

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр развития творчества детей и юношества» г. Нерюнгри

Авторская разработка
«Игра – связующая нить между прошлым и будущим»

Подготовила:
Белкина Екатерина Владимировна
педагог дополнительного образования
МБУДО «ЦРТДиЮ» г. Нерюнгри

г. Нерюнгри, 2022 г.

Детская игра отражает историю, быт и мировоззрение каждого народа и это уже доказанный факт. Замечательный современный исследователь игры С.А. Шмаков (1994), считал, что **игры помогали народам хранить и развивать свои наиболее привлекательные свойства, а также устанавливать посредством игр связь между поколениями.**

Анализ литературы по вопросу исторического происхождения игры провел Д. Б. Эльконин, который отмечал, что «вопрос об историческом возникновении игры тесно связан с характером воспитания подрастающего поколения...»

В первобытном обществе не существовало резкой грани между взрослыми и детьми, детей рано включали в труд взрослых, и дети очень рано становились самостоятельными.

Возникновение игры происходит в результате появления разделения труда. Теперь у первобытных детишек появляется свободное время, и нужно чем-то себя занять.

По началу это были игры-подражалки, где дети изображали жизнь взрослых, а также имитировали повадки животных и птиц. Появились простейшие игры с бегом и ловлей друг друга («Догонялки», «Ловишки», «Салки»), игры с прыганием и лазанием по деревьям («Подпрыгивание», «Качание на суку», «Салки по деревьям»).

С развитием общества появилась потребность осуществлять эти игры в более эмоционально - в форме игр и плясок, доставлявших одновременно и эстетическое удовлетворение. Стали появляться игры-соревнования.

Появляются народные игры.

Русские народные игры имеют многотысячелетнюю историю: они сохранились до наших дней со времен глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции.

Наш русский народ всегда отличался от других народов не только уникальной, необычной культурой, традициями, обычаями, но и увлекательными, зажигательными играми.

Русские народные игры очень многообразны: детские, настольные, хороводные игры для взрослых с народными песнями, прибаутками, плясками, кулачные бои, ярмарки.



В них есть все: и фольклорный текст, и музыка, и динамичность действий, и азарт. В то же время они имеют строго определенные правила, и каждый играющий приучается к совместным и согласованным действиям, к уважению всеми принятых условий игры. В таких играх можно отличиться, если это не нарушает установленного порядка - в этом и заключается педагогическая ценность народных игр.

Такие игры вобрали в себя лучшие национальные традиции. В них ярко отражается образ жизни людей, их труд, быт, национальные устои. Кроме того, в народных играх много юмора, шуток, задора, что делает их особенно привлекательными для детей и взрослых.

В старые времена, когда и горожане, и селяне жили примерно в одинаковых условиях, игры были похожи. Героями этих игр были, прежде всего, животные – кони, медведи, волки и лисы, барашки и козы, птицы (гуси, ласточки, жаворонки, перепёлки, воробьи, куры и петухи, утки, журавли). Всё, что окружало ребятишек, перекочёвывало в их игровой мир.

То время, было очень тяжелым и сложным для крестьянских детей. Большие объемы работы, голод и нищета, создали спартанские условия для выживания маленького ребенка. С детьми в то время с самого рождения родители практически не занимались, главное было, чтобы ребенок был сыт, сух и не мерз. Когда малыш начинал ходить по избе, то развлекал себя разными подручными предметами. Что с детства отлично развивало фантазию крохи.



Примерно с двух лет крестьянский ребёнок играл вполне самостоятельно. Мячи, луки тренировали в нём меткость и ловкость, волчки, жужжалки прививали технические навыки, дудки, рожки, свистульки развлекали и знакомили с народной музыкой, игрушечные топоры, тележки приобщали ребёнка к повседневному деревенскому труду.



А к труду крестьянские дети приучались рано. Поэтому и все игрушки делались таким образом, чтобы ребёнку было необходимо вложить в неё частичку труда: погремушку необходимо потрясти, тогда она зазвучит; каталку возить, тогда она оживёт; куклу одевать, и тогда она будет похожа на человека.

Исследователями установлено, у древних славян существовала целая система средств по развитию физических качеств и воинского искусства, в которую входили разнообразные игры и физические упражнения: «Стенка на стенку», «Палочные бои» (фехтование), метание камня в цель и на дальность, метание копья, стрельба из лука, бег, плавание, поднятие и переноска тяжестей, игры «Буй», «Чур», «Бабки», «Городки», «Горелки», хороводные игры.

Большое количество игр являлось прямым отображением семейно-бытовых и социальных отношений на разных этапах исторического развития («Ящур», «Война», «Городки», «Казачи-разбойники»).

Многие игры воспроизводили в игровой форме различные трудовые процессы, включая земледелие – главное занятие славян: «Уж мы просо сеяли...», «Лен», «Капуста».

В старые времена на Руси существовало около трех тысяч игр. Сохранились самые интересные и увлекательные.



В царских и богатых семьях дети так же с раннего детства очень любили играть. Игры и игрушки для будущих князей, княжон и царевичей подбирали всегда с особой тщательностью.

Потехами были не только куклы, а и лоскутные мячики, только украшенные не «по-простонародному», а, как подобало в царских хоромы для государевых детей, более богато, красиво и великолепно, набивались они хлопчатой бумагой и украшались серебряным или золотым галуном, а в середину их клали медные круглые бубенчики.

Играли еще княжичи да царевичи деревянными лошадками и миниатюрным военным снаряжением.

Особенно преуспел в военных играх будущий Император российский Петр Первый. Когда Петруше исполнился год, ему сделали деревянного коня на колесиках. Вырезал его из липы старец Ипполит, затем деревянного коня обтянули жеребьячей шкурой.

К слову сказать, замечательным собирателем детских игр ещё в царское время был доктор и педагог Егор Арсеньевич Покровский. Сегодня его труды переизданы в виде интересных детских книжек, которые вы можете с удовольствием пролистать, как сделали это мы в редакции. Название трудов «Игры с беганием и другими простыми движениями».





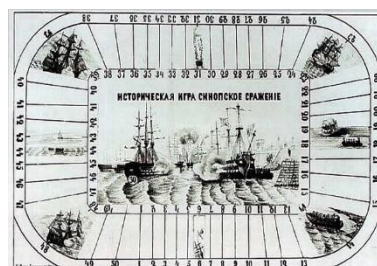
В дореволюционной России появляются такие подвижные игры как, «Серсо», «Горелки», «Цари», «Ляпки, ляпки» и другие.

Разнообразие настольных игр поражает не только детей, но и взрослых. Так же появляются огромное количество азартных игр, где нужно было бросать кубик или кости, и в зависимости в выпавших очков передвигать фишки. Здесь получали выигрыш и весело «путешествовали» по игровому полю — «Гусёк» («Игра в путешествие») и «Тотализатор или Скачка с препятствиями». Иногда кубик не использовался и перемещение оговаривалось правилами, зачастую сочинёнными в юмористической форме — «Волк и овцы».



