**Мяч в кольцо**

Команды построены в одну колону по одному перед баскетбольными щитами на расстоянии 2 – 3 метра. За сигналом первый номер выполняет бросок мяча по кольцу, затем кладет мяч, а второй игрок тоже берет мяч и бросает его в кольцо и так далее. Выигрывает та команда, которая больше всех попала в кольцо.

**Художники**

В центре круга или эстрады — два мольберта с бумагой. Ведущий вызывает по две группы из пяти человек. По сигналу ведущего первые из группы берут уголь и рисуют начало рисунка, по сигналу передают уголь следующему. Задача — всем пяти соревнующимся нарисовать заданный рисунок быстрее, чем их противники. В рисовании должны участвовать обязательно все.  
Задания даются несложные: нарисовать паровоз, велосипед, пароход, автомобиль грузовой, трамвай, самолет и т. д.

**Скатай шар**

Играющие делятся на группы по 2 — 5 человек. Каждая из них получает задание: в течении установленного времени (8 — 10 мин.) скатать снежный ком как можно большей величины. Выигрывает группа, скатавшая к указанному времени самый большой снежный ком.

**Бег с тремя мячами**

На линии старта первый берет удобным образом 3 мяча (футбольный, волейбольный и баскетбольный). По сигналу бежит с ними до поворотного флажка и складывает возле него мячи. Назад он возвращается пустой. Следующий участник бежит пустым до лежащих мячей, поднимет их, возвращается с ними назад к команде и, не добегая 1 м, кладет их на пол.  
— вместо больших мячей можно взять 6 теннисных,  
— вместо бега – прыжки.

**Цепь**

За отведенное время изготовить цепь с помощью скрепок. Чья цепь окажется длиннее — побеждают в конкурсе.

**Надуй шарик**

Для данного конкурса понадобится 8 воздушных шаров. Из зала выбирается 8 человек. Им раздаются воздушные шары. По команде ведущего участники начинают надувать шарики, но так, чтобы шарик при надувании не лопнул. Выигрывает тот, кто первым справится с заданием.

**Репка**

Участвуют две команды по 6 детей. Это — дед, бабка, Жучка, внучка, кошка и мышка. У противоположной стены зала 2 стульчика. На каждом стульчике сидит репка — ребенок в шапочке с изображением репки.  
Игру начинает дед. По сигналу он бежит к репке, обегает ее и возвращается, за него цепляется (берет его за талию) бабка, и они продолжают бег вдвоем, вновь огибают репку и бегут назад, затем к ним присоединяется внучка и т. д. В конце игры за мышку цепляется репка. Выигрывает та команда, которая быстрее вытянула репку.

**Эстафета с обручами**

На дорожке проводятся две линии на расстоянии 20 — 25 м одна от другой. Каждый игрок должен прокатить обруч от первой до второй линии, вернуться обратно и передать обруч своему товарищу. Выигрывает та команда, которая раньше завершит эстафету.

**Встречная эстафета с обручем и скакалкой**

Команды строятся как на встречной эстафеты. У направляющего первой подгруппы — гимнастический обруч, а у направляющего второй подгруппы — скакалка. По сигналу игрок с обручем устремляется вперед, прыгая через обруч (как через скакалку). Как только игрок с обручем пересечет линию старта противоположной колонны, стартует игрок со скакалкой, который продвигается вперед, прыгая через скакалку. Каждый участник после выполнения задания передает инвентарь очередному игроку в колонне. Так продолжается до тех пор, пока участники не выполнят задание и не поменяются местами в колоннах. Пробежки запрещены.

**Носильщики**

4 игрока (по 2 от каждой команды) становятся на линии старта. Каждый получает по 3 больших мяча. Их надо донести до конечного пункта и вернуться назад. Удержать в руках 3 мяча очень трудно, а упавший мяч поднять без посторонней помощи также не легко. Поэтому передвигаться носильщикам приходится медленно и осторожно (дистанция не должна быть слишком большой). Выигрывает та команда, которая быстрее справится с заданием.

