### [Игрысдетьмивдетскомлагере](http://www.google.com.ua/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&cad=rja&ved=0CEAQFjAB&url=http%3A%2F%2Fambivox.info%2Fwiki%2F%25D0%2598%25D0%25B3%25D1%2580%25D1%258B_%25D1%2581_%25D0%25B4%25D0%25B5%25D1%2582%25D1%258C%25D0%25BC%25D0%25B8_%25D0%25B2_%25D0%25B4%25D0%25B5%25D1%2582%25D1%2581%25D0%25BA%25D0%25BE%25D0%25BC_%25D0%25BB%25D0%25B0%25D0%25B3%25D0%25B5%25D1%2580%25D0%25B5&ei=7WC8UNurIIPVtAaskIHoCg&usg=AFQjCNGDPWpj0Rouwkkme7VD7ql7IGJqoQ&sig2=wmM0Tr3QwyWr58RtcUl9NA)

**План**

**1.Игра на знакомство**

**2. Игры подвижные**

**3.Игры развивающие**

**4.Игры на воде**

**Игра на знакомство**

В первые дни смены важно заинтересовать, увлечь детей интересной деятельностью. Для этого целесообразно, направить все усилия на знакомство, сплочение детей друг с другом. Вожатый, постарайся быть радостным, весёлым, немного «бесшабашным», попробуй « раскрутиться» в полную силу своих возможностей, тогда дети во всём начнут подражать тебе и копировать, а не это ли тебе необходимо для дальнейшего участия в программе Ни для кого не секрет, что первым этапом создания коллектива является знакомство. Чем быстрее ребята узнают друг друга, тем легче вам будет работать с ними. Одной из наиболее простых форм знакомства является игра.

Очень важным для выбранных игр является:

* критерий «количество участников», т.к. некоторые игры требуют количество участников не менее 20 человек, а другие не рекомендуется проводить в группах более 14 участников;
* критерий «время игры», т.к. есть игры, которые могут затянуться по времени (15-20 минут). В этом случае группа начинает терять динамику, и потребуются дополнительные усилия для исправления создавшейся ситуации;
* критерий «успешность». Группа обязательно должна успешно пройти игру, т.к. для только что создающегося коллектива важно быстрое получение положительных результатов, а обратный процесс может навести участников на мысль совместной не состоятельности и попыток найти виновного в общих неудачах.

Игры на знакомство – это игры при помощи, которых можно познакомиться с ребятами и познакомить их друг с другом. Условно их можно разделить на две группы.

* Первые это те, которые дают возможность узнать и запомнить имена.
* Вторые – это игры, которые помогают ближе узнать друг друга, В ходе них мы узнаем интересы, увлечения, способности и некоторые черты характера участников.

**Игра «Комплимент»**

Перед началом игры все участники становятся в круг. Затем первый игрок начинает с комплимента своему соседу. Только комплимент должен начинаться на первую букву имени того человека, которому он адресован. Например, если Вася делает комплимент Даше, то этот комплимент должен начинаться с буквы «Д»: добрая, душевная, дорогая и т.д. Тот, кто не сможет придумать комплимент своему соседу, выбывает из игры. Побеждают те, кто смог придумать или вспомнить наибольшее количество комплиментов.

**Знакомство**

Каждый участник делит лист бумаги на 6 частей и пишет свое имя 6-ю разными вариантами, как можно более интересными. Закончив, он разрезает лист на 6 частей и аккуратно сворачивает каждую записку.

Вожатый собирает записки, перемешивает их хорошенько и предлагает каждому по кругу вытащить 6 любых записок. По сигналу все открывают записки. Каждый пытается получить обратно все 6 своих записок с помощью переговоров с теми, кто их держит. Нельзя отдавать записку, не получив взамен другую. Побеждает тот, кто нашел свою шестерку первым.

**Поиск общего**

Группа делится на двойки, и два человека находят определенное количество общих признаков, затем двойки объединяются в четверки с той же целью.

Ведущий по своему усмотрению может остановить процесс на четверках, восьмерках и т. д.

# Руки вверх

Игроки встают в круг. Водящий ходит внутри круга и, остановившись перед кем-нибудь говорит ему громко: "Руки вверх!" Тот, к кому он обратился, должен стоять спокойно, а его соседи должны быстро поднять руки: сосед справа - левую, а сосед слева - правую. Кто ошибётся (а таких бывает немало), тот сменяет ведущего.

# Японец

Все в тесном кругу, плечом к плечу. Ведущий за кругом. Он подходит к любому игроку, стучится к нему (по спине) и говорит:

- Я японец ….. (называет свое имя), а ты кто?

- Я японец ….. (тоже называет себя). Зачем пришел?

- Пойдем со мной гулять на гору Фудзияма.

- Пойдем.

Оба игрока разбегаются по разные стороны круга. Встречаясь, они здороваются кулачками по-японски: «Посикота – посикота». Добегая свой круг, каждый пытается встать на освободившееся место. Кому места не хватило, становится ведущим.

! Девочки выбирают мальчиков, а мальчики девочек.

! Играть в эту игру надо на мягкой поверхности (песок, трава …)

! Вожатый выбирает того, кого никто не выбрал.

# Досчитай до тридцати

Играющие сидят в кругу вместе с ведущим. Ведущий предлагает досчитать до 30 всем отрядом, обязательно уточняя, что редко кто с этим заданием справляется. Условия следующие: счет игроки ведут, по очереди, называя по одному числу, но тем игрокам, на кого выпадут числа, заканчивающиеся на <3> или делящиеся на <3> без остатка, вместо числа называют свое имя. Игрок, допустивший ошибку, выбывает а игра начинается с начала.

# 5 важных вещей

Выполняется в парах. Пары расходятся на пять минут и молча жестами показывают друг другу пять самых важных для себя вещей. А затем пара жестами представляет друг друга кругу. Возможны варианты: пять самых страшных для меня вещей, самых неприятных и т.п.

# Конверт откровений

Вожатый пускает по кругу конверт или шляпу, где лежат бумажки с вопросами. Каждый участник игры вытягивает любой вопрос и, называя свое имя, отвечает на него. На втором круге можно вытягивать вопросы для того, кого выберет сам игрок («Этот вопрос я задам Даше»), так дети запомнят имена друг друга.

# 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 поледними 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.

# Это-я

Игроки становятся в круг. Ведущий, стоящий в центре, называет два имени (одно женское, второе мужское). Игроки, чьи имена назвали, кричат: «это-Я» и меняются местами. Задача ведущего : занять освободившееся место. Тот, кто не успел занять свободное место, становится ведущим, Если из двух названных имен есть только один человек с таким именем, он кричит «Это-Я» и остается на месте.

# Шумная игра

По сигналу ведущего все игроки начинают, выкрикивая свои имена, искать своих тезок, чтобы быстрее других собраться в команду. Выигрывают самые шумные и проворные.