Так же существовали и образовательные настолки. Это, например, лото, где ребята узнали интересные факты из географии, астрономии и истории, обучались иностранному или родному языкам. Очень популярным было вырезание из бумаги: бумажные куклы с костюмами и склеивание моделей. Клеили самое разное — от сказочных замков до макета Адмиралтейской площади в Петербурге.

Кроме того, наши юные предки могли устроить настоящий настольный театр. Они вырезали и расставляли декорации и персонажей, а по специальным прилагающимся книжечкам разыгрывали спектакли. Это могло быть что угодно от сцен из современности — железной дороги, народного праздника, зоопарка, до русской истории и даже известных драматических и оперных спектаклей. Реалии современной жизни могли, кстати, проявляться в политически-патриотическом ключе: во второй половине XIX века существовали настольные игры, основанные на конкретных эпизодах сражений русской армии.



Появление всесоюзной пионерской организации, так же дало большой толчок для создания и развития новых детских творческих, спортивных и интеллектуальных игр.

Знаменитую военно-спортивную игру советских пионеров "Зарницу" иногда называют самой массовой игрой XX века. И в самом деле, трудно представить другую забаву, которая бы ежегодно увлекала миллионы ребят! Это не преувеличение: 20 миллионов школьников со всего Союза поучаствовали в "Зарницах" только в первые пять лет их проведения, и дальше цифры только росли.

Далеко не последнее место занимают познавательные игры. Они многочисленны и разнообразны: игры с догадками, игры-головоломки, игры-викторины, в том числе



театрализованные и настольные - географические, литературные, исторические и другие, участники которых не только упражняют свою смекалку, но и соревнуются друг с другом: кто больше знает, кто лучше помнит?

А какой простор для применения игры в физкультурных занятиях! Бег, прыжки, различные виды метания, различные способы владения мячом, элементы лыжной и конькобежной техники - все это как составную часть мы найдем в большинстве подвижных игр.

Одна из важных практических задач, стоящих перед пионерским отрядом, - воспитание трудовых навыков, навыков самообслуживания. В походе, например, пионеры все должны делать для себя сами, без помощи взрослых. Их надо научить ставить палатку и строить шалаш для ночлега, разжигать костер в любую погоду, варить на походном очаге несложные кушанья. Да и не только в походе понадобятся навыки самообслуживания. У пионера должны быть умелые, ловкие на работу руки, способные смастерить нужную в отрядном или домашнем обиходе вещь, умеющие обращаться с молотком, пилой, лопатой, ножницами, иголкой, клеем. Кроме того, существовали в некоторых дружинах и домах пионеров различные «пионерские производственные комбинаты» и «пионерские фабрики». Здесь все устроено, как на солидном предприятии: есть и «директор фабрики», и «главный инженер», и «начальники цехов», и даже свой «ОТК» - отдел технического контроля. У каждого «рабочего» свой табель, который он снимает, являясь на работу.

Что это - игра в фабрику или же серьезное дело?

И то и другое. Да, это увлекательная, продолжающаяся многие месяцы игра, органически слившаяся с настоящим, очень нужным и очень полезным делом: обучением труду. Больше того: речь идет здесь не только о трудовых навыках, но и о форме применения их - об общественно полезном значении выполняемой пионерами работы.

После революции дети так же играли в русские народные, дореволюционные игры, но появлялись и новые. Девчонки так же шили любимых кукол и играли в дочки-матери, а мальчишки гоняли по двору на самодельном самокате, играли в камешки, войнушки. Девчонки постарше умели делать маски из папье-маше. В городе они часто прыгали на скакалках, если были карандаши - рисовали, летом играли в «секретки».

Дети в то время практически не играли дома. Для этого была улица. Там были такие игры, которые не требовали ничего, кроме желания и детской компании.

Зимой мальчишки и девчонки катались на таких штуках (санках) с ледяных гор. Играли в догонялки, которые назывались по-разному (салки, ляпки, маялки), в прятки, в казаки-разбойники, в лапту, глухой телефон, круг выжигало (это что-то типа игры в выбивалы). Играли и в старинные игры, такие как «Гуси-гуси», «А мы просто сеяли». Ходили зимой на лыжах, катались на коньках. Весной по ручьям пускали кораблики. Это было очень весело.

Игры Советской России так же отличались разнообразием настольных игр, ими скрашивали свой досуг не только дети, но и представители трудовых коллективов и члены партии.

В это сложное время основой формирования мировоззрения подрастающего поколения было осознание неизбежности войны в ближайшем будущем. Уже в 1931 году власть и педагогическое сообщество обратили серьезное внимание на игры как на воспитательное средство. Среди игр преобладают военные: «Взятие крепости», «Взорвать отряд белых», «Маневры красных партизан» и т. п. Игры в определенном смысле азартны, эмоционально окрашены и вызывают живой интерес. В процессе игр дети приобретают практические навыки тактики и стратегии ведения «боя», маскировки, разведки и др.

Государство строго контролировало производство детских игрушек и игровую деятельность в целом.

В одно мгновение спокойная и мирная жизнь людей оборвалась. Началась Великая Отечественная война!



Во время войны дети мало играли в игры, так как времени и сил на игру не оставалась. Игрушек, практически, не было, так как заводы и фабрики по производству игрушек были закрыты или перепрофилированы. Мальчишки реже играли войнушку... «Надоела война!». В свободное время ребята играли в те же игры, что и до войны. Играли в чурочки — что-то наподобие маленьких деревянных брусочков. Их с одной стороны смазывали смолой, разогревали около печки — получался конструктор. Весьма популярной у детворы была игра в камешки. Собирали те, что помельче, подбрасывали и старались поймать тыльной стороной ладони, чтобы камешки не упали. Если находили большие старые гвозди, мальчишки делали железную дорогу. Прибивали гвозди сверху к деревянным прямоугольным брускам — вот и паровоз с трубой. А если прибить сбоку и загнуть — получатся вагончики, их можно сцепить друг с другом. Конечно, во время войны играли и в войну, но только не в оккупации. Патронов и пороха вокруг было-то в избытке, не говоря уж о прочих вещах военного времени. Из патронов высыпали порох и бросали в костёр. Только фашистов никто не изображал, эту роль отводили, в основном, деревьям. Ну, и, конечно, пацаны не могли не попробовать себя в роли пиротехников, что часто заканчивалось трагически.

Игра помогала не сойти с ума от ужаса военных лет. Довоенные игрушки приобретали в условиях войны статус ритуальных предметов (оберегов), а сама игра помогала детской психике переживать ужасы бомбежек и смертей.

