

Подвижные и интересные игры для самых активных ребят

«Затымды тап» («Найди предмет»)

Играющие, исключая водящего, образуют круг с тем, чтобы между ними не было просвета то есть становятся плечом к плечу. Держа руки за спиной, они передают друг-другу какой-нибудь небольшой предмет — мяч, коробку и т.п. Водящий, находясь в кругу, должен угадать, у кого находится передаваемый предмет. Если он указывает правильно на игрока, у которого находится в это время предмет, то тот становится водящим.

«Ак қасқыр — байланған қасқыр» («Белый лютый — серый лютый»)

В игре участвуют две команды — это волшебные храбрые волки. Каждая команда имеет свое логово и клетку. Логово — это круг, рассчитанный на то, чтобы все играющие каждой команды поместились в нем свободно. Клетка — это тоже круг, начерченный рядом с логовом, предназначенный для вероятных пленников. В центре площадки прочерчена линия — это граница между логовами, находящаяся на равном расстоянии от каждого из них. Команда, получившая по жребию право начать игру, поет:

Белый лютый,

Серый лютый,

Кого вы у нас хотите

Разозлить?

Имя назовите!

Другая команда отвечает:

Нужен нам самый храбрый,
храбрый,

Тот, кто врагов в бою победил,

Тот, кто в походы ходил,

Тот, кто в стремях вставал.

Злому волшебнику рога отрубал.

Белый лютый

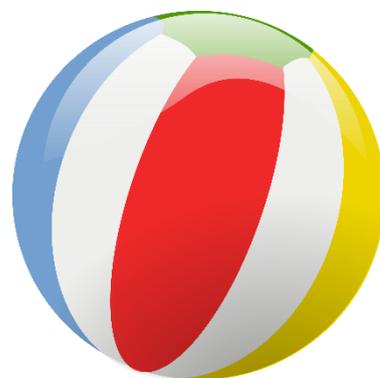


При белой луне,
Серый лютый
При бледной луне
До орды добежит,
К нам от вас самый смелый
...(имя выбранного) прибежит.

Тот, на кого выпал выбор соперников, выбегает из своего логова под восторженные возгласы своих товарищей. В это время та команда, которая приглашает волка, становится в шеренгу, держа перед собой раскрытые ладони. Храбрый волк бежит вдоль строя и, выбрав того, кого он считает слабее себя, т. е. уверен, что он не сможет догнать самого волка, ударяет ладонью в ладонь и бежит в сторону своей команды. Игрок, задетый храбрым волком, бежит за ним, стараясь поймать его (коснуться рукой), пока волк не достигнет границы. Если он это сделает, то возвращается в свою команду, ведя за собой храброго волка в качестве пленника. Если же храбрый волк уйдет от преследования и добежит до своего логова, то тот, кого он задел, окажется пленником. Касаться рукой волка, перешедшего границу, нельзя.

«Тығылған доп» («Спрятавшийся мячик»)

Из числа играющих выбираются 10-16 человек и 1 водящий. Игроки садятся на пол по кругу, лицом в центр. Расстояние между игроками не более 30 см. Каждый сгибает ноги в коленных суставах на 90°. Задача игроков находящихся в кругу незаметно передавать теннисный мяч под коленями так, чтобы водящий не заметил у кого находится мяч. Мяч можно передавать по часовой и против часовой стрелке. При этом каждый игрок есть ли у него мяч или нет должен постоянно выполнять такие движения руками, как будто именно у него находится мяч и произносить слова: «Мячик у меня, мячик у меня». Задача водящего, наблюдая за движением рук сидящих обнаружить игрока с мячом. Если водящий с трёх попыток угадал игрока с мячом, они меняются местами, и игра продолжается. Если нет, водящий несёт какое-нибудь шутовское «наказание», например, рассказывает интересную историю, танцует и др. В конце игры можно выделить победителя, который не попался водящему.



«Жаяу тартыс»

Для игры нужно 2 игрока. Участники садятся на пол лицом друг к другу, ступни одного соперника упираются в ступни другого. Оба держат палку, вытянутыми вперёд прямыми руками. По сигналу ведущего каждый игрок начинает тянуть соперника на себя. Победителем становится игрок который первым приподнимет соперника от пола.