# Пол слова

Участники игры садятся в круг и перекидывают друг другу мяч. При этом бросающий громко говорит первый слог своего имени; тот, кто поймал мяч, должен быстро произнести второй слог. Если назвал правильно, то бросавший называет имя полностью. Если имя названо неправильно, то он говорит «Нет»&nbps;и ждет, кто назовет его имя правильно и т.д.

# Батарея

Дети становятся в линию, держась за руки. Выбирается ведущий-водопроводчик. Он становится спиной к игрокам и говорит: «Вода пошла». После этого дети по очереди называют свои имена. Когда дойдут до последнего, игроки продолжают называть имена в обратном направлении (2-3 раза). После этого ведущий говорит «Кран перекрыт», поворачивается лицом к игрокам и называет их имена. Каждый правильный ответ-очко. После этого выбирают нового ведущего, игра возобновляется.

**Подарок**

Все сидят или стоят в кругу. Первый игрок представляется и «дарит подарок: «Я Ваня. Я дарю вам цветочек», при этом Ваня «держит» в руке «цветочек» и «передает его всем». Следующий игрок повторяет: «Ваня подарил вам цветочек («взял» у Вани «цветочек»), а я Катя. Я дарю вам мячик (показывает мячик). После того, как все представились и «подарили подарки», вожатый предлагает всем подарить друг другу рукопожатия и улыбки.

* Ниже я расскажу, как, усложнив эту игру, ее можно провести со старшими ребятами.

Проводится так же, как с младшими, но участники не говорят, что именно они дарят, а показывают это пантомимой. Остальные должны угадать и «принять» подарок – тоже пантомимой.

# Шляпа

Участники стоят в кругу. Все вместе делают два хлопка, щелчок пальцами правой руки, щелчок пальцами левой руки, два хлопка и т. д. Желательно, чтобы начинал вожатый. Итак, при щелчке пальцами правой и левой руки ведущий произносит своё имя, затем два хлопка, после этого при щелчке пальцами правой руки произносит своё имя, а при щелчке пальцами левой руки - имя одного из участников.

# Посмотрика на меня

Эта игра позволяет детям быстро запомнить друг друга внешне. Все становятся в круг, и вожатый дает задание: через одну минуту построиться в линию по цвету глаз. Справа налево, от темных к светлым. Как только ребята выполнили первое задание, они снова становятся в круг, чтобы лучше видеть друг друга, и им дается второе задание: построиться в линию по преобладающим цветам в одежде, слева направо, от более светлых цветов — к более темным. Далее конкурсы переходят к шуточным — по величине ушей, длине носков, шнурков, длине волос и ресниц. Проявляйте фантазию!

# Белка

В отрядной комнате ставятся две скамьи — друг напротив друга. Отряд рассаживается на них произвольно. Затем вожатый говорит: «Прошу сесть на правую скамью тех, кто любит эстрадную музыку, а на левую — тех, кто любит классику.» Ребята переходят на ту скамью, которая им подходит. Затем вожатый снова дает какое-либо задание, и дети снова пересаживаются. Таким образом, вожатый может выяснить интересы детей, задавая интересующие его вопросы. Игра рассчитана на ребят 11–13 лет и проводится в последние дни организационного периода.

# Фигуры

Играющие становятся в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся двумя руками. Ведущий объясняет, что необходимо, закрыв глаза, не размыкать, построить квадрат (равносторонний треугольник), используя только устные переговоры. Сообщается также, что игра – на пространственное воображение и внимательность. Во время игры, когда идет перестроение, ведущий наблюдает, кто из ребят выступает в роли организатора перемещений. Из наблюдений можно сделать вывод о сплоченности группы, ее организованности, выявить организаторов.

# Двойной круг

Группа встает в два круга - внешний и внутренний, лицом к лицу. Получившиеся пары в течение двух-трех минут знакомятся и рассказывают о себе, а затем внутренний круг смещается вправо на одного человека. Цикл повторяется, пока не будет пройден весь круг. Можно использовать музыкальное сопровождение, проводить игру в танце.

# 10 свойств

На первом этапе игры детям говорится примерно следующее: “вспомните какого-нибудь человека ( своего знакомого, известного артиста и т.п) и выпишите на листок 10 его любых качеств: что ест по утрам, на каком этаже живет, сколько лет, цвет глаз, волос, зубов и т.д.”. После того, как все это напишут, начинаетсявторой этап, на котором надо эти качества найти среди присутствующих. Напротив каждого качества пишется имя того, у кого это качество было обнаружено. Кто быстрее, тот и молодец.

# Люблю - не люблю

(10 мин.) Первый участник называет свое имя и, поднимая одну руку, говорит: «Я люблю…(ходить в горы/клубнику/», поднимая другую: «Я не люблю … (насекомых/просыпаться рано утром/». Следующий участник, который любит или не любит то, что сказал предыдущий, представляется, берет его за руку с соответствующей стороны, повторяет высказывание и добавляет свое (если он присоединился к «Я люблю», то называет «Я не люблю» и наоборот). Игра завершена, когда все участники возьмутся за руки.

# Главы государств

(5 мин.) Тренер сообщает о том, что все собравшиеся являются главами различных государств, и наша цель – познакомится со всеми. Но в каждом государстве ритуал знакомства свой, поэтому будем знакомиться сначала так: пожатие левых рук – пожатие правых рук – левое колено к правому колену – правое колено к левому – произнесение имен. Для того чтобы избежать непонимания, тренеру можно показать этот ритуал с одним из участников. В зависимости от активности группы ритуал можно изменять.

# Я хочу, чтобы

Играющие сидят по кругу, водящий выходит в центр круга и объявляет своё желание: «Я хочу, чтобы все, у кого есть светлые волосы, поменялись местами» или «я хочу, чтобы поменялись местами все, кто сегодня утром чистил зубы», «… все, кто любит петь и танцевать» и.т.п. Все игроки, у которых есть положительный ответ на поставленное задание, быстро меняются своими местами, а водящий в это время должен успеть занять свободное место. Если он не успевает, то продолжает водить. Во время этой игры вожатый может получить для себя первую информацию о ребятах, задавая интересующие вас вопросы.

# Объявление в газету

Цель: знакомство, создание благоприятной психологической атмосферы в коллективе. Оборудование: Бумага для записи, ручки. Содержание: Участникам игры предлагается написать о себе объявление в газету. Написанное собирается ведущим и затем зачитывается. В это время остальные пытаются угадать, о ком идет речь.

# Я возьму с собой в поход

Игра проходит так же как и «Снежный ком», но кроме своего имени каждый игрок называет еще и предмет, который он взял бы с собой в поход (или куда угодно) и который начинается на первую букву его имени.

# Горящая спичка

Пока горит спичка, человек должен рассказать о себе как можно больше. Спичку при этом он держит зажженной в своей руке. Одно сообщение - одно очко. (Например: Меня зовут... Я живу...) Выигрывает тот, кто получил больше всех очков.

**Запомни внешность**

Выбирается пара игроков. Предварительно изучив внешность друг друга, они становятся спина к спине. Все остальные начинают каждому из них по очереди задавать вопросы о внешности напарника.

