**Методическая копилка**

**Песни**

**Игры**

**Сценарии**

**Песенка друзей**

Ничего на свете лучше нету,  
Чем бродить друзьям по белу свету.  
Тем, кто дружен, не страшны тревоги,  
Нам любые дороги дороги,  
Нам любые дороги дороги.

Ла-ла-ла-ла-ла-ла ла-ла-ла-ла-ла  
Ла-ла-ла-е е-е е-е

Мы своё призванье не забудем —  
Смех и радость мы приносим людям.  
Нам дворцов заманчивые своды  
Не заменят никогда свободы,  
Не заменят никогда свободы.

Ла-ла-ла-ла-ла-лала-ла-ла-ла-ла  
Ла-ла-ла-е е-е е-е

Наш ковёр — цветочная поляна,  
Наши стены — сосны-великаны.  
Наша крыша — небо голубое,  
Наше счастье — жить такой судьбою,  
Наше счастье — жить такой судьбою.

Ла-ла-ла-ла-ла-лала-ла-ла-ла-ла  
Ла-ла-ла ла-ла-ла-ла-ла  
Ла-ла-ла-ла ла-ла-ла ла-ла-ла-ла-ла  
Ла-ла-ла-ла-ла-ла-ла-е е-е е-е

**Облака, белогривые лошадки**

Мимо белого яблока луны,

Мимо красного яблока заката

Облака из неведомой страны

К нам спешат и опять бегут куда-то.

Облака — белогривые лошадки!

Облака — что вы мчитесь без оглядки?

Не смотрите вы, пожалуйста, свысока,

А по небу прокатите нас, облака!

Мы помчимся в заоблачную даль,

Мимо гаснущих звезд на небосклоне.

К нам неслышно опустится звезда,

И ромашкой останется в ладони!

Облака — белогривые лошадки!

Облака — что вы мчитесь без оглядки?

Не смотрите вы, пожалуйста, свысока,

А по небу прокатите нас, облака!

Не смотрите вы, пожалуйста, свысока,

А по небу прокатите нас, облака!

**Дорога добра**

Спроси у жизни строгой  
Какой идти дорогой?  
Куда по свету белому отправиться с утра?

Иди за Солнцем следом  
Хоть этот путь неведом  
Иди, мой друг, всегда иди дорогою добра

Иди за Солнцем следом  
Хоть этот путь неведом  
Иди, мой друг, всегда иди дорогою добра

Забудь свои заботы  
Падения и взлёты  
Не хнычь, когда судьба себя ведёт не как сестра

Но если с другом худо  
Не уповай на чудо  
Спеши к нему, всегда иди дорогою добра

Но если с другом худо  
Не уповай на чудо  
Спеши к нему, всегда иди дорогою добра

Ах, сколько будет разных  
Сомнений и соблазнов  
Не забывай, что эта жизнь не детская игра

Ты прочь гони соблазны  
Усвой закон негласный  
Иди, мой друг, всегда иди дорогою добра

Ты прочь гони соблазны  
Усвой закон негласный  
Иди, мой друг, всегда иди дорогою добра!

Ты прочь гони соблазны  
Усвой закон негласный  
Иди, мой друг, всегда иди дорогою добра

Ты прочь гони соблазны  
Усвой закон негласный  
Иди, мой друг, всегда иди дорогою добра

**Недетское время**

На огромном небе звёзд невидимо.  
Посмотри на мир наш удивительный!  
Это наше небо, наша Родина!  
Во Вселенной мы не посторонние.

Мы растём, мы движемся стремительно.  
Мы отслеживаем все события.  
Мы исследователи и романтики.  
Скоро будем покорять галактики!

Мир удивительный сохраним.  
Знаем мы, это нас ждёт.  
Ну, а пока мы ночью не спим,  
Мы ждем, когда время придёт.

Время, позднее время, недетское время.  
Нам надоели книжки в постели,  
Ваши советы — нам хочется дела.  
Мы б тоже хотели танцевать до рассвета,  
Крутые коктейли, отдыхать в Куршавели,  
Клеить модели, летать на ракете,  
Решать все проблемы.  
Мы все бы сумели.  
Придёт наше время.  
Время придёт, время придёт,  
Время придёт, время придёт.

На огромном небе места хватит всем.  
Мы найдём друзей в далеком космосе.  
Мы готовы к веку информации.  
Полетим искать цивилизации.

Будет небо над Землёй прекрасное.  
Мы раскрасим мир цветными красками.  
Будут будни яркими и пёстрыми.  
Мы идём за братьями и сёстрами.

Мир удивительный ждёт впереди.  
Мы будем такие, как вы.  
Ну, а пока мы не спим, мы глядим  
На огни вечерней Москвы.