**Гонка мячей под ногами**

Игроки делятся на 2 команды. Первый игрок посылает мяч между расставленными ногами игроков назад. Последний игрок каждой команды наклоняется, ловит мяч и бежит с ним вдоль колонны вперед, встает в начале колонны и опять посылает мяч между расставленными ногами и т.д. Побеждает команда, которая быстрее закончит эстафету.

**Три прыжка**

Участники делятся на две команды. На расстоянии 8-10 м от линии старта положить скакалку и обруч. После сигнала 1-ый, добежав до скакалки, берет ее в руки, делает на месте три прыжка, кладет и бежит назад. 2-ой берет обруч и делает через него три прыжка и идет чередование скакалки и обруча. Чья команда быстрее справится, та и победит.

**Гонка обручей**

Играющие делятся на равные команды и строятся в шеренги вдоль боковых линий площадки. На правом фланге каждой команды стоит капитан; на него надето 10 гимнастических обручей. По сигналу капитан снимает с себя первый обруч и передает его через себя сверху вниз или наоборот и передает очередному игроку. В это же время капитан снимает с себя второй обруч и передает его соседу, который, выполнив задание, передает обруч дальше. Таким образом, каждый игрок, передав обруч соседу, тут же получает новый обруч. Замыкающий игрок в шеренге надевает все обручи на себя. Команда, игроки которой быстрее выполнят задание, получает выигрышное очко. Выигрывает команда, игроки которой дважды выигрывают.

**Быстрые тройки**

Игроки стоят по кругу в тройках — один за другим. Первые номера каждой тройки берутся за руки и образуется внутренний круг. Вторые и третьи номера, держась за руки, образуют большой внешний круг. По сигналу ребята, стоящие во внутреннем круге, бегут вправо приставными шагами, а стоящие во внешнем круге — влево. По второму сигналу игроки отпускают руки и становятся в свои тройки. Каждый раз круги перемещаются в другую сторону. Игроки тройки, которые быстрее соберутся, получают выигрышное очко. Игра проводится 4 — 5 мин. Выигрывает тройка, игроки которой наберут больше очков.

**Запрещенное движение**

Играющие вместе с руководителем встают в круг. Руководитель выходит на шаг вперед, чтобы быть заметнее. Если играющих мало, то можно построить их в шеренгу, а самому встать перед ними. Руководитель предлагает ребятам выполнять за ним все движения, за исключением запрещенного, заранее им установленного. Например, запрещено выполнять движение «руки на пояс». Руководитель под музыку начинает делать разные движения, а все играющие повторяют их. Неожиданно руководитель выполняет запрещенное движение. Участник игры, повторяющий его, делает шаг вперед, а затем продолжает играть.

**Проверка на вежливость**

Этот конкурс с подвохом и проводится только один раз. Перед началом состязаний мальчиков перед ними проходит девочка и как бы случайно роняет платок. Выигрывает тот мальчик, который догадался поднять платок и вежливо вернуть девочке. После этого объявляется, что это и был первый конкурс.  
Вариант: если конкурс между двумя командами, то балл присуждается той, из которой был самый вежливый мальчик.

**Добрая сказка**

Берется за основу сказка с грустным концом (например, Снегурочка, Русалочка и т. д.). И дается задание детям подумать как эту сказку можно переделать, используя персонажей из других сказок, так, чтобы она счастливо закончилась. Выигрывает та команда, которая наиболее смешно и весело обыграет сказку в виде мини-спектакля.

**Поезд**

Участники игры делятся на две равные группы. Игроки каждой группы держатся друг за друга и образуют одну цепь при помощи согнутых в локтях рук.  
Впереди цепи становятся более сильные и ловкие участники – «заводные». Став друг против друга, «заводные» также берут друг друга за согнутые в локтях руки и тянут каждый в свою сторону, стараясь или разорвать цепь противника, или перетянуть её за намеченную линию.  
Правило: тянуть начинают точно по сигналу.

