

Картотека

русских народных игр

Русские народные игры

Веселые подвижные игры – это наше детство. Кто не помнит неизменных пряток, жмурок, догонялок, салочек?
Когда возникли эти игры? Кто их придумал? Наверное, на эти вопросы нельзя найти точного ответа. Эти игры, как песни и сказки, созданы народом. Они отлично закаляют тело и душу.
Игры эти заставляют много двигаться и требуют находчивости, смекалки, ловкости и упорства.
Проводятся они обычно на свежем воздухе на открытой площадке.
Участвовать в таких играх могут ребята самых разных возрастов – от дошкольников до старшеклассников.
Правила их просты и понятны.

Салки

Сюжет игры очень прост: выбирается один водящий, который должен догнать и осалить разбежавшихся по площадке игроков.
Но у этой игры есть несколько усложняющих ее вариантов.
1. Осаленный игрок становится водящим, при этом он должен бегать, держась рукой за ту часть тела, за которую его осалили.
Первый же игрок, до которого водящий дотронется, сам становится водящим.
2. Осаленный игрок останавливается, вытягивает руки в стороны и кричит: «Чай-чай-выручай». Он «заколдован».
«Расколдовать» его могут другие играющие, дотронувшись до руки. Водящий должен «заколдовать» всех. Чтобы сделать это быстрее, водящих может быть двое или трое.

Прятки

Эта игра вам наверняка знакома, у нее, однако, много различных вариантов.
Основные правила таковы: один человек водит, а другие – прячутся.
Водящий должен отыскать всех игроков и осалить их до того, как они успеют спрятаться «дома».
Водящий, выбранный с помощью считалки, становится в условленном месте с закрытыми глазами.
Это место называется «кон».
Пока водящий громко считает до 20–30, все играющие прячутся на определенной территории.
После окончания счета водящий открывает глаза и отправляется на поиски спрятавшихся.
Если он увидит кого-то из укрывшихся игроков, он громко называет его имя и бежит на кон. В знак того, что игрок найден, надо постучать на кону о стенку или дерево.
Если найденный игрок добежит до кона и постучит там раньше водящего, то он не считается пойманным. Он отходит в сторону и ждет окончания игры.
Водящий должен «застукать» как можно больше спрятавшихся игроков.
В следующий раз водящим становится тот игрок, который был найден и «застукан» последним (или, по решению играющих, – первым).
Каждый раз, когда водящий далеко отходит от кона, спрятавшиеся игроки могут незаметно подкрасться к кону и постучать. В этом случае они не будут считаться обнаруженными.

Гуси

На площадке на расстоянии 10–15 метров проводят две линии – два «дома».
В одном находятся гуси, в другом их хозяин.
Между «домами», «под горой», живет «волк» – водящий.
«Хозяин» и «гуси» ведут между собой диалог, известный всем с раннего детства:
– Гуси, гуси!
– Га-га-га!
– Есть хотите?
– Да-да-да!
– Так летите!

– Нам нельзя. Серый волк под горой не пускает нас домой!
После этих слов «гуси» стараются перебежать к «хозяину», а «волк» их ловит.
Пойманный игрок становится «волком».

Горелки

Играющие выстраиваются в колонну парами, взявшись за руки.
Водящий стоит перед колонной в нескольких шагах, спиной к играющим. Он говорит:
Гори-гори ясно,
Чтобы не погасло.
И раз, и два, и три.
Последняя пара беги!
На слово «беги» пара, стоящая последней, должна быстро обежать колонну и встать впереди. А водящий стремится опередить их и занять одно из мест первой пары. Тот, кому не хватило места, становится водящим.
Вместо слов «последняя пара» водящий может произнести: «Четвертая пара» или «Вторая пара». В этом случае всем играющим надо быть очень внимательными и помнить, какими по счету они стоят в колонне.

У медведя во бору

На площадке чертят две линии на расстоянии 6–8 метров одна от другой.
За одной линией стоит водящий – «медведь», за другой «дом», в котором живут дети.
Дети выходят из «дома» в «лес» собирать грибы и ягоды.
Они подходят к медвежьей берлоге со словами:
У медведя во бору
Грибы, ягоды беру.
А медведь не спит,
Все на нас глядит.
На последних словах «медведь» выскакивает из «берлоги» и старается осалить убегающих в свой дом детей.
Осаленный «медведем» игрок становится «медведем».

Красочки

Выбирается водящий – «монах» и ведущий – «продавец».
Все остальные играющие загадывают в тайне от «монаха» цвета красок. Цвета не должны повторяться.
Игра начинается с того, что водящий приходит в «магазин» и говорит: «Я, монах в синих штанах, пришел к вам за красочкой».
Продавец: «За какой?»
Монах называет любой цвет, например: «За голубой».
Если такой краски нет, то продавец говорит: «Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси да назад принеси!»
«Монах» начинает игру с начала.
Если такая краска есть, то играющий, загадавший этот цвет, пытается убежать от «монаха», а тот его догоняет.
Если догнал, то «краска» становится водящим, если нет, то краски загадывают вновь и игра повторяется.

Жмурки

Игра проходит на небольшой ограниченной площадке, на которой нет опасных препятствий.
Водящему завязывают глаза, или он просто зажмуривается. Он должен с закрытыми глазами осалить кого-нибудь из играющих.

Играющие убегают от водящего, но при этом не заходят за пределы площадки и обязательно подают голос – называют водящего по имени или кричат: «Я здесь».
Осаленный игрок меняется ролями с водящим.

Аленушка и Иванушка

Выбирают Аленушку и Иванушку, завязывают им глаза. Они находятся внутри круга.
Играющие встают в круг и берутся за руки.
Иванушка должен поймать Аленушку.
Чтобы это сделать, он может звать ее: «Аленушка!» Аленушка обязательно должна откликаться: «Я здесь, Иванушка!», но сама она не очень-то торопится встретиться с Иванушкой и, чувствуя его приближение, отбегает в сторону.
Движения водящих комичны и иногда неожиданны.
Случается, Иванушка принимает за Аленушку кого-то из стоящих рядом и скорее хватается за него. Ему объясняют ошибку.
Как только Иванушка поймал Аленушку, их место занимают другие ребята и игра начинается сначала.

Казаки-разбойники

Играющие делятся на две группы. Одна изображает казаков, другая – разбойников.
У казаков есть свой дом, где в течение игры находится сторож. В его обязанности входит охрана пойманных разбойников.
Игра начинается с того, что казаки, оставаясь в своем доме, дают возможность разбойникам спрятаться. При этом разбойники должны оставлять следы: стрелки, условные знаки или записки, где указывается место следующей отметки.
Следы могут быть и ложные, для того чтобы запугать казаков. Через 10–15 минут казаки начинают поиски.
Игра заканчивается тогда, когда все разбойники пойманы, а пойманным считается тот, кого увидели казаки.
Игру лучше проводить на большой, но ограниченной какими-либо знаками территории.
По окончании игры казаки и разбойники меняются ролями.

Удочка

Удочка – это скакалка. Один ее конец в руке «рыбака» – водящего.
Все играющие встают вокруг «рыбака» не дальше чем на длину скакалки.
«Рыбак» начинает раскручивать «удочку», пытаясь задеть ею по ногам играющих.
«Рыбки» должны уберечься от «удочки», перепрыгнуть через нее. Чтобы «рыбки» не мешали друг другу, между ними должно быть расстояние примерно в полметра.
«Рыбки» не должны сходить со своих мест.
Если «рыбаку» удалось поймать «рыбку», то есть дотронуться «удочкой», то место «рыбака» занимает пойманная «рыбка».
Необходимо соблюдать такое условие: скакалку можно крутить в любую сторону, но нельзя поднимать ее от земли выше, чем на 10–20 сантиметров.

Кошки-мышки

Для игры выбираются два человека: один – «кошка», другой – «мышка». В некоторых случаях количество «кошек» и «мышек» бывает и больше. Это делается для того, чтобы оживить игру.
Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки, и образуют «ворота».
Задача «кошки» – догнать «мышку» (то есть дотронуться до нее рукой). При этом «мышка» и «кошка» могут бегать внутри круга и снаружи.
Стоящие в кругу сочувствуют «мышке» и, чем могут, помогают ей. Например: пропустив через «ворота» «мышку» в круг, они могут закрыть их для «кошки». Или, если «мышка» выбегает из

«дома», «кошку» можно там запереть, то есть опустить руки, закрыв все «ворота».
Игра эта не проста, особенно для «кошки». Пусть «кошка» проявит и умение бегать, и свою хитрость, и сноровку.
Когда «кошка» поймает «мышку», из числа играющих выбирается новая пара.

Тише едешь

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5–6 метров друг от друга.
Задача играющих – как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим.
Но дойти до водящего непросто.
Играющие двигаются только под слова водящего: «Тише едешь, дальше будешь. Стоп!» На слово «стоп» все играющие замирают.
Водящий, который стоял до этого спиной к играющим, поворачивается и смотрит.
Если в этот момент кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придется уходить назад, за черту.
Водящий может смешить замерших ребят. Кто рассмеется, также возвращается за черту. А затем игра продолжается.

Али-Баба и разрывные цепи

Играющие делятся на две команды и встают, взявшись за руки, лицом к команде противника, на расстоянии 5–7 метров.
Игру начинает одна из команд словами: «Али-Баба!» Вторая команда хором отвечает: «О чем, слуга?»
Вновь говорит первая команда, называя имя одного из игроков команды противника, например: «Пятого, десятого, Сашу нам сюда!»
Названный игрок оставляет свою команду и бежит к команде противника, стараясь с разбега разорвать цепь, то есть расцепить руки игроков.
Если ему это удается, он забирает в свою команду игрока, расцепившего руки.
Если цепь не разорвалась, то он остается в команде противника.
Игру команды начинают по очереди.
Побеждает та команда, в которой через определенное время будет больше игроков.

