников в руках мячи. Напротив каждой команды ставим по одному игроку («стенка»). По команде ведущего первые участники бросают свои мячи игроку и отбегают в конец шеренг. Игрок тут же отправляет мяч обратно, а следующий участник должен его поймать. И так по очереди повторяют все дети. Если участник не успевает поймать мяч, то выбывает из игры, а побеждает оставшийся последним. (Смысл игры заключался в том, чтобы бросить мяч в стенку - отсюда название).



«Шаги»

Чертится круг диаметром 1,5-2 метра, в который помещаются все участники. Водящий подбрасывает мяч как можно выше и бежит дальше от

круга. Тот из игроков, кому удалось поймать мяч, кричит "**стоп**" и назначает количество шагов до водящего (шаги могут быть самые разнообразные и в разном количестве, например, 2 "гиганта" и "5 "лилипутов"), если ему после выполнения назначенных шагов удастся дотронуться до водящего, он сам становится водящим. Шаги:

"Гигантские"- большие шаги в прыжке, **"лилипуты"** - шаг на полступни, **"ниточка"** - от мыска к мыску, **"утята"** - вприсядку, **"зонтики"** - прыжок с переворотом, **"зайчик"** – прыжок ноги вместе.

Примечание: Разновидности игры «Хали-хало», "Зайчик, зайчик, сколько время...?»

«Жмурки»

С помощью считалочки выбирается водящий. Ему завязывают глаза. Раскручивают его, приговаривая:

- *Ананас, Ананас, на чем стоишь?*

- *На бочке.*

- *Что пьешь?*

- *Квас.*

- *Тогда лови три года нас!*

После этого все игроки разбегаются в разные стороны.

И начинают «дразнить» водящего, подавая ему разные сигналы о своем местонахождении. Можно звонить в колокольчик или хлопать в ладоши. После того, как водящий поймал кого-нибудь, он на ощупь пытается определить имя попавшегося. Если это удастся, попавшийся становится водящим. Если нет, то игра продолжается.

Облегченный вариант игры – водящему необходимо просто осалить кого-то из игроков, не лоя и не определяя кто это. В этом случае осаленный становится водящим сам.

Существуют несколько разновидностей жмурок.

«Море волнуется раз».

Ведущий отворачивается от игроков и произносит считалочку:

Море волнуется раз,

Море волнуется два,

Море волнуется три,

Морская фигура на месте замри!

Пока он говорит, участники хаотично двигаются в любом порядке, изображая руками движения волн. Как только водящий замолкает, нужно замереть в какой-нибудь фигуре. Водящий подходит к одному из игроков и дотрагивается до него. Игрок изображает свою фигуру в движении, а водящий угадывает, что это такое. Игрок, чью фигуру не удалось угадать, сам становится водящим.

«Фанты».

Старая добрая детская игра. Вариантов её множество. Один из них: Ведущий собирает у всех игроков по одному личному предмету, а затем каждый пишет на листочке какое-нибудь задание. Затем бумажки собираются, перемешиваются и ведущий, не глядя, вытягивает сначала чей-либо предмет, а потом записку. Человек, которому принадлежит предмет должен выполнить задание, написанное на листочке. Игра замечательная, но только игроков следует предупредить, что им самим может попасться их собственное задание!

«Испорченный телефон».

Старая проверенная временем детская игра в испорченный телефон. Играть в неё можно одной или двумя командами. Выбирается водящий, который на ухо шёпотом говорит одному из игроков слово или фразу, а тот старается точно также передать ее другому игроку и так по цепочке. Последний игрок говорит громко то, что у него получилось. Сравниваем с оригиналом. Зачастую получается очень неожиданный и смешной результат! Если играет две команды, то ведущий передает слово двоим игрокам из разных команд. Побеждает та команда, чей результат будет наиболее похож на оригинальный.