Например:

- сколько пуговиц у твоего напарника на кофте?

- какого цвета шнурки на ботинках? и т.д.

Из этой пары проигрывает тот, кто быстрее даст 3 неправильных ответа.

# Игры подвижные

Подвижные игры

Подвижные игры - один из способов физического развития ребенка. Они позволяют снять физическую усталость с мышц, достичь эмоционального переключения с одного вида деятельности на другой. Подвижные игры особенно любимы детьми, ведь они – важный источник радостных эмоций. Игры стимулируют активную работу, мысли, способствуют расширению кругозора, совершенствованию всех психических процессов. Подвижные игры формируют положительные нравственные качества у детей. Доброта, взаимопомощь, поддержка, смелость, внимательность, взаимовыручка высоко ценятся среди играющих, а такие качества, как трусость, себялюбие, похвальба осуждаются. Чаще всего подвижная игра начинается с выбора вожака. В некоторых играх каждому хочется водить, а в некоторых – никому. А потому предлагаем выбирать вожака с помощью считалок. Для этого участники игры должны встать в круг, и кто-нибудь один начнет произносить считалку. Каждому участнику предстоит произнести слово или слог. Тот, кто должен будет сказать последнее слово (слог) считалки, станет ведущим.

По подвижным играм, так же как и по спортивным, могут проводиться соревнования. Наиболее простые из них — это конкурсы и аттракционы, устраиваемые во время праздников или вне зависимости от этого. Более сложный вид соревнований — это первенства между несколькими командами по одной из подвижных игр, таких, к примеру, как «Перестрелка», «Мяч ловцу», «Круговая лапта», «Пионербол», «Русская лапта», «Пионерская лапта». Соревнования по подвижным играм содействуют воспитанию у детей организованности и коллективизма, честности и воли к победе. Они способствуют воспитанию организаторов — вожаков игр, внедрению игр в повседневный быт.

# Красный, желтый, зеленый

Играющие вытягивают запечатанные жетоны трех разных цветов. Перед командой объединенной одним цветом, ставится задача - догнать и ликвидировать жетоны у команды противника, сохранив при этом свой состав. Группа с жетонами красного цвета догоняет группу желтых, желтые ловят зеленых, зеленые - красных. В каждой группе примерно одинаковое количество игроков. Ведущий объявляет место встречи каждой цветовой группы. И дает звуковой сигнал (свисток) к началу игры, сам находится в центре площадки, игроки, потерявшие жетоны, собираются у ведущего.

**Поймай хвост**

Играющие выстраиваются в две колонны. В колонне соединяются друг с другом руками по принципу паровозика. Начало колонны называется головой, конец колонны - хвостиком. Голова должна поймать хвост команды - противника.

Играют 8-10 человек. Все становятся в колонну друг за другом, обхватывая руками за пояс впереди стоящего. Игрок, стоящий в колонне последним, закладывает себе сзади за пояс повязку или веревку. Это “хвост”. Игра состоит в том, что игрок, стоящий впереди («голова») должен поймать «хвост». Если колонна разрывается, игра прерывается до тех пор, пока все снова не будут держаться друг за друга. Если «голове» удалось поймать «хвост», то первый в колонне игрок становится последним, закладывая себе «хвост» сзади. «Головой» становится игрок, стоящий вторым. Теперь он ловит «хвост»!

# Капкан

В этой интересной игре проверяется ловкость и сообразительность участников. Играют трое - остальные наблюдают и ждут своей очереди.

По краям стола становятся два охотника. Капканом служит двухметровая веревка или шнур, завязанный в большую петлю - делают только полуузел.

Диаметр петли 25-30 см.

Охотники держат шнур за концы так, чтобы кольцо петли касалось стола.

На расстоянии 15-20 см от петли на стол кладут приманку (кубик, игрушку).

К столу подходит игрок, делает обманные движения, проверяя реакцию охотников. Улучив момент, быстрым движением продевает руку через петлю и, схватив приманку, выдергивает обратно.

Охотники стараются в этот момент затянуть петлю, чтобы в нее попала рука. Участники игры по очереди меняются ролями.

Этот аттракцион можно проводить и между командами.

Для этого от каждой команды выделяется по два охотника, которые будут ловить всех оставшихся членов команды противника.

Каждому дается одна попытка. В случае победы он приносит своей команде одно очко.

Команда-победительница определяется по наибольшему числу набранных очков. Возможны и другие условия соревнований.

# Освобождение пленного

Играющие делятся на две группы: захватчиков и освободителей. Чертится круг диаметром 7-10 метров. В центре круга помещается пленный. По окружности располагаются захватчики с завязанными глазами. Они охраняют пленного, которого стремятся освободить другие игроки. Сделать это возможно, если незаметно пройти в охраняемый круг и вывести пленного. Если кто-то из охраны дотрагивается до освободителя, последний должен замереть до конца игры на месте.

# Закалдованный замок

Играющие делятся на две команды. Первые должны расколдовать «замок», а вторая команда - помешать им в этом. «Замком» может служить дерево или стена. Около «замка» находятся главные ворота - двое ребят из второй команды с завязанными глазами. Вообще у всех игроков этой команды глаза должны быть завязаны. Они произвольно, так, как им хочется, располагаются на игровой площадке. Игроки, которые должны расколдовать «замок» по команде ведущего начинают бесшумно двигаться к главным воротам. Их задача - незаметно дойти до ворот, пройти сквозь них и дотронуться до «замка». При этом игра считается оконченной. Но задача второй команды с завязанными глазами осалить тех, кто движется к «замку». Те, кого осалят, выбывают из игры. По окончанию игры ребята меняются ролями. Перед началом игры надо оговорить одно условие: будут ли ребята из второй команды стоять на месте или они могут передвигаться по площадке.

# Светофор

Ведущий имеет карточки трех цветов: красный, желтый, зеленый. Когда ведущий показывает ребятам карточку зеленого цвета они должны топать ногами, на желтый цвет – хлопать в ладоши и не красный - тихо сидеть. У ведущего есть помощник, который путает ребят и показывает не то, что нужно.

# Здравствуйте

Все встают в круг лицом плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из играющих. Водящий и играющий, которого задели, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки и говорят: «Здравствуйте». Можно еще назвать свое имя. Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим

# Вороны и воробьи

На расстоянии 1-1,5 метра чертятся две параллельные линии. От них отмеряется еще 4-5 метров, и прочерчиваются еще по линии. Первые две линии - это линии старта, вторые - «домики». Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий, т.е. на расстоянии 1-1,5 метров. Команд две, одна из них называется «воробьи», а вторая - «вороны». Ведущий встает между командами и называет слова: воробьи или вороны. Если ведущий сказал: «вороны», то вороны догоняют воробьев, которые пытаются убежать за вторую линию, т.е. спрятаться в «домик». Все пойманные воробьи становятся воронами. Если ведущий говорит «воробьи», то воробьи бегут и ловят ворон. Игра может продолжаться до тех пор, пока в одной команде не останется играющих. Или игра идёт определенное количество раз, и тогда побеждает команда, в которой больше играющих.