Время, позднее время, недетское время.  
Нам надоели книжки в постели,  
Ваши советы — нам хочется дела.  
Мы б тоже хотели танцевать до рассвета,  
Крутые коктейли, «Кровавую Мери»,  
Летать на ракете, зажигать на банкете,  
Шалить в интернете.  
Мы все бы сумели, придет наше время,  
Время жить на Ривьере, отдыхать в Куршавели,  
Клеить модели,  
Решать все проблемы.  
Мы будем в ответе за все на планете.  
Придёт наше время.  
Время придёт, время придёт,  
Время придёт, время придёт.

**Вместе весело шагать**

Припев:  
Вместе весело шагать по просторам,  
По просторам, по просторам  
И, конечно, припевать лучше хором,  
Лучше хором, лучше хором.  
  
Спой-ка с нами, перепёлка, перепёлочка,  
Раз иголка, два иголка - будет ёлочка.  
Раз дощечка, два дощечка - будет лесенка,  
Раз словечко, два словечко - будет песенка.  
  
Припев:  
Вместе весело шагать по просторам,  
По просторам, по просторам  
И, конечно, припевать лучше хором,  
Лучше хором, лучше хором.  
  
В небесах зари полоска заполощется,  
Раз берёзка, два берёзка - будет рощица,  
Раз дощечка, два дощечка - будет лесенка,  
Раз словечко, два словечко - будет песенка.  
  
Припев:  
Вместе весело шагать по просторам,  
По просторам, по просторам  
И, конечно, припевать лучше хором,  
Лучше хором, лучше хором.  
  
Нам счастливую тропинку выбрать надобно,  
Раз дождинка, два дождинка - будет радуга,  
Раз дощечка, два дощечка - будет лесенка,  
Раз словечко, два словечко - будет песенка.  
  
Припев:  
Вместе весело шагать по просторам,  
По просторам, по просторам  
И, конечно, припевать лучше хором,  
Лучше хором, лучше хором.

**Дружба**

Если друг не смеётся,

Ты включи ему солнце,

Ты включи ему звёзды,

Это просто.

Ты исправь ошибку,

Превращая в улыбку

Все грустинки и слёзы,

Это просто.

Воскресенье, суббота,

Дружба-это не работа,

Дружба-это не работа!

Припев:

Есть друзья, а для них

У друзей нет выходных!

Есть друзья, а для них

У друзей нет выходных!

Если свалится счастье,

Подели его на части

И раздай всем друзьям,

Это просто.

А когда будет надо,

Все друзья будут рядом,

Чтоб включить тебе солнце

Или звёзды.

Воскресенье, суббота,

Дружба-это не работа,

Дружба-это не работа!

Припев:

Есть друзья, а для них

У друзей нет выходных!

Есть друзья, а для них

У друзей нет выходных!

Если каждый друг по кругу,

Другу протянет руку,

То будет видно в иллюминатор:

Дружба-это экватор!

Если каждый друг планеты

Другу ромашкой помашет,

То станет ясно:

Дружба-это

Планета ромашек.

Воскресенье, суббота,

Дружба-это не работа,

Дружба-это не работа!

Припев:

Есть друзья, а для них

У друзей нет выходных!

Есть друзья, а для них

У друзей нет выходных!

**Винтик**

Раз, два, три, четыре, пять –

Вышел винтик погулять.

И теперь без него

Не фурычит ничего.

Винтик, винтик – вроде, малость,

Но возьмите – выньте-ка!

В мире всё б давно сломалось

Без него, без винтика!

Винтик, винтик – вроде, малость,

Но возьмите – выньте-ка!

В мире всё б давно сломалось

Без него, без винтика!

Бульдозер был что надо,

Но вдруг в нём что-то "хрясь!".

И вся эта громада

Упала носом в грязь.

Раз, два, три, четыре, пять –

Вышел винтик погулять.

И теперь без него

Не фурычит ничего.

Винтик, винтик – вроде, малость,

Но возьмите – выньте-ка!

В мире всё б давно сломалось

Без него, без винтика!

Винтик, винтик – вроде, малость,

Но возьмите – выньте-ка!

В мире всё б давно сломалось

Без него, без винтика!

Подъёмный кран – что надо,

Но вдруг в нём что-то "бдам!".

И вся эта громада

Сложилась пополам.

Раз, два, три, четыре, пять –

Вышел винтик погулять.

И теперь без него

Не фурычит ничего.

Винтик, винтик – вроде, малость,

Но возьмите – выньте-ка!

В мире всё б давно сломалось

Без него, без винтика!

Винтик, винтик – вроде, малость,

Но возьмите – выньте-ка!