«Третий лишний»

В начале XX века эта игра называлась «Столбики», затем получила название «Третий лишний» Эта игра широко распространена не только среди детей, но и среди молодежи. Количество участников от 8 до 40 человек. Играющие становятся по кругу парами, лицом к его центру так, что один из пары находится впереди, а другой - сзади него. Расстояние между парами - 1-2 м. Двое водящих занимают место за кругом. Один из них убегает, а другой его ловит. Спасаясь от погони, убегающий может встать впереди любой пары. Тогда, стоящий сзади оказывается «третьим лишним». Он должен убежать от второго водящего. Если догоняющий поймает (коснется, осалит) убегающего, то они меняются ролями. Таким образом, водящие все время меняются. Убегающему от преследования нельзя мешать.

«Золотые ворота»

В бесчисленных разновидностях и вариантах эта игра существует едва ли не у всех народов. Играют 6-20 человек. Выбирают двух игроков

посильнее. Те отходят немного в сторону и договариваются, кто из них будет «солнцем», а кто «луной» («месяцем»). Выбравшие себе роли луны и солнца становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, как бы образуя ворота. Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через «ворота». Часто при этом поют любимые участниками песни. Когда через «ворота» проходит последний из идущих, они «закрываются»: опускаются поднятые руки, и последний оказывается между ними. Задержанного спрашивают тихонько, на чью сторону он хотел бы стать: позади «луны» или «солнца». Он выбирает и встает позади соответствующего игрока. Остальные снова идут через «ворота», и снова последний попадает в группу «луны» или «солнца». Когда все распределены, группы устраивают перетягивание, взявшись за руки или с помощью веревки, палки и т. д.

Разновидность этой игры (ставшая в последние десятилетия более распространенной, чем описанная выше) заключается в том, что идущие через «ворота» не поют, зато игроки, изображающие «ворота», говорят речитативом:

Золотые ворота

Пропускают не всегда:

Первый раз прощается,

Второй - запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

«Ворота» закрываются при последнем слове и «ловят» того, кто оказался в них, чтобы не быть пойманными, идущие невольно ускоряют шаг, иногда переходят на бег, а ловящие, в свою очередь, меняют скорость речитатива. Игра становится более подвижной и веселой. Заканчивается также перетягиванием.

Другая разновидность состоит в том, что «ворот» - двое. Игроки, изображающие их, произносят стишок одновременно (в лад). Пойманные не выбирают, куда встать, а сразу включаются в команду поймавших их «ворот». Изображающие ворота соревнуются в том, кто больше поймает игроков. Соревнование завершается перетягиванием.

Правила.

Игроку, который должен пройти через «ворота», нельзя останавливаться перед ними (из-за боязни, что они закроются). Остановившегося считают пойманным.

Идущим или бегущим нельзя расцеплять руки, надо держаться за руку хотя бы с одним игроком. Кто бежит, ни с кем не держась за руки, считается пойманным.

Опускать руки («закрывать ворота») можно только на последнее слово

Раздел II Современные игры

Игра «Шире, шире, шире круг...».

Участники берутся в круг за руки. В центр круга выходит водящий, закрывает глаза и вытягивает руку в любом направлении. Круг начинает двигаться по часовой стрелке, а водящий в противоположном направлении. При движении все повторяют хором слова: **«Шире, шире круг, у меня 500 подруг, у меня 500 друзей. Этот, этот, этот, этот, а любимый друг — вот этот»**. Все останавливаются. Игрок, на которого при остановке указал водящий, выходит в центр круга к водящему и они становятся спиной друг к другу и закрывают глаза, а остальные участники хором начинают считать до трех. На счет «три» игроки в центре поворачивают головы в любом направлении. Если повернули в одну сторону - жмут друг другу руки и меняются местами, если в разные - водящий остается и все повторяется. Можно, играя в эту же игру вместо слов «Шире, шире...» повторять **«Арам – шим - шим, арам – шим - шим, арамия-дульсия, покажи-ка на меня! И раз, и два, и три»**

Игра «Если нравится тебе...»

Все встают в круг. Водящий в кругу показывает движения, а остальные повторяют движения и поют:

**Если нравится тебе,
То делай так (движение)
Если нравится тебе,
То делай так (движение)
Если нравится тебе,
То и другим ты покажи.
Если нравится тебе,
То делай так (движение)**

Слова повторяются, а движения меняются.

Игра « А кто родился ...»