# Невод

Все играющие - рыбки, кроме двух рыбаков. Рыбаки, взявшись за руки, бегут за рыбкой. Они стараются окружить ее, сомкнув вокруг рыбки руки. Постепенно из пойманных рыбок составляется целая цепочка - "невод". Теперь рыбки ловятся "неводом". Последние двое не пойманных игроков являются победителями, при повторении игры они - рыбаки.

# Кот и мыши

На расстоянии 10 метров чертят две линии: за одной - домик «кота», за другой - домик «мышей». Водящий - «кот» спит в своем домике, а «мышата» идут к нему со словами: Вышли мыши как-то раз Посмотреть который час. Раз, два, три, четыре, Мыши дернули за гири... (В этот момент «мыши» подходят к «коту» и даже могут его потрогать.) Вдруг раздался страшный звон. Побежали мыши вон. После слова «вон» кот просыпается и бежит догонять мышей. Мышки должны спрятаться в своем домике. Те же, кого кот поймал, выбывают из игры или меняются ролями с котом.

# Берег и река

Эта игра требует от ребят внимательности. На земле чертят две линии на расстоянии примерно в один метр. Между этими линиями - «река», а по краям - «берег». Все ребята стоят на «берегах». Ведущий подает команду: «РЕКА», и все ребята прыгают в «реку». По команде «БЕРЕГ» все выпрыгивают на «берег». Ведущий подает команды быстро и беспорядочно, чтобы запутать играющих. Например: «БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, РЕКА...» Если по команде «БЕРЕГ» кто-то оказался в воде, то он выходит из игры. Выходят из игры также те невнимательные игроки, которые во время команды «РЕКА» оказались на «берегу». Игра продолжается до тех пор, пока не определится самый внимательный участник. Его можно поздравить и начать игру заново.

**Считалки**

Все играющие стоят в кругу плечом к плечу и повернувшись лицом к центру. Они рассчитываются по порядку, и каждый запоминает свой номер. Водящий стоит в центре круга, у него нет своего места, но есть номер - например, ноль. Он должен быстро называть два-три номера. Играющие, номера которых назвали, должны занять одно из свободных мест. Если ему это удалось, он берет себе номер игрока, стоявшего здесь до него. Тот, кому места не хватило, становится водящим, и его порядковый номер - ноль.

Вышел месяц из тумана,

Вынул ножик из кармана.

Буду резать, буду бить -

Всё равно тебе водить!

# Подмигни

Все играющие стоят парами по кругу, один игрок за спиной у другого. Руки у всех опущены вниз. На линии круга стоит и водящий. У него за спиной нет партнера. Он должен посмотреть в глаза кому-нибудь из игроков первой линии и подмигнуть. Тот, кому подмигнули, бежит со своего места и встает за спиной водящего. Но у него это может не получиться, потому что игрок второй линии внимательно следит за водящим и если видит, что подмигнули его партнеру, может удержать его. Если он успел это сделать, водящий вынужден подмигивать еще раз, до тех пор, пока его подмигивание не окончится результативно. Если же игрок второй линии не среагировал вовремя и не успел схватить первого игрока, он становится водящим, т.е. встает в первую линию и сам начинает подмигивать. Игра может продолжаться долго, пока не наскучит.

**Подвижная эстафета**

Раскладывается лента из туалетной бумаги, нужно пробежать по ней ни разу не оступившись.

"**Эстафета**". Группа выстраивается в несколько колонн. Перед каждой стоит ряд кеглей. Первый человек закрывает глаза и пытается петляя их обойти, а группа подсказывает ему направление движения. Сложность состоит в том, что когда все группы начинают кричать одновременно, выделить из общего шума команды своей группы крайне проблематично.

"**Перетягивание каната**". Две команды перетягивают канат. Кто сильнее.

"**Себихуза**". В центре комнаты - полоса. Две команды по разные стороны полосы пытаются пе-ретянуть друга на свою сторону. Заступивший за линию переходит на другую сторону с сра-жа-ется уже за противоположную команду..

"**Хвост дракона**". Группа стоит колонной, крепко держась за талию друг друга. Задача перво-го - поймать последнего, а задача того - увернуться.

"**Бревно**". Два человека в кругу берут бревно. Hужно вытолкнуть бревном соперника из круга.

"**Два кольца**". Группа стоит взявшись за руки вокруг нарисованного на зимле кольца. Внутри этого большого кольца находится маленькое. Человек может находиться только либо вне большого кольца, либо внутри малого. Задача каждого - заставить других наступить на запретную территорию и при этом удержаться самому.

"**Бежать в связке**"

Нужно пробежать расстояние с связанными ногами. Можно в парах или даже несколько человек.

Бежать со свечкой так, чтобы она не погасла.

# Раз-два-три, смотрю

Все игроки стоят за стартовой линией, водящий - далеко впереди стоит к ним спиной. По сигналу игра начинается - все игроки стараются добежать до водящего и осалить его. Но он может внезапно говорить "Раз-два-три, смотрю!" и резко оборачиваться. Если он, повернувшись, увидит, что кто-то шевельнулся, он его отправляет обратно к стартовой линии. Тот, кто первым осалит водящего, занимает его место и ведет игру.

**Третий лишний**

Правила просты, участник говорит три слова, а следующий должен сказать, что тут лишнее, и объяснить почему, после ответа написать своё задание!

Пример: Зима, Весна, Лето - я считаю что Весна т.к. зима и лето противоположны друг другу, или же вы пишите лето, потому что я его не люблю, короче как вам удобно.

Пример:

* собака кошка орёл
* Орёл, потому что птица.
* Гольф, хоккей, теннис.
* хоккей... потому, что шайбой
* гнездо, юла, калькулятор
* калькулятор потому что электронный
* Костюм, юбка, берет
* Костюм ненавижу
* Молоток, кувалда, отвёртка? ...

И т.д. по кругу…

# Не пропусти мяч

Участники игры становятся в круг и кладут руки друг другу на плечи. Водящий стоит в середине круга, у его ног мяч. Задача водящего - ногой выбить мяч из круга. Задача играющих - не выпустить мяч из круга, отбить его в центр водящему. Разнимать руки нельзя. Не разрешается ходить за черту ни водящему, ни стоящим в круге. Если посланный водящим мяч пролетит над руками или головой, удар не засчитывается. А вот когда мяч пролетит между ног, водящий выигрывает. Он становится в круг, а его место занимает тот, кто пропустил мяч.

# Цепочка

Один или несколько человек уходят. Они будут распутывать цепочку. Остальные становятся в круг и берутся за руки. Руки до конца игры перехватывать нельзя (иначе распутывание станет невозможным). Затем начинают запутывать цепочку, переступая через головы присевших товарищей, через сцепленные руки, или проходя, как в "ручейке" под ними... В общем - насколько хватит фантазии. В результате вместо ровного круга должен получиться тесный запутанный узел. Тогда зовут отошедших и предлагают им привести цепочку в порядок.