В мире всё б давно сломалось

Без него, без винтика!

Компьютер был что надо,

Но вдруг в нём что-то "бах!".

И вся эта громада

Сгорела в пух и прах.

Раз, два, три, четыре, пять –

Вышел винтик погулять.

И теперь без него

Не фурычит ничего.

Винтик, винтик – вроде, малость,

Но возьмите – выньте-ка!

В мире всё б давно сломалось

Без него, без винтика!

Винтик, винтик – вроде, малость,

Но возьмите – выньте-ка!

В мире всё б давно сломалось

Без него, без винтика!

В мире всё б давно сломалось

Без него, без винтика!

**Пассатижи**

Пассатижи – смешной инструмент.

Что угодно ухватят в момент.

Только пальцы береги!

Пальцы людям дорогѝ.

Пассатижи – смешной инструмент!

Только пальцы береги!

Пальцы людям дорогѝ.

Пассатижи – смешной инструмент!

Вот отвертка – крутой инструмент!

Что угодно открутит в момент.

Только пальцы береги!

Пальцы людям дорогѝ.

Эх, отвертка – крутой инструмент!

Только пальцы береги!

Пальцы людям дорогѝ.

Эх, отвертка – крутой инструмент!

Молоток – ломовой инструмент!

Он забьёт что угодно в момент.

Только пальцы береги!

Пальцы людям дорогѝ.

Молоток – ломовой инструмент!

Только пальцы береги!

Пальцы людям дорогѝ.

Молоток – ломовой инструмент!

Дрель – вообще чумовой инструмент!

Сотню дырок насверлит в момент.

Только пальцы береги!

Пальцы людям дорогѝ.

Дрель – вообще чумовой инструмент!

Только пальцы береги!

Пальцы людям дорогѝ.

Дрель – вообще чумовой инструмент!

Пальцы людям дóроги, дóроги, дóроги,

Дóроги, дóроги, а не дорогѝ.

**Часики**

Тики-тики-тики-тики так-так-так,

Тики-тики-тики-тики так-так-так –

Часики идут, часики идут,

Часики минуты берегут.

Тики-тики-тики-тики так-так-так,

Тики-тики-тики-тики так-так-так –

Часики идут, часики идут,

Часики лениться не дадут.

Тики-так, тики-так –

Нам без часиков никак.

Тики-тики-тики-тики так-так-так,

Тики-тики-тики-тики так-так-так –

Часики идут, часики идут,

Часики минуты берегут.

Тики-тики-тики-тики так-так-так,

Тики-тики-тики-тики так-так-так –

Часики идут, часики идут,

Часики последнего не ждут.

Тики-так, тики-так –

Нам без часиков никак.

Тики-так, тики-так –

Нам без часиков никак.

Тики-тики-тики-тики так-так-так,

Тики-тики-тики-тики так-так-так –

Часики и там, часики и тут,

Часики идут, идут, идут.

Часики идут, идут, идут.

Часики идут, идут, идут.

Часики идут, идут, идут.

**Ежики**

Ежикам тоже нужны витамины  
Они обожают компот из малины,  
Но газировку не пьют никогда.  
Слишком колючая, слишком колючая эта вода.  
  
Я хочу, чтобы каждый поверил,

что ежики самые лучшие звери,  
ну а иголки растут у ежа,  
чтобы никто его, чтобы никто его не обижал.

**Милая моя**

Всем нашим встречам разлуки, увы, суждены,  
Тих и печален ручей у янтарной сосны,  
Пеплом несмелым подернулись угли костра,  
Вот и окончилось все — расставаться пора.  
Припев: Милая моя, солнышко лесное,  
Где, в каких краях  
Встретишься со мною?  
Крылья сложили палатки — их кончен полет,  
Крылья расправил искатель разлук — самолет,  
И потихонечку пятится трап от крыла,  
Вот уж действительно пропасть меж нами легла.  
Припев.  
Не утешайте меня, мне слова не нужны,  
Мне б отыскать тот ручей у янтарной сосны,  
Вдруг сквозь туман там алеет кусочек огня,  
Вдруг у огня ожидают, представьте, меня!  
Припев.

**Изгиб гитары желтой**

Изгиб гитары желтой  
Ты обнимаешь нежно.  
Струна осколком эха  
Пронзит тугую высь.  
Качнется купол неба  
Большой и звездно-снежный.  
Как здорово, что все мы здесь  
Сегодня собрались.  
  
Как отблеск от заката  
Костер меж сосен пляшет.  
Ты что грустишь, бродяга,  
А ну-ка, улыбнись.  
И кто-то очень близкий  
Тебе тихонько скажет:  
Как здорово, что все мы здесь  
Сегодня собрались.  
  