Ребята все вместе запевают песню:

**А кто родился в январе,
Вставай, вставай, вставай,
И песенку веселую
Скорее запевай.**

Именинники каждого месяца приглашаются на середину и им предлагается спеть детскую песенку или выполнить какие-то другие совместные действия, по окончании выясняется, именинники какого месяца победили.

Игра «Поварята»

В начале игры надо встать в круг. Решаем, что будем готовить «компот» или «суп». Каждый ребенок выбирает, чем он будет: «вишней», «яблоком», «абрикосом» и т. д. - если варим «компот». А если варим «суп», то «луком», «мясом», «морковкой». Если дети затрудняются с выбором, надо им помочь. Если в игре принимают участие много детей, то один продукт могут выбрать два-три ребенка. Ведущий называет те продукты, которые он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя впрыгивает в середину круга. Когда все ингредиенты окажутся в кастрюле, то «компот» или «суп» надо сварить. Дети могут «побулькать», можно показать, как «кипит» «компот» (например, присаживаться и подниматься, имитируя кипение воды), можно «помешать» (ребята должны хаотично двигаться). Когда кушанье приготовится, его можно «попробовать» - имитировать, как мы едим и пьем, похвалить «компот» («суп»), и себя. Например, ведущий начинает: **«Все в компоте хорошо, но особенно вишня!»**

Игра «Бабка Ёжка» (Современная вариация «У медведя во бору»)

Правила игры: Баба Яга находится в одном конце площадки. Игроки располагаются в другом конце площадки, по сигналу дети подходят к избушке Бабы Яги и хором произносят текст (текст предварительно распечатать и раздать детям):

Бабка Ёжка - костяная ножка:

С печки упала, ногу сломала,

А потом и говорит:

«У меня нога болит».

Пошла она на базар,

Раздавила самовар,

Пошла на улицу,

Раздавила курицу,

Вышла на лужайку, испугала зайку.

После этих слов Бабка Ёжка выбегает из дома и догоняет детей, прикасается к ним метлой. Пойманных детей Баба Яга уводит к себе в дом. И они должны выполнить какое-нибудь ее задание.

Баба Яга: ***Молодцы, ребятки, повеселили Бабку Ёжку. Притомилась я немножко. Ступайте дальше по дорожке.***

Игра «Ручеёк»

Выбирается водящий, остальные делятся на пары и сцепляют руки.

Пары встают дуг за другом, образуя **коридор** и поднимая руки вверх.

Водящий входит в образованный коридор с одного конца и двигается в другой конец коридора, по дороге выбирая себе **пару**.

Он берет понравившегося ему человека за руку, расцепляя стоящую пару. Новая **пара** вместе идет в конец **«ручейка»** и встает там, подняв руки вверх.

Освободившийся игрок становится **водящим**, идет в начало «ручейка» и заходит в него, выбирая себе пару и так далее, пока всем не надоест играть.

Если играет много народу, водящих может быть несколько.

Игру желательно проводить в **быстром** темпе, так веселее (только представьте, что только вас выбрали и вы встали, сцепив руки в новой паре, как вас опять выбирают еще раз и снова тянут в ручеек.

Очень хорошо проводить эту игру в большом коллективе, хороший шанс познакомиться и выявить скрытые симпатии мальчишек и девчонок.

Игра «Земля, вода, огонь, воздух».

Играющие становятся в круг, в середине его стоит ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: **земля, вода, воздух, огонь**. Если водящий сказал слово "**земля**", то поймавший мяч должен быстро назвать какое-либо домашние или дикое животное. На слово "**вода**" играющий отвечает названием какой-либо рыбы. На слово "**воздух**" — названием птиц. При слове "**огонь**" все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Ошибающийся выходит из круга.

Игра «Съедобное – несъедобное»

Все игроки садятся или встают в ряд. Водящий кидает мяч одному из участников и одновременно называет какой-нибудь предмет. Если предмет **«съедобный»**, игрок ловит мяч. Если нет — отбивает. Задача водящего - запутать игрока, например, в цепочке **«яблоко – дыня – морковь - картошка»** неожиданно произнести: **«утюг»**. Если игрок ошибается и «съедает» «несъедобное», то сам становится водящим. Чем быстрее водящий кидает мяч и называет предметы, тем азартнее и интереснее играть.