Игра очень веселая (особенно для "звеньев цепочки"). Причем, чем цепочка длиннее, тем ее сложнее распутать, отчего игра становится еще веселее.

# Попрыгунчики

Возьмите пустую большую картонку для яиц. На донышке каждого углубления напишите числа от 1 до 30. Положите картонку-мишень на пол (на полу не должно быть ковра!). Разбейте игроков на 2 команды. Проведите линию в полутора-двух метрах от мишени и дайте каждой команде 4-5 шариков. Цель - попасть в ячейки и набрать как можно больше очков, но шарик должен один раз удариться об пол, прежде чем попасть в мишень.

**Игры развивающие**

# Фрукты (игра)

[**Игра**](http://ambivox.info/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0) **"Фрукты "**.

Игра на внимание.

Все встают в круг. Каждый выбирает себе название [фрукта](http://ambivox.info/wiki/%D0%A4%D1%80%D1%83%D0%BA%D1%82) на первую букву своего имени. Предлагается обмен фразам типа: «[Яблоко](http://ambivox.info/wiki/%D0%AF%D0%B1%D0%BB%D0%BE%D0%BA%D0%BE) любит [апельсин](http://ambivox.info/wiki/%D0%90%D0%BF%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D1%81%D0%B8%D0%BD)». После этого апельсин должен назвать новую пару. Если этого не происходит и ведущий успевает коснуться апельсина, то они меняются местами.

[**Игра**](http://ambivox.info/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0) **"Чей приз?"**.

Вызываются 2 – 3 игрока. Ведущий читает текст:

Расскажу я вам рассказ в полтора десятка фраз,   
Лишь скажу я цифру три – приз немедленно бери.   
Однажды [щуку](http://ambivox.info/w/index.php?title=%D0%A9%D1%83%D0%BA%D0%B0&action=edit&redlink=1) мы поймали, распотрошили, а внутри   
Рыбешек мелких увидали, да не одну, а целых семь.   
Когда стихи запомнить хочешь, их не зубри до поздней ночи.   
Возьми и на ночь повтори разок – другой, а лучше десять.   
Мечтает парень закаленный стать олимпийским чемпионом.   
Смотри на старте, не хитри, а жди команду: раз, два, марш!   
Однажды в [поезд](http://ambivox.info/w/index.php?title=%D0%9F%D0%BE%D0%B5%D0%B7%D0%B4&action=edit&redlink=1) на [вокзале](http://ambivox.info/w/index.php?title=%D0%92%D0%BE%D0%BA%D0%B7%D0%B0%D0%BB&action=edit&redlink=1) мне три часа пришлось… прождать   
Ну что ж, друзья, вы приз не брали, когда была возможность брать?

[**Игра**](http://ambivox.info/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0) **"Три музыкальных слога"**.

На сообразительность.

Играющие делятся на три группы, выбирают водящего, который отходит в сторону. Загадывают слово из трех слогов. Каждая группа получает свой слог и поет его на свой мотив. Водящий отгадывает это слово в общем хоре. Например, мо-ло-ко: мо – «катюша», ло – «ламбада», ко – «подмосковные вечера».

[**Игра**](http://ambivox.info/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0) **"Схвати "**.

На быстроту реакции.

Один игрок стоит, выставив вперед расставленные и чуть согнутые в локтях руки. Другой игрок держит коробок из-под [спичек](http://ambivox.info/w/index.php?title=%D0%A1%D0%BF%D0%B8%D1%87%D0%BA%D0%B8&action=edit&redlink=1) над руками первого и, выждав некоторое время, отпускает его. «Ловец» должен схватить коробок, прежде чем тот коснется земли.

[**Игра**](http://ambivox.info/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0) **"Путешествие по городам"**.

На быстроту реакции.

Все сидят в кругу. Кто-то начинает игру. Он говорит: «Я поеду в [Астрахань](http://ambivox.info/wiki/%D0%90%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D1%85%D0%B0%D0%BD%D1%8C). Зачем?». Сосед слева должен быстро что-нибудь ответить, так чтобы ответ начинался на «а». Например: «[Акул](http://ambivox.info/w/index.php?title=%D0%90%D0%BA%D1%83%D0%BB%D0%B0&action=edit&redlink=1) ловить». При этом не обязательно, чтобы в Астрахани водились акулы. Несообразности вносят веселье. Ответив, сосед слева говорит, куда поедет сам. И так далее по кругу.

[**Игра**](http://ambivox.info/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0) **"Ручка"**.

Игра на внимание.

Играющие сидят в круге. Ведущий передает своему соседу [ручку](http://ambivox.info/w/index.php?title=%D0%90%D0%B2%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%83%D1%87%D0%BA%D0%B0&action=edit&redlink=1) и говорит: «Я передаю ручку правильно». Далее ручку передают по кругу друг другу, а ведущий комментирует, правильно ли передается ручка. Задача играющих догадаться, как правильно передать ручку. Ведущий может загадывать самые разные варианты. Например, правильно передает тот, кто улыбался соседу, смотрел на соседа и т.д.

[**Игра**](http://ambivox.info/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0) **"Отгадать слово"**.

Ведущий задумывает слово, состоящее из определенного количества букв. Загадывать можно только существительные в ед. ч. именительном падеже. Отгадывающий называет любое слово. Ведущий сообщает, сколько букв в этих словах совпадает. (На задуманное слово «корова» сделана первая «разведка» словом «коронация». Ведущий сообщает, что совпало 5 букв.) Далее ход другого человека. Побеждает тот, кто первым угадал задуманное слово.

[**Игра**](http://ambivox.info/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0) **"Инструкция"**.

Игра на развитие памяти.

Ведущий заранее составляет инструкцию и знакомит с ней играющих. Например, «Последний кто войдет сюда, должен построить всех присутствующих в квадрат, причем, одна сторона квадрата состоит из светловолосых, другая – кареглазых, третья – людей, в чьем имени есть буква «А», четвертая – из оставшихся». Затем по очереди приглашаются в зал участники игры. Первому из них инструкция зачитывается. Он и все остальные должны по памяти передать ее содержание вновь входящим. Последний выполняет инструкцию так, как он ее понял.

[**Игра**](http://ambivox.info/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0) **"Если бы..."**.

Игроки делятся на команды по 3 – 4 человека. Каждая группа пишет на отдельных листах глаголы и существительные. Затем все листочки перемешиваются. Каждая команда вытягивает по одному листочку из каждой пачки, получается словосочетание, с которым команда должна придумать фантастическую историю, которая начинается со слов «если бы…».

[**Игра**](http://ambivox.info/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0) **"Кто он?"**.

Игра на внимание.

Ведущий игры перечисляет фамилии писателей: Толстой-писатель, Че-хов-писатель и т. д., поднимая руку. Все играющие должны поднимать руку за ним. Неожиданно ведущий вставляет свой перечень фамилию известного деятеля, который не является писателем, прибавляя к ним слово «писатель» и поднимает руку. Игроки не должны в этих случаях поднимать руку. Тот, кто ошибся, выходит из игры. Игра должна идти в быстром темпе.

