



Муниципальное образовательное  
учреждение дополнительного  
образования детей –  
Городской Дворец детского и  
юношеского творчества

Борисенко Л.А.

## **Динамическая пауза** **(методические рекомендации)**

Екатеринбург, 2008г.

Редакционная коллегия:

В. М. Воронина, директор ГДД и ЮТ,

В. В. Яровикова, заместитель директора по НМР

Составитель: Борисенко Лилия Александровна

**Сборник «Динамическая пауза»**

(методические рекомендации)

Рекомендован к публикации Методическим советом  
Городского Дворца детского и юношеского творчества  
(Протокол № 25 от 31 марта 2008 года)

## **Введение**

Трудно переоценить воспитательное значение игры. Она является проявлением не только природной, но и социальной активности ребенка. Миллионы людей проходили в игре школу жизни, познавая окружающий мир, учились человеческим отношениям. Детская игра многогранна. И одна из ее важных функций – развитие двигательной активности ребенка, что крайне важно для наших «компьютерных» детей. Именно такую подборку игр составила педагог дополнительного образования высшей квалификационной категории Борисенко Л.А. в помощь педагогам, организующим динамические паузы для младших школьников.

Думаем, что данный сборник будет также интересен классным руководителям, педагогам – организаторам и, конечно, родителям, организующим подвижный отдых для своих детей.

**В.М. Воронина,**  
директор МОУ ДОД –  
Городской Дворец детского и  
юношеского творчества,  
Почетный работник  
общего образования РФ

## ПОХОДЫ К ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЮ ДИНАМИЧЕСКОЙ ПАУЗЫ

Нехватка двигательной активности во все времена, была и есть источник многих заболеваний не только опорно-двигательного аппарата ребёнка, но и дыхательной, и сердечной систем. Гиподинамия - страшное зло.

Но скажите, видели ли вы когда-нибудь детей, думающих о своём здоровье, тем более заботящихся о нём?

Думали ли мы сами, будучи детьми и играя в салочки или гоняя на коньках, что эти занятия приносят нам здоровье? Нет. Правда, тогда и родители не задумывались над этой проблемой – были естественными и ежедневными игры во дворе, в школе, на переменах, после уроков. Были всегда ребята-заводилы и вожаки в своих командах и компаниях.

Сейчас жизнь детей изменилась. Как правило, свободное время школьника строго регламентировано, расписано по минутам – кружки, секции, репетиторы и т.д. Для свободных игр времени не остаётся, а ведь они очень важны для развития ребёнка.

Попробуйте просидеть 40 минут не двигаясь, когда вам всего 7-9 лет. Это очень трудно, хочется распрямиться, поболтать ногами, попрыгать. К концу третьего урока у школьника устаёт голова, хочется потереть глаза и зевнуть. Появились первые признаки утомления, которые означают, что началось торможение в центральной нервной системе ребёнка. Клетки, охваченные торможением, отдыхают, причём, чем глубже торможение, тем быстрее идёт восстановление трудоспособности утомлённых клеток. Для того, чтобы восстановить работоспособность школьников, необходимо добиться ещё более глубокого торможения, для чего важно переключить его на другие виды работы, а не создавать полнейшую бездеятельность. Самое лучшее средство от переутомления - это «живая» перемена на воздухе, обязательно на воздухе, причём не только осенью и весной, но и зимой.

С прошлого учебного года в школах были введены динамические паузы. Появилась возможность снять напряжение, подвигаться, узнать новые и забытые старые игры. Активный отдых на перемене должен быть разнообразным.