«Балапандар» («Цыплята»)

Выбирается наседка, 10-12 цыплят и коршун. Цыплята двигаются цепочкой, держась друг за друга и за наседку, которая возглавляет цепь. Выбранный считалкой коршун должен коснуться ладонями последнего в цепи цыплёнка, после чего тот выбывает из игры. Во время игры цепь не должна разрываться, если же разрыв происходит, к цепи добавляется еще один цыплёнок. Наседка защищает своих цыплят. Она не нападает на коршуна, но если при его нападении наседка, защищая своих цыплят, коснется руками коршуна, то он выходит из игры.

«Соқыр теке» («Слепой козлик»)

Играющие образуют круг и стоят, обратившись лицами в его середину. Три-четыре человека находятся в кругу, причем одному них завязывают глаза платком или косынкой. Находящиеся в кругу игроки прикасаются поочередно к игроку с завязанными глазами, подходя к нему с разных сторон, а тот должен угадать, кто его коснулся, назвав имя. Ознанному завязывают глаза, и игра продолжается. Если игрок, с завязанными глазами ловит одного из участников игры, находящихся в кругу то не отгадывая, кого поймал, он снимает с себя повязку и завязывает глаза пойманному. Желательно иметь для игры несколько платков или косынок, чтобы не повязывать одним платком глаза всем.



«Такия тастамак» («Подложенная тубетейка»)

Играющие становятся по кругу и выбирают ведущего. У него в руках тубетейка. Он обходит ребят, произнося следующие слова: «Не спеша начинаем игру, садимся кругом». После этих слов дети садятся, ведущий продолжает: «Потихоньку, неторопливо обойду я вас. В это время незаметно тубетейку кому-нибудь подложу. Если не заметишь ее, тебя я ею же и побью. И тебе придется начать игру». Произнося эти слова, ведущий сначала незаметно подкладывает сзади кому-нибудь на пол тубетейку. По окончании текста дети ищут руками вокруг себя тубетейку; тот, у кого за спиной она оказывается, догоняет ведущего и надевает ему на голову тубетейку. Если играющий не догонит ведущего, то ведущий должен тубетейкой потихоньку шлепнуть игрока, догоняя его. Так они оббегают один круг. Во время игры нельзя оглядываться и подсматривать. Игрок с тубетейкой догоняет ведущего по кругу только до своего места.

«Электрическая цепь»

Дети разбиваются по парам. Игроки садятся напротив друг друга, где соединяют руки и ступни, образуя таким образом электрическую цепь, по которой течет ток. Задание: встать, не разрывая электрической цепи. Затем объединиться по две пары друг с другом, чтобы получилась электрическая цепь, состоящая из четырех человек. Задача остается прежней – встать всем вместе, не разрывая цепь. Когда этот этап благополучно завершен, снова объедините группы, чтобы образовать электрическую цепь, состоящую из восьми человек. В конце концов получится электрическая цепь, образованная всеми участниками, которые должны подняться.

«Превращения»

Каждый из участников будет по очереди «получать» какой-то представляемый предмет из рук своего соседа, предмет не материальный. Сосед будет «передавать» его участнику при помощи одних только жестов. «Получив» этот «предмет», участник должен будет проделать с ним какое-то действие (например, если это, по-вашему представлению, сережка, то померить ее на себя). Если участник не уверен, что понял правильно своего соседа, ничего страшного - пусть поступает дальше так, как понял, даже если потом окажется, что участник «получил» не то, что ему «передавал» его сосед. Обязательно в конце игры узнать, что передал первый игрок, и что в дошло до последнего игрока.

«Детектив»

Из числа играющих выбирается ведущий. Остальные игроки замрут в разных позах. Ведущий должен запомнить позы играющих, их одежду. Затем ведущий выходит из комнаты или уходит на отдаление и стоит спиной к играющим. Играющие делают пять изменений в своих позах и одежде (не каждый - пять, а всего пять). Входит ведущий. Он должен вернуть все в исходное положение: внимательно посмотреть и найти пять изменений в позах и одежде играющих.