Двенадцать палочек

Для этой игры нужна дощечка и двенадцать палочек.
Дощечку кладут на плоский камень или небольшое бревнышко, чтобы получилось подобие качелей.
На нижний конец дощечки кладут двенадцать палочек, а по верхнему один из играющих ударяет так, чтобы все палочки разлетелись.
Водящий собирает палочки, а играющие в это время убегают и прячутся.
Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий отправляется искать спрятавшихся.
Найденный игрок выбывает из игры.
Любой из спрятавшихся игроков может незаметно для водящего подкрасться к «качелям» и вновь разбросать палочки.
При этом, ударяя по дощечке, он должен выкрикнуть имя водящего. Водящий вновь собирает палочки, а все играющие снова прячутся.
Игра заканчивается, когда все спрятавшиеся игроки найдены и при этом водящий сумел сохранить свои палочки.
Последний найденный игрок становится водящим.

Пол, нос, потолок

Эта игра также является хорошей проверкой внимательности. Она очень проста, ее правила легко объяснить.
Правой рукой покажите на пол и назовите: «Пол».
Затем покажите на нос (лучше будет, если вы его коснетесь), скажите: «Нос», а потом поднимите руку вверх и произнесите: «Потолок».
Делайте это не торопясь.
Пусть ребята показывают с вами, а называть будете вы.
Ваша цель запутать ребят. Скажите: «Нос», а сами покажите в это время на потолок. Ребята должны внимательно слушать и показывать правильно.
Хорошо, если вы весело прокомментируете происходящее: «Я вижу, у кого-то нос упал на пол и там лежит. Давайте поможем найти отвалившийся нос».
Игра может повторяться много раз с убыстрением темпа.
В конце игры можно торжественно пригласить на сцену обладателя «самого высокого в мире носа».

«Укротители диких зверей»

Возьмите небольшие листы бумаги, напишите на каждом название животного.
Листы раздайте детям и попросите их нарисовать то животное, которое они получили.
Пока они этим заняты, поставьте в круг стулья, на один стул меньше, чем детей.
Дети занимают стулья, а один из играющих становится укротителем диких зверей.
Он медленно идет по кругу и называет подряд всех животных.
Тот, чье животное названо, встает и начинает медленно идти вслед за своим укротителем.
Как только укротитель произносит слова: «Внимание, охотники!», все играющие, включая укротителя, стараются занять пустые стулья.
Тот, кому места не хватило, становится укротителем диких зверей.

«Достань яблоко»

Для игры необходим большой таз с водой.
В таз бросают несколько яблок, а затем игрок встает на колени перед тазом, держа руки за спиной, и пытается зубами поймать яблоко и достать его из воды.
Поскольку дети почти наверняка расплескают воду и забрызгаются сами во время игры, лучше проводить ее на улице, а детей одеть в что-то, что не линяет и не промокает.

«Брось предмет в цель»

Это достаточно старая игра, в ней используется по традиции предмет, который дети, возможно, раньше никогда не видели.
Прищепку для белья можно заменить монетой, конфетой или другим небольшим предметом.
Дети по очереди становятся но колени на стул и пытаются забросить небольшой предмет (который вы выберите для игры) в коробку или корзину.
Тот, кто смог забросить большее количество предметов в корзину, победил.
Если в игре используются конфеты, ребенок в конце игры забирает все, что попало в корзину, в качестве приза.

«Утки и гуси»

Эту игру лучше проводить на улице, в просторном и ровном месте, и желательно, чтобы играло побольше народу.
Дети выбирают ведущего, а остальные садятся на землю в круг.

Ведущий начинает медленно идти с наружной стороны круга, дотрагивается рукой до каждого игрока и говорит слово «утка» или «гусь».
Если игрока назвали уткой, он продолжает спокойно сидеть, если гусем, он вскакивает и догоняет ведущего, пока тот не успел занять свободное место гуся.
Если ведущему это удается, в следующем кону водит «гусь».

«Отыщи пуговицу»

В качестве подготовки к игре возьмите пуговицу, проденьте в нее леску или проволоку и сделайте кольцо такой величины, чтобы дети могли сесть вокруг этого кольца и взяться за него руками.
Один из игроков – ведущий, он находится вне круга.
По сигналу дети начинают передавать друг другу пуговицу по проволоке таким образом, чтобы ведущий не догадался, у кого она в данный момент.
Кого поймают с пуговицей в руке – тот водит в следующем кону.

«Угадай, кто главный!»

Дети выбирают ведущего, он на одну минуту покидает комнату, а в это время дети назначают «главного».
Когда ведущий возвращается, по его команде «главный» начинает делать различные движения, например, качать головой или топать ногой, а дети должны повторять эти движения за «главным».
Они должны это делать так, чтобы ведущий не догадался, кто эти действия придумывает.
Задача ведущего – попытаться быстро отгадать, кто «главный», и если это ему удалось, то «главный» становится ведущем в следующем кону.

«Быстрее, пожар!»

Это эстафета, она похожа на игру «Собери коробочку».
Дети делятся на две или более команд, каждой команде выдается пластмассовый стаканчик с водой.
На определенном расстоянии от старта устанавливается большая кастрюля или ведро.
По сигналу участники обеих команд начинают эстафету. Они бегут со стаканом воды в руках к кастрюле и выливают в нее воду. Затем игроки как можно быстрее бегут к своим командам и передают стаканчики следующему участнику.
Стаканчик наполняется водой из шланга или другого источника (обе команды используют один шланг для большего веселья), и игрок снова бежит к кастрюле.
Выигрывает команда, первая наполнившая ведро водой.

«Делай, как я!»

Игра предназначена для малышей, в нее лучше играть на улице, где много места.
Дети выбирают ведущего. Его задача состоит в том, чтобы придумать и выполнить такие действия, которые было бы трудно повторить остальным играющим, например, перепрыгнуть через что-то, попрыгать 50 раз на одной ноге и т. д.
Кто не сумел повторить за ведущим – выбывает из игры.
Можно также ввести правило, что дети водят по очереди, тогда из игры никто не выбывает, все играют просто ради веселья.

«Испорченный телефон»

Дети садятся в круг. Один из игроков получает лист бумаги с написанным на нем предложением или кто-либо из взрослых говорит ему это предложение на ухо (в случае если ребенок не умеет читать).

Далее игрок шепчет на ухо соседу то, что он услышал или прочел, тот – следующему и так далее, по кругу.
Последний игрок произносит предложение вслух, а потом вы зачитываете первоначальный вариант.
То, что получилось у детей, обычно сильно отличается от вашего варианта!

«Ха-ха-ха»

Это очень простая игра, и, что самое главное, в нее никто не проигрывает. Задача игроков состоит в том, чтобы не засмеяться.
Дети садятся или становятся в круг, и один из игроков произносит как можно более серьезно: «Ха!».
Следующий говорит: «Ха-ха!», третий – «Ха-ха-ха!», и так далее.
Тот, кто произнесет неправильное количество «Ха» или засмеется – выбывает из игры.
Игра продолжается, а те, кто выбыл, стараются делать все, чтобы рассмешить оставшихся в кругу игроков (только не дотрагиваясь до них).
Кто засмеется последним – победил.

Борьба «вручную»

Игроки становятся напротив друг друга, ноги на ширине плеч, правая нога одного участника находится рядом с правой ногой второго участника.
Затем они сжимают правые руки и по сигналу начинают толкать или тянуть друг друга, пытаясь заставить другого потерять равновесие.
Кто первый сдвинулся с первоначальной позиции – проиграл.

«Руки вверх!»

В этой игре принимает участие 8 или более человек.
Необходимо иметь 1 монету в 10 рублей или 1 рубль (для маленьких).
Дети делятся на две команды и садятся напротив друг друга за длинный стол.
Одна команда получает монету, и дети передают ее друг другу под столом.
Командир противоположной команды медленно считает до десяти (можно про себя), а затем говорит: «Руки вверх!»
Игроки команды, передававшей монету, тут же должны поднять руки вверх, причем руки сжаты в кулаки.
Затем командир говорит: «Руки вниз!», и игроки должны положить руки ладонями вниз на стол.
Тот, у кого монета, старается прикрыть ее ладонью.
Теперь игроки противоположной команды совещаются, решают, у кого монета.
Если они отгадали правильно, монета переходит к ним, если нет – остается у той же самой команды.
Выигрывает та команда, которая большее число раз правильно угадало, у кого находится монета.

«Попади в шляпу»

Существует много вариантов этой игры.
Раздайте детям пять игральных карт, орешков в скорлупе, соломинок для питья воды и т. д. и попросите их попасть этими предметами в шляпу, стоя на определенном расстоянии от мишени.