На одном из первых мест среди интересов детей младшего и подросткового возраста стоят спортивные и подвижные игры. Активное развитие мышечной системы, выход накопленной энергии, смекалка, ловкость реализуются в такой игре. Результат подвижной игры для детей состоит не только в выигрыше, хотя это и важно для игры, но и в том, чтобы чувствовать радость движения, радость физических усилий при преодолении препятствий в игре. Препятствиями в подвижных играх могут быть механические преграды, трудные приёмы движений, замыслы и действия водящих или команды противника. Подвижные игры могут быть малой, средней и большой подвижности. Таких игр очень много. Собственно, сюда относятся все дошедшие до нас народные игры. Человеческая практика сохранила из опыта народной педагогики именно подвижную игру. Привлекательность подвижных игр в их состязательном характере, в движении, наполненном особым смыслом.

Игра – есть движение. А движение - форма жизни. И каждое движение в игре служит выражением внутреннего чувства, как бы завершением определённого настроения играющего. В подвижных играх у ребят движения естественны, раскованы. Наше тело со всеми его сложными органами дано для выражения таящихся в нас сил – значит для движения. Движения порождают в нас одновременно физические и моральные ощущения, ощущения присущей нашему телу жизненной силы и сознание того, что эта сила подчинена нашей воле. Уже поэтому подвижные игры важный источник развития.

Предлагаем вашему вниманию подборку подвижных игр, в которые можно играть на улице и в помещении, а также советы о том, как лучше их организовать.

## САЛКИ

Другие названия этой игры: «Пятнашки», «Ловишки», «Ляпки», «Клёцки», «Сало» и другие.

Эта игра широко распространена во всём мире. Она имеет различные названия, но основное содержание остаётся неизменным: один или несколько водящих ловят других игроков и, если поймают, меняются с ними ролями.

Игра может проводиться в самых различных условиях: в помещении, на воздухе, с детьми всех возрастов и взрослыми. Количество участников от 3 до 40 человек. Игра не требует руководителей и судей.

По жребию или считалочке выбирают одного водящего – «салку». Условно устанавливаются границы площади игры. Все разбегаются в пределах этой площади. Водящий объявляет: «Я – салка!» - и начинает ловить играющих в условленных пределах площадки. Кого догонит и осалит (дотронется), тот становится «салкой» и объявляет, подняв руку вверх: «Я – салка!» Он начинает ловить играющих, а бывший «салка» убегает со всеми. Игра не имеет определённого конца.

### **Правила ко всем «Салкам».**

Ловить (салить) играющих – значит прикоснуться к кому-либо рукой или определённым предметом (платочком, жгутом, снежком и др.), но не хвататься за игрока и не тащить его.

Играющие могут бегать только в пределах установленных границ площадки. Выбежавший за условленную границу, считается пойманным и меняется ролью с «салкой»-водящим.

Каждый новый «салка» - водящий должен объявлять, что он стал «салкой», чтобы все знали от кого спасаться.

Эта игра имеет много разновидностей.

**«Салки с домом».** Для убегающих чертится на площадке «дом», в котором они могут спастись от «салки», но долго находиться там не имеют права.

**Салки «Ноги от земли».** Спасаясь от «салки», играющие должны оторвать ноги от земли (пола). С этой целью они

залезают на какой-нибудь предмет или садятся, ложатся, поднят ноги вверх. В таком положении «салка» не имеет права их салить.

**Салки «Давай руку».** В этой игре убегающий от «салки» кричит: «Дай руку!» Если кто-либо из товарищей возьмётся с ним за руку, то водящий не имеет права их осаливать. Если же с другой стороны присоединится ещё один игрок, т.е. их будет трое, водящий имеет право салить любого крайнего.

**«Салки-пересалки».** Убегающие могут выручать друг друга, пересекая дорогу между догоняющим «салкой» и тем, кто убегает. Как только кто-либо перебежит дорогу, «салка» должен ловить его. Тут снова кто-либо стремится выручить товарища и перебегает дорогу, «салка» начинает ловить его, и так все стремятся спасти товарища, за которым бежит «салка». Водящий должен быстро переключаться и ловить нового игрока, перебежавшего дорогу.

