Салки или пятнашки

Эта игра очень распространена во всем мире. Она имеет разные названия, но содержание остается неизменным: один или несколько водящих ловят других игроков и, если поймают, меняются с ними ролями.

Игра проводится на улице, в помещении, с детьми разных возрастов . Количество участников от 3 до 40. Игра не требует руководителей и судей.

По жребию или считалочке ( можно выбрать [здесь](http://deti-i-vnuki.ru/schitalochki/)) выбирают водящего-»салку». Условно устанавливают границу площади игры. все разбегаются в пределах границы площади игры. Водящий говорит: »Я-салка!»-и начинает ловить играющих. Кого догонит и осалит ( дотронется), тот становится »салкой» и говорит, подняв руку вверх :»Я - салка!». Он начинает ловить играющих, а бывший »салка» убегает со всеми.

**Правила:**

1. Ловить играющих - значит прикоснуться к кому-нибудь рукой или определенным предметом (платочком, палочкой), но не хвататься за игрока и не тащить его.

2. Играющие могут бегать только в пределах установленных границ.

3. Выбежавший за границу, считается пойманным и меняется ролями с »салкой».

4. Каждый новый водящий должен объявлять об этом, чтобы дети знали, от кого спасаться.

Эта игра может иметь много разновидностей.

Жмурки

Эта старинная игра тоже имеет много видов. В нее играют дети разных возрастов. Количество участников от 4 до 20. Суть одна: водящий с закрытыми глазами-»жмурка»- должен ловить других игроков и угадывать, кого поймал.

Жмурки  с голосом.

Все игроки, взявшись за руки, образуют круг. Водящий становится в середину круга. Ему завязывают глаза. В руки можно дать палочку.

Все играющие движутся по кругу в какую-либо сторону до тех пор, пока водящий не скажет: »Стоп!» Все останавливаются, а водящий протягивает руку вперед. За нее должен взяться тот играющий, на кого она направлена. Водящий просит подать голос. Игрок называет водящего по имени, может менять свой голос, так будет смешнее. Если водящий угадал, кто его позвал, то они меняются местами. Если не угадал, продолжает водить.

**Правила:**

1. Просить подать голос можно до 3-х раз. после чего водящий должен сказать, кто его держит за руку.

2. Если водящий и с трех раз не угадал, его сменяет другой игрок.

3. Когда водящий просит подать голос, должна быть полная тишина.

Путаница

Эта интересная старая игра . Полезно ее проводить, когда хотят сплотить детей, подружить, снять разные барьеры, внести радостное настроение. В эту игру можно играть на улице, в беседке, в помещение, на дне рождения, с гостями. можно играть детям вместе со взрослыми, будет интереснее.

**Как играть в путаницу**

Выбирают маму и дочку. Мама уходит. все игроки берутся за руки в кругу. Дочка запутывает этот хоровод - можно поднять руки, перешагнуть через них. скрестить . Главное -не отпускать рук. Когда игроки запутались. Они зовут маму.

Мама распутывает нитки и должна всех вернуть обратно в круг. на свое место. правило то же: игроки не должны отпускать руки. Если мама распутала нитки. выбирается другой водящий.

Стоп

Играющие выстраиваются в шеренгу на одном конце площадки. на другом конце, спиной к ним. становится ведущий. Он закрывает руками глаза и говорит: »Быстро шагай, смотри , не зевай!»

Задача игроков - подобраться  к ведущему  как можно ближе. Через короткое время ведущий говорит: « Стоп!» Игроки должны замереть и остановиться. Ведущий быстро оборачивается. Если он заметит, что кто-то не успел остановиться, посылает игрока назад и потом все повторяется заново.

Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не приблизится к ведущему и не дотронется до него рукой раньше, чем он успеет оглянуться. Тогда все убегают, а  ведущий их догоняет. Кого догнали, становится ведущим.

Воробьи-попрыгунчики

На полу или на площадке чертят круг такой величины, чтобы все играющие могли разместиться по его окружности. Один из игроков-»кот». Он становится в центр круга.

Остальные играющие-»воробышки. »они становятся за кругом у самой черты. По сигналу руководителя »воробышки» начинают прыгать внутрь круга и выпрыгивать из него. а »кот» старается поймать кого-то из них в момент , когда тот находится внутри круга. Тот, кого поймали, становится »котом». а »кот»-»воробышком». Далее, игра повторяется.