Чем меньше, тем больше

На полу чертят из одного центра три круга диаметром в 1, 2 и 3 шага.
В кругах пишут числа 10, 5 и 3; чем меньше круг, тем больше число.
Играющий становится в самый маленький круг. Ему дают спичечную коробку и завязывают глаза, подложив под повязку полоску чистой бумаги.
Играющий идет в любом направлении 8 шагов и, повернувшись кругом, делает столько же шагов обратно.
Остановившись, он кладет коробку на пол и снимает с глаз повязку.
Каким числом обозначен круг, в который положена коробка, столько очков засчитывается играющему.
Коробка может оказаться на черте между кругами, тогда выигрыш приравнивается к меньшему из двух чисел.
Если играющий, возвращаясь, сильно отклонится в сторону и положит коробку за пределами кругов, с его счета сбрасывается 5 очков.
Каждый участник игры, когда до него дойдет очередь, при желании имеет право заранее указать, в какой круг он положит коробку.
При этом условии в случае удачи играющему засчитывается количество очков, вдвое большее того числа, которым обозначен круг; если же играющий ошибется и положит коробку не в тот круг, который он указал, то ни одного очка ему не засчитывается.

Скользкая цель

Из плотной материи шьют пять-шесть мешочков размером 6х9 см.
Мешочки туго набивают недробленым горохом и зашивают их через край.
На пол ставят табуретку и в 4–5 шагах от нее отмечают черту.
С черты играющий бросает три мешочка, по одному, с таким расчетом, чтобы мешочек упал на табуретку и остался на ней.
Каждый раз, когда играющему удастся это сделать, ему засчитывается 1 очко.
Организатор игры стоит возле табуретки и, если на ней остается мешочек, немедленно снимает его.
Выигрывает тот играющий, который раньше других наберет 10 очков.

Шапка-невидимка

Держа руки за спиной, играющие становятся плечом к плечу по кругу. У одного из них в руках «шапка-невидимка» – треуголка, сложенная из листа бумаги. Водящий – в середине круга.
По сигналу участники игры начинают передавать за спиной шапку друг другу, стараясь делать это так, чтобы водящий не знал, у кого она находится.
Водящий ходит по кругу и зорко следит за движениями играющих. Время от времени он останавливается и, указывая на одного из игроков, громко говорит: «Руки!» Тот, к кому обращается водящий, должен сейчас же вытянуть руки вперед.
Если при этом шапка окажется у игрока, он сменяет водящего.
В минуту опасности нельзя бросать шапку на пол. Нарушивший это правило выходит из игры.
Любой участник игры, когда к нему попадет шапка, может надеть ее себе на голову, если только водящий не обращает на него внимания или находится не очень близко.
Секунду покрасовавшись в шапке, надо снять ее и пустить по кругу.
Если водящий запятнает, когда шапка на голове, придется уступить ему свое место, а самому водить.

«Горячий картофель»

Традиционно в игре использовался настоящий картофель, но его можно заменить на теннисный мячик или волейбольный мяч.
Дети садятся в круг, ведущий находится в центре. Он бросает «картошку» кому-нибудь из игроков и тут же закрывает глаза.
Дети перебрасывают ее друг другу, желая как можно быстрее от нее избавиться (будто это натуральная горячая картошка).
Вдруг ведущий командует: «Горячий картофель!»

Тот, у кого в данный момент оказалась в руках «горячая картошка» – выбывает из игры.
Когда в кругу остается один человек, игра прекращается, и этот игрок считается победившим.

«Камень, ножницы, бумага»

Эта игра знакома всем, в нее, как правило, играют двое.
Каждый из игроков на счет «три» изображает рукой какую-либо фигуру – камень (сжатый кулак), бумагу (открытая ладонь) или ножницы (два пальца, вытянутые буквой).
Победитель определяется так: ножницы разрежут бумагу, бумага обернет камень, камень затупит ножницы.
За каждую победу участник получает одно очко, выигрывает тот, кто набрал большее количество очков.

«Беги, если не хочешь остаться без ужина!»

Эту игру, как и другие подвижные игры, лучше проводить на улице, с большим количеством игроков.
Дети встают в круг, берутся за руки, а ведущий медленно идет внутри круга.
Внезапно он останавливается у любых двух игроков, разжимает их руки и произносит: «Беги, а то останешься без ужина!»
Двое игроков начинают бежать вокруг круга детей в противоположных направлениях, а ведущий – становится в круг вместо одного из игроков.
Кто первый заполнит пустое место в кругу – победил, второй же игрок становится ведущим.

«Сельди в бочке»

Эта игра – противоположный вариант «пряток».
Игроки закрывают глаза и считают до 10, пока ведущий убегает и прячется.
Через некоторое время один из игроков идет на поиски ведущего и если не находит его за одну минуту – выбывает из игры. Если же он нашел ведущего, то прячется вместе с ним.
Далее на поиски ведущего выходит следующий участник, и тоже, если находит его, прячется, если нет – выбывает.
Игра продолжается до тех пор, пока из игры не выйдет последний человек или пока все не спрячутся вместе с ведущим, словно сельди в бочке.
Главное при этом – не засмеяться!

«Секретное задание»

Игроки делятся на две команды, каждая команда получает запечатанный конверт с «секретным» заданием – разыскать другой пакет, в нем – указания, как отыскать следующий, и т. д.
(Каждой группе даются разные задания и конверты).
Если дети помладше, конверты можно спрятать дома или во дворе. Для детей постарше задание можно усложнить спрятать все конверты, кроме последнего, вне дома.
При этом в предпоследнем пакете будут содержаться указания, кок обнаружить последний «секретный пакет» в квартире.

Юла

Все ребята знают юлу. С юлой можно затеять веселую игру. 5–6 ребят становятся в кружок.
Один берет фанеру такой величины, как тетрадь, запускает на ней юлу и быстро говорит: «У меня была юла, поюлила и ушла».
Сказав эту скороговорку, нужно сейчас же передать фанерку с юлой соседу справа.
Так юла переходит от одного играющего к другому; передавать ее дальше можно только тогда,

когда скажешь скороговорку.
У кого-то из ребят юла упадет боком на фанерку и «замрет». Тогда все кричат: «Юла замерла!»
Тот, у кого на руках замрет юла, считается «зевакой», – он передает юлу вместе с фанеркой своему соседу, а сам скачет по кругу на одной ножке.
Когда зевака доберется до своего места, его сосед запускает юлу, и игра продолжается.
Смотрите, как бы, передавая фанерку, не уронить юлу на пол: кто уронит юлу, тоже становится зевакой – ему придется скакать на одной ножке.

Подвижные детские игры на темы сказок Сказочные эстафеты

Сказочные эстафеты
Дети очень любят сказки. Читают и знают их. Многие хотят подражать сказочным героям. Если вы проведете сказочные эстафеты, у ваших детей появится такая возможность.
Эти эстафеты – полуспортивные, полуигровые соревнования. В их основе – сюжет сказок.
Вы можете вспомнить старые сказки, сочинить новые. Инсценировать сказочные сюжеты, спеть песни любимых сказочных героев. Ну, и конечно, на радость детям вы можете провести сказочные эстафеты.
Когда вы будете их организовывать, обязательно напоминайте ребятам сюжеты сказок. Это поможет лучше понять задание и сделает его выполнение более эмоциональным.
Комментируйте по-сказочному и весело ход эстафет, включайте бодрую сказочную музыку, вдохновляйте на поддержку болельщиков.
Если вы не забудете об этом, у вас наверняка получится настоящий сказочно-спортивный праздник.

Конек-горбунок

По названию ясно, что каждому участнику эстафеты предстоит изобразить Конька-Горбунка, который прекрасно описан в сказке П. П. Ершова.
Для этого вам потребуется лишь волейбольный мяч или воздушный шарик.
Участник сгибается в поясе, берет мяч и кладет его себе на спину. Чтобы мяч не упал во время движения, его необходимо придерживать руками, оставаясь при этом в полусогнутом положении.
Но это не все.
Как известно, Конек-Горбунок мог прыгать так высоко, что преодолевал любые препятствия.
В этой эстафете «конькам-горбункам» также придется во время скачки преодолевать препятствия, например, поставленные на линии эстафеты три табуретки.
На каждую табуретку необходимо будет взобраться, затем соскочить с нее, и все это быстро и не теряя при этом «горб» – мяч за спиной.
Победят те «коньки-горбунки», которые окажутся более ловкими и стремительными.

Ядро барона Мюнхгаузена

Помните, барон Мюнхгаузен передвигался однажды, оседлав пушечное ядро.
Предложите ребятам освоить этот необычный вид «транспорта».
Ядром у вас будет обычный воздушный шарик, на котором сбоку яркой краской написано: «Ядро».
Участники должны оседлать ядро, зажав его между коленками и придерживая руками.
По сигналу в таком положении они проделывают путь до поворотного флажка и обратно.
Затем ядро передается следующему игроку и так далее, пока не выяснится, какая команда быстрее освоила «полеты на ядре».
Не забывайте, что при неосторожном обращении ядра имеют свойство взрываться. Предупредите об этом ребят.
Если шарик-ядро лопнет, команда выбывает из игры и оплакивает погибшего «ядролетателя».

Кот в сапогах

С этим Котом знакомы все дети, поэтому суть эстафеты им будет ясна по названию.
Для ее проведения вам потребуется найти сапоги очень большого размера.
Сапоги устанавливаются на линии старта.
Первый участник по сигналу должен быстро надеть их и быстро добежать до финиша.

Но это ему сделать будет очень трудно, и не только потому, что сапоги тяжелые и неудобные.
Как вы помните, Кот в сапогах обладал хорошими манерами.
Поэтому, чтобы усложнить эстафету, вы можете поставить на пути следования три кегли. Пробегая мимо них, каждый участник должен задержаться и совершить поклон, красивый и оригинальный.
Итак, добежав до финиша и сделав на пути три поклона, участник возвращается и отдает сапоги следующему.
И так вся команда.
Команда-победительница может выразить свою радость громким и мелодичным мяуканьем.