**Салки «Кин Конг».** Каждый «салка» становится Кин Когом. Прежде, чем ловить игроков, он должен встать на какое-нибудь возвышение (кубик, стул, пригорок) постучать кулаками по своей груди и произнести громко и страшно: «А-а-а!»

**«Обезьяньи салки».** Убегающий игрок показывает разные движения (обезьянничает), которые «салка» должен обязательно повторять.

**Салки «зайки».** Игроки должны передвигаться по площадке не бегом, а прыгая, как зайцы.

## ЖМУРКИ

Это старинная игра, которая имеет много разновидностей. В неё играют дети всех возрастов. Количество участников от 4 до 25 человек. Во всех разновидностях суть одна: водящий с закрытыми глазами – «жмурка» - должен ловить других игроков и угадывать, кого поймал.

**«Жмурки с голосом».** Все играющие, взявшись за руки, образуют круг. Водящий становится в середину круга. Ему завязывают глаза или надевают на голову колпак, закрывающий глаза. В руки водящему можно дать палочку.

Все играющие двигаются по кругу в какую-либо сторону до тех пор, пока водящий не остановит командой «Стой!» Тогда все останавливаются, а водящий протягивает руку вперёд. За неё должен взяться тот из играющих, на кого она направлена. Водящий просит его подать голос, то есть что-нибудь произнести. Игрок называет имя водящего или произносит любой звук, изменив голос. Если водящий угадает, кто подал голос, он меняется с ним местом и ролью. Если не угадает, то продолжает водить.

### **Правила.**

1. Требовать подачу голоса можно до трёх раз, после чего водящий должен сказать, кто держит его за руку (или палочку).
2. Если водящий не сможет угадать три раза, его сменяют новым водящим.
3. Когда водящий требует подать голос, должна быть полная тишина.

**Жмурки «Яша и Маша».** Играющие образуют круг. Двое выбранных игроков становятся в середину круга. Один из них – «Яша», другая – «Маша». Им завязывают глаза.

«Яша» и «Маша» поворачиваются вокруг себя несколько раз. Затем «Яша» начинает искать «Машу». С этой целью он спрашивает: «Маша, где ты?» «Маша», бегая по кругу, отвечает: «Я здесь!» и быстро убегает с этого места, чтобы не попасться. Если «Яша» поймает «Машу», они меняются ролями или выбирают новых водящих.



**Жмурки «Пастух и овцы».** По считалочке выбирают «пастуха». Он становится посередине площадки или комнаты, в которой проводится игра. Остальные игроки – «овцы». Они по очереди подходят к «пастуху», кладут ему на плечо руку и спрашивают: «Сколько шагов?» «Пастух называет какую-нибудь цифру от 1 до 10. «Овца» может сделать названное количество шагов в любом направлении и остановиться. Так поступают все игроки, то есть у каждого игрока будет своё место. Задача «пастуха» найти «овец» и назвать их по имени. Для этого «пастух» периодически просит: «Овцы мои, подайте голос!» «Овцы» со своих мест отвечают: «Бе-бе-бе!». Пойманные «овцы» выходят из игры.

#### **Правила.**

1. «Овцы» обязаны подавать голос всегда, когда их об этом просят.
2. «Овцы» не должны сходить со своего места, прятаться за какие-нибудь предметы или вставать на них.

**Жмурки «Водяной».** Играющие встают в круг и берутся за руки. По считалочке выбирается водящий. Это и будет «Водяной». Он садится на корточки в центре круга и закрывает глаза (можно завязать глаза повязкой). Дети ходят по кругу со словами: «Водяной, Водяной!

Что сидишь ты под водой?

Выйди хоть на минутку,

На одну минуточку.

Выйди хоть на целый час,

Всё равно не знаешь нас!»

Закончив приговорку, дети останавливаются, а «Водяной» выпрямляется и, не открывая глаз, подходит к одному из игроков. На ощупь он должен определить, кто из игроков стоит перед ним и назвать его по имени. Если угадал, то игрок и «Водяной» меняются местами и ролями.