**Конкурс по сюжету народных сказок**

Дети делятся на две команды. Ведущий говорит первые слова из названия народных сказок, участники должны сказать это название целиком. Выигрывает та команда, которая даст больше правильных ответов.  
1. Иван Царевич и серый … (волк)  
2. Сестрица Аленушка и братец … (Иван)  
3. Финист — Ясный … (сокол)  
4. Царевна — … (Жаба)  
5. Гуси — … (Лебеди)  
6. По щучьему … (велению)  
7. Мороз … (Иванович)  
8. Белоснежка и семь … (гномов)  
9. Конек — … (Горбунок)

**Проговори без ошибок**

Кто лучше проговорит данные пословицы, тот и победит:  
Шла Саша по шоссе и сосала сушку.  
Карл у Клары украл кораллы, а Клара у Карла украла кларнет.  
Корабли лавировали, лавировали, да не вылавировали.  
Рапортовал, да недорапортовал, а стал дорапортовывать — зарапортовался.

**Ночные путешествия**

Ведущий говорит про то, что ехать водителю придется ночью без освещения, поэтому игроку завязывают глаза. Но для начала водителя знакомят с автострадой, приготовленной из спортивных кеглей. Вручив водителю руль, ведущий предлагает потренироваться и проехать так, чтобы ни один столбик не был сбит. Затем игроку завязывают глаза и подводят к рулю. Ведущий дает команду — подсказку куда поворачивать водителю, предупреждает про опасность. Когда путь пройден, ведущий развязывает водителю глаза. Потом «едут» следующие участники игры. Выигрывает тот, кто меньше всего собьет кегль.

**Меткие стрелки**

На стене крепится мишень. Можно использовать маленькие мячики или дротики.  
У каждого игрока три попытки.  
После игры ведущий награждает победителей и приободряет проигравших.

**Удержи равновесие**

С вытянутыми в стороны руками игроки, как канатоходцы, ходят по самому краешку ковра.  
Выигрывает тот, кто последний сойдет с дистанции.

**Фильм ужасов**

Условия таковы — в кассете пять яиц. Одно из них сырое, предупреждает ведущий. А остальные — вареные. Необходимо разбить яйцо о лоб. Кому попадется сырое, тот самый смелый. (Но вообще-то яйца все вареные, а приз получает просто последний участник — он осознанно шел на риск стать всеобщим посмешищем.)

**Игра «Веселый оркестр»**

В игре участвует неограниченное количество человек. Выбирается дирижер, остальные участники делятся на балалаечников, гармонистов, трубачей, скрипачей и т. д, в зависимости от количества участвующих. По сигналу дирижера, который показывает на группу музыкантов, те начинают «играть» на мотив любой известной песенки: балалаечники — «Трям, трям», скрипачи — «тили-тили», трубачи — «туру-ру», гармонисты — «тра-ля-ля». Сложность задания в том, что темп смены музыкантов постоянно увеличивается, дирижер указывает то на одну, то на другую группу, а если дирижер взмахивает двумя руками, то музыканты должны и «играть» все вместе. Можно усложнить выполнение задания, если дирижер сильно взмахивает рукой, то музыканты должны «играть» громко, а если чуть-чуть взмахнет, то музыканты «играют» тихо.

**Игра «Собери букет»**

Участвуют 2 команды по 8 человек в каждой. 1 ребенок в команде — садовник, остальные – цветы. На голове детей–цветов — шапочки с изображением цветов. Дети-цветы приседают в колонне по одному на значительном расстоянии друг от друга. По сигналу садовники бегут к первому цветку, тот обхватывает садовника за спину. Уже вдвоем бегут к следующему цветку и т. д. Побеждает та команда, которая первой прибежала к финишу.