Канатоходец Тибул

В сказке Юрия Олеши «Три толстяка» смелый Тибул ходил по канату не только в цирке. Однажды он прошел по натянутой проволоке над площадью прямо над головами стреляющих в него гвардейцев.
В этой эстафете канатоходцам придется намного проще: в них никто не будет стрелять, и опасность упасть с огромной высоты и разбиться им не угрожает.
Канат, то есть обыкновенную веревку, можно просто протянуть по земле от старта до финиша.
Все игроки по очереди пробегут по нему до поворота, а на обратном пути попробуют всю дистанцию пропрыгать на одной ноге.
При этом нужно быть все-таки очень аккуратным: каждый раз ногу ставить на веревку, а не мимо.
Иначе раздастся «выстрел» – хлопок судьи, которым он предупредит о «грозной опасности».
Самые ловкие «Тибулы» принесут победу своей команде.

Лиса Алиса и кот Базилио

Что отличает этих персонажей сказки А. Толстого «Приключения Буратино»? Они все время притворялись. Лиса притворялась, что она хромая, а кот – что он слепой.
Участникам эстафеты придется изобразить этих мошенников.
Эстафета парная, так как персонажи сказки тоже неразлучны.
На старте команды делятся на пары.
Один игрок каждой пары – лиса Алиса, другой – кот Базилио.
Тот, кто изображает лису, сгибает в колене одну ногу и придерживает ее рукой, оставаясь таким образом на одной ноге.
Участнику, изображающему кота Базилио, завязывают глаза.
«Лиса» кладет свободную руку на плечи «коту», и по сигналу эта парочка преодолевает эстафетное расстояние, возвращается и передает эстафету следующим участникам.

Лягушка-путешественница

Помните, каким образом путешествовала в этой сказке Лягушка? Она заставила уток взять в клювы палку, а сама, уцепившись за нее лапками, взлетела вместе со стаей.
Участникам эстафеты придется проделать почти то же самое.
Два самых сильных участника берут гимнастическую палку и кладут ее на плечи.
В это время третий берется за палку руками, ноги отрывает от земли и оказывается, таким образом, «лягушкой-путешественницей».
Теперь по сигналу все трое начинают движение вперед.
Тому игроку, который висит на палке, категорически нельзя касаться ногами земли.
Когда «утки» с «лягушкой» добегают до финиша, участник, висевший на палке, отцепляется, а два других его товарища возвращаются на старт, чтобы взять нового «путешественника».
И так вся команда должна оказаться на финише.

Балда и лошадь

Помните, как в сказке А. С. Пушкина Балда участвовал в почти спортивных соревнованиях? Его противниками были черти.

Благодаря своей ловкости и хитрости Балда победил.
В одном из заданий, которые придумывал старый черт, надо было унести лошадь. Но Балда вскочил на коня и крикнул бесенку: «Смотри, я унесу меж ног!»
В нашей эстафете мы попробуем показать именно этот эпизод из сказки.
Для этого все участники делятся на тройки.
Двое из них будут изображать лошадь, ну а третий участник, естественно, Балду.
«Лошадь» делается просто. Первый участник сгибается в поясе, а второй, тоже пригибаясь, берет первого за талию. Вот и все.
Осталось «Балде» оседлать «лошадь», и можно трогать в путь. После того как Балда на лошади достигнет финиша, он должен развернуться и, «пришпоривая» своего «коня», проделать обратный путь, чтобы передать эстафету следующей тройке.
Ну, а какой именно Балда, подобно пушкинскому, принесет победу команде, покажут итоги соревнования.

Змей Горыныч

Кому незнакомо это сказочное существо, у которого три головы, четыре лапы и два крыла! Давайте тоже сделаем Змея Горыныча, это несложно.
Трое участников встают рядом, кладут руки на пояс или на плечи друг другу.
Ноги участника, стоящего в середине, связывают с ногами партнеров, стоящих по бокам.
Получается как бы четыре ноги в общей сложности.
По сигналу «Змей Горыныч» начинает движение, причем участники, стоящие по бокам, должны выполнять движения руками, напоминающие взмахи крыльев.
Добежав (доскакав, долетев) до финиша, тройка разворачивается, возвращается и передает эстафету следующим участникам.
Ноги всем тройкам лучше связать до начала эстафеты.
После этой эстафеты ребята, наверное, подумают: «Хорошо, что Змеи Горынычи есть только в сказках».

Незнайка на воздушном шаре

Вы помните героя Николая Носова Незнайку, который летал со своими друзьями в Цветочный город на воздушном шаре?
А как устроен воздушный шар, вы, наверное, тоже знаете. По мере охлаждения воздуха в шаре из гондолы (корзины под шаром) выбрасывается балласт.
У нас в эстафете корзиной послужит обыкновенное ведро.
В него положим балласт: мячи, кегли, кубики и т. д., количество предметов должно быть равно количеству участников эстафеты.
Не забудьте, нам еще нужен воздушный шар, чтобы все было точно как в сказке. На эту роль великолепно подойдет воздушный шарик, он даже называется почти так же.
Когда инвентарь готов, можно начинать эстафету.
Первый участник берет в одну руку ведро, в другой руке у него воздушный шарик.
Старт. С ведром и шариком игрок бежит к линии финиша, где находится заранее положенный обруч.
Игрок, добежав, выкладывает в обруч один предмет из ведра, то есть «облегчает корзину».
Вернувшись к команде, он передает ведро и шар следующему участнику. Тот в свою очередь проделывает то же самое.
Таким образом, к концу эстафеты все предметы из ведра должны быть выложены в обруч.
А последний участник должен снова их собрать в ведро и вернуть команде.
Удачных вам полетов, и пусть они не заканчиваются так же плачевно, как в сказке Н. Носова.

Баба-Яга

Непременными атрибутами Бабы-Яги были ступа и метла.
В эстафете в качестве ступы можно использовать простое ведро, а в качестве метлы – швабру.
Участник встает одной ногой в ведро, другая остается на земле.
Одной рукой он держит ведро на ноге за ручку, в другой руке держит швабру.

А теперь в таком положении необходимо пройти всю дистанцию и передать «ступу» и «метлу» следующему.
Вперед, «Бабы-Яги»!

Колобок

Если помните, в сказке Колобок ловко обошел Зайца, Медведя и Волка, но угодил в пасть Лисе.
В эстафете первых трех зверей заменят кегли, а последнего – ведро.
Каждый участник – это сказочник, который будет катить (пинать ногами) свой «колобок» (футбольный мяч) между кеглями.
Подведя мяч к ведру, участнику необходимо, не прибегая к помощи рук, забросить мяч в ведро, то есть отправить Колобка в пасть Лисы.
Попыток ему на это дается сколько угодно.
После того как мяч-«колобок» все же оказался в ведре, участник вынимает его руками и быстро бежит к следующему игроку, чтобы тот тоже смог «рассказать» всю сказку, то есть пройти со своим «колобком» все препятствия.

Доктор Айболит

Что делал в сказке добрый доктор Айболит? Правильно, лечил. И первое, с чего он начинал, – ставил градусники пациентам.
Вот и в нашей эстафете участникам придется ставить друг другу градусники. Но не настоящие. Их заменят обычные кегли или другие предметы, которые на них похожи.
Перед началом эстафеты команда выстраивается в колонну на линии старта.
Первый участник стоит с ведром или сумкой, наполненной кеглями. Количество кеглей на две меньше, чем участников.
По сигналу первый «Айболит» бежит с ведром до определенной отметки и возвращается. Это он проделал путь в Африку.
По возвращении он достает из ведра кегли по одной и по очереди ставит их всем участникам, как градусники, то есть под мышку каждому. Кроме последнего.
Последнему он отдает ведро, сам же уходит в сторону и выбывает из игры.
Участник, получивший ведро (сумку), быстро собирает кегли у команды и вновь проделывает то, что проделывал первый игрок.
Не надо ронять кегли на землю, помните, что градусники – дефицит, а уж если уронили, тут же поднимите.
Эстафета заканчивается, когда останется один «Айболит», вернувшийся из «Африки», и ни одного «больного».

Золушка

Помните, как трудолюбива была Золушка? Она ни минуты не сидела без дела.
Участникам этой эстафеты тоже придется потрудиться. Для этого приготовьте заранее ведро, веник и совок, а также по пять кубиков на каждую команду.
Эстафета эта встречная.
Необходимо разделить команду на две половины.
Одна встает на линии старта, другая – на финише, лицом друг к другу. С одной стороны участники будут «Золушками», а с другой – «злыми мачехами».
Как проходит эстафета? В руках у первой «Золушки» ведро, веник и совок. На линии движения от старта до финиша разбросаны пять кубиков – «мусор».
Первый участник двигается вперед, собирая по дороге кубики в ведро. При этом помогать себе руками нельзя. То есть каждый раз надо поставить ведро на землю, с помощью веника положить кубик на совок, затем с совка в ведро.
Когда все кубики собраны, «Золушка» передает ведро с кубиками, веник и совок «мачехе», то есть участнику команды, стоящему напротив.
«Мачеха», как и полагается злой и вредной мачехе, разбрасывает кубики по всей линии движения.
Новой «Золушке», которой «мачеха» передает орудия труда, вновь придется собирать мусор.
И это безобразие творится до тех пор, пока обе группы не поменяются местами.