## МЫ – ВЕСЁЛЫЕ РЕБЯТА

Это очень старая игра. Построение её всё время сохраняется, но тематическое содержание изменялось несколько раз. В конце XIX века она называлась «Терем» - играющие перебежали «улицу», боясь попасть в «терем» - к водящему, который их салил (ловил). Затем эта игра стала называться «Трубочист». В этом варианте игроки перебежали мимо водящего («трубочиста»), а он старался «мазать» (салить) их. В дальнейшем эта игра стала называться «Чёрный человек». В советское время персонаж водящего был заменён. Им стал «дождик» (играющие перебежали, спасаясь от «дождя»). До нас эта игра дошла под названием «Мы – весёлые ребята». Во всех этих играх участники перебегают из одного места в другое, спасаясь от водящего.

На противоположных сторонах площадки линиями отмечают два «дома» на расстоянии 10-20 метров один от другого. Из играющих выбирается водящий. Он становится посередине площадки. Остальные участники находятся на одной стороне площадки за линией «дома». Водящий (стоит лицом к играющим) и громко произносит: «Раз, два, три!», и все говорят хором:

«Мы – весёлые ребята,  
Любим бегать и играть.  
Ну, попробуй нас догнать!  
Раз, два, три, лови!»

После этого все дети перебегают на противоположную сторону за линию другого «дома». Водящий ловит перебегающих. Пойманные, по договорённости, выходят из игры или присоединяются к водящему и ловят других игроков.

### **Правила.**

1. Перебегать на другую сторону можно только после слова «лови».
2. Нельзя, выбежав из «дома», опять возвращаться в него. Нарушившие это правило считаются пойманными.

3. Водящий имеет право ловить убегающих только до линии «дома»; игрок, осаленный за линией, не считается пойманным.

## ДВА МОРОЗА

Построение играющих здесь то же, что в предыдущей игре, только водящих в середине двое – два «мороза»: «мороз – красный нос» и «мороз – синий нос».

Оба «мороза» обращаются к играющим со словами:

Мы два брата молодые,

Два мороза удалые.

Один из них, указывая на себя, говорит: «Я мороз – красный нос».

Другой: «Я мороз – синий нос».

И вместе: «Кто из вас решится

В путь дороженьку пуститься?»

Все ребята отвечают: «Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз!»

После этих слов играющие бегут на другую сторону площадки за линию «дома». Оба «мороза» ловят и «замораживают» перебегающих. Те сейчас же останавливаются на том месте, где их «заморозили». Затем «морозы» опять обращаются к играющим, а те, ответив, перебегают обратно в «дом», по дороге выручая «замороженных»: дотрагиваются до них рукой, и те присоединяются к остальным ребятам. «Морозы» ловят играющих и мешают им выручать «замороженных». Играют так несколько раз. Затем выбирают новых водящих из не пойманных игроков. В заключение отмечается, какой «мороз» сумел больше «заморозить» ребят.

### Правила.

1. Выбегать можно только после слов «не страшен нам мороз».
2. Если кто-либо выручит «замороженного», но сам не добежав до «дома», будет «заморожен», то вырученный им опять становится на место, где был «заморожен».

## КОТ И МЫШИ

В эту игру можно играть на улице в любое время года, а также в помещении. Площадка должна быть не менее 10 метров в длину. С одной стороны площадки проводится черта, обозначающая «дом». С другой стороны отмечается место для «кота». «Кот» выбирается по считалочке или с помощью жребия. Он становится на своё место спиной ко всем игрокам. Все ребята играют роль мышек. Они располагаются за чертой в «доме». По сигналу организатора игры «мышки» подходят к «коту» со словами:

«Вышли мыши как-то раз  
Посмотреть который час.  
Раз, два, три, четыре –  
Мыши дёрнули за гири.  
Вдруг раздался сильный звон!  
Побежали мышки вон!»