[**Игра**](http://ambivox.info/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0) **"40 секунд"**.

Ведущий, ничего не комментируя, всем желающим выдает листки [бумаги](http://ambivox.info/wiki/%D0%91%D1%83%D0%BC%D0%B0%D0%B3%D0%B0), на которых написано следующее:

«ПОМНИТЕ, У ВАС ЕСТЬ ТОЛЬКО 40 СЕКУНД!!!

1. Присядьте 2 раза.  
2. Подпрыгните на левой ноге 5 раз.  
3. Поднимите вверх обе руки 2 раза.  
4. Внимательно прочитайте все задания.  
5. Громко крикните свое имя.  
6. Дважды громко мяукните.  
7. Поцелуйте любых 3-х человек.  
8. Повернитесь вокруг своей оси 3 раза.  
9. Громко посмейтесь над ведущим игры.  
10. Коснитесь рукой любых 3-х человек.  
11. Подпрыгните на правой ноге 5 раз.  
12. После того, как Вы прочитали все задания, выполните только задание №13 и 14.  
13. Присядьте на корточки.  
14. Положите лист перед собой на [пол](http://ambivox.info/wiki/%D0%9F%D0%BE%D0%BB)».

Желающие игроки, получив листок, начинают действовать. Единственное, что говорит ведущий, что у игроков всего 40 секунд на выполнение этого сложного задания. Если есть неиграющие дети, ведущий может начать читать вслух содержание листка примерно через 20 - 25 секунд. Эту игру можно использовать как в отряде, классе, группе, так и на большой шоу-программе: хорошее настроение вам гарантировано.

[Игры](http://ambivox.info/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0) в **Ассоциации**:

## "Ассоциация на предмет"

Ведущий показывает какой-то предмет, совершая с ним какие-то дейст-вия, и «передает» его сидящему справа, который делает что-то свое с этим «предметом» и передает дальше и т. д. Примечание: игра проводится в полном молчании, кроме звуков. В конце можно восстановить по цепочке кто что делал.

## "Ассоциация на человека"

Играющие выбирают кого-нибудь из присутствующих. Водящий должен угадать его. Для этого водящий задает вопросы. Анализируя ответы играющих, водящий пытается узнать, кто загадан. Ассоциации даются как по внешности, так и по характеру человека. Интересен вариант, когда загадывается сам водящий.

"**Ассоциация на слово"**

Играющие садятся в круг. Водящий запускает слово (существительное) в одну сторону. Слова передаются соседу на ухо. Следующий играющий говорит свою ассоциацию на данное слово соседу, а тот дальше. Потом вся цепочка восстанавливается.

**"Бег ассоциации"**

Ведущий произносит вслух два случайных слова («[сейф](http://ambivox.info/w/index.php?title=%D0%A1%D0%B5%D0%B9%D1%84&action=edit&redlink=1)» и «[апельсин](http://ambivox.info/wiki/%D0%90%D0%BF%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D1%81%D0%B8%D0%BD)»). Следующий игрок придумывает связь между этими словами («из сейфа выкатился апельсин») и называет свое слово («[яйцо](http://ambivox.info/wiki/%D0%AF%D0%B9%D1%86%D0%BE)»). Следующий участник связывает второе слово с третьим («под кожурой апельсина оказалось яйцо») и называет свое слово. Так игра продолжается по кругу. В любой момент ведущий может остановить игру и попросить одного из игроков восстановить всю цепочку слов. Если игрок не справился с заданием, то он выбывает из игры.

[**Игра**](http://ambivox.info/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0) **"Палата №6"**.

На сообразительность.

Выбирают двух водящих. Они будут «ведущими специалистами» в области шизофрении и психоанализа. Они выходят за [дверь](http://ambivox.info/wiki/%D0%94%D0%B2%D0%B5%D1%80%D1%8C). Играющие договариваются о «болезни», которая называется «сдвиг по фазе в левую сторону на два такта». Симптомы «болезни»: на любой вопрос водящих – «докторов» играющий дает ответ на тот вопрос, который был задан его соседу, сидящему от него слева через два человека. Чем интересней вопрос, тем веселей будет проходить игра. Задача водящих – установить диагноз, угадав принцип игры.

Примечание: первые два «больных» и тот, кто не услышал своего вопроса, говорят: «бе – бе – бе, проезжай дальше».

[**Игра**](http://ambivox.info/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0) **"Невидимые слова"**.

Ведущий в воздухе как бы пишет не сложные слова. Задача играющих – догадаться, что за слово и записать его на листке [бумаги](http://ambivox.info/wiki/%D0%91%D1%83%D0%BC%D0%B0%D0%B3%D0%B0). После нескольких слов оценивается результат.

[**Игра**](http://ambivox.info/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0) **"Мафия"**.

Существует несколько вариантов этой игры. Вот один из них.

Существует некий город. Играющие представляют собой жителей этого города. Каждый играет свою роль: комиссар Катани, доктор, честные люди и мафия. Роли распределяются тайно перед началом игры. Выбирается также ведущий.

Ведущий ведет игру, объявляет смену дня и ночи (когда «ночь» - все закрывают глаза), знакомит мафию между собой, сообщает комиссару верно или нет его подозрение о причастности жителей города к мафии (все знакомства происходят ночью, глаза открывают только по просьбе ведущего), ведет дневное обсуждение возможных кандидатур на «изгнание из города».

Мафия каждую ночь «убивает» кого-либо из честных людей (в крайнем случае, можно убирать своих). Днем мафия, наравне с честными жителями, участвует в обсуждении возможных кандидатур на «изгнание из города»; вычисляют и «убивают» комиссара Катани, доктора, равно как и всех честных людей.

Доктор после ночного «выстрела» мафии может предотвратить «убийство», если верно укажет на выбранную мафией кандидатуру.

Катани, ночью может наверняка узнать про одного: принадлежит ли он к мафии или нет. Днем, руководствуясь полученной ночью информацией, может влиять на исход обсуждения, в случае преждевременной смерти может оставить завещание с указанием имен мафии.

Честные люди в ходе дневных обсуждений предлагают кандидатуры на «изгнание из города» возможных членов мафии, как-то обосновывая свое решение. Внимательно наблюдая друг за другом, делая выводы из поступков, суждений и высказываний окружающих, стараясь вычислить и обезвредить мафию.

Игра заканчивается, когда мафию угадывают, либо мирных жителей убивают.

[**Игра**](http://ambivox.info/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0) **"Магазин"**.

На сообразительность.

Двое – покупатели, все остальные – продавцы. Покупатели «покупают» только те товары, которые начинаются с буквы «С». Об этом «продавцы» не знают. Начинается игра. «Продавцы» предлагают разные товары. А «покупатели» выбирают что купить, а что нет. «Продавцы» должны угадать принцип игры.