Примечание: В эти две игры можно играть прямо со сцены с залом, бросая мяч в первые ряды зрителей. Ошибающиеся в этом случае, вызываются на сцену и в конце игры выполняют задание ведущего, например, читают стихотворение либо ведущий просто весело комментирует ситуацию.

Раздел III:Национальные игры

Крымскотатарские

Игра «Продаём горшки» (Чулмакуены)

Играющие разделяются на две группы: дети - горшки и игроки—хозяева горшков. Дети-горшки образуют круг, встав на колени или усевшись на траву. За каждым горшком стоит игрок—хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом.

Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

-«Эй, дружок, продай горшок!,

-Покупай!

-Сколько дать тебе рублей?

-Три отдай.

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг обегают три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

Правила игры:

-бегать разрешается только по кругу, не пересекая его;

-бегущие не имеют права задевать других игроков;

-водящий может начинать бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.

Игра «Бег по следу» (Эздэнийегеру)

Играющие разбиваются на; две команды и выстраиваются в две колонны за линией старта. Для каждой команды чертятся от линии старта непрерывные прямые линии, большие круги, спирали и другие фигуры. **Принцип игры – эстафета.** Первые игроки команд начинают бег по нарисованным линиям. Вернувшись, они касаются руками вторых игроков своих команд, а сами становятся в конец колонны. Остальные пробегают это же расстояние. Выигрывает команда, закончившая эстафету первой.

Украинские

Игра «Рыбки»

Для игры нужна веревка, которую привязывают к ограждению, дереву или другому неподвижному предмету. Эта веревка и будет «удочкой», на которую ловят «рыбку». Один из игроков выбирается «приманкой», он должен держаться за свободный край веревки и ловить ею «рыбку», то есть других игроков. Остальные участники должны «клюнуть на приманку», то есть коснуться водящего, но не позволить ему поймать себя. Когда кто-то из игроков пойман, он становится «приманкой», а игра продолжается.

Игра «Скрытый звоночек»

Для этой игры нужен небольшой звоночек, который участники, стоя в кругу или в линии, будут передавать друг другу. Важно передать звоночек так, чтобы он не зазвенел. Водящий должен определить, у кого находится звонок. Тот, кто выдал себя звоном, становится водящим.

Игра «Воробышки-попрыгунчики»

Эту веселую игру лучше всего проводить на площадке, на которой нужно начертить круг около 6-8 метров диаметром. Участники игры становятся за ним, они играют роль «воробьев». Ведущий располагается в кругу, его задача – не дать «воробьям» собрать «зернышки», то есть не позволить им войти в круг. «Воробьи», прыгая на одной ноге (можно также держать согнутую ногу рукой или играть парами) пытаются запрыгнуть в круг. Центральный игрок «клюет» их (касается рукой), тот, кого коснулся водящий, выходит из игры. Цель «воробьев» – как можно дольше пробыть в круге. Водящего можно менять, выбирая самых быстрых и ловких из детей.

Немецкие

Игра «Hering» (Сельдь)

В эту игру играют мальчики и девочки от 6 до 13 лет. Количество играющих обычно от 4 до 15 человек, но может быть и больше.

По жребию выбирают водящего - «сельдь». На площадке на расстоянии 8-20 м (в зависимости от возраста и количества играющих) чертят два кона (две линии). На одном кону спиной к играющим становится «сельдь», на другом - остальные игроки. «Сельдь» громко считает до трех. Во время счета играющие, **прыгая**, стараются как можно ближе подойти к «сельди». По окончании счета «сельдь» оглядывается, в этот момент все прыгающие должны стоять неподвижно. Кому не удалось замереть, должен возвращаться на первоначальное место. Теперь «сельдь» считает снова, все опять прыгают, «сельдь» оглядывается и т.д. Кто первым окажется на линии, где стоит «сельдь», тот становится новой «сельдью». Игра повторяется с новым водящим.

Игра «Markt» (Ярмарка)

В этой игре участвуют обычно младшие школьники, реже подростки и юноши, 10-30 человек. Для игры нужны стулья по числу участников.