После этих слов «кот» поворачивается к игрокам лицом, старается догнать их и осалить. «Мышки» убегают от «кота» за черту «дома». Пойманные «мышки» присоединяются к коту и помогают ему ловить игроков.

Игру можно повторять несколько раз, пока не будут пойманы все «мышки» или определять самых ловких игроков.

**Правило.** «Мышки» не должны убежать пока не скажут слова: «Побежали мышки вон!»

## ЛИПКИЕ ПЕНЬКИ

На площадке обозначают линиями два дома. Игроки становятся за чертой одного из домов. Выбирают водящего это «липкий пенёк». Он становится посередине площадки лицом к игрокам и приседает на корточки. Задача играющих перебраться из одного дома в другой так, чтобы не «прилипнуть» к «пеньку». Задача водящего осалить игроков. «Прилипшие» игроки сами становятся «липкими пеньками». Таким образом, в ходе игры

увеличивается количество «липких пеньков» и они перекрывают полностью площадку. Побеждают самые ловкие игроки.

### **ВОРОБЬИ-ПОПРЫГУНЧИКИ**

На полу или на площадке чертят круг такой величины, чтобы все играющие могли свободно разместиться по его окружности. Один из играющих – «кот». Он становится в центр круга. Остальные играющие – «воробушки» - становятся за кругом у самой черты. По сигналу руководителя «воробушки» начинают выпрыгивать внутрь круга и выпрыгивать из него, а «кот» старается поймать кого-либо из них в тот момент, когда он находится внутри круга. Тот, кого поймали, становится «котом», а «кот» - «воробушком» и игра повторяется вновь.

### **БЕЗДОМНЫЙ ЗАЯЦ**

Выбираются двое водящих: один из них будет играть роль волка, другой бездомного зайца. Остальные дети делятся на группы по три человека. Двое становятся лицом друг к другу и берутся за руки – получился «домик».

В каждом домике живёт зайчик – это третий игрок. «Домики» располагаются равномерно по всей площадке. «Бездомный заяц» убегая от «волка» может заскочить в любой домик, но тогда «заяц», живущий в этом домике, должен выскочить. Теперь «волк» догоняет уже нового «зайца». Если ему это удаётся, то они меняются ролями.

#### **Правила.**

1. Охотник не может забегать в норку и пятнать там зайца.
2. Оба зайца могут находиться в одной норке не более трёх секунд. Если это правило нарушено, то заяц, не успевший выбежать, становится новым охотником.
3. Убегающий заяц не должен хвататься руками за игроков, образующих норки.
4. В ходе игры дети периодически меняются ролями.

## ОХОТА НА ЛОСЯ

Просторная площадка ограничивается линиями, а в её центре чертят круг диаметром 3 метра. Выбирается самый быстрый и ловкий игрок – «лось» (это могут быть и два игрока). Три пятёрки «охотников» выходят за пределы площадки, а пятёрка «гончих» располагается вблизи центрального круга (пруда).

По сигналу руководителя: «Первая пятёрка – на охоту!» - ребята на одной ноге выскакивают в поле. Они стараются догнать и запятнать «лося», который убегает от них. «Гончие» облегчают «охотникам» задачу. Они не имеют права ловить лося, но мешают ему бегать, вставая на пути и стараясь загнать «зверя» на «охотников». Если через 20-30 секунд лось не пойман, руководитель даёт сигнал: «Охотники – домой!», - и те возвращаются из «леса». В следующий раз на ловлю лося отправляется вторая пятёрка, затем третья. Если лося поймать не удалось, он объявляется победителем. Выбирают нового лося. Также считается лось победителем, если ему удалось прорваться сквозь гончих и охотников и прыгнуть в пруд.

### **Правило.**

Охотникам не разрешается становиться на две ноги или менять ногу. Если это случится, то охотник покидает поле и вступает в игру лишь во время следующей охоты.