После войны, началась, совсем другая жизнь. Тогда еще, конечно, не было гаджетов, крутых телевизоров, компьютеров и прочих чудес современной цивилизации. Зато была масса подвижных игр, начиная от простейших плевалок - стрелялок, кончая сложными, иногда продолжительностью в несколько дней, в которых участвовали десятки пацанов. Например, наиболее распространенными массовыми подвижными играми были Футбол, Прятки, Казаки-разбойники, Двенадцать палочек, Лапта, Круговая лапта, Штандер, Чижик, разнообразные Ножички и Скакалки, Юрта. В каждой из этих игр участвовали от пяти до нескольких десятков человек. Игры были шумные, предельно агрессивные и безжалостные, часто конфликтные с местным населением, но всегда проводились строго по правилам. Самой любимой игрой в после военное время был футбол.

В 1985 году в нашей стране в очередной раз сменилась власть и началась так называемая "перестройка". Вместе с политикой партии и правительства изменились и игры.

Во времена перестройки дети жили веселой, беззаботной жизнью. Ведь у каждого из них были друзья. Дети катались на великах, пускали спички по весенним ручьям, придумывали игры с палками и консервными банками, воровали яблоки в садах и ели вишни прямо с косточками. Они уходили из дома утром и играли весь день, а возвращались лишь тогда, когда зажигались уличные фонари.

Нынешним детям не нужно слишком сильно напрягаться, чтобы придумывать себе развлечения – был бы интернет. То ли дело в старые добрые времена, когда подрастающему поколению приходилось проявлять невероятную изобретательность, чтобы спастись от скуки.

В настоящее время существует множество развивающих игр. Развивающие игры учат ребёнка размышлять, видеть, преодолевать трудности, анализировать. Нет ни одной развивающей игры, которая бы не имела своей тактики и стратегии. Поэтому склонность к игре – удел не только детства или юности; любой зрелый человек, каким бы серьёзным он ни был, в глубине души сохраняет некоторую склонность к игре. Найти слово, обнаружить спрятанную вещь и т. п. – все эти действия аналогичны в некотором роде научному исследованию.

К сожалению, в современном мире классические развивающие (настольные, дидактические) игры изживают компьютерные игры. Во-первых, компьютерные игры развивают у детей умственную пассивность. Так называемая умственная пассивность приводит к тому, что детей в школе относят к числу «неспособных». Умственная пассивность проявляется в том, что ребёнок мало интересуется, не стремится узнать ни о явлениях природы, ни о жизни людей. Если у него и появляется какой-нибудь вопрос в процессе игры, он не прикладывает никаких усилий для того, чтобы получить ответ, а обращается за ответом в интернет. Но ещё хуже, что у многих детей вопросов вообще не возникает. Они твёрдо убеждены, что не обязательно «ломать голову», любой ответ можно найти на сайтах. Дети совсем перестают думать, размышлять, анализировать. К сожалению возраст «почемучек» уходит в прошлое, в наше прошлое.

Но главная опасность, которую представляют компьютерные игры – это возникновение игровой зависимости. Это настоящее отклонение психики.

Дети живут в виртуальной реальности. В отличие от взрослых, они не знают меры и хуже ощущают чувство времени – им кажется, что за компьютером они провели всего лишь несколько минут, в то время как прошло уже несколько часов. А это вызывает отклонения не только в психическом, но и в физическом здоровье (нарушение зрения, осанки и др.)

Таким образом, современные игры и игрушки, имеют и плюсы, и минусы.

Плюсы: большое разнообразие, много именно развивающих игрушек: логических, творческих, обучающих. Много компьютерных игр обучающего характера: обучающих счету, математике, буквам, вниманию, логике и т.д. Минусы: при наличии большого разнообразия игрушек притупляется творческая фантазия для придумывания игр, компьютерная болезнь, информационная перезагруженность детей.

Основная масса современных детей все свободное время проводит возле компьютера. Наблюдая за опустошенными дворами и улицами, оглядываясь назад, хочется больше узнать о тех исчезнувших играх, которые во многом сделали наших бабушек, дедушек, мам и пап такими взрослыми, какие они есть стали.

Предлагаю вашему вниманию тематический сборник, в который вошли игры детей разных поколений. Хотелось бы, чтобы в эти игры играли не только мои сверстники, но и в будущем наши дети и внуки.

Давайте будем беречь традиции русского народа, преумножать и передавать их нашим потомкам!

Таким образом, проведя анализ, как же меняется игра в истории развития человечества, можно сделать следующие выводы:

- появились тяжёлые плуги, которыми дети управлять не в состоянии – появились подобные игры.
- стали строить дома из дерева или камня – появились игры в камнетёсов и строителей.
- начались военные действия – появились игры в войну.
- появились короли и королевы и дети стали в них играть.
- полетел человек в космос и дети стали играть в космонавтов и инопланетян.
- а в 90-х наши дети как не прискорбно играли в коммерсантов и бандитов.
- сейчас они играют в банкиров и вымышленных героев, поскольку этого вымышленного в их жизни становится всё больше и больше. Иногда даже взрослые люди теряют связь с реальностью заигравшись в некоторые игры.
- На современном этапе жизни, даже взрослым уже приходится играть в различные игры с целью приобретения различных навыков, необходимых им на работе и вообще в жизни.

Итак сделаем вывод - меняется время, меняется общественный строй, появляются новые технологии, новые профессии, идут войны, человек мечтает о будущем и все эти общественные и личностные изменения сказываются на содержании игр в которые играют дети.

Особая чувствительность игры в сфере человеческой деятельности и отношениям между людьми показывает, что при всём разнообразии сюжетов за ними скрывается принципиально одно и то же содержание – деятельность человека и отношения людей в обществе.

КАРТОТЕКА ИГР РАЗНЫХ ПОКОЛЕНИЙ

Игры и забавы в Древней Руси

«Горелки»

Игроки располагаются попарно, взявшись за руки и образуя колонну. Водящий встает впереди. Все хором громко говорят или распевают:

*Гори-гори ясно,
Чтобы не погасло.
И раз, и два, и три.
Последняя пара, беги!*

При слове «беги» стоящие в последней паре размыкают руки и мчатся в начало колонны, обегая ее с разных сторон (один - слева, другой – справа), а водящий пытается поймать кого-то из них до того, как пара, встретившись, вновь возьмется за руки. Если это получается, то вместе с пойманным игроком водящий встает в первую пару колонны, а тот, кого не поймали, становится водящим.

«Мороз – Красный нос»

По краям игровой площадки очерчиваются границы двух «домов». В одном из них собираются игроки. Водящий (т. е. Мороз – Красный нос) встает посреди площадки и говорит:

*Я – Мороз – Красный нос,
Всех морозу без разбора.
Разберусь со всеми скоро.
Кто сейчас решится
В дальний путь пуститься?*

И тут же все бегут в противоположный «дом». Мороз пытается их догнать и «заморозить»: те, кого он успевает коснуться рукой, замирают на месте. По окончании перебежки они либо выбывают из игры, либо остаются в «замороженном» положении на последующие туры. В этом случае выигрывает тот, кто останется последним, избежавшим прикосновения Мороза.

