С Брига на берег

В этой игре каждый должен делать то, что скажет капитан.

1. Нарисуйте линию на песке или мелом на асфальте. Затем выберите капитана.

2. Капитан встает у конца линии, а все остальные встают так, чтобы ноги были по разные стороны линии.



3. Капитан кричит «Бриг!» или «Берег!» в случайном порядке. Все должны прыгнуть на нужную сторону линии.



Капитан может выкрикивать слова быстро или медленно.

4. Если кто-то коснется линии или прыгнет не в ту сторону, то выбывает. Последний, кто останется в игре, побеждает.

Пни банку

Для игры понадобится много места. Нарисуйте мелом круг, поместите внутрь круга пустую жестяную банку и назначьте кого-нибудь ловцом.

1. Игроки разбегаются и прячутся, пока ловец стоит рядом с банкой и с закрытыми глазами считает до 50.



2. Досчитав до 50, он кричит «я иду искать!», затем пытается найти спрятавшихся игроков. И вот что происходит дальше:

Игроки пытаются добраться до банки и пнуть ее прежде, чем ловец заметит их. Если игроку это удается, то он в безопасности и прячется еще раз, пока ловец ставит банку в круг.





Если ловец замечает игрока, то тоже бежит к банке. Добежав первым, ловец пинает банку и выкрикивает имя игрока. Игрок пойман и должен поставить банку на место и остаться рядом с ней...

...до тех пор, пока другой игрок не освободит его, пнув банку (освобождаются все пленники). Спасатель ставит банку на место и все снова прячутся.



3. Игра заканчивается, когда ловец поймает всех игроков. Последний, кто попался, становится следующим ловцом.

Танцующие статуи

Для игры понадобится музыкальный проигрыватель. Выберите судью, кто будет управлять музыкой.

1. Судья включает музыку...



...и все начинают танцевать или двигаться по комнате.

2. Неожиданно, судья останавливает музыку и каждый замирает неподвижно, будто статуя.

Движения от дыхания не считаются.



3. Судья проверяет, чтобы никто не шевелился. Первый, кто зашевелится, выбывает.

4. Музыка запускается снова, и все продолжают двигаться.



5. Игра продолжается до тех пор, пока не останется лишь один игрок. Он становится судьей в следующем раунде.

Французский крикет

Для этой игры вам понадобится теннисный мячик и бита или теннисная ракетка. Один участник будет отбивающим, а остальные – полевыми игроками.

1. Полевой игрок кидает мяч, стараясь попасть отбивающему ниже колен. Отбивающий старается отбить мяч.



Отбивающий защищает ноги ракеткой и не должен ими двигать.

2. Дальше случится одно из двух:

Мяч попадет по ногам отбивающего, и тот выйдет из игры...



...либо отбивающий отразит мяч. Он должен прокрутить ракетку вокруг себя, чтобы заработать очко.



Отслеживайте свой счет.

3. Если мяч отбит, полевые игроки ловят его. Если кто-то поймал мяч, то отбивающий выбывает. Если полевой игрок подобрал мяч, то он не может двигаться пока не бросит его отбивающему. Кто поразил отбивающего, становится на его место. Побеждает тот, у кого будет больше очков.

Двигайся как робот

Играйте в эту игру на открытом пространстве.

1. Каждый придумывает кого-нибудь, чью походку он будет изображать. Никто не говорит остальным, что придумал.



Робот Балерина Пингвин Лунатик

2. Потом все начинают ходить, копируя движения того, кого они придумали.



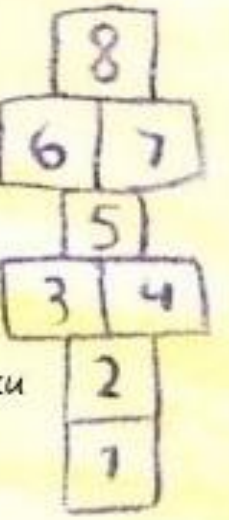
3. Каждый пытается угадать, кого изображают другие игроки.



4. Тот, чью походку отгадали, отходит в сторонку. Угадывать могут только те, кто остался в игре. Победителем становится последний оставшийся игрок.

Классики

«Классики» – игра с прыжками, где используется камушек. Если вы наступите на линию, то начинаете сначала. Если участвуют двое или больше, то играют по очереди.



Клетки

1. Нарисуйте мелом клетки на асфальте, затем приступайте к игре:

Положите камушек на клетку №1. Перепрыгните ее и встаньте на клетку №2 одной ногой...



Прыгните снова и встаньте одной ногой на клетку №3, а другой на клетку №4...



Прыгните на пятую клетку, потом на шестую и седьмую, а затем на восьмую. Повернитесь и прыгайте обратно к клетке №2. Подберите камушек...



...прыгните на клетку №1, а затем на асфальт.



Если вы ошиблись или коснулись земли второй ногой, начинайте сначала.

2. Продолжайте в том же духе, забрасывая камушек на клетку №2, затем на третью, а потом на четвертую и так далее. Всегда перепрыгивайте клетку с камушком.

3. Играйте до тех пор, пока не подберете камушек с каждой клетки.

Ледяное чудище

Для этой игры вам нужна стена. Назначьте кого-нибудь ледяным чудищем.

1. Ледяное чудище стоит лицом к стене, спиной к другим игрокам...



Он кричит «Начали!» и все начинают бегать за его спиной.

2. Внезапно ледяное чудище оборачивается и кричит:



3. Все замирают, будто бы замороженные.

4. Если ледяное чудище видит, как кто-нибудь шевельнулся, то этот игрок выбывает. Все стоят неподвижно, пока чудище не крикнет «Начали!» еще раз.



Следуй за лидером!

Игра становится еще веселее, если в нее играет много людей. Прежде, чем начать, назначьте кого-нибудь лидером.

1. **Все встают в очередь за лидером. Участники должны повторять все, что он делает, например:**



скакать...



махать руками...



или прыгать...

2. **Каждый, кто не смог повторить движение лидера, выбывает. А последний, кто остался, становится следующим лидером.**

Хрюша в центре

В эту игру можно играть любым мячом.

1. Выберите, кто будет «хрюшей». Хрюша встает в середину поля, остальные вокруг.



2. Кидайте мяч друг другу, не позволяя хрюше поймать его.



3. Если хрюша ловит мяч, он меняется местами с тем, кто его кинул.

4. Продолжайте играть, пока каждый не побывает хрюшей.



Как вариант:

Отбивайте мяч от пола вместо того, чтобы кидать его.