«Ходящий квадрат»

Все играющие встают квадратом (так чтобы было занято все пространство внутри квадрата) как можно теснее, можно даже заранее очертить квадрат, в который они должны поместиться.



Затем ведущий отдаёт

команды, а квадрат их выполняет, стараясь не увеличить занимаемую им площадь, например:

- квадрат пошёл влево;
- квадрат идёт влево;
- квадрат садится
- квадрат с криками и воплями пытается сесть

«Зоопарк»

Эта игра - розыгрыш, но никто из игроков не должен знать, что его разыгрывают. Для игры необходимо не менее 12 человек. Все становятся в круг. В центре круга - ведущий. Все игроки держат друг друга под локти. Ведущий начинает игру следующими словами. «Сейчас мы будем играть в игру, которая называется «Зоопарк». Каждому из вас я сейчас на ухо шепну название какого-либо животного, которое вы не должны никому говорить. Затем, когда все получают название животных, я буду называть их в своем рассказе. Если вдруг выпадет название животного, которое кто-то получил, то этот игрок должен немедленно присесть и утянуть за собой двух соседних игроков, которых он держит сейчас под локти. Задача же этих соседних игроков вовремя удержать его. Понятно?» Затем ведущий 1-2 игрокам шепчет названия разных зверей (например, слон), а остальным шепчет на ухо

одно и то же, например, «Гиппопотам». Но каждый игрок думает, что название этого животного только у него. Когда ведущий раздает названия, то он должен сделать вид, что выдумывает каждый раз новое, чесать затылок, говорить: «Что ж мне для тебя придумать?» и т.д. Затем, когда он всем раздает названия животных, то начинает свой рассказ. Он звучит примерно так: «Вчера я ходил в зоопарк. Прохожу мимо одной клетки, а там сидит ... слон (тот, кто «СЛОН» хватает рядом стоящих и приседает) Иду дальше, в другом вольере ... лиса - при этом все в напряжении, но никто не присел - Посмотрел я на нее и вижу прямо напротив нее сидит тигр. Повернул голову, а рядом - огромный ГИППОПОТАМ!»

В это время каждый игрок, услышав слово, которое говорилось на ухо «только ему одному» резко приседает. Получается, что весь круг падает. Розыгрыш удался!

«Ассоциация»

Дети выбирают водящего, который выходит из помещения, где сидят играющие. Из группы ребят выбирается один игрок, о котором пойдет речь. Водящий имеет право задавать вопросы такого плана: «Если бы он был цветком, то каким?» (животным, домом, природным явлением, книгой и т.д.). Водящий должен так построить вопросы, чтобы определить, о ком идет речь.