**Колечко**

Вам понадобится длинный шнур и колечко. Проденьте шнур в кольцо и свяжите концы. Дети садятся в круг, на колени кладут шнур с кольцом. В центре круга — водящий. Дети незаметно от водящего передвигают кольцо от одного к другому (не обязательно в одну сторону, можно двигать колечко в разных направлениях). При этом звучит музыка, и водящий внимательно следит за перемещениями колечка. Как только музыку остановят — останавливается и кольцо. Водящий должен указать у кого сейчас находится колечко. Если угадал — меняется местами с тем, у кого было кольцо.

**И я!**

Игра на внимательность.  
Правила игры: ведущий рассказывает какую-нибудь историю о себе, желательно небылицу. Во время рассказа он делает паузу и поднимает руку вверх. Остальные должны внимательно слушать и, когда ведущий поднимает руку вверх, крикнуть «и Я», если действие, о котором говорится в рассказе, может выполнить человек или промолчать, если действие не подходит. Например ведущий рассказывает:  
«Как то раз пошел я в лес…  
Все: «И я!»  
Вижу, на дереве белка сидит…  
-…?  
Белка сидит и орешки грызет…  
— ….  
— Увидела меня и давай в меня орехами бросаться…  
-…?  
— Я от неё убежал…  
-…?  
— Пошел я в другую сторону…  
— ….  
— Иду по лесу, цветы собираю…  
— …  
— Песни пою…  
— ….  
— Вижу козленок травку щиплет…. -…? — Я как свистну…  
— ….  
— Козленок испугался и ускакал…  
-…?  
— А я дальше пошел…  
— …  
Победителей в этой игре нет — главное веселое настроение.

**Повторяйка**

Дети становятся в одну линию. По жребию или считалке выбираю первого участника. Он становится лицом ко всем и выполняет какое-либо движение, например: хлопок в ладоши, прыжок на одной ноге, поворот головы, поднятие рук и т. д. Затем он встает на свое место, а на его место становится следующий игрок. Он повторяет движение первого участника и добавляет свое.  
Третий игрок повторяет два предыдущих жеста и добавляет свое, и так по очереди делают остальные участники игры. Когда вся команда закончит показ, игра может идти по второму кругу. Игрок не сумевший повторить какой-либо жест, выбывает из игры. Победителем становится ребенок, оставшийся последним.

**Воробьи и вороны**

Можно играть вдвоем с ребенком, но лучше компанией. Договоритесь заранее, что будут делать воробьи, а что — вороны. Например, при команде «Воробьи» — дети будут ложиться на пол. А при команде «Вороны» — залезать на скамейку. Теперь можно начинать игру. Взрослый по слогам медленно произносит «Во — ро -… ны!» Дети должны быстро выполнить движение, которое было задано для ворон. Кто выполнил последним или перепутал — платит фант.

**Щиплем перья**

Вам понадобятся бельевые прищепки. Несколько детей будут ловцами. Им дают бельевые прищепки, которые они цепляют себе на одежду. Если ловец поймает кого — либо из детей, он прикрепляет ему на одежду прищепку. Побеждает тот ловец, который первым освободится от своих прищепок.

**Ищем мяч**

Участники игры становятся в круг и закрывают глаза. Ведущий берет маленький мяч или любой другой небольшой предмет и бросает подальше в сторону. Все внимательно слушают, стараясь отгадать по звуку, где упал мяч. По команде «Ищите!» дети разбегаются в разные стороны, ищут мяч. Выигрывает тот, кто найдет его, незаметно подбежит к заранее условленному месту и постучит палочкой со словами «Мяч — мой!». Если же другие игроки догадались, у кого находится мяч, то стараются догнать его и осалить . Тогда мяч переходит к тому игроку, который догнал. Теперь уже он убегает от остальных.

**Клубочек**

Дети разбиваются на пары. Каждой паре выдается клубок ниток и толстый карандаш. По сигналу ведущего дети начинают перематывать клубок на карандаш. Один из детей держит клубок, второй наматывает нить на карандаш. Побеждает пара, быстрее всех выполнившая работу. Второй приз можно присудить за самый аккуратный клубок.