Теремок

Для начала вспомним, кто жил в теремке: Мышка-норушка, Лягушка-квакушка, Зайка-попрыгайка, Лисичка-сестричка да Комар-пискун. Шестым же пришел Медведь и разрушил теремок.
Попробуем эту сказку разыграть в эстафете. В ней будут участвовать только шесть человек – по числу персонажей сказки. А роль теремка выполнит обруч.
Эстафету начинает «Мышка». Участник, играющий эту роль, по сигналу двигается к финишу, где лежит обруч-«теремок».
Добежав, игрок продевает обруч через себя, кладет его на место и бежит за следующим участником, то есть за «Лягушкой».
Теперь они бегут к «теремку» вдвоем, обязательно взявшись за руки. Добежав, вдвоем пролезают через обруч, не разрывая при этом рук.
Сделав это, они бегут за третьим, потом за четвертым, потом за пятым.
Когда пятеро, не разжимая рук, пролезают через обруч и бегут за шестым – это оказывается «Медведь».
Но они все же берут его за руку и ведут с собой к «теремку».
Пять человек надевают обруч и удерживают его на уровне пояса.
«Медведь» в это время берет обруч рукой и тянет его вместе со всеми участниками, находящимися внутри, к старту.
Те, кто находится внутри обруча, бегут, помогая «Медведю».
Кто разыграет сказку быстрее, тот и победил.

Волк и семеро козлят

В сказке семеро козлят были заперты дома, но Волк обманным путем проник в дом и козлят съел.
Домами в этой эстафете будут две половины волейбольной площадки или два других одинаковых пространства.
Одна половина – дом «козлят» одной команды, вторая – дом другой команды.
В каждой команде нужно выбрать семь «козлят» и одного «Волка». «Козлята» сразу занимают свои дома и располагаются в них, кому как нравится.
По сигналу оба «Волка» входят в дом противоположной команды и начинают ловить «козлят».
Тот, кого поймали (дотронулись рукой), уходит с площадки (он съеден).
Чей «Волк» быстрее съест всех «козлят», та команда побеждает.
Козлятам в этой игре-эстафете можно убегать от «Волка», но нельзя покидать дом, то есть выскакивать за пределы площадки.
Итак, приятного аппетита «волкам» и удачи «козлятам»!

Детские игры на раскрепощение

Игры праздничного дня для собравшихся

Гости не будут скучать, если они будут чем-то заняты весь вечер, так что вам стоит заранее подумать о различных интересных играх и занятиях для детей.
Лучше запланировать больше, чем, как вам кажется, может понадобиться. Если какая-то игра не понравилась гостям, переходите к другой, не задумываясь!
Хорошо всегда иметь что-то в запасе на случай, если кто-то задерживается и вам просто необходимо чем-то занять гостей, чтобы они не скучали.
Выбирайте те игры, которые основаны скорее на сотрудничестве, чем на соревновании (например, эстафеты) – в этом случае все гости останутся довольны и будут в хорошем настроении. В противном случае, могут возникнуть обиды – вы ведь знаете, как неприятно оказаться последним или стать побежденным.
Игры должны строиться таким образом, чтобы каждый ребенок оказался победителем хотя бы в

одной из них и получил приз. В начале вечера можно организовать подвижные игры, а в конце – более спокойные, чтобы дети не перевозбудились перед уходом домой.
А для начала надо **зазывалками** собрать игроков.

Стишки-зазывалки

Кто будет играть
В интересную игру?
А в какую – не скажу!
А потом не примем,
За уши поднимем,
Уши будут красные,
До того прекрасные…
(стишок повторяется несколько раз).

* * *

Тай, тай, налетай,
В интересную игру!
Кто опоздает —
В небо улетает.

* * *

Тай, тай, налетай,
В интересную игру!
Всех принимаем
И не обижаем!

Считалочки

Раз, два, три, четыре, пять,
Мы собрались поиграть,
К нам сорока прилетела
И тебе водить велела.

* * *

Тара-бара,
Домой пора,
Ребят кормить,
Телят поить, Коров доить —
Тебе водить!

* * *

А эта считалочка – особая.
Все становятся в круг и выставляют вперед руки со сжатыми кулаками. Водящий произносит считалку, касаясь кулака каждого стоящего в кругу.
Шла кукушка мимо сети,
А за нею – малы дети.
Все кричали: «Кук-мак»,
Убирай один кулак!
Водит тот, чей кулак останется последним.

ПРИМЕЧАНИЕ.
Самую известную русскую народную считалку применять НЕ РЕКОМЕНДУЕТСЯ:
Вышел месяц из тумана,
Вынул ножик из кармана,

Буду резать, буду бить,
Все равно тебе водить!

Клоун

Для проведения этой игры необходимо разделиться на 2–3 команды и приготовить 2–3 коробки спичек. Точнее нужен не весь коробок, а только верхняя его часть. Внутреннюю, выдвигающуюся часть вместе со спичками можно отложить в сторону.
Для того чтобы начать игру, все команды выстраиваются в колонну, первый человек надевает коробок себе на нос.
Суть игры заключается в том, чтобы как можно быстрее передать этот коробок с носа на нос всем членам своей команды, руки при этом должны быть за спиной.
Если у кого-то коробок упал, команда начинает процедуру заново.
Соответственно выигравшей считается та команда, которая закончит передачу коробка быстрее.
Недостатка смеха в этой игре не будет!

Клубок

Веревка связывается в кольцо.
Водящий выходит из комнаты или отворачивается, а остальные, держась двумя руками за веревку, запутываются, образуя живой клубок, который водящий должен распутывать.
Его задача – снова образовать круг.

Прыжок без парашюта

Для этой игры четыре пары участников становятся с одной стороны стула лицом друг к другу, скрестив руки так, как это рекомендуется делать при переноске раненых.
Спиной к ним на стул становится еще один игрок, который будет прыгающим. Он становится на край стула и падает назад, как восковая палочка.
Стоящие сзади со скрещенными руками 8 человек ловят его.
Острота ощущений и успех того, что товарищ пойман, захватывают и увлекают ребят.
Боязнь того, что их товарищ может удариться, заставляет ребят крепко держаться друг за друга.

Структура детского коллектива очень вариативна, не всегда отношения в нем складываются гладко.
Наряду с «референтными» (значимыми) группами часто в детском коллективе встречаются, так называемые, «отверженные».
Эта игра будет более продуктивной, если незаметно для ребят взрослый сделает так, чтобы на стул почаще становились отверженные, а ловили их лидеры или те, кто их отвергает.
Конечно, за игрой должны постоянно следить взрослые.

Яблочко

Эта игра опять же связана с передачей предмета двумя или несколькими командами.
Этим предметом будет яблоко, и держать его нужно будет, зажав между подбородком и шеей.
Руки за спину, итак… Начали!
Если у вас не оказалось под рукой яблока, то с таким же успехом можно воспользоваться апельсином или теннисным мячом.

Алфавит

Участникам, сидящим в кругу, раздаются карточки с буквой алфавита (33 карточки, то есть 33 буквы), ничего, что у кого-то окажется 2 карточки.

В центр круга ставится стул, и по команде участникам предлагается сложить все карточки в алфавит, чтобы нижней карточке соответствовала первая буква алфавита, а верхней – последняя.

Великаны-карлики

Участники игры стоят в кругу.
Ведущий называет: карлики или великаны. На слово карлики все приседают, великаны – все встают.
Те, кто ошибся, встают внутрь круга, а потом выполняют какое-либо задание.

Импульс, или цепная реакция

Ведущий объясняет правила:
«Пожалуйста встаньте в круг (желательно мальчик – девочка). Я буду несильно пожимать руку соседа справа или слева. Тот так же пожимает руку своего соседа. Пожатие передается от одного к другому пока не вернется ко мне».
(Попробовали).
«А теперь усложним наше упражнение:
если я передаю импульс вправо то, получающий его говорит “Эх!” А если влево – “Ох!”
Но возможно будет передача импульса и вправо и влево.
На ком эти импульсы встречаются, тот говорит “Хаха!”»
(Попробовали и, как правило, не один раз).
Практическая значимость: поднимает настроение, развивает внимание.

Телеграф

Проверка сплоченности команд. Ведущий исполняет роль «передатчика», а его помощник – «приемника».
Команды выстраиваются шеренгами лицом друг к другу. Игроки каждой команды берутся за руки. «Передатчик» и «приемник» стоят в начале и в конце шеренги. Они берут за руки крайних игроков команд – получается замкнутая цепочка.
Теперь «передатчик» одновременно с одинаковым усилием пожимает руки игроков левой и правой команд.
Игрок, получивший таким образом сигнал, передает его дальше, пожимая руку соседу.
«Приемник» должен оценить, какая команда первой передаст сигнал по цепочке.
Задачу можно усложнить, посылая несколько сигналов разной силы (наподобие точек и тире в азбуке Морзе).

Копна-горка-тропинка

Играющие разбиваются на группы по 6-10 человек.
Каждая, взявшись за руки, образует круг.
Игра начинается с бега вправо по кругу.
По сигналу: «Тропинка!» – играющие должны построиться в цепочку и присесть.
Когда ведущий выкрикивает: «Копна!», каждый круг делиться на две подгруппы, игроки соединяют руки и поднимают вверх.
По сигналу «Горки!» – ребята снова строятся в цепочку, но при этом первые встают во весь рост, а следующие за ним приседают, образуя горку.
Та группа, которая раньше и лучше других выполнит задание, получает одно очко, после чего игра возобновляется.
Выигрывают набравшие большее количество очков.

Физкультминутка

Мы топаем ногами,
Мы хлопаем руками,
Киваем головой,
Мы руки поднимаем,
Мы руки опускаем,
Мы руки подаем и бегаем кругом.
Слова сопровождаются действиями.