И все же с болью в горле  
Мы тех сегодня вспомним,  
Чьи имена, как раны  
На сердце запеклись.  
Мечтами их и песнями  
Мы каждый вздох наполним,  
Как здорово, что все мы здесь  
Сегодня собрались.

**Кораблик детства**

Кораблик детства  
Уплывает в детство,  
Белые большие  
Трубы скошены назад,  
Трубы скошены назад,  
Дайте наглядеться,  
На прощание наглядеться,  
Дайте мне наслушаться,  
Как они гудят, как они гудят.  
  
Ветерок на палубе  
Тронул чьи-то волосы,  
И в туман уносится  
Чей-то нежный взгляд  
Чей-то нежный взгляд.  
Уплывает детство,  
Ну до чего ж не вовремя,  
Что даже все ребята  
Об этом говорят.  
  
Все мы попрощались,  
Все мы распрощались,  
Время уж последней  
Шлюпке в море уходить,  
Шлюпке в море уходить  
Что же вы остались,  
Чудаки, остались?  
Или вам не хочется  
С нами в юность плыть?

**На знакомство**

**Великолепная Валерия**

Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и прилагательное, характеризующее его (игрока) и начинающееся с той же буквы, что и его имя. Например, Великолепная Валерия, Интересный Игорь и т. д. Второй участник называет словосочетание первого и говорит свое. Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков и так до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.

**Снежный ком**

Участники берутся за руки, образуя круг. Начинает игру первый игрок, называя свое имя. Второй участник по кругу повторяет имя первого участника и говорит свое. Третий участник повторяет имена первых двух и называет свое имя. И так игра длится до тех пор, пока последний человек не назовет все имена, включая свое.

**Одеяло**

Участники делятся на две команды, располагаясь, друг напротив друга. Между ними натянуто одеяло. С каждой команды по одному человеку подсаживаются ближе к одеялу. Как только одеяло опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал — забирает к себе в команду игрока. Побеждает та команда, которая » перетянет» к себе больше игроков, т. е. та команда, которая знает больше имён.

**А я еду, а я тоже, а я заяц**

Участники игры сидят на стульях по кругу, одно место — не занято никем. В центре — водящий. Все участники во время игры пересаживаются по кругу против часовой стрелки. Игрок, сидящий около пустого стула, пересаживается на него со словами «а я еду». Следующий игрок — со словами «а я тоже». Третий участник говорит «а я заяц» и, левой рукой ударяя по пустому стулу, называет имя человека, сидящего в кругу. Тот, чьё имя произнесли, должен как можно быстрее перебежать на пустой стул. Задача водящего — успеть занять стул быстрее того, кого назвали. Кто не успел, становится водящим. Игра начинается сначала.

**Мы идём в поход**

Участники встают в круг. Начинает игру первый участник, называя своё имя и предмет, который он берёт с собой в поход. Ведущий начинает: » Меня зовут Катя, я беру с собой калачи». Всем участникам необходимо догадаться о том, что предмет должен начинаться с той же буквы, с какой и имя. Кто догадался, того ведущий берёт в поход. И так до тех пор, пока все не скажут правильно.

**Паровоз**

Участники стоят в кругу. Ведущий подходит к любому игроку и говорит: «Привет, я — паровоз. Как тебя зовут?» Участник называет своё имя, » паровоз» повторяет. Важно повторять с той же интонацией, с какой произнёс участник. Кто представился, присоединяется к паровозу. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

**Я знаю пять имён**

Участники стоят в кругу — мальчик, девочка. По очереди каждый игрок называет 5 имён мальчиков и 5 имён девочек своего отряда, начиная с фразы: » Я знаю 5 имён…»

**Мячик**

Ведущий держит в руках мяч и говорит:

Разноцветный мячик

По дорожке скачет,

По дорожке, по тропинке,

От березки до осинки,

От осинки — поворот – Прямо к САШЕ в огород! (имя одного из играющих).

С последними словами ведущий бросает мяч вверх. Участники, чье имя было названо, должны поймать мячик. Тот, кто поймал, становится ведущим. Если названо имя участника, которого нет в игре, то мяч ловит ведущий и делает следующий бросок.

**На сплочение**

**Путаница**

Участники образуют круг и берутся за руки, причем руки одного человека должны быть сцеплены с руками разных людей. Задача: не расцепляя рук, распутать узел и образовать круг.  
Это упражнение дает возможность участвовать всем в выработке стратегии.