**Два барана**

В эту игру можно играть парами по-очереди. Двое детей, широко расставив ноги, наклоняют вперед туловище, упираются лбами друг в друга. Руки сцеплены за спиной. Задача — противостоять друг другу, не сдвигаясь с места, как можно дольше. Можно издавать звуки «Бе-е-е».

**Картошка**

Предложите ребятам проверить внимательность, наблюдательность и быстроту реакции. Это очень просто сделать. Пусть на любой Ваш вопрос ребята отвечают: «Картошка». Вопросы могут быть обращены ко всем, а иногда лучше спросить одного. Например: «Что у тебя на этом месте?» (показав на нос).  
Реакцию нетрудно представить. Кто ошибся — выходит из игры. Не забудьте самых невнимательных после первых двух вопросов простить, иначе Вам не с кем будет продолжать игру. Вот несколько вопросов, которые можно задать:  
— Что вы кушали сегодня на обед?  
— А что вы хотели бы съесть на ужин?  
— А кто это опаздывает и сейчас входит в зал?  
— Что привезла вам в подарок мама?  
— О чем вы мечтаете ночью?  
— Как зовут твою любимую собаку? … и так далее.  
Победителям — самым внимательным ребятам — вручите в конце игры шуточный приз — картофелину.

**Дальнобойщики**

На детские грузовые машинки ставятся пластмассовые стаканы или маленькие ведерочки с водой, налитые до краев. К машинкам привязывают веревки одинаковой длины (по росту ребенка). По команде надо быстро «перевезти груз» от старта до финиша, стараясь не расплескать воду. Побеждает тот, кто быстрее всех пришел к финишу и не расплескал воду. Можно сделать два приза — за скорость и за аккуратность.

**Скомкай газету**

Вам понадобятся газеты по числу участников. Перед игроками на полу располагается развернутая газета. Задача — по сигналу ведущего скомкать газету, стараясь собрать весь лист в кулак.  
Кто смог сделать это первым, тот и победитель.

**Ловкий дворник**

Для игры нужно приготовить веник, «листья» (Можно использовать листки бумаги небольшие). Чертится круг — это место «дворника.» Выбирается дворник. «Дворник» с веником становится в круг. По сигналу ведущего остальные участники изображают «ветер», то есть кидают бумажки в круг, «дворник» выметает мусор. «Дворник» считается победителем, если по истечении оговоренного времени (1-2 мин.) в кругу нет ни одной бумажки.

**Автопортрет**

На листе ватмана или картона делают две прорези для рук. Участники берут каждый свой лист, продев руки в прорези, рисуют кистью портрет, не глядя. У кого «шедевр» получился удачнее — забирает приз.

**«Обезьяна»**

Дети делятся на две команды. После чего игроки первой команды совещаются и загадывают какое-нибудь слово одному из игроков второй команды. Его задача — показать это слово участникам своей команды только жестами, не употребляя при этом никаких звуков и слов. Когда слово отгадано — команды меняются местами.  
В зависимости от возраста участников, сложность загаданных слов может меняться. Начиная с простых слов и понятий, например «машина», «дом», и заканчивая сложными понятиями, названиями фильмов, мультиков, книг.

**Снежинка**

Каждому ребенку выдают по «снежинке», т.е. по маленькому комочку ваты. Дети разрыхляют свои снежинки и по вашему сигналу запускают их в воздух и начинают дуть на них снизу, чтобы те как можно дольше удержались в воздухе. Побеждает самый ловкий.

**Суша — вода**

Участники конкурса становятся в одну линию. При слове ведущего «суша» все прыгают вперед, при слове «вода» — назад. Конкурс проводится в быстром темпе. Ведущий имеет право вместо слова «вода» произносить другие слова, например: море, река, залив, океан; вместо слова «суша» — берег, земля, остров. Прыгающие невпопад выбывают, победителем становится последний игрок — самый внимательный.