Подвижные игры на раскрепощение

Там, где идет подвижная игра, нет места скуке. Эти игры помогают сделать эмоциональную разведку, лучше познакомиться с ребятами.
Подвижные игры всегда требуют от играющих двигательных усилий, направленных на достижение условной цели, оговоренной в правилах.
Особенность подвижных игр – их соревновательный, творческий коллективный характер. В них проявляется умение действовать вместе с командой в непрерывно меняющихся условиях.
Подвижные игры наиболее полно соответствуют природе детства. Не сомневаемся, что вы не один раз были участниками и организаторами подвижных игр.
Поэтому давайте вспомним вместе, что самое главное в организации таких игр.
Каждая игра имеет свою игровую задачу: «догони», «поймай», «найди» и др.
Постарайтесь именно ею увлечь ребят, заинтересовать их. Иногда полезно сыграть на самолюбии ребят, выразив «сомнение» в их силе, ловкости.
Нарисуйте перед детьми яркую картину предстоящего действия. Не стоит в начале ограничиваться одной лишь дежурной фразой: «А сейчас мы будем играть в…».
Организуя подвижные игры, помните, что лучше, если вы будете в них таким же участником, как и ребята.
Каждая игра имеет свои правила. Четко объясните их. Эффективнее это можно сделать, если одновременно с рассказом вы показываете действия, т. е. создаете образное представление об игре.
Пусть кто-то из ребят повторит за вами то, что потребует особого внимания в игре.
Если во время игры правила не выполняются, приостановите игру, сделайте веселый комментарий происходящего и покажите, в чем ошибка.
В ходе игры будьте эмоциональны и непосредственны. Подбадривайте ребят. Возможен и шуточный репортаж о происходящем.
Если интерес к игре пропадает, попробуйте усложнить правила, это обычно вдохновляет.
Но помните: игра является игрой до тех пор, пока она дает действующим лицам широкий набор способов поведения, пока их действия нельзя заранее предугадать.
Не пропустите момент, когда игру лучше всего завершить.
И еще – для некоторых игр требуется несложный инвентарь, приготовьте его заранее.
Хорошо подумайте, где вам лучше организовать игру. Пусть это будет удобное и безопасное место.

Часто для проведения игр надо разбиться на команды, держите для этого в запасе несколько оригинальных считалок.

Мяч в круге

Участники игры берутся за руки, образуют круг, а потом отступают назад насколько возможно. Разомкнув руки, играющие перекидывают друг другу мяч без определенной очередности. Каждый, кому брошен мяч, должен ловить его, не сходя с места.
Кто не поймает хорошо поданный мяч или кинет мяч так, что его нельзя поймать, тот становится водящим и занимает место в середине круга.
Теперь любой игрок, поймав мяч, может бросить его в водящего, которому разрешается увертываться как угодно; но отбивать мяч водящий не имеет права.
Если водящего запятнают, он подает мяч и остается на месте.
Если же мяч пролетит мимо, то промахнувшийся игрок сменяет водящего.
По ходу игры в кругу могут оказаться одновременно несколько водящих.
В этом случае при промахе сменяется тот, кто вышел на середину круга раньше других.

7 камней

Очень живая и подвижная игра.
Для игры нужен мяч, например футбольный или чуть меньшего размера, 7 плоских камешков (можно заменить их сплющенными крышками от лимонадных бутылок) и ровная площадка, асфальтированная или земляная – не важно.
Рисуются два круга – один внутри другого.
Кольцо, получившееся между большим и маленьким кругом делят на шесть равных частей.
На расстоянии 10 шагов рисуется линия, от которой совершается бросок (или катание, кому как удобно) мяча. 7 камней ставятся в стопку друг на друга в центре маленького круга.
Все играющие делятся на две команды – водящие и играющие.
Играющие отходят к линии и по очереди бросают (катают) мяч по одному разу.
Задача: сбить стопку камней.
Если им не удается сбить камни – играющие меняются ролями. Если же кому-нибудь удается разбить стопку камней, то играющие разбегаются в разные стороны, а мяч остается у водящих.
Разбитая стопка камней собирается в кучку в маленьком кругу.
Теперь задача играющих: расставить все семь камней по одному в каждый из шести секторов кольца, и один в маленький круг.
Задача водящих: не дать играющим выполнить свою задачу.
Водящие могут выбивать играющих, кидая в них мяч.
Если мяч попал в играющего – он выходит из игры.
Если играющие расставляют все семь камней, то победа присуждается играющим, а игра начинается сначала, водящие остаются еще на одну игру водящими.
Если же водящим удалось вывести из игры всех игроков играющей команды, то команды меняются местами.

Белка и орешек

Из рук в руки играющие передают на столе друг другу орех.
«Белка» водит – она ходит кругом позади играющих, внимательно следит за их движениями и, обращаясь то к одному, то к другому, просит: «Дай орешек!»
Играющий, к которому обращена такая просьба, сейчас же кладет руки на стол ладонями вверх.
Белку сменяет тот, у кого в руках она найдет орешек.
В опасную минуту бросать орех под стол, конечно, не разрешается. Нарушивший это правило исключается из игры.

Водяной

Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами.
Играющие двигаются по кругу со словами:
Дедушка водяной,
Что сидишь ты под водой,
Выгляни на чуточку,
На одну минуточку.
Круг останавливается.
Водяной встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих. Его задача – определить, кто перед ним.
Водяной может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя.
Если водяной угадал, он меняется ролью и теперь тот, чье имя было названо, становится водящим.

Золотые ворота

Играющие делятся на равные команды.
Одна команда образует круг, ее игроки берутся за руки и поднимают их вверх.
Между игроками должна быть достаточная дистанция, чтобы между ними мог пройти человек, хотя бы согнувшись.
Другая команда начинает движение, обходя по очереди каждого игрока первой команды и каждый раз проходя через ворота, образованные руками игроков первой команды.
Игроки второй команды держатся за руки, расцеплять которые нельзя!

Итак, вторая команда оказывается то в круге, то за его пределами.
Первая команда в течение игры говорит:
Золотые ворота
Пропускают не всегда.
Первый – разрешается,
Второй раз запрещается,
А на третий раз
Не пропустим вас!
На последнем слове команда резко опускает руки.
Если кто-то из второй команды оказался внутри, он уходит из цепочки и встает в центре круга.
Естественно, вторые играющие стараются на последнем слове быть вне круга, но не всегда удается.
Усложнить игру можно тем, что игроки первой команды говорят свои слова одними губами, внимательно глядя друг на друга, и неожиданно опускают руки.
Когда во второй команде остается один человек, он признается победителем, а команды меняются ролями.

Кажется, дождь начинается…

Это эстафета. Участвуют 10–20 человек.
Разделите группу на две команды с равным количеством игроков. Каждая команда получает плащ, зонтик и шляпу. Чем они глупее, тем лучше.
По команде марш первый человек из каждой команды подбегает к стулу, надевает плащ и шляпу, затем, открыв зонтик, кричит: «Кажется, дождь начинается».
Затем все снимает и бежит назад к своей команде.
Следующий игрок делает тоже самое.
Выигрывает команда, которая быстрее закончит эстафету.

Ловля парами

Двое, по выбору или по желанию, становятся водящими; остальные игроки разбегаются по площадке.
Водящие берутся за руки и, бегая по площадке, стараются поймать одного из игроков.
Кого водящие окружат, сомкнув руки, тот считается пойманным; пойманный отходит в сторону и ждет, пока водящие изловят еще одного игрока.
Тогда оба пойманных образуют новую пару водящих и ловят игроков так же, как и первая пара.
Так каждые двое пойманных составляют новую пару водящих.
Игра кончается, когда все играющие будут переловлены.
Пойманному запрещается освобождаться силой – разрывать руки поймавшей его пары. Он может проскользнуть под руками и увернуться, пока двое ловящих не сомкнут руки.

Ветерок

Играющие делятся на две команды, для игры нужно заготовить шесть эстафеток: по три на каждую команду.
Эстафетка представляет собой две небольшие тонкие палки, к концам которых прикреплена узкая бумажная ленточка длиной немного больше метра.
Каждая команда строится двумя шеренгами.
Участники игры, стоящие друг против друга, берутся за руки: получается как бы «коридор».
Команды стоят одна от другой на расстоянии в 3–4 шага.
В первой паре играющих один становится посередине перед шеренгами, другой отходит чуть в сторону.
Вторая пара играющих берет в руки эстафетку.
По сигналу эта пара бежит вдоль своей команды: один с правой стороны коридора, другой – с левой, держа палки на такой высоте, что играющим приходится слегка приседать, чтобы пропустить над собой ленточку эстафетки.
Вслед за парой, несущей эстафетку, бегут один за другим, держась за руки, играющие первой

пары. Чтобы пропустить их, все остальные пары должны быстро выпрямляться и, не разнимая рук, поднимать их вверх «воротцами».
Достигнув конца коридора, пара, несущая эстафетку, становится с краю.
Двое играющих, которые пробежали по коридору, принимают эстафетку и возвращаются с ней обратно, пронося ленточку над шеренгами и заставляя ребят снова опускать руки и приседать.
Добежав до конца коридора, эта пара здесь поворачивается и в обратном направлении вторично бежит вдоль своей команды, а двое играющих из следующей (крайней) пары бегут по коридору вслед за эстафеткой.
Так до конца игры каждая пара сначала бежит по коридору, а потом дважды (в ту и в другую сторону) проносит эстафетку над своей командой.
Выигрывает команда, раньше другой передавшая эстафетку той паре, которая бежала с ней в первую очередь.
Если во время игры ленточка оборвется, то пара, несущая эстафетку, должна взять у ведущего новую и начать бег от конца коридора. На этом команда теряет время.
Команда, порвавшая ленточки на всех трех эстафетках, считается проигравшей, хотя бы она и опередила своих противников.