«Салки»

Эта игра имеет разные названия («пятнашки», «ловишки», «клецки» и др.) и правила, но основное содержание сохраняется: один или несколько водящих пытаются поймать других игроков, коснуться их рукой (засалить) и, если поймают, меняются с ними ролями.

«Поводырь»

Это больше чем просто игра. Это – знакомство душ, когда не отвлекают такие факторы, как внешний вид и взгляд. Во внутренний круг, лицом в центр круга, встают мужчины, берутся за руки и закрывают глаза. Во внешнем кругу идут хороводом девушки. Через какое-то время по свисту они начинают разбирать парней – любого понравившегося из тех, что ближе стоят. Берут парня за руку и ведут по кругу, парень все это время идет с закрытыми глазами. Желательно, чтобы количество девушек и парней совпадало, чтобы никто не оставался одиноким. По сигналу ведущего девушки аккуратно выстраивают парней снова во внутренний круг, а сами идут хороводом дальше. Так повторяется три раза. Когда после третьего раза парней снова ставят во внутренний круг, разрешается открыть глаза. Происходит «подележка». Парни описывают свои ощущения, называют, кто из трех девушек им понравился и кого они хотели бы увидеть. Обычно девушки с радостью признаются и показываются. Далее во внутренний круг с закрытыми глазами встают девушки, а парни образуют внешний, и все повторяется.

«Городки»

Это игра в основном мужская. Есть у нее и другие названия – «рюхи», «чушки», «свинки». И известное выражение «подложить свинью» идет именно от этой игры. Правила следующие: на кон ставят различные фигуры из пяти деревянных чурок («городков») – длиной около 20 см. Затем их разбивают битой длиной около 80 см. Партия состоит из 15 фигур: «пушка», «бабка в окошке», «конверт» и т. д. В процессе игры фигуры усложняются, поэтому победить здесь совсем не просто.

«Бабки»

В основном в них играли дети, используя надкопытную говяжью кость, залитую свинцом (чугуном). Разновидностей здесь очень много. Например, кон за кон. Игроки ставят бабки на ровном месте по гнезду (по две) на «битку». Потом определяют условное расстояние – коны. Кому прежде начинать игру (бить) и кому после – мечут жребий. Для этого бросают вверх бабки с особенными уловками – выстилкою. Если бабка, упавшая на землю, ляжет на правый бок, это будет плочка – старшая по игре; если ляжет на спину, будет жог – вторая по игре; если ляжет бабка на левый бок, будет ничка, моложе всех. Игроки, становясь на черту, бьют битками по старшинству. Если сшибут бабки, на кону стоящие, то их считают своим выигрышем. Когда все пробьют, тогда каждый игрок переходит за кон к своим биткам и бьет с того места, где лежит его биток; чья далее лежит, тот прежде начинает и бить, а остальные доканчивают игру по расстоянию своих битков.

«Кулачный бой»

Это – не драка, а именно старинная русская забава, популярная, например, во время Масленицы. Большинство таких сражений были «правильными» – проводившимися по строгим правилам. Вот основные положения:

- биться «по любви» – т. е. не иметь к супротивнику злобы;
- не бить лежачего;
- не бить сзади;
- не таить в кулаке тяжелых предметов;
- не ставить подножек и не захватывать одежды;
- не бить ногами.

В боях «стенка на стенку» принимало участие практически все мужское население – от мальчишек (!) до взрослых. Подростки «зачинали» бой, потом сходились мужчины, а в конце подключались наиболее сильные бойцы-«надежи». Каждая «стенка» могла иметь два, три, четыре или больше рядов. Бились улица на улицу, деревня на деревню, слобода на слободу. Но злобы друг к другу не таили. Подобные бои на Руси, развивающие храбрость, силу, ловкость, характер, считались не только потехой, но и хорошей мужской школой как для мальчишек, так и для взрослых мужчин.

Игры дореволюционной России

«Серсо»

Вариант игры в серсо первый (исторический).

В игре серсо участвуют пара – кавалер и дама. Кавалеру вручается шпага, а даме — 3 кольца. Задача дамы – бросить кольцо так, чтобы оно попало на шпагу кавалера, а задача кавалера — поймать кольца его дамы. За каждое пойманное кольцо начисляются очки. За большое кольцо – 5 очков, среднее – 10 очков и маленькое – 15 очков. Максимальное количество очков, которое вы можете заработать в шпажном серсо — 30.

Вариант игры в серсо второй.

Игроки стоят друг напротив друга в кругах не очень большого, около 2 метров, диаметра; расстояние между кругами около 3 метров. (Конечно, размеры и расстояния возможны иные – всё

должно быть усиленно играющим.) Если кольцо, брошенное первым участником игры, второй участник игры не поймал и оно упало внутри его круга, то первый игрок выигрывает очко. Но если оно упало вне его круга (и он прежде не коснулся кольца своей шпагой), то очко выигрывает второй участник игры. Кольцо бросается при помощи шпаги, а не руками. Игра в серсо идет до обговоренного заранее счета. Обычно до 40. Выигрывает тот, кто быстрее наберет 40 очков.

Вариант игры в серсо третий.

Можно поиграть в серсо через сетку (или веревочку) по правилам, напоминающим волейбольные. Но для этого нужно, чтобы с каждой стороны было хотя бы по два партнера. Наметьте площадку подходящего размера; сетку, веревочку, ленту укрепите на выбранной вами самими высоте. Разыгрывается чья подача будет первая. Когда кольцо переброшено через сетку, соперники могут сразу же отправить его обратно, а могут сделать на своей стороне два паса и уж затем с выгодной позиции постараться бросить кольцо так, чтобы оно упало на чужой стороне. Очко или подачу вы проигрываете в следующих случаях: кольцо упало на вашей стороне, кольцо после вашего броска улетело за очерченные пределы площадки («Аут!»); кольцо после вашего броска пролетело под сеткой (веревочкой, лентой); вы нарушили правило «трех касаний», подбросили кольцо на своей стороне более чем три раза (скажем, сделали три паса и лишь четвертым броском переправили кольцо через сетку). Стоит также как-то ограничить время, в течение которого игрок может владеть кольцом (допустим, 3 секунды). Счет и переход подачи – как в волейболе. Но можно, разумеется, играть не до 15 очков, а, скажем, до 11. Игра ведется одним кольцом.

Вариант игры в серсо четвертый.

Игроки стоят друг напротив друга, расстояние выбирается произвольно. Первый игрок кидает при помощи шпаги по очереди все три кольца. Второй игрок шпагой ловит брошенные кольца. За каждое пойманное кольцо начисляются очки: большое кольцо – 5 очков, среднее 10 очков и маленькое – 15 очков. После того, как все кольца окажутся у второго игрока, он начинает бросать кольца первому игроку. Игра идет до обговоренного заранее счета. Обычно до 90. Выигрывает тот, кто больше поймает колец.