**Рисуем портрет**

Участники пробуют нарисовать портрет любого из сидящих напротив. Затем листочки пускаются по кругу. Каждый на обратной стороне попытается написать, кого он узнал в этом портрете. Когда листочки пройдя по кругу, вернутся к автору, он посчитает количество голосов участников, которые узнали нарисованного. Побеждает самый хороший художник.

**Замок**

Игрокам выдается связка ключей, закрытый навесной замок. Необходимо как можно быстрее подобрать ключ из связки и открыть замок. Можно замок повесить на шкаф, где спрятан приз.

**Снайпер**

Все играющие закрывают глаза и тянут из кучи спичек по одной. Показывать свою спичку соседу нельзя. Одна из спичек обломана, и тот, кто ее достает, становится снайпером. Затем все открывают глаза, начинается день. Снайпер может убить играющего, посмотрев ему в глаза и подмигнув. «Убитый» выходит из игры и теряет право голоса.  
Если кто-то из играющих становится свидетелем «убийства», он имеет право громко сказать об этом, в этот момент игра останавливается (то есть снайпер не может никого убивать), и играющие выясняют, есть ли еще свидетели. Если нет, игра продолжается, а если есть — разъяренные играющие линчуют подозреваемого, отбирая у него спичку и выясняя таким образом, не ошиблись ли они. Задача снайпера — перестрелять всех, пока его не разоблачили, задача всех остальных — разоблачить снайпера, пока он всех не перестрелял.

**Китайский футбол**

Играющие встают в круг лицом наружу, расставив ноги на ширину плеч, так чтобы каждая нога, стояла вплотную к симметричной ноге соседа. Внутри круга находится мяч, который играющие пытаются забить друг другу в ворота (то есть прокатить руками мяч между ногами). Тот, между ногами кого прокатиться мяч, убирает одну руку, после второго гола — вторую, а после третьего — покидает игру.

**Арам-шим-шим**

Играющие стоят в кругу, чередуясь по половому признаку (то есть мальчик-девочка-мальчик-девочка и так далее), в центре водящий. Играющие ритмично хлопают в ладоши и говорят хором следующие слова: «Арам-шим-шим, арам-шим-шим, Арамея-Зуфия, покажи-ка на меня! И раз! И два! И три!», в это время водящий, закрыв глаза и указывая руками вперед вращается на месте, когда же текст заканчивается, он останавливается и открывает глаза. Ближайший по направлению вращения к показанному им месту представитель противоположного пола также выходит в центр, где они встают спина к спине. Затем все остальные опять хлопают в ладоши, произнося хором: «И раз! И два! И три!». На счет три стоящие в центре поворачивают головы в стороны. Если они посмотрели в разных направлениях, то водящий целует (обычно в щечку), того, кто вышел, если в одном — они пожимают друг другу руки. После чего водящий встает в круг, а вышедший становится водящим.  
Существует так же версия игры, в которой для представителей сильного пола, крутящихся в центре слова «Арам-шим-шим, … » заменяются на «Шире, шире, шире круг! У него семьсот подруг! Эта, эта, эта, эта, а любимая вот эта!», хотя в общем это неважно.  
Проводя игру на младшем возрасте, имеет смысл поцелуи заменить на страшные рожи, которые двое в центре корчат друг другу.

**А я еду**

Играющие стоят в кругу лицом внутрь. Одно из мест остается свободным. Тот, кто стоит справа от свободного места, громко говорит «А я еду!» и переходит на него. Следующий (то есть тот, кто теперь стоит справа от свободного места) громко говорит «А я тоже!» и переходит на него, следующий говорит «А я заяц!» и тоже занимает место справа. Следующий же, переходя, говорит «А я с …», и называет кого-нибудь из стоящих в кругу. Задача того, кого назвали перебежать на свободное место. В этой игре можно добавить водящего, который будет вклиниваться на свободное место, когда кто-нибудь слишком долго думает.

**Игра «Фонарики»**

В этой игре участвуют 2 команды. У каждой команды по 3 желтых шарика. По команде ведущего зрители начинают передавать шарики из рук в руки с первого ряда до последнего. Передавать шарики (огонь) нужно с поднятыми руками и вернуть их обратно таким же образом, не погасив огонь (т.е. не лопнув шарик).