Перелетный мяч

Участники игры стоят по кругу; в середине его – водящий.
Играющие быстро перебрасывают мяч один другому без всякой определенной последовательности.
Водящий старается коснуться мяча, когда он находится у кого-нибудь в руках или в воздухе.
Игрок, у которого в руках запятнан мяч, сменяет водящего. Если мяч запятнан на лету, то на место водящего идет тот, кто бросил мяч.
Игрок, уронивший мяч, сменяет водящего.
Мяч можно бросать не выше рук, поднятых над головой.

Плитка

Плиткой в этой игре называется обрезок доски в виде квадрата, сторона которого равна 15–16 см. Толщина плитки 2,5–3 см.
Линией старта площадка делится на два поля. Играют две команды; каждая становится на своем поле.
Один из команды, начинающей игру, бросает плитку от старта в поле противников так, чтобы она летела плашмя и упала на землю возможно дальше.
С того места, где плитка ляжет, ее бросает в сторону старта игрок другой команды. Так все игроки обеих команд по очереди бросают плитку, причем каждый становится там, где поднимет ее с земли.
За точным выполнением этого правила следят два наблюдателя, выбранные командами перед началом игры; каждый из них находится на поле, занятом противниками.
Когда плитку бросит последний участник игры, состязание кончается.
Побежденной считается та команда, на поле которой находится плитка после окончания игры.
В том случае, когда играющих немного, они договариваются между собой, что каждый бросает плитку несколько раз. Кинув плитку, игрок всякий раз занимает последнее место в своей команде.

Мяч за круг

Два круга, один внутри другого, – так выстраиваются две команды, которые состязаются между собой в этой игре.
Противники стоят, повернувшись лицом друг к другу.
Во внешнем кругу игроков вдвое больше, чем во внутреннем.
В промежутке, разделяющем круги, – два мяча.
Игроки большей команды, перекатывая мяч по земле, стараются загнать его во внутренний круг.
Меньшая команда препятствует своим противникам, отбивая мяч, и стремится, в свою очередь, выкатить его за пределы внешнего круга.
Перекатывать и отбивать мяч нужно по земле и только руками.

Каждый раз, когда команда пропускает мяч за линию своего круга, ей засчитывается штрафное очко.
Команда, у которой при окончании игры меньше штрафных очков, считается победившей.

Коршун и наседка

Играющие становятся в затылок друг к другу и обхватывают за пояс впереди стоящих.
Первый в цепи изображает наседку, все остальные – цыплят.
Один из играющих – коршун. Он старается схватить цыпленка, стоящего последним в цепи, наседка же всячески мешает этому, преграждает коршуну путь разведенными руками.
Все играющие помогают наседке, перемещаясь по площадке так, чтобы конец цепи находился как можно дальше от коршуна.

Мы – весёлые ребята

Участники делятся на две команды. Одна команда играет роль догоняющих, вторая – убегающих.
Команды играющих выстраиваются в линию на разных концах игрового поля.
По команде обе команды начинают двигаться навстречу друг к другу, говоря: *«Мы веселые ребята, любим бегать и играть, но попробуй нас догнать!»*
Как только кончат произносить слова, команда догоняющих ловит команду убегающих.
Пойманных приводят к ведущему и считают. Команды меняются ролями.
Победители определяются по количеству пойманных.
Догоняющие могут ловить противников до тех пор, пока они не забегут за свою линию.

Невод

Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих.
Двое или трое играющих берутся за руки, образуя невод. Их задача: поймать как можно больше плавающих рыб, т. е. остальных игроков.
Задача рыб – не попасться в невод.
Если рыбка не смогла увильнуть и оказалась в неводе, то она присоединяется к водящим и сама становится частью невода.
Рыбки не имеют права рвать невод, т. е. расцеплять руки у водящих.
Игра продолжается до того момента, пока не определяется игрок, оказавшийся самой проворной рыбкой.

Палочка-выручалочка

Дети выбирают водящего считалочкой:
Я куплю себе дуду
И на улицу пойду!
Громче, дудочка, дуди,
Мы играем, ты води!
Водящий закрывает глаза и встает лицом к стене.
У стены рядом с ним помещают палочку-выручалочку, сделанную из дерева (длиной 50–60 см, диаметром 2–3 см) и ярко окрашенную, чтобы ее хорошо было видно в зеленой траве.
Водящий берет палочку, стучит ею по стене и говорит:
«Палочка, пришла, никого не нашла. Кого первым найдет, тот за палочкой пойдет».
После этих слов он идет искать. Заметив кого-то из играющих, водящий громко называет его по имени и бежит к палочке, стучит по стене, кричит:
«Палочка-выручалочка нашла… (имя игрока)».
Так водящий находит всех детей.
Игра повторяется.
Первый найденный при повторении игры должен водить. Но игрок, которого нашли, может

добежать до палочки-выручалочки раньше водящего со словами:
«Палочка-выручалочка, выручи меня» – и постучать по стене. Затем бросить ее как можно дальше от стены и, пока палочку ищет водящий, спрятаться.
Водящий опять быстро бежит за палочкой и повторяет действия, описанные выше.
Нельзя подсматривать, когда дети прячутся. Водящий должен говорить слова медленно, чтобы все дети успели спрятаться.
Искать детей водящему следует по всей площадке, а не стоять возле палочки-выручалочки.
Дети могут перебежать с одного места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит ее на место.

Защита

В центре маленького круга, очерченного на земле, ставят булаву.
Около круга становится защитник; в руках у него мяч.
Остальные участники игры, взявшись за руки, окружают защитника широким кольцом. Потом они опускают руки; один из играющих получает от защитника мяч.
Стоящие по кругу перебрасывают мяч между собой; улучив удобный момент, каждый игрок может кинуть мяч в булаву, чтобы сбить ее.
Защитник прикрывает собой булаву и отбивает мяч любым способом, не ударяя, однако, по нему ногой.
Тот, кому удастся сбить булаву, меняется ролью с защитником.
Может случиться, что неловким движением булаву повалит сам защитник. Тогда он уступает свое место тому, у кого в руках в этот момент находится мяч.
В кругу ставят иногда несколько булав, а не одну, или делают треногу, связав палки, и вверху на развилку кладут мяч.

За мячом противника

Две равные команды играющих, колоннами по одному, становятся за черту.
Головные игроки получают от ведущего мячи; по сигналу каждый из них бросает мяч вперед возможно дальше и сейчас же бежит за мячом противника. Кто скорее принесет мяч обратно на черту, тот выигрывает в пользу своей команды 1 очко.
Пробежав, первый игрок передает мяч второму из своей команды и становится в хвосте колонны.
Так, по сигналу ведущего игроки, пара за парой, бросают мячи и бегут за ними.
Побеждает та команда, которая наберет больше очков.

Эстафета с мячами

Играют две команды; в каждой из них четное число игроков, которые рассчитываются на первые и вторые номера.
На земле отмечают две линии старта; расстояние между ними 8-10 шагов. Каждая команда выстраивается в две колонны: первые номера за одной линией старта, вторые – за другой.
Ведущий дает мячи первым номерам, которые стоят на старте. Каждый из них по сигналу бросает мяч своему второму номеру, а сам сейчас же бежит назад и занимает последнее место в своей колонне.
Не заходя за стартовую линию, второй номер, стоящий впереди, ловит мяч и немедленно кидает его первым номерам.
Бросив мяч, игрок становится в хвост своей колонны.
Так первые и вторые номера перекидываются мячами, причем на старт поочередно выходят все игроки.
Побеждает команда, в которой первый номер, начинавший игру, снова окажется у линии старта.

Свободное место

Выбрав водящего, участники игры становятся по кругу спиной к центру.
Водящий бежит, огибая круг с внешней стороны, на секунду останавливается перед любым игроком, хлопает в ладоши и еще быстрее продолжает бег в прежнем направлении.
Тот, кого вызвал водящий, сейчас же бежит за кругом, но в противоположную сторону.
У обоих одна задача: занять свободное место.
Оставшийся без места водит.

Попрыгунчики

Потребуется несколько картонных подставок для яиц (лучше квадратные, которые на 3 десятка) и несколько мячиков от настольного тенниса.
Подставки кладутся на пол и на расстоянии 1,5–2 метра от них чертится линия броска.
Участники разбиваются на команды и бросают мячики, стараясь попасть в пронумерованные ячейки, причем, мячик должен один раз удариться о пол, прежде чем попадет в цель.
Побеждает та команда, которая наберет больше очков.

Пятка-нос

Для игры необходимо 12–20 человек.
Образуется два круга: внешний и внутренний с одинаковым количеством игроков.
Один человек из внутреннего круга и один из внешнего образуют пару (каждый должен запомнить своего партнера).
По команде ведущего внешний круг начинает бежать по часовой стрелке, а внутренний против.
Ведущий будет подавать команды, которые должна выполнить каждая пара, причем очень быстро.
Пара, которая окажется последней – выходит из игры.
Например, если ведущий выкрикивает: «Спина к спине!», значит, пары должны соединиться именно этими частями тела.
Пара, которая последней сделает это, выходит из игры.
Побеждает пара, которая дойдет до конца.
Команды ведущего могут быть следующие:
ладонь к ладони
ухо к плечу
колено к ладони
пятка к пятке
колено к плечу
локоть к пятке
спина к спине
пятка к носу и т. д.