«Цари»

Собравшиеся дети сначала назначают мету, отходят от нее на несколько шагов и по очереди стараются попасть в нее мячом. *Кто первый попал в мету, тот и делается царем.* Иногда же играющие и без жребия избирают из своей среды царя, отличающегося наибольшим удалством, ловкостью.

Избранный в цари садится на обрубок дерева, на завалинку или просто на землю и дает каждому из игроков какое-либо прозвище - например: Воробей, Козел, Чертополох и т. д. В иных же местах эти названия дают себе сами играющие и объявляют их царю. *Перед царем, на расстоянии полутора метров, кладут в лунку мячик* (а в иных местах царь дает приказание играющим стать полукругом, лицом к нему, и также не ближе полутора метров). Потом царь называет кого-либо из игроков его прозвищем и, показывая пальцем на мяч, говорит: «Хватай!» Названный быстро схватывает мяч и старается тотчас же попасть им в кого-нибудь из играющих, которые в это время разбегаются в разные стороны, стараясь увернуться от удара. Если вызванный не промахнулся, то, как хорошо исполнивший приказание царя, садится с ним рядом. А тот, кого он ударил мячом, должен схватить мяч, подбежать как можно скорее к царю и «чурать» разбегающихся при этом во все стороны игроков, чтобы они остановились, а потом уже бить кого-нибудь из них, стараясь попасть мячом; в противном же случае на нем считается вина.

Но если вызванный не попадет ни в кого, то на нем считается вина. После того он становится в ряд с другими и ждет нового повеления царя - уже тогда, когда царь всем остальным отдаст свои приказания.

Если во время игры накопится на ком-либо до трех вин, виновного совсем отстраняют от игры, называя его «выгоревшим», «отсохшим». Игра продолжается с остальными до тех пор, пока все играющие, кроме одного, не получат до трех вин. Когда остается только один, не получивший

наивысшего количества вин или вовсе ни одной, царь приказывает ему приступить к наказанию провинившихся: каждому назначается то или другое количество ударов мячом по спине.

Затем царь встает и начинает «показывать примеры» оставшемуся без вин. Примеры состоят сначала из различных кривляний руками, ногами, лицом, глазами, языком и т. д. Все, что проделывает царь, должен проделывать и игрок. После этих кривляний царь кладет в лунку мяч, отступает на три шага и произносит: «Раз, два, три!» Когда он скажет «три!», то сам бежит, а игрок (оставшийся без вины) быстро схватывает мяч и бросает им в царя. Если попадет, то царь делается простым игроком и его место в следующей игре заступает попавший в него; если же не попадет, то царь не меняется и игра возобновляется тем же порядком.

"Ляпка"

Один из играющих – водящий, его называют ляпкой. Водящий бегаёт за участниками игры, старается кого-то осалить, приговаривая: «На тебе ляпку, отдай ее другому!» Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать ляпку. Водящий ловит участников игры и у пойманного спрашивает:

«У кого был?»

«У тетки».

«Что ел?»

«Клецки».

«Кому отдал?».

Пойманный называет по имени одного из участников игры, и названный становится водящим.

Правила игры. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока. Участники игры внимательно наблюдают за сменой водящих.

«Пятнашки по-новому»

Пятнашки - одна из самых любимых и популярных игр. Все играющие разбегаются по площадке, а пятнашка (водящий) их ловит. Тот, кого он запятнает, становится пятнашкой.

В эту всем известную игру можно внести ряд дополнительных правил и осложнений. Тогда она станет еще более интересной и привлекательной. Вот некоторые из них:

1. Если пятнашка гонится за кем-либо из играющих, а ему пересекает дорогу другой играющий, то он обязан погнаться за ним.

2. Пятнашка может запятнать только бегущего игрока. Стоит убегающему присесть - и он уже в безопасности.

3. Играющий может спастись от пятнашки, если станет возле дерева и обнимет его руками.

4. Пятнашка не может запятнать того игрока, который в минуту опасности возьмется за руки с другим играющим.

5. Все играющие, кроме пятнашки, имеют за воротником по ленточке. Пятнашка, догнав убегающего, вытягивает у него ленту и затыкает ее себе за воротник. Оставшийся без ленты становится пятнашкой, поднимает руку и говорит: «Я - пятнашка!»

6. Пятнашка получает мяч и бросает его в убегающего. Тот, в кого он попадет мячом, становится пятнашкой, но, если он промахнется, любой игрок может поднять мяч с земли и начать перебрасываться с другим игроком. Чтобы вновь овладеть мячом, пятнашка должен его отобрать (перехватить) или запятнать игрока в момент, когда он держит мяч.

Конечно, в один раз можно использовать только одно из перечисленных осложнений. Другие пригодятся при повторении игры.

Игры пионеров

«Зарница»

Давайте вспомним игру, в которую играли ещё во времена СССР - Зарницу! Эта игра стояла у истоков всех ролевых движений в нашей стране, и когда-то в неё играл практически каждый.

«Зарница» — пионерская военно-спортивная игра в СССР. Представляла собой имитацию боевых действий, похожую на военные учения. В ходе игры пионеры делились на команды и соревновались в различных военно-прикладных видах спорта с игровыми элементами. Игра являлась частью системы начальной военной подготовки школьников в СССР. В настоящее время с уходом пионерских организаций из школ «Зарница» или похожие на неё игры обычно проводятся военно-патриотическими клубами и другими похожими организациями.

Правила игры:

Обычно, играющие в зарницу люди делятся на две команды и арбитра и нескольких нейтральных наблюдающих. Затем, пока команды вырабатывают тактику, арбитр определяет местоположение баз обеих лагерей противников; меткой базы является какой-то достаточно заметный предмет, например, флаг. Целью обеих команд является захват флага противника. У каждого из участвующих есть индикатор жизни/здоровья — погоны: каждому человеку наклеиваются или пришиваются по два погона на плечи; у капитана их четыре. Для того, чтобы «убить» человека, надо сорвать с него погоны; если сорвана только половина, то человек не может бегать и просто ходит.

Чаще всего, победитель выявляется по сумме набранных им баллов: за захват флагов и убийство противников баллы начисляются, за нечестную игру и, например, бег при половине жизни — уменьшаются. Победителем считают первого добывшего флаг противника.

«Садовник»

Каждый участник выбирает себе имя цветка. Все сидят, а садовник декламирует: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме василька». Василёк отзывается: «Ой!» — «Что с тобой?» — «Влюблён». — «В кого?» — «В розу». Тут ойкает роза, и так повторяется много раз.

«Испорченный телефон»

Все сидят, первый участник говорит второму на ухо какое-то слово, тот передаёт его следующему, и так далее. Последний участник называет услышанное слово вслух, а первый участник говорит исходное слово. Чем нелепее разница между ними, тем смешнее.

«Штандор»

Участники становились кругом. Ведущий подбрасывал мяч вверх и кричал: «Штандор Коля». Все разбегались, а Коля должен был поймать мяч и попасть им в одного из игроков, выбить его из игры. Игра продолжалась до последнего участника.