**Семейная картина**

Ведущий предлагает участникам представить, что все они - большая семья, и всем вместе надо сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать "фотографа". Он должен расположить всю "семью" для фотографирования. Первым из семьи выбирается "дедушка"; он тоже может участвовать в расстановке членов "семьи". Более никаких установок для участников не дается, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. После распределения ролей и расстановки " ленов семьи" "фотограф" считает до трех. На счет "три!" все дружно и очень громко кричат "сыр" и делают одновременный хлопок в ладоши.

**Веревочный курс**

Примеры заданий:

*«Равновесие»*

Команде предстоит пронести стакан, наполненный водой, на подносе по определенному маршруту. При этом держаться разрешается только за петли на концах веревок, привязанных к подносу (допускается короткий перехват нагруженной веревки во время преодоления препятствия). Команда возвращается на старт, если:

﻿﻿упал стакан с подноса;

﻿﻿из стакана выплеснулось больше трети жидкости;

﻿﻿веревка удерживается не за петлю.

Реквизит: деревянный поднос, стаканчик, вода.

*«Переправа»*

Команде необходимо провести максимальное количество участников над «пропастью».

Один участник встает на натянутую стропу (веревку), а остальные образуют две равные группы, встают по обе стороны от него и натягивают веревку. Участник берется за эту веревку и идет по стропе, держась за нее (команда идет вместе с ним и т.о. его ведет).

*«Бермудский треугольник»*

Группа держится за руки, задача перебраться через веревку, натянутую в виде треугольника чуть ниже уровня пояса среднего участника. Если группа расцепляется или задевает веревку (одежда в счет) то начинают сначала. Разговаривать при прохождении испытания нельзя.

*«Крокодил»*

Исходные условия: участники садятся на землю (пол) вплотную друг за другом, вытянув в стороны ноги. Руки участников подняты над головой и согнуты в локтях.

Первый участник встает и ложится спиной на руки сидящих за ним, скрестив свои руки на груди. Участники передают его на руках в

"хвост" группы. Задание: переправить

таким образом всех участников. Ограничения;

﻿﻿переправляющим участникам нельзя вставать;

﻿﻿переправляемый участник не должен касаться земли (пола);

﻿﻿при падении или касании земли (пола) передаваемым человеком упражнение выполняется всей группой с начала.

**С залом**

**Пою я бум…**

Ведущий просит повторять за ним слова и движения. «Пою я бум, чика-бум» (на первое слово-хлопок в ладоши, на второе хлопок по коленкам, потом движения повторяются).

Слова: Чика-бум — крутая песня

Будем петь её все вместе.

Если нужен классный шум, пойте с нами чика-бум.

Пою я бум, чика-бум.

Пою я бум, чика-рака, чика-рака, чика бум.

О-е, ага, еще раз веселей.

Возможные варианты последнего слова: громче, быстрее, женственнее, мужественнее, протяжнее и др.

**Летит шар**

Ведущий: Разучиваем слова:

Летит, летит по небу шар,

по небу шар летит,

Но знаем, что до неба шар

Никак не долетит.

Ведущий: А теперь каждый раз слова заменять будем движениями:

летит- размахиваем руками

небо – поднимаем указательный палец вверх

шар – круговое движение.

**Еду на танке**

Еду на танке — Еду на танке

Вижу корову — Вижу корову

В шапке ушанке — В шапке ушанке

С рогом здоровым — С рогом здоровым

Здравствуй, корова, — Здравствуй, корова,

Как поживаешь? — Как поживаешь?

Ду-ю-спик-инглишь? — Ду-ю-спик-инглишь?

Чё обзываешь? — Чё обзываешь?

Еду на танке — Еду на танке

Рядом корова — Рядом корова

В шапке ушанке — В шапке ушанке

С рогом здоровым — С рогом здоровым

Здравствуй, корова, — Здравствуй, корова,

Как поживаешь? — Как поживаешь?

Ду-ю-спик-инглишь? — Ду-ю-спик-инглишь?

Чё обзываешь? — Чё обзываешь?

И так далее с изменением местоположения коровы. Можно придумывать новые куплеты, заменяя корову другим животным в рифму.

**Купим мы бабушке**

Купим мы, бабушка, тебе курочку,

Купим мы, бабушка, тебе курочку,

Курочка по зернышкам кудах-тах-тах.

Купим мы, бабушка, тебе уточку,

Уточка кря-кря-кря-кря,

Купим мы, бабушка, тебе поросенка,

Поросенок хрюки-хрюки,

Купим мы, бабушка, тебе коровенку,

Коровенка муки-муки,

Купим мы, бабушка, тебе индюшонка,

Индюшонок шалды-балды,

Купим мы, бабушка, тебе лошаденку,

Лошаденка скоки-скоки,

Купим мы, бабушка, тебе телевизор,

Телевизор время-факты,

Дикторша ля-ля-ля.