## КОЛЕСО

Все участники игры строятся в один большой круг и рассчитываются на первый шестой. Затем участники выстраиваются колоннами лицом к центру круга, образуя как бы спицы большого колеса.

Один игрок – водящий, он не имеет своего места в спице и выходит за пределы круга. Его задача занять место в любой шестёрке. Чтобы сделать это, водящий бежит по кругу, огибая спицы. Затем останавливается возле одной из них и дотрагивается до плеча игрока, стоящего в спице последним. Тот передаёт

касание дальше игроку, стоящему впереди, и т. д. Когда первый игрок в колонне почувствует прикосновение, он громко произносит: «Есть!»

Водящий, услышав этот сигнал, может произнести слова: «Беги!» или «За мной!». Если он крикнул: «Беги!», то игрок, стоящий во главе спицы, устремляется вправо или влево по кругу, огибая все спицы. Все остальные игроки, которые стояли сзади, бросаются за ним, стараясь не отстать, а по возможности и обогнать друг друга.

Задача каждого игрока обежать круг и занять место в колонне, которая должна быть построена на том же месте, где стояла раньше. Водящий тоже бежит вместе со всеми и старается занять место в спице ближе к центру колеса. Тот из игроков, кто окажется последним, остаётся без места и идёт водить.

Если же водящий крикнул: «За мной!», то он должен побежать по кругу вправо или влево, а все остальные игроки колонны бегут за ним, стараясь обогнуть круг и занять место в своей спице. Тот, кто окажется в колонне последним, также идёт водить.

### **Правила.**

1. Запрещается пробегать между остальными спицами и между игроками, их образующими.
2. Во время бега игрокам нельзя держаться друг за друга.
3. Направляющий в спице перед пробежкой может сделать ложное движение корпусом или шаг в сторону, однако менять направление после начала бега он не имеет права.

## **ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ НА ПРОГУЛКЕ**

Участники игры распределяются по парам. Один игрок берёт другого под руку. Пары медленно идут по кругу, как бы прогуливаясь. Они идут в одном направлении на расстоянии 3-5 шагов одна от другой.

Двое играющих – водящие. Один из них салка, другой убегающий.

Спасаясь от игрока-салки, его партнёр бежит между парами, гуляющими по кругу, в любом направлении. Когда ему грозит опасность, он подбегает к любой паре и берёт одного из игроков под руку. Игрок, которого он взял под руку, продолжает «гулять», а игрок, оказавшийся третьим лишним, начинает убегать от игрока-салки.

### **Правила.**

1. Если одному игроку удалось осалить другого, они меняются ролями.
2. Зазевавшегося игрока, который, сделавшись третьим, продолжает идти, водящий имеет право салить.
3. Если участников игры много, можно выбрать две пары водящих, чтобы игра проходила живее.

### **ПТИЦЫ И КЛЕТКА**

Играющие делятся на две команды. Одной командой могут быть мальчики. А другой – девочки. Одна из команд образует круг – это клетка. Игроки берутся за руки и поднимают их вверх. Это означает, что клетка открыта. Игроки второй команды становятся птичками. По команде ведущего: «Птицы в клетку полетели!», - они начинают свободно «влетать» и «вылетать» из клетки.

Через некоторое время ведущий даёт команду: «Лови!» Клетка закрывается, то есть дети опускают соединённые руки и приседают. «Птички» попавшиеся в клетку выполняют игровое задание. Как правило, они подражают пению птиц. После выполнения задания игроки выходят из клетки. Пойманные игроки могут вставать в круг и, таким образом увеличивать клетку.

Так можно поиграть несколько раз, а затем поменяться ролями. Игроки, которые играли роль клетки, становятся птичками, а птички клеткой. В конце игры можно подвести итог



соревнования команд и определить, чья команда поймала больше птичек.

### **Правила.**

1. Клетка не может задерживать птиц без команды руководителя игры.
2. Пойманные птицы не могут вырываться из круга, разрывая его или перешагивая через соединённые руки.