Довоенные игры

«Две крепости»

В оттепель на снежной площадке ребята строят крепость из больших комов снега.

Хорошо бы ее подморозить за ночь до игры.

В середине крепости ставится знамя. Играющие делятся на две неравные команды: примерно треть играющих идет в крепость для защиты ее, остальные атакуют крепость. Если играющих немного (до 10 человек), то делятся на две равные команды. В начале игры в течение 10-15 минут ребята заняты подготовкой снежков. Затем атакующая команда окружает крепость и стремится захватить ее и завладеть знаменем за установленное время. Защитники крепости располагаются сначала снаружи ее. Атакующие обстреливают защитников снежками, стремясь загнать их в крепость. Если им это удалось, они начинают штурмовать крепость. Защитники в свою очередь снежками отбиваются от нападающих.

Трижды осаленный снежком выходит из игры. Если нападающим удастся завладеть знаменем в течение установленного времени, они считаются победителями. Если же им не удастся взять за условленное время знамя, они проиграли.

«Захват флага»

Участвуют две команды. Территория лагеря условно делится на две равные половины (можно провести черту или обозначить ориентиры). Каждая команда вешает свой флаг на доступном, видимом месте. Задача обеих команд – захватить флаг противника и пронести его на свою территорию, не будучи осаленным. В случае захвата флага несколькими игроками флаг разрешается передавать.

Флаг могут охранять не более трех человек, но не в непосредственной близости от него, а на расстоянии (4-5 метров от флага), т.е. в окружности радиусом 4-5 метра у охраняющих нет права воздействовать (салить) на противника, если тот находится уже внутри этой окружности. Охраняющие могут только лишь не выпускать захватчиков обратно, когда те пытаются покинуть спасительную зону. У каждой команды есть тюрьма на своей территории, куда отводятся пойманные (осаленные) игроки команды противников. Салить можно только на своей территории. В тюрьме заключенного бдительно охраняют, однако он может освободиться, если игрок из его команды незаметно проберётся к тюрьме и коснётся его. В этом случае они беспрепятственно возвращаются на свою территорию, и никто не может их салить.

«Вышибалы»

Для игры в вышибалы нужно как минимум 3 человека. Из них 2 вышибающие (вышибалы) и один водящий. Играющие разбиваются на две команды. Двое игроков из одной становятся на расстоянии примерно семь – восемь метров друг напротив друга. У них мяч. Между ними передвигаются два игрока другой команды. Задача первых – перебрасываясь мячом друг с другом, попадать в соперников и выбивать их из игры. При этом нужно бросать так, чтобы мяч, не попав в цель, мог быть пойман партнёром, а не улетал каждый раз в никуда.

Задача вторых – не дать себя выбить. Если ловишь летящий мяч, тебе добавляется одна жизнь. Наберёшь, к примеру, пять жизней, и чтобы выбить из игры, нужно попасть в тебя шесть раз. Если мяч отскакивал от земли и попадал в игрока, это не считалось. Место выбитых игроков занимали другие члены команды. Когда выбивали всех – команды менялись местами.

Игры военных лет

«Чурочки»

Чурочки — что-то наподобие маленьких деревянных брусочков. Их с одной стороны смазывали смолой, разогревали около печки — получался конструктор.

«Камушки»

Для начала, необходимо найти штук 30-50 камушков. Чем круглее камушки, тем лучше для игры. Но подойдут и обычные с острыми краями. Все камушки подбираются примерно одного размера 2-3 см и одного цвета. А один камушек должен отличаться, например он будет белого цвета — это главный камушек.

В игру можно играть от 2 — х человек. Все игроки садятся в круг. Первый ход определяют при помощи броска 10 камушков вверх (количество можете сами определить, по вместимости в кулачок). Как камушки подброшены, ладошка быстро переворачивается и камушки нужно поймать на тыльную сторону этой ладони. Вторая рука в игре не

принимает участия, ей не помогать! У кого из игроков будет больше камушков на ладони, тот делает ход первым!

Как первый участник определен, он начинает первый ход. Все камушки находятся в одной кучке, чем кучнее, тем лучше. Игрок подбрасывает главный камушек вверх и пока тот летит, он должен быстро взять в руку, как можно больше камней из кучки, лежащей перед ним. И главное - потом в ту же ладонку поймать главный камень, падающий сверху! Если он не успел его поймать, или поймал при помощи второй руки, то все камни возвращаются назад в кучку, а ход и главный камень переходит следующему игроку.

Но если же он взял камни и смог поймать и главный камень, то все камни, которые оказались у него в ладони становятся его трофеем! И переходят в его личную кучку! И игрок продолжает игру по сбору камушков в свою кучку. И так до тех пор, пока он не уронит главный камень, или же он не сможет подхватить с кучки камушки и в ладонь поймает только главный камень. В этих случаях, ход переходит по часовой стрелке следующему игроку.

Игра продолжается, до тех пор, пока из общей кучи будут не разобраны все камни. Победитель тот, у кого в личной кучке будет больше всех камней! Потом, можно начинать сначала.

Игры советского времени

«Бег по кругу»

Играющие образуют круг и становятся на расстоянии 2 - 3 шагов друг от друга. Перед носками играющих проводится черта.

По команде руководителя все поворачиваются направо и начинают бег вдоль черты по наружной стороне круга. Каждый старается догнать бегущего впереди. Тот, кого запятнали, выходит из игры.

Игра заканчивается, когда в кругу останется 3 - 4 игрока. Они считаются победителями.

Во время бега, если игра затягивается, руководитель может подать сигнал, по которому играющие поворачиваются кругом и бегут в обратном направлении. Это необходимо для того, чтобы у ребят не закружилась голова.

«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 помещается в центре 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 - воробушкой, и игра повторяется вновь.



«Совушка»

Ребята становятся в круг. Один из играющих выходит на середину круга - он будет изображать совушку, а все остальные - жучков, бабочек, птичек. По команде ведущего «День наступает - все оживает!» все жучки, бабочки, птички бегают по кругу, махая крылышками. Совушка в это время спит, то есть стоит в середине круга, закрыв глаза, слегка пригнувшись. Когда же ведущий скамандует: «Ночь наступает все замирает!», птички, жучки и бабочки

останавливаются и стоят неподвижно, притаившись, а совушка в этот момент выбегает на охоту. Она высматривает тех, кто шевелится или смеется, и уведит провинившихся к себе в гнездо - середину круга; они тоже становятся совушками и при повторении игры все вместе вылетают на охоту.

«Быстро шагай!»

На одном конце площадки в одну шеренгу выстраиваются играющие. На другом конце спиной к играющим, лицом к стене, становится водящий. Он закрывает лицо руками и говорит:

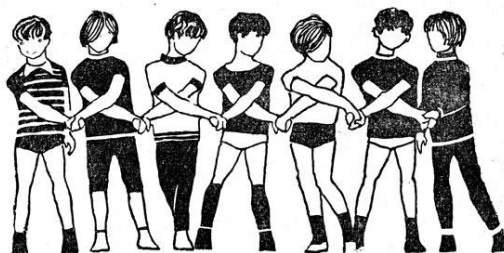
- Быстро шагай! Смотри не зевай! Стоп!