**Игры на воде**

[](http://summercamp.ru/index.php5/%D0%98%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5:3915615NRnm.jpg)

**ПОПЛАВКИ**

Это игра-упражнение. Задание несложное. Зайдите в воду по грудь, вдохните поглубже и присядьте, опустившись на дно. Голову наклоните к коленям, а руки соедините впереди. Теперь достаточно разжать руки, чуть коснуться дна — и вы всплывете: вода сама вытолкнет вас на поверхность, как поплавок.

[](http://summercamp.ru/index.php5/%D0%98%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5:Swim1.JPG)

Эта игра не состязательная, но можно условиться следующим образом: кто за 2 минуты большее количество раз опустится на дно и всплывет на поверхность воды, тот и выиграл.

**АВРАЛ**

А в эту игру лучше играть большой компанией. В ней проверяются и развиваются умение собраться, внимание и подвижность.

А сколько брызг и смеха!

Разбейтесь на команды, постройтесь на берегу по росту, рассчитайтесь по порядку номеров.

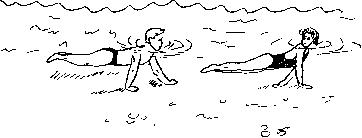
Первый номер — капитан команды.

По первому сигналу капитана все строятся. По второму сигналу все бегут в воду. Потом следует команда:

"Вольно!" Теперь можно поплескаться. Неожиданно звучит команда: "Аврал!" Все тут же должны выбежать на берег и построиться по росту в прежнем порядке. Побеждает команда, которая сделает это первой.

**ТРИТОНЫ**

Движения игроков, занятых в этой игре, действительно напоминают движения тритонов. В этой игре нужно "идти", переставляя руки по дну и вытянув ноги в воде. Это упражнение хорошо делать на отмели. Опять на берегу отмечается дистанцвд ,}0-^15 метров,: Но сигналу судьи все выстраиваются в одну линию, став руками на дно. По второму сигналу все устремляются к финишу вышеозначенным способом. Побеждает, естественно, игрок, пришедший к финишу первым,

[](http://summercamp.ru/index.php5/%D0%98%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5:Swim2.JPG)

**МОРСКИЕ ВСАДНИКИ**

Мальчишкам эта игра очень нравится. Но и девочки не прочь поучаствовать в таких соревнованиях. Да и взрослых эта игра развлечет и позабавит. Играющие делятся на пары, одни изображают коней, другие — всадников, которые садятся верхом на своих скакунов. Кони с всадниками на плечах входят в воду по грудь и становятся друг против друга.

Суть юры состоит в следующем: всадники стараются стянуть друг друга с коней и окунуть в воду; кони активно помогают своим седокам. Как только один из всадников оказался в воде, бой прекращается, игроки в паре меняются ролями. Можно провести и командное состязание всадников.

В команде, естественно, должно быть равное число пар, сражение происходит пара на пару. Победа присуждается по очкам, которые начисляются за каждого поверженного в воду всадника.

**ГИДРОВОЛАН**

В жаркий день играть в бадминтон лучше всего на воде — и прохладнее, и занимательнее. Пластмассовые воланы в воде не тонут, а ракетки для бадминтона на воде лучше смастерить из фанеры или пластмассовой пластинки. Но можно использовать и обычные ракетки. Размеры площадки для игры в гидроволан такие же, как и для "сухопутного" бадминтона. Но обозначить ее границы нужно поплавками. На шестах укрепляется сетка.

Играть можно вдвоем или вчетвером, по правилам, принятым в бадминтоне. Нужно соблюсти лишь одно дополнительное условие: все игроки должны быть хорошими пловцами.

Если брошенный противником волан улетает за границу поля, это аут! Но в обязанности играющих входит возвращение волана из аута противнику. Если противник нарочно посылает волан в аут, игра прекращается, и ему засчитывается поражение.

**ТОРПЕДЫ**

Участники этой игры разбиваются на пары. Пловцы становятся лицом друг к другу, берутся за руки, упираются ступнями в ступни друг другу. По команде они отпускают руки и, резко оттолкнувшись друг от друга, скользят по воде в противоположные стороны.

Побеждает пловец, который сумеет проскользить дольше, не помогая себе при этом движениями рук или ног.

**ВОЛОЛАЗ**

Любители понырять могут развлечься следующим образом.

На дно бассейна или песчаное дно прозрачного водоема бросают цветные пластмассовые тарелочки, которые хорошо видны в воде. По сигналу участники игры ныряют и стараются собрать как можно больше тарелочек.

Время соревнования ограничено 30—40 секундами. Игрок, собравший за это время большее количество тарелочек, считается победителем.

Игру можно усложнить. На дно бросают тарелочки разного цвета, но каждый ныряльщик получает задание собрать тарелочки какого-то определенного цвета. Побеждает игрок, собравший большее количество тарелочек заданного цвета.

**Бой на воде**

Для игры нужны плавательные доски или резиновые круги по числу игроков. Участвуют две команды, которые различаются по цвету шапочек на голове. Сначала соревнуются пятерки мальчиков, затем девочек. Перед началом поединков игроки в разных сторонах водоема занимают на досках положение лёжа или сидя. По сигналу, подгребая руками, играющие сближаются. Подплыв друг к другу, каждый старается улучить момент и ловким движением стащит соперника в воду. Однако в случае промаха нетрудно и самому, потеряв равновесие, оказаться в воде. Кого настигнет такая участь, выбывает из борьбы. Выигрывает пятерка игроков, которая к концу боя на воде сохранит на досках больше своих участников. Игру можно проводить как на время (5-8 мин), так и до полной победы одной из команд.

**Гонка катеров**

Для игры нужны 4 плавательных доски. Друг перед другом выстраиваются, к примеру, две команды, в каждой из которых по 5 мальчиков и 5 девочек. Мальчики - на одной стороне дорожки, девочки- на другой. По сигналу по 2 человека от команды (мальчик и девочка) одновременно начинают заплыв доской вперед. Их задача - встретиться где-то на полпути и, обменявшись досками, продолжать движение вперед. Возле противоположного бортика (коснувшись его доской) игроки передают доски вторым номерам, а сами выходят из воды. Завершают эстафету последние номера в колоннах. Выигрывает та команда, которая закончила гонку первой. гонка мячей Команды по 6-8 человек в каждой, расставив ноги на ширину шага, становятся в колонну по одному на расстоянии 3 м одна от другой. Дистанция между игроками в командах около 1 м. Каждая команда имеет свой мяч, который находится впереди стоящих в колоннах. По сигналу руководителя играющие, наклоняясь (голова и плечи в воде), передают между ногами мяч стоящим сзади, которые таким же образом передают его дальше. Когда мяч дойдёт до конца колонны, его передают над головой: каждый игрок прогнувшись принимает мяч от стоящего позади и передаёт игроку, стоящему впереди. Направляющий, получив мяч, снова передаёт его между ногами назад. Выигрывает команда, которая быстрее закончит передачу мяча установленное количество раз. Игрок, уронивший мяч, должен овладеть им и продолжать передачу.