**Дельфинарий.**

Ведущий: «Игра на внимание. Представьте, что моя левая рука — это море (делает волнообразное движение), а правая — рыбка (правой ладошкой изображает рыбку, которая плывет, извиваясь). Когда рыбка выпрыгивает из моря (т.е. поднимается правая рука над левой рукой), вы хлопаете. Итак, начинаем». Ведущий первоначально делает медленные движения. Затем вводит обманные движения, после ускоряет темп, устраивая овации.

**Ипподром**

Ведущий говорит: «Покажите мне ваши руки и ваши коленки. У всех есть две коленки? Тогда вперед! Будем сейчас участвовать в скачках на ипподроме. Повторяйте за мной». Участники повторяют движения за ведущим. «Лошади вышли на старт (хлоп-хлоп-хлоп вразнобой по коленям).

Остановились на старте. Помялись (тихонько хлопаем). На старт, внимание, марш! Гонка началась (хлопаем быстро по коленям). Барьер (поднимаем руки, словно зависли над барьером и говорим «Оп!»), двойной барьер (то же самое, но два раза подряд). Каменная дорога (стучим кулаками по груди). По болоту (хлопаем в ладоши при скрещенных пальцах). Песочек (трем ладонь о ладонь). Трибуна девочек (девочки визжат). Трибуна мальчиков (мальчики кричат). Финишная прямая (очень быстро). Ура!»

**«Как чихает слон»**

Ведущий предлагает ребятам послушать, как чихает слон. Для этого зал делится на три части. Правая часть говорит: «Хрящики!»; середина — «Ящики!»; левая часть — «Потащили!». Ведущий поочередно взмахивает руками, указывая на ту или иную часть зала, а ребята произносят слова. Когда ведущий поднимает обе руки вверх, каждая часть зала кричит свое слово, и получается такой звук, словно чихает слон.

**Дождик**

Чтобы добиться тишины можно провести эту игру. Ведущий предлагает детям послушать дождик. Для этого сначала все хлопают указательным пальцем по руке, затем добавляют другой, третий, четвертый, а потом полностью ладонью. А теперь в обратном порядке.

**Подвижные**

**Мяч соседу**

Играют на площадке или в зале. Для игры требуется 2 волейбольных мяча. Участники становятся в круг, мячи находятся на противоположных сторонах круга. По сигналу руководителя игроки начинают передавать мяч в одном направлении как можно быстрее, чтобы один мяч догнал другой. Участник, у которого одновременно окажутся оба мяча, проигрывает. Затем мячи передаются на противоположные стороны, и игра продолжается. После игры отмечаются участники, которые хорошо передавали мяч. Игрок, уронивший мяч, должен его взять, встать на свое место и продолжить игру. Во время передачи мяча нельзя пропускать игроков.

**Вышибалы**

Перед началом игры по жребию определяют двух «вышибал». Они становятся на противоположных кон­цах площадки. Остальные дети выстраиваются в ряд на середине площадки, лицом к «вышибале», у которого мяч. «Вышибала» с размаху бросает мяч, пытаясь задеть любого из игроков на середине поля. Если ему это удалось, то такой игрок считается выбывшим из игры: он должен отойти за границы площадки, Мяч, проскочивший мимо игроков, должен поймать другой «вышибала»: теперь его очередь бросать.

Правила:

1. Если «вышибала» бросил мяч недостаточно сильно, то любой игрок может его поймать: он получит дополнительное очко и может вернуть в игру выбывшего ранее игрока или «сохранить жизнь» в случае прямого попадания мяча.

2. Игрок, пытавшийся поймать мяч, но не сумевший удержать его в руках, считается выбывшим.

3. Последние два игрока сами становятся «вышибалами», и игра повторяется вновь.

4. Иногда договариваются, что игроки могут ловить мяч только с отскока.

**Чай-чай, выручай**

Правила игры:

Участники определяют размер свободной зоны и выбирают ведущего. Он остаётся в центре, а остальные участники разбегаются в пределах выбранной территории.

После сигнала о начале игры водящий мчится из центра в надежде выхватить кого-то из разбежавшихся в разные стороны ребят.

Дотронувшись до одного из игроков, водящий приводит его в ступор. Тот должен выкрикивать фразу: «Чай-чай, выручай!», застыв на месте и широко раскинув руки.

Спасти товарища можно, просто дотронувшись до него, как можно скорее подбежав и увильнув от ведущего.

Цель водящего — дотронуться до каждого из группы, не давая детям помогать друг другу.

**Цепи кованые**

Ведущий делит игроков на 2 команды и, взявшись за руки, команды становятся друг против друга на расстоянии 15-20 метров. Одна команда детей кричит:

- Цепи, цепи, разбейте нас!