Выбирается водящий - «Вауер» (крестьянин). (Первый раз крестьянин-ведущий программы, что бы играющим стало понятно) Играющие садятся по кругу на стулья, крестьянин в центре круга. Каждому участнику он присваивает название предмета, нужного для поездки на ярмарку (например, der Leiterwagen - телега, das Rad - колесо, der Bogen - дуга, der Sack - мешок, die Peitsche - кнут, плеть, das Pferd - лошадь). «Крестьянин» должен искусно, быстро, в шутливой форме вести разговор о поездке на ярмарку, используя присвоенные играющим названия предметов. Каждый игрок, предмет которого назван, должен быстро - быстро встать и повернуться на одной ноге

(на каблуке) кругом. При неполном повороте он отдает фант, как и тот, кто опоздает повернуться. Время от времени «крестьянин» кричит: «Der Marktist zu Ende» -«Ярмарка закрывается!» Тогда все играющие должны бегом поменяться местами. «Крестьянин» старается занять пустой стул. Кто остался без стула становится «крестьянином». Кто не успел пересесть со своего стула на другой, должен отдать фант. В конце игры все кто отдал фант, должны выполнить какое-нибудь задание.

Опоздавшим считается тот, кто не успел при упоминании его предмета встать со стула прежде, чем ведущий скажет следующее слово. 2.Нельзя меняться местами с ближайшим соседом, а надо хотя бы через одного.

Греческая

Игра «На лошадях».

Обычно играют большой группой. Как правило, пользуются ручным мячом. Однако резиновый тоже годится. Игроки встают в круг парами. Первый номер должен сесть на спину второго. Любой из всадников может игру начать, бросив другому всаднику мяч. Тот должен бросить третьему, и так далее. Следует помнить, что переброска мяча идет безо всякой системы и непрерывно. Игрок, который уронил мяч, меняется с лошадью местом

Итальянская

Игра «Stregacomandacolore» (Ведьма указывает цвет).

Играют минимум пять человек. Выбирается водящий — ведьма, которая называет цвет, который должны найти игроки (собственная одежда не считается), и начинает считать. Кто ошибся или не успел, отправляется к ведьме в лапы. Оставшийся последний игрок побеждает.

Практические советы:

**Чтобы ваше игровое мероприятие прошло более организовано и желающие поиграть дети не устраивали столпотворения, можно заранее заготовить разноцветные ленточки (листочки, картонки) по числу задуманных вами игр и количеству участников в них.*

Для игры в «Гуси-гуси» вам понадобится, например, 16 детей. Значит нужно подготовить 16 ленточек одного цвета. Для игры «Красочки» - 9 детей (9 другого), для «Эстафеты с шарами»-20 (20третьего) и т д. Когда дети начнут собираться на мероприятие, ваши помощники, встречая их раздают эти разноцветные ленточки. А дальше по программе вашего мероприятия, вы говорите: «Выйдите ко мне ребята, у которых есть зеленые ленточки» И проводите игру.

Таким образом, используя разные цвета, можно запланировать также сколько мальчиков, сколько девочек вам понадобится, если этого требуют

условия игры. Не забудьте сразу собирать ленточки. Они вам еще не раз пригодятся.

**В массовой работе игры обязательно должны быть оправданы, логически привязаны к сюжету программы, поэтому к зрелищности игры, уместно привязывать соревновательность.*

-Игра «Классики. Нет смысла описывать правила игры. Все их знают. Но для нас, культработников, эта игра может оказаться нужной в рамках, например, развернутого праздничного Дня, если устроить турнир. Для этого нужно нарисовать несколько классиков, собрать столько же команд, обозначить время и определить условия. Так же и игра «Резиночки».

*Не забывайте о музыкальном сопровождении игры. Выбирайте то, что у детей на слуху сегодня, что особенно популярно.

*Для всех эстафетных игр: не начинайте игры, пока каждый из команды не уяснит, что он должен сделать. Продемонстрируйте это несколько раз.

*Грамотный специалист должен уметь «привязать» любую игру в нужном для себя контексте!