**Дельфины**

Пластмассовые обручи связывают друг с другом, чтобы образовалась дорожка. Возле каждой такой дорожки из 6-10 обручей выстраиваются в колонны играющие. По сигналу первый в колонне подныривает под первый обруч, а другой обруч преодолевает сверху. Таким образом, то ныряя, то скользя по поверхности, игрок преодолевает всю дорожку. Достигнув противоположного бортика, игрок поднимает вверх лежащий там флажок. Это сигнал второму игроку начать движение вперед. Руководитель и его помощники следят за тем, чтобы дорожка преодолевалась правильно. Если игрок, не показываясь на поверхности, пронырнёт между двумя обручами, команде начисляется штрафное очко. Победа команде засчитывается в том случае, если она закончила игру первой при наименьшем числе ошибок. за мячом в воду Участвуют две команды, которые устраиваются на берегу или на бортиках бассейна лицом к воде. В руках у первых номеров - резиновые мячи средних размеров. По сигналу ведущего они бросают их вперед, а затем прыгают в воду и плывут к мячам. Но не к своему мячу, а к мячу, который бросил противник. Достигнув мяча, игрок плывет с ним (ведя перед собой) к месту построения команд и передает в руки второго номера. Приплывший первым получает для своей команды одно очко. Таким образом, чтобы победить, надо не только хорошо плавать, но и далеко бросать мяч. Побеждает команда, набравшая больше очков.

**Мяч за черту**

Игроки двух команд входят в воду и выстраиваются у противоположных бортиков бассейна лицом к середине. Бортик является для них в игре линией дома, который они защищают. Руководитель бросает мяч на середину между командами. Игроки плывут к нему и, завладев мячом, начинают перебрасывать между собой, стараясь не отдать его противнику. Задача состоит в том. Чтобы приблизиться к дому противника и коснуться мячом бортика бассейна. На открытом водоеме поле для игры ограничивают поплавками, дорожками из поплавков. Игра длится 10 минут. Выигрывает команда, сумевшая большее числа раз коснуться мячом дома противника.

**Пойманный мяч**

Играющие прыгают по очереди со стартовой тумбочки, помоста, трамплина, и на лету ловят брошенный им мяч. Выигрывает тот,кто за три попытки поймает мяч большее количество раз. Мяч необходимо бросать постоянно на одном уровне. Победитель: Игрок, поймавший больше мячей.

**Водолазы**

Играющие делятся на две команды. Предварительно на дно водоема опускают хорошо заметные предметы. По команде играющие собирают предметы со дна, ныряя с открытыми глазами. Побеждает команда, участники которой соберут больше предметов. Победитель: Команда, собравшая больше предметов.

**Тритоны**

Движения занятых в этой игре действительно напоминают движения тритонов. В игре нужно идти по дну руками, вытянув ноги по воде. Хорошо так играть на отмели или мелководье. Опять отмечается дистанция вдоль берега — 10 -15 метров. По сигналу все выстраиваются в одну линию, держась руками за дно. По второму сигналу все начинают быстро двигаться к финишу. Победитель: тот, кто пришёл первым.

**Рыбаки**

Эта игра на погружение. Участники входят по грудь в воду и образуют круг. В центре круга — водящий, у него в руках верёвка с мячом на конце длиной до 2 метров. Водящий раскручивает мяч так, чтобы он пролетал почти у самой воды, вынуждая играющих окунаться с головой, чтобы не быть задетыми. Тот кто не успел нырнуть и был задет — становится в круг вместо водящего, а водящий на его место.

**«Морской бой»**

Стать лицом друг против друга на расстоянии полутора-двух шагов, каждый играющий брызгает водой в партнера. Проигрывает тот, кто первый начнет вытирать лицо руками или повернется к партнеру спиной.

**«Сосчитай»**

Встать парой друг против друга. Один, приседая, погружается в воду и открывает глаза. Другой показывает ему под водой (на расстоянии 30—40 см от глаз) разное количество пальцев. Поднявшись из воды, отгадывающий говорит, сколько пальцев он увидел. Затем отгадывает партнер.

**«Надень круг»**

Положить перед собой резиновый круг и, сделав вдох, погрузиться в воду так, чтобы, вставая, надеть круг на голову.

**«Весы»**

Встать парой спиной друг к другу, продев руки под локти партнеру. Каждый, поочередно наклоняясь вперед, отрывает партнера ото дна, опускает свое лицо в воду и делает выдох. Находящийся над водой не должен сгибать и поднимать ноги.

**«Кто прыгнет выше»**

Поднять руки в стороны ладонями вниз. По команде подпрыгивать вверх, отталкиваясь ото дна ногами, делая одновременно движения руками вниз в воду, тем самым помогая толчку.

**Самая быстрая пара**

Разбиться на пары (первые и вторые номера) и занять место на старте. Вторые номера встают за первыми.

**Самая быстрая тройка**

Разбиться на тройки. Двое держат палку (длиной около метра) за концы, третий, стоящий позади, — за середину. По сигналу двое крайних начинают шагать по дну вперед, третий ложится на воду и работает ногами кролем. Выигрывает тройка, первой достигшая финиша. Итог подводят после трех попыток, чтобы все участники смогли поменяться местами.

**Торпеды**

Исходное положение на финишной прямой для скольжения на груди. По сигналу сделать вдох, задержать дыхание и, сильно оттолкнувшись ото дна, скользить вперед, двигая ногами кролем. Место, где играющий встал на дно или поднял голову для вдоха, считают его финишем.

**Этафета с мячом**

Выстроить две команды в колонну по одному, на 2— 3 шага одна от другой. Дистанция между игроками в колоннах — 1 шаг, положение ног—шире плеч. У стоящих впереди (капитанов) в руках мяч. По сигналу капитана наклониться и передать между ног мяч стоящему сзади, тот передает мяч дальше. Последний, получив мяч, бежит с ним к возглавляющему колонну, и игра возобновляется. Побеждает команда, капитан которой первым встанет во главе колонны.

**Рыцарский турнир**

Разделиться на две команды, попарно, с учетом физической подготовленности игроков. Каждая пара — «конь» и «всадник». Всадник сидит на плечах своего партнера, а тот руками прижимает к себе его ноги.

По сигналу команды начинают единоборство. Задача «всадника» — сбросить противника с «коня» в воду. Захваты разрешаются только за руки. Сброшенный «всадник» вместе с «конем» выбывают из игры.

**Верхом на дельфине**

Играющие садятся на надувные резиновые подушки, круги или мячи и по сигналу начинают двигаться вперед, делая гребковые движения руками. Выигрывает тот, кто первым достигнет финиша. Не сумевшие удержаться на «дельфине» из игры выбывают.

Играющие, захватывая противника за туловище и руки, стараются оторвать его ото дна, а затем окунуть с головой. Побеждает тот, кто из пяти схваток выиграет не менее трех. Запрещается удерживать противника под водой.