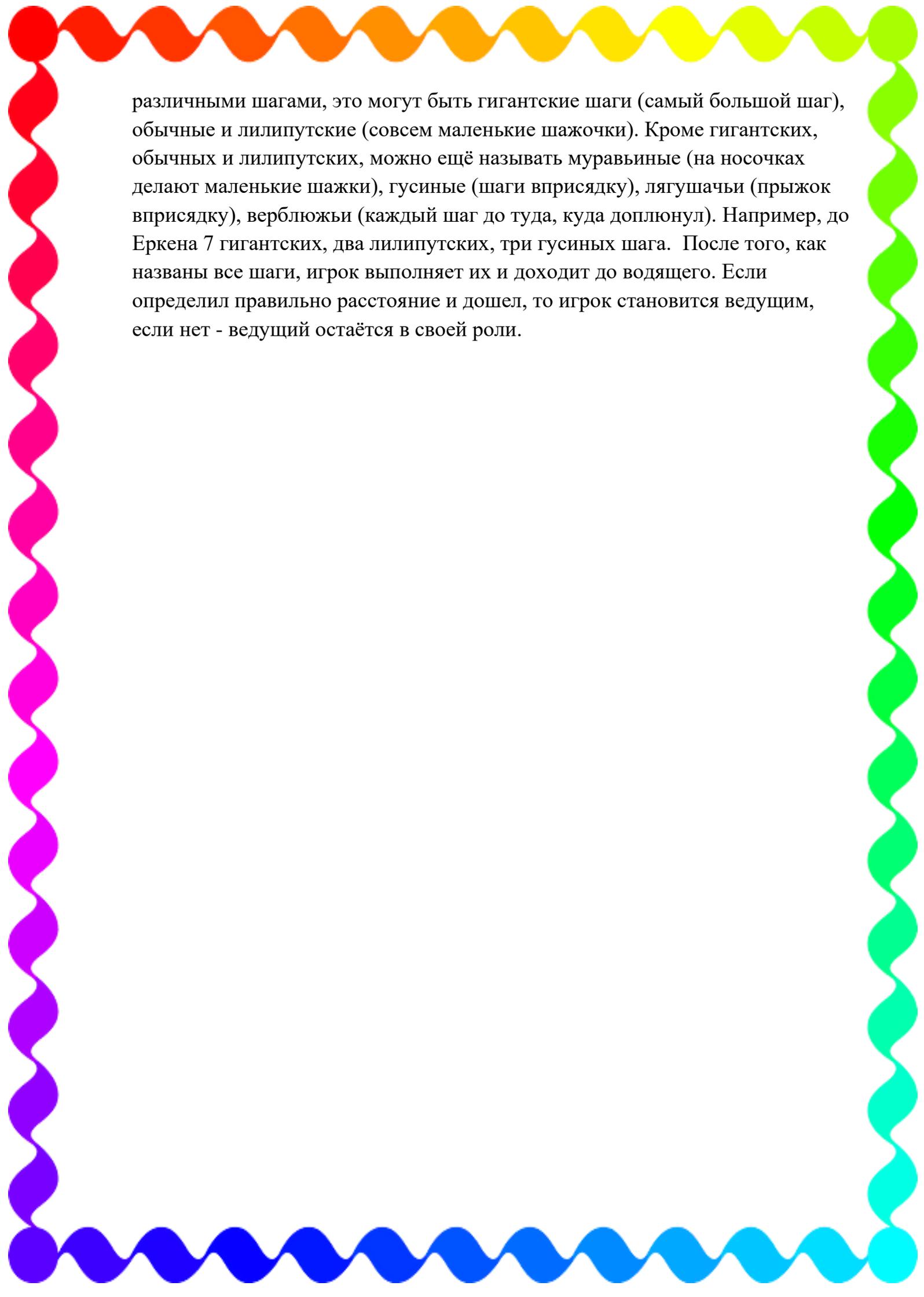
«Бонжур, мадам! Привет, браток!»

Одному из игроков завязывают глаза. Подводят его по очереди к играющим и предлагают по рукопожатию определить, с кем он здоровается – юношей или девушкой. Свой ответ он должен выразить фразой: «Бонжур, мадам!» или «Привет, браток!».

«Хали-Хало-Стоп»

Ведущий загадывает слово, объясняет игрокам, что это такое (классифицирует его как-нибудь, например, посуда, мебель), говорит первую и последнюю букву. Игроки должны угадать, какое слово загадано. Как только кто-то произносит верный ответ, ведущий быстро убегает, а угадавший должен крикнуть «Хали-Хало-Стоп!». В этот момент ведущий останавливается, а угадавший должен отгадать расстояние до него. Расстояние измеряется





различными шагами, это могут быть гигантские шаги (самый большой шаг), обычные и лилипутские (совсем маленькие шажочки). Кроме гигантских, обычных и лилипутских, можно ещё называть муравьиные (на носочках делают маленькие шажки), гусиные (шаги вприсядку), лягушачьи (прыжок вприсядку), верблюжьи (каждый шаг до туда, куда доплюнул). Например, до Еркена 7 гигантских, два лилипутских, три гусиных шага. После того, как названы все шаги, игрок выполняет их и доходит до водящего. Если определил правильно расстояние и дошел, то игрок становится ведущим, если нет - ведущий остаётся в своей роли.