**Конкурс «Кто быстрее соберет монеты»**

В конкурсе принимают участия 2 человека (можно больше). На площадке разбросаны игровые монеты, изготовленные из плотной бумаги. Задача участников – с завязанными глазами собрать деньги. Побеждает тот, кто быстрее и больше соберет монет. Этот конкурс можно повторить 2 – 3 раза.

**Дождик**

Играющие свободно размещаются в комнате. С началом текста все исполняют произвольные движения. С последним словом «перестал» все движения прекращаются, участники игры как бы застывают. Ведущий, проходя мимо них, замечает того, кто пошевельнулся. Он выходит из игры. Движения могут быть использованы самые разнообразные, но обязательно стоя на месте. В конце игры ведущий отмечает так же тех, кто исполнял самые красивые или сложные движения.  
Текст:  
Дождик, дождик, капелька,  
Водяная сабелька,  
Лужу резал, лужу резал,  
Резал, резал, не разрезал  
И устал, и перестал!

**Сюрприз**

Натягивается веревка через комнату, на которую на ниточках привязаны  
различные мелкие призы. Детям по очереди завязывают глаза, дают  
ножницы и они с закрытыми глазами отрезают себе приз. (Будьте  
внимательны, не оставляйте при этой игре детей одних!).

**Тараканьи бега**

Для этой игры нужны будут 4 спичечных коробка и 2 нитки (в расчёте на двух участников). Нитка привязывается за пояс спереди, к другому концу нитки привязывается спичечный коробок так, чтобы он висел между ног. Второй коробок кладётся на пол. Раскачивая, как маятником, коробками, находящимися между ног, участники должны подталкивать коробки, лежащие на полу. Кто быстрее пройдёт обозначенное заранее расстояние, считается победителем.

**Рыбалка**

На стул ставится глубокая тарелка, участники должны по очереди бросать в неё с расстояния 2-3 метров пуговицу, либо пробку от бутылки, стараясь попасть так, чтобы пуговица осталась в тарелке.  
Эта простая игра очень увлекает и захватывает ребят.

**Сторож**

Ребята садятся на стульях так, чтобы был образован круг. Позади каждого сидящего на стуле должен стоять игрок, и один стул должен быть свободным. Игрок, стоящий за ним, должен незаметно подмигнуть любом из сидящих в кругу. Все сидящие участники должны смотреть на игрока со свободным стулом. Сидящий участник, увидев, что ему подморгнули, должен быстро занять свободное место. Функции игроков, стоящих сзади сидящих, заключаются в том, чтобы не пропускать своих подопечных к свободным местам. Для этого им стоит только положить руку на плечо сидящему. Если «сторож» не выпустил «беглеца», они меняются местами.

**Раз — коленка, два — коленка**

Снова садятся все на стулья в тесный круг. Затем каждый должен положить руку на правое колено соседу слева. Положили? Так, а теперь начиная с вожатого, по часовой стрелке по всем коленкам по очереди должен пройти лёгкий хлопок рукой. Сначала — правая рука вожатого, затем левая рука его соседа справа, затем правая рука соседа слева, затем левая рука вожатого и т.д.  
Первый круг проводится для того, чтобы ребята поняли, как надо действовать. После этого начинается игра. Тот, кто ошибся в процессе игры, убирает руку, которая либо задержалась со своим хлопком, либо произвела его раньше. Если игрок убрал обе руки, он выходит из круга, а игра продолжается. Для усложнения задачи вожатый всё быстрее и быстрее даёт счет, под который должен быть произведён хлопок. Выигрывают три игрока, оставшиеся последними.

**Фигуры**

Играющие становятся в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся руками. Ведущий объясняет, что необходимо с закрытыми глазами, не размыкая рук, построить квадрат, равносторонний треугольник, звезду, используя только устные разговоры.