- Кем из нас? – отвечает другая.

- Стёпой! – отвечает первая.

Ребёнок, чьё имя назвали, разбегается и старается разбить вторую команду (целится в сцепленные руки). Если разбивает, то уводит в свою команду ту пару участников, которую он разбил. Если не разбивает, то встаёт в команду, которую не смог разбить. Выигрывает та команда, где оказывается больше игроков.

Особые правила:

Игру надо начинать только по сигналу.

Игроки должны стараться избегать падения в процессе преодоления препятствия (разбивания «цепи»).

Толкание друг друга должно восприниматься как правило игры.

**Молекулы**

Дети закрывают глаза и представляют, что каждый человек — маленький атом. Атомы способны соединяться и образовывать молекулы — достаточно устойчивые соединения.

Ведущий говорит: «Сейчас вы откроете глаза и начнёте беспорядочное движение в пространстве. По моему сигналу вы объединитесь в молекулы, которые будут состоять из N атомов (каждый раз называйте новое число). Когда будете готовы, откройте глаза».

Во время игры все участники беспорядочно двигаются по игровому полю, а руководитель каждые 1–2 минуты называет любую цифру от 1 до 10. Например, «три». Это значит, что все участники должны образовать группы из трёх человек.

Игра заканчивается тогда, когда больше нет вариантов цифр.

**Третий лишний**

Правила игры:

Выбирают одного «догонялу» и одного «третьего лишнего», который будет убегать. Догоняющий заходит в центр круга, а «лишний» игрок находится за его пределами. По условленному сигналу начинается погоня. Нельзя убегать далеко от круга, дотрагиваться до других участников, а убегающий не может пробегать сквозь круг. В любой момент «третий лишний» может встать спереди пары и крикнуть фразу: «Много троих, хватит двоих» или просто «Третий лишний». В этот момент тот, кто стоит в паре сзади, должен вовремя сообразить и поменяться ролями с убегающим игроком. Бегать могут только два участника. Если убегающий оказался внутри круга, он обязательно должен пристроиться к какой-либо паре и поменяться ролями с одним из играющих. «Догоняла» не может забегать между парами, но вправе «заморозить» игрока, который должен сменить убегающего, если он не успел побежать после крика «Третий лишний». Заканчивается погоня в тот момент, когда кого-то догнали. Тогда «третий лишний» становится «догонялой» и игра продолжается.

**Пионербол**

1. Перебросить через сетку.

2. Отдать пас участнику своей команды.

Если мяч упадёт на поле соперников, то вам засчитают 1 очко.

Каждая партия длится до 15 очков, после чего команды меняются местами и начинают игру вновь.

**Светофор**

На площадке для игры палочкой или мелом чертят две параллельные линии на расстоянии 5–6 метров одна от другой. Все игроки располагаются за одной из линий, а ведущий встаёт между линиями спиной к остальным участникам. Ведущий внезапно объявляет какой-нибудь цвет, например, красный. Если у игрока на одежде, обуви или аксессуарах есть этот цвет, он может беспрепятственно перейти на другую сторону. Если же нет, ему нужно добежать до второй линии, стараясь, чтобы ведущий не смог его осалить. Если всем ребятам удалось достичь цели, игра продолжается. Если кого-то из игроков поймали, он занимает место ведущего.

**Развлекательные**

**Арам-шим-шим**

Участники берутся в кругу за руки (по принципу: мальчик и девочка). В центр круга выходит водящий, закрывает глаза и вытягивает руки (стрелой) в любом направлении. Круг начинает двигаться по часовой стрелке, а водящий - в противоположном направлении. При движении все повторяют хором слова: "арам-шим-шим, арам-шим-шим, арамия-дульсия - покажи-ка на меня! И раз, и два, и три!" На счет "три" все останавливаются. Игрок противоположного пола, на которого при остановке указал водящий выходит в центр круга. Эти игроки 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 - целуются в щёчку, если нет - жмут друг другу руки.

**Колечко**

Дети садятся рядом друг с другом, складывают ладошки лодочкой. У ведущего в ладошках колечко,или любая мелочь. Его не должно быть видно. Ведущий каждому в ладошки "кладёт" колечко, одному кладёт по-настоящему. Потом говорит "Колечко, колечко, выйди на крылечко". Ребёнок, у которого колечко, выходит, а остальные должны вовремя сообразить, кто это и задержать его. Если не задержали, он становится ведущим.

**Ручеек**

Количество играющих должно быть нечетным: все разбиваются на пары и встают друг за другом, соединив попарно высоко поднятые руки. Водящий входит в образованный коридор, выбирает себе пару из играющих и встает в конец. Освободившийся игрок становится водящим.