## **ТЕСТО**

Дети становятся в круг и берутся за руки. По сигналу руководителя играющие идут в центр круга со словами:

«Месим, месим тесто,  
Месим, месим тесто!»

Затем расходятся из круга, не разнимая рук со словами:

«Разливайтесь блины  
И румяны и пышны!»

Круг расширяется до той поры, пока кто-нибудь из игроков не отпустит руки. Круг разрывается. Те игроки, которые разорвали круг, выходят в центр и становятся «тестом». Игра начинается сначала. «Тесто» растёт, а круг уменьшается. Игра продолжается до тех пор, пока «тесто» не станет больше круга и не порвёт его.

## **ИГРА С ПЛАТОЧКОМ**

Дети становятся в круг. Выбирается водящий. Он становится за кругом. С платочком в руке водящий обходит круг за спинами игроков и неожиданно выставляет платочек между двумя игроками. Те, кто оказался справа и слева от платочка, поворачиваются спинами друг к другу и бегут за кругом в разные стороны. При встрече игроки должны подать друг другу руки, поздороваться и следовать дальше. Задача игроков – схватить платок.

Кому удастся сделать это первым, становится водящим. Теперь уже он идёт за кругом с платком. Если играют подростки

или взрослые люди, можно при встрече становиться на колени и целоваться. Если есть возможность, можно проводить игру под музыку. Тогда игроки, стоящие в кругу, могут пританцовывать, ожидая своей очереди посоревноваться.

### **Правила.**

1. Водящий может делать обманные движения, выставляя платок.
2. Бегущие игроки не могут пробегать через круг, сокращая себе путь.
3. Игроки должны обязательно выполнять какое-либо задание при встрече друг с другом.

## **ШИРЕ КРУГ**

Все дети становятся в круг и берутся за руки. Выбирают водящего. Он становится в центр круга, закрывает глаза и вытягивает вперёд одну руку, превращаясь в «стрелочку».

По сигналу руководителя «стрелочка» начинает вращаться на одном месте, вокруг себя, а играющие двигаются в противоположную сторону со словами: «Шире круг! Шире круг!»

У меня пятьсот подруг:

Эта, эта, эта, эта,

А любимая вот эта!»

После этих слов все останавливаются. «Стрелочка» открывает глаза. Игрок, на которого она показала, выходит в центр круга и становится спиной к «стрелочке». Все дружно считают до трёх. По счёту «три» выбранный игрок и «стрелочка» поворачивают головы в любую сторону.

Если они повернули головы в одну сторону, становятся лицом друг к другу, жмут руки и говорят: «Будем крепко мы дружить, нашей дружбой дорожить!» Если в разные стороны, то выполняют какое-нибудь задание, например, прыгают по кругу на одной ножке.

Затем игра повторяется сначала. Водящим становится игрок, который был выбран «стрелочкой» в прошлый раз.

## НЕВОД

Все играющие - рыбки, кроме двух рыбаков. Рыбаки, взявшись за руки, бегут за рыбкой. Они стараются окружить её, 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.

## НАСЕДКА И КОРШУН

В игре принимают участие 10-12 человек. Они встают в колонну друг за другом и держат друг друга за пояс. Впереди – насадка, за ней цыплята. Выбирается водящий – коршун. Он располагается в 1-2 метрах от «насадки». Задача «коршуна» – схватить последнего цыплёнка, а задача «насадки» сохранить своих цыплят.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Всегда всем весело [Текст] / сост., Е. М. Минский – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Молодая гвардия, 1969. – 446 с.
2. Игры народов СССР [Текст] / сост., Л. В. Былеева, В. М. Григорьев – М.: Физкультура и спорт, 1985. - 269 с.
3. Шмаков С. А. Её величество – игра. Забавы, потехи, розыгрыши для родителей, детей, воспитателей [Текст] / С. А. Шмаков. – М.: NB Магистр, 1992. – 160 с.