Пока водящий произносит эти слова, все играющие стараются как можно быстрее приблизиться к нему. Но при команде «Стоп!» они должны немедленно остановиться и замереть на месте, а водящий быстро оглядывается назад. Если он заметит, что кто-либо из играющих не успел вовремя остановиться и сделал, хоть одно движение, водящий посылает его назад, за исходную черту. После этого водящий опять становится к стене и произносит те же слова. Так продолжается до тех пор, пока одному из играющих не удастся приблизиться к водящему так, чтобы суметь запятнать его раньше, чем он успеет оглянуться. После этого все игроки бегут за свою черту, водящий гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать. Запятнанный становится водящим.

«Плетень»

Играющие разбиваются на две команды и строятся в две шеренги, одна против другой, на расстоянии 10 - 15 шагов.

Руководитель показывает ребятам, как строить плетень. Для этого надо, скрестив руки перед собой, соединить свою правую руку с левой рукой соседа слева, а левую - с правой рукой соседа справа.



Когда ребята это усвоят, обе шеренги, опустив руки, движутся навстречу друг к другу со словами:

Раз, два, три, четыре,
Мы читаем и считаем,
На луну слетать мечтаем...

Повторяя эти же слова, шеренги возвращаются обратно. Руководитель подает свисток. Ребята разбегаются, образуют один общий круг на середине площадки и весело пляшут под музыку. По второму свистку они должны вернуться на свои места, построиться в шеренги и переплести руки, образуя плетень.

Выигрывает та команда, которая сумеет это сделать быстрее.

«Не зевай!»

Играющие выстраиваются парами и образуют два круга: внутренний и внешний. Выбирают водящего. Он пары не имеет. По сигналу руководителя стоящие во внешнем круге поворачиваются направо и идут вслед за водящим под песню или под музыку. Водящий показывает на ходу всевозможные движения, которые они должны за ним повторять.

Неожиданно руководитель подает второй сигнал. Музыка обрывается, и каждый из тех, кто шел за водящим, должен занять место впереди любого из игроков внутреннего круга. Водящий тоже стремится занять одно из свободных мест. Тот, кто останется без места, становится водящим. Игра повторяется, но только на этот раз вслед за водящим идут те ребята, которые раньше стояли на месте.

«Карусель»

Играющие стоят в кругу. На земле лежит веревка, концы которой связаны. Они подходят к веревке, поднимают ее с земли и, держась за нее правыми (или левыми) руками, ходят по кругу со словами:

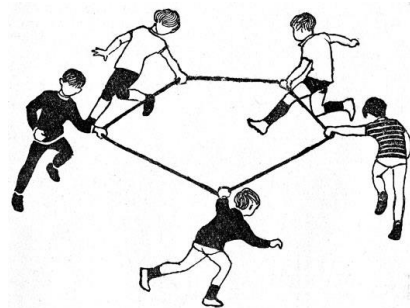
Еле, еле, еле, еле
Завертелись карусели,
А потом кругом, кругом
Все бегом, бегом, бегом.

Играющие двигаются сначала медленно, а после слова «бегом» бегут.

По команде руководителя «Поворот!» они быстро берут веревку другой рукой и бегут в противоположную сторону. На словах:

Тише, тише, не спешите,
Карусель остановите,
Раз и два, раз и два,
Вот и кончилась игра,

- движение карусели постепенно замедляется, а с последними словами останавливается. Играющие кладут веревку на землю и разбегаются по площадке. По сигналу они спешат вновь сесть на карусель, то есть взяться рукой за веревку, и игра возобновляется. Занимать места на карусели можно только до третьего звонка (хлопка). Опоздавший на карусели не катается.



«Отгадай, чей голосок»

Играющие, взявшись за руки, образуют круг. Водящий помещается внутри круга. Ему на голову надевают бумажный колпак, закрывающий глаза. Все идут по кругу, напевая:

Вот построили мы круг,
Повернемся вместе вдруг.
(Поворачиваются и идут в обратную сторону)
А как скажем: «скок-скок-скок»,
Отгадай, чей голосок?

Слова «скок-скок-скок» говорит только один игрок, по указанию руководителя.

Задача водящего - догадаться по голосу, кто произнес эти слова. Если ему это удалось, он становится в общий круг, а водящим вместо него становится тот, чей голос он угадал.

«Делайте за мной!»

Играющие выстраиваются в круг и расходятся на ширину вытянутых рук. Руководитель стоит внутри круга. Он показывает ребятам различные движения, которые они должны в точности повторять. Но есть два движения, которые повторять нельзя, вместо них надо делать другие. Например, когда руководитель кладет руки на затылок, играющие должны присесть, скрестив ноги, а когда он наклоняется вперед, они должны два-три раза хлопнуть в ладоши. Тот, кто ошибется, выбывает из игры.

Запрещенные движения надо предварительно показать и хорошенько прорепетировать те движения, которыми они заменяются. После этого игру проводят в быстром темпе.

Кто ошибется, повторит запрещенное движение или неправильно его заменит, выходит из игры.

«Тик-так»

Всех ребят, сидящих в комнате или в зале, руководитель делит на две команды.

- Когда я дам один свисток, - говорит руководитель, - первая команда (правая сторона зала) должна хором сказать «тик», а когда я дам два свистка, вторая команда (левая сторона зала) должна хором сказать «так». Давайте попробуем.

Руководитель сначала правильно чередует свистки, потом дает подряд два свистка один за другим, затем два раза по одному и т. д. Ребята ошибаются, кричат невпопад, это вызывает смех и веселье.

По количеству допущенных ошибок руководитель определяет, какая команда победила, и объявляет свое решение.

«Поймай палку»

Игроки выстраиваются по кругу в четырех шагах от водящего, в руках у которого метровой длины прямая валка. Он ставит ее вертикально, придерживая сверху ладонью. Стоящие вокруг рассчитываются по порядку, начиная со второго номера (первый принадлежит водящему).

Водящий называет цифру и отбегает назад. Тот, кому принадлежит названный номер, должен успеть схватить палку, не давая ей упасть на землю. Если это удалось - продолжает водить прежний игрок. В противном случае в круг идет новый водящий - тот, кто был вызван и не успел поймать палку.

Игра продолжается 5 - 8 минут. Определяется самый ловкий и внимательный. Это тот, кто не был водящим или водил всего один раз.

Можно условиться принимать перед вызовом разные исходные положения: низкий старт, стоять боком, спиной и т. д.

Резиночка

Игра, которую любили девочки разного возраста. Для игры нужна была длинная резинка, концы которой связывали тугим узлом. По правилам, нужно было прыгать через резинку, туго натянутую на ногах двоих участников. Третий игрок должен выполнять упражнения: платочек, ступеньки, лодочки и другие комбинации прыжков на резиночке знали наизусть.