Светофор

На площадке чертят две линии на расстоянии 5–6 метров друг от друга.
Играющие стоят за одной линией.
Водящий стоит между линиями примерно посередине спиной к играющим.
Водящий называет какой-то цвет. Если у играющих этот цвет присутствует в одежде, они беспрепятственно проходят мимо ведущего за другую линию.
Если такого цвета в одежде нет, то водящий может осалить перебегающего пространство между линиями игрока.
Осаленный становится водящим.

Слон

В этой игре участвуют две команды мальчиков в среднем по 6–8 человек.
Одна из команд должна выстроиться в колонну. Каждый играющий нагибается, прижимает голову к поясу, впередистоящего и при этом держится за него руками. Эта команда – слон.

Вторая команда должна взобраться на слона. Это делается так. Первый играющий встает со стороны слоновьего хвоста, разбегается и, оттолкнувшись о спину последнего игрока – слона, делает как можно больший прыжок на слоновью спину. Он должен прыгнуть так, чтобы не упасть со слона и даже не коснуться ногами земли.
Затем прыжки совершают все остальные игроки из команды наездников.
Если кто-то из них не удержался и свалился со слона, то игра прекращается, и команды меняются местами.
Если же все прыгнули удачно и никто не упал, то слон должен пройти с наездниками 8-10 метров.
Если это слону удалось, то игра также прекращается, и команды меняются местами.
Игра требует не только ловкости, но и мужества, ведь прыжки порой причиняют боль игрокам, как той, так и другой команде.

Третий лишний

Все становятся в круг по парам, в затылок друг другу.
Двое водящих: один убегает, второй – догоняет.
Убегающий может встать третьим сзади к одной из пар, тогда стоящий впереди должен убегать.
Задача догоняющего осалить убегающего игрока, тогда они меняются ролями.

Комический волейбол

На лагерной площадке попробуйте сыграть в волейбол, натянув вместо сетки полотнище, сшитое из одеял или простынь.
Игра приобретет необычный характер: создадутся неожиданные затруднения, возникнет много положений, вызывающих смех и у тех, кто участвует, и у зрителей, которые соберутся посмотреть на необыкновенную игру.

Тихоходы

Это своеобразное состязание ребят-велосипедистов. Каждый, кто желает в нем участвовать, получает от судьи маленький флажок из материи или бумаги и прикрепляет его к рулю своего велосипеда.
По цвету или по рисунку все флажки разные.
Точно такие же флажки, но большего размера поставлены на земле вдоль черты на расстоянии в 8-10 шагов один от другого. Эта черта является финишем.
В 500 шагах от него отмечена линия старта. Здесь шеренгой выстраиваются участники состязания. Держа велосипед правой рукой, каждый становится против флажка своего цвета, так что перед началом состязания играющие разделены промежутками в 8-10 шагов.
Когда судья даст сигнал, ребята садятся на велосипеды и едут по прямому направлению к финишу.

Побеждает тот, кто достигнет цели позднее всех и сойдет с велосипеда у флажка своего цвета. Пересекать путь друг другу не разрешается. Если участник состязания нарушит это правило или по дороге к финишу не сумеет сохранить равновесие и коснется ногой земли, то он выходит из игры.

Раз, два, три, четыре, пять!

Играют на площадке для волейбола или баскетбола. Если же таких площадок нет, игровое поле, размером 40х25 шагов, ограничивают линиями.
Выбрав судью, играющие делятся на две команды по 5–7 человек и надевают нарукавные повязки, отличающие одну команду от другой.
Жребием определяется, какой команде начинать игру.
Затем игроки становятся на поле в произвольном порядке, во время игры они могут свободно перебегать с места на место в пределах поля.
Одному из команды, начинающей игру, судья бросает мяч.
Схватив его, игрок громко кричит «Раз!» и сейчас же перекидывает мяч любому из своей команды.

Тот, кому брошен мяч, должен поймать его и, сказав «Два!», немедленно кинуть одному из игроков своей команды.
Так игроки одной команды стараются довести счет до пяти.
Если они перекинут мяч друг другу пять раз подряд, судья засчитывает им 1 очко.
Но другая команда стремится к той же цели и пытается как можно скорее перехватить мяч у противника.
Побеждает команда, которая раньше наберет 5 очков.
В игре необходимо соблюдать четыре правила:
1. Если противники перехватят мяч, то, вернув его, другая команда должна вести счет передач сначала: один, два и т. д.
2. Нельзя бегать с мячом в руках и задерживать его; мяч надо бросать сейчас же с того места, где он пойман. Разрешается, однако, бежать и вести мяч, отбивая его от земли.
3. В том случае, когда мяч вылетит за пределы поля, ответственность ложится на команду, к которой принадлежит игрок, коснувшийся мяча в последнюю очередь. Кто-либо из другой команды берет и бросает мяч, став там, где он перелетел границу поля. Никто из участников игры в этот момент не имеет права подходить к бросающему мяч ближе, чем на 3 шага.
4. Не разрешается бить по мячу ногой, толкать и хватать противника. Но можно, не касаясь противника, выбивать мяч у него из рук.
Каждый играющий, нарушая одно из правил, наносит ущерб интересам своей команды: судья отбирает у нее мяч и передает его другой команде.

Французские салки

Французские салки – разновидность пятнашек.
Участвуют: «охотник» – водящий, «собаки» – помощники водящего, «утки» – убегающие.
«Охотник» стоит в небольшом кругу с мячом. Его задача – сбить летающих вокруг «уток».
Мяч ему приносит «собака», которая гуляет по большой окружности.
Сбитые «утки» становятся «собаками».

Оркестр

Это очень забавная игра, в нее интересно играть, когда много народу.
Каждый из участников выбирает для себя музыкальный инструмент, на котором он впоследствии будет играть.
Лучше всего, если выберут разные инструменты.
Выбирается ведущий – дирижер. Он становится лицом к оркестру, и по сигналу оркестр начинает играть!
Дирижер делает движения, будто он играет на своем инструменте (например, изображает барабанный бой, надувает щеки, будто играет на флейте и т. д.).
Остальные участники оркестра делают такие движения, будто играют каждый на своем инструменте, но при этом не сводят глаз с дирижера.
Вдруг дирижер переходит на другой инструмент – начинает изображать игру на музыкальном инструменте, выбранном другим участником.
Игрок, на чьем инструменте начал играть дирижер, тут же должен прекратить все движения и зажать уши руками.
Все остальные участники игры теперь переключаются на тот инструмент, который выбрал дирижер.
Через некоторое время дирижер возвращается к своему первоначальному инструменту, и гости тоже возвращаются к своим.
Итак, дирижер играет то на своем, то на чужом музыкальном инструменте, а игроки стараются уловить его движения и не ошибиться.

Попади в шляпу

Раздайте гостям пять игральных карт, орешков в скорлупе, соломинок для питья воды и т. д. и попросите их попасть этими предметами в шляпу, стоя на определенном расстоянии от мишени.

Метатели шляпы

В этой игре может участвовать любое количество участников – 6-30, но шляпа выдается для каждого участника.
Каждый участник надевает на голову шляпу. Участники становятся в ряд и по команде ведущего стараются как можно дальше кинуть свою шляпу без помощи рук.
Первым выбывает тот, у кого шляпа улетела на самое маленькое расстояние.
Так повторяется до тех пор, пока не останется два игрока.
Победителем объявляется тот участник, чья шляпа улетит дальше других.

Метатели дисков

Эту игру можно проводить как в помещении, так и на улице.
Количество участников – 3-30.
Бумажные диски (по одному на каждого игрока) вырезаются из кальки или салфетки. Диаметр круга – 15–20 см.
Каждый игрок получает бумажный диск. Все участники становятся на одну линию и по команде ведущего кидают свой диск.
Поскольку диски летят непредсказуемо, для того, чтобы определить, где, чей диск находится после броска, необходимо, чтобы каждый игрок пометил свой диск.
Выигрывает тот, чей диск улетит дальше.

Растопи лёд

Все делятся на две команды, каждая получает по одному кубику льда (желательно, чтобы кубики были одного размера).
Задача состоит в том, чтобы скорее растопить лед.
Кубик должен постоянно переходить от одного игрока к другому. Участники могут греть его в руках, тереть и т. д.
Побеждает команда, быстрее растопившая лед.

Конфетка

В игре принимают участие четное количество ребят.
Для игры необходима одна конфета или шоколадный батончик.
Все игроки делятся на 2 команды и садятся друг против друга за стол.
Одна команда получает конфету, и участники передают ее друг другу под столом.
Командир противоположной команды (не получившей конфету) считает до десяти, а затем командует: «Руки на стол!»
Игроки команды, передававшей конфету, должны поднять руки вверх и тут же опустить на стол.
Руки сжаты в кулаки. Тот, у кого конфета, старается прикрывать ее ладонью.
Теперь игроки противоположной команды стараются угадать – у кого конфета. Если они отгадали, конфета переходит к ним и командир съедает конфету под аплодисменты.
Если не отгадают, то конфета остается у команды, которая владеет конфетой, и съедает ее командир этой команды.

Хвост в бутылку

В игре принимает участие от 5 до любого количества участников.
Игру проводят в помещении.
На каждого игрока заготавливается стеклянная бутылка, нитка, карандаш.
Конкурсантам привязывается на пояс нитка, конец должен свисать сзади на уровне колен.
На конец нитки прикрепляется карандаш.

Задача участников – без помощи рук опустить карандаш в бутылку, стоящую сзади.
Победителем объявляется тот участник, который раньше справится с заданием.