**А я еду, а я тоже, а я заяц**

Участники игры сидят на стульях по кругу, одно место - не занято никем. В центре - водящий. Все участники во время игры пересаживаются по кругу против часовой стрелки. Игрок, сидящий около пустого стула, пересаживается на него со словами "а я еду". Следующий игрок - со словами "а я тоже". Третий участник говорит "а я заяц" и, левой рукой ударяя по пустому стулу, называет имя человека, сидящего в кругу. Тот, чьё имя произнесли, должен как можно быстрее перебежать на пустой стул. Задача водящего - успеть занять стул быстрее того, кого назвали. Кто не успел, становится водящим. Игра начинается сначала.

**Я садовником родился**

С помощью считалочки выбирается водящий, он становится «садовником». Остальные игроки становятся «цветами» растущими на «грядке». Каждый ребенок выбирает себе название цветка, свое новое имя, и сообщает всем остальным.

Далее происходит такой диалог:

– Я садовником родился,

не на шутку рассердился,

все цветы мне надоели,

кроме "гвоздики"

(называет любой цветок из присутсвующих на грядке)

«Гвоздика» тут же должна отозваться:

– Ой!

– Что с тобой?

– Влюблена

– В кого?

– В гиацинт! (тут игроку важно вспомнить какие еще цветы есть на грядке рядом с ним).

Гиацинт тут же должен отозваться.

– Ой!

Далее они с гвоздикой ведут такой же диалог и гиацинт должен вспомнить еще какой-нибудь растущий рядом цветок. Влюбляться можно и в садовника, но только не сразу после того как он назвал цветок. То есть цепочки садовник-гвоздика-садовник быть не может. Должно быть хотя бы садовник-гвоздика-гиацинт-садовник. Если игрок не отозвался на имя своего цветка или не смог придумать в кого он «влюблен», он становится садовником и игра начинается сначала.

**Лягушка**

Все дети становятся в круг, выбирается один фермер он становиться в центр круга и один вода, он выходит за круг. Вода говорит: наступила ночь - уснул фермер, заснули все комары и лягушки, заснули соседи... (и дальше фантазия...) В это время вода идёт по кругу за спинами стоящих и дотрагивается до спины одного из детей - этот человек теперь лягушка остальные комары. Вода: "Наступило утро и лягушка вышла на охоту!" Все открывают глаза, теперь задача воды определить кто лягушка. Задача лягушки съесть как можно больше комаров - показывая разным участникам язык (кому показали -тот садиться), за спиной у лягушки... После нахождения прожорливой рептилии выбирается новый фермер, а бывший становиться водой.

**3, 15, 9, 20**

Для игры необходимо найти 7-10 широких ступенек, отличный вариант — ступеньки при входе в школу. В начале игры выбирается водящий и все игроки и водящий встают внизу лестницы.

Водящий командует: — Три-пятнадцать-десять-двадцать! (можно сократить и просто говорить три-пятнадать!)

После этого водящий и все игроки одновременно прыгают на ступеньки. Можно занять любую позу на ступеньках — обеими ногами на одной ступеньке, одна нога на одной, другая на другой ступеньке, ноги через ступеньку. Главная задача игроков — занять позу не как у водящего, но, т.к. все прыгают одновременно это непросто. Можно попытаться предугадать куда поставит водящий ноги в следующий прыжок и постараться прыгнуть на другие ступеньки. После совершенного прыжка все смотрят на ноги — если поза ног у водящего и у кого-то из игроков совпала, этот игрок считается проигравшим и становится водящим.

Если совпадений нет, то водящий командует еще раз:

— Три-пятнадцать-десять-двадцать!

и все делают еще один прыжок и так далее, пока кто-то не прыгнет так же, как водящий. В случае, если так же, как и водящий прыгнули несколько игроков, проигравший не назначается и игра продолжается с тем же водящим.

**Сантики-фантики**

Участники становятся в круг. Выбираются двое водящих. Один из них по условиям игры показывает различные движения, которые все синхронно повторяют, незаметно меняя движения (назовём его условно - "танцор"). Второго водящего выводят в другую комнату, его задача - определить "танцора". Игра начинается всеми участниками со слов "сантики - фантики - лимпомпо". Затем "танцор" показывает различные движения, группа - копирует их, по-прежнему, сопровождая словами "сантики - фантики - лимпомпо". Задача водящего: с трех попыток определить "танцора". Таким образом, участники должны смотреть куда угодно, только не на "танцора"! Если водящий отгадал, то "танцор" автоматически занимает место водящего. Игра продолжается.