После выполнения всех заданий, переходили на следующий уровень, где резинку поднимали выше.



«Слон»

Игра времен СССР с прыжками, но без мяча. В нее играли мальчишки не только во дворе, но и на перерыве в школе, пока не видел учитель. Участники делились на две команды. Первая команда выступала в роли слона – игроки наклонялись, держась друг за друга и ждали, когда мальчишки из второй команды запрыгнут на «слона». Разбежавшись, игрок должен запрыгнуть на слона так, чтобы осталось место для других ребят, к тому же, нельзя менять положение – как запрыгнул, так и сиди. Задача слона – не развалиться и пройти пару шагов. Цель второй команды – удержаться, пока идет «слон».

«Квадрат»

Если на земле видели начерченные квадраты, никто не думал об оставленных пришельцами рисунках. Всем было понятно – ребята играли в квадрат. В нее играли на улице. 4 участника чертили большой квадрат и делили его на 4 равные части. Первый игрок отбивал мяч о землю так, чтобы он попал в квадрат соперника. Тот должен был отбить мяч ногами, не прикасаясь к нему руками и головой.

Играли до определенного количества очков. Если мяч ударялся в квадрате соперника более одного раза, ему присуждалось 1 очко. Мяч вылетал за границу квадрата – опять очко. Кто набирал больше очков, тот и проиграл.

«Горячая картошка»

В роли картошки выступал мяч. Выбирали самый легкий мяч во дворе, чтобы никого не покалечить. Игроки становятся в круг и бросают друг другу мяч. Тот, кто не смог поймать, садится в центре круга в так называемый «котел». Спасти из котла можно, бросив мяч в центр. Тот, кого коснулся мяч, возвращается в игру. Участники могут выбраться из котла, дотронувшись вытянутой рукой до летящего мяча, сидя на корточках, встать в полный рост нельзя. Если один из игроков дотянулся – все освобождаются из котла, а тот, кто совершил бросок, должен сесть в центр вместо них.

Современные игры

«Мафия»

Принять участие в игре могут от 3 до 18 человек. В эту игру могут играть компании и взрослых, и детей, подростков (с некоторыми вариациями относительно ролей). Роли можно придумывать и свои. Увлекательная психологическая пошаговая ролевая игра с детективным сюжетом, в которую могут играть и взрослые и дети. Она отлично подходит для игры в домашнем кругу, для игры на различных вечеринках!

Мирные граждане должны вычислить и ликвидировать людей мафии, представители мафии в свою очередь стараются навредить мирным гражданам.

Когда остаются два мирных жителя и один мафиози и во время открытого голосования выбывает мирный житель, мафия побеждает.

«Контакт»

Вначале выбирается водящий. Он загадывает слово (как правило, существительное, имя нарицательное), которое должны угадать остальные игроки. После этого он сообщает игрокам первую букву этого слова.

Теперь все игроки берут эту букву за основу и начинают придумывать свои слова, начинающиеся на эту букву. Они задают водящему вопросы, напрямую не называя их при этом. Водящий отвечает им фразой «Нет, это не (задуманное слово)!».

Если водящий не успел ответить или не угадал задуманное слово, остальные игроки также пытаются угадать его. Тот из игроков, кто решил, что угадал (назовём его угадавшим) по описанию слово, загаданное придумавшим игроком, говорит: «КОНТАКТ!» и считает: «раз-два-три!» после чего придумавший и угадавший должны вместе произнести это слово. В случае, если слова совпали («контакт» состоялся), водящий должен сообщить им вторую букву своего задуманного слова. В этом случае попытки игроков продолжаются, но игроки загадывают слова уже на первые две (три и т.д. буквы).

«Крокодил»

Вначале нужно разбиться на две равных команды. После этого игроки одной команды задумывают слово (которое тоже иногда называют «Крокодил») и выбирают «жертву» — игрока из команды соперников, которому по секрету и сообщают это слово. После этого «жертву» отпускают на свободу, к своей команде, где он пытается объяснить слово. При этом ему разрешается:

- использовать жесты и мимику, пляски, прыжки и ужимки;
- принимать любые позы;
- показывать слово целиком или по частям;
- кивать или мотать головой: «да» и «нет»

НО запрещается

- писать и рисовать;
- произносить слоги и буквы (даже без звука, одним губами);
- показывать буквы или передавать буквы языком глухонемых

Тем временем его команда старается понять задуманное и высказывает предположения. Игра идёт до тех пор, пока команда не угадает загаданное или не «выбросит белый флаг». Можно, кстати, договориться об ограничениях по времени на угадывание. После этого команды меняются местами. В следующий раз выбирается другой игрок-«жертва».

«Тарантинки»

Игроки получают по небольшому кусочку бумаги и ручке (лучше использовать самоклеящиеся листочки). На листочке каждый в тайне от остальных пишет имя литературного героя (героя фильма или мультика), знаменитости (певца, артиста, политика). В зависимости от возраста участников, о том, кого можно писать, а кого нет, можно договориться заранее. Далее, каждый передаёт свой листочек соседу справа. Получив другой листок, надо не глядя прилепить его себе на лоб. Таким образом, каждый игрок видит «имена» всех, кроме своего собственного.

Игроки по очереди начинают задавать окружающим наводящие вопросы. Вопросы должны быть такими, чтобы на них можно было ответить «Да» или «Нет». Можно договориться заранее, сколько вопросов может задать каждый участник прежде, чем ход переходит дальше по кругу. Игра продолжается, пока кто-нибудь не угадает. Этот игрок и становится победителем. Однако, можно продолжить «битву» за второе и третье место.

Игра обычно проходит очень бурно и весело и несомненно пригодится для любого праздника или посиделок.

«Испорченный факс»

Играть в эту игру лучше компанией от 4 человек, но, чем больше народу, тем, конечно, интереснее.

Для игры вам понадобится ручка и бумага.

Выбирается водящий, остальные игроки садятся в ряд на скамейку или на диван, последний в ряду берет ручку и бумагу.

Водящий придумывает картинку, например, домик, над домиком солнышко и облака и «рисует» эту картинку пальцем на спине у первого игрока.

Игрок, пытается догадаться, что рисовал водящий и «рисует» то, что ему показалось, на спине у соседа.

И так картинка передается от одной спине к другой, пока не «нарисует» на спине у последнего игрока.

Последний игрок берет ручку и бумагу и изображает то, что рисовали на его спине, на бумаге. Получается очень весело!

Далее, опрашивая игроков, водящий выясняет, кто «испортил», неправильно передал картинку, и этот игрок становится водящим, и игра продолжается.

Можно загадывать очень простые изображения — солнышко, домик, летящая птица, цветок, дерево, а можно и целые картины, например, корабль, плывущий по морю или машину на дороге. Все зависит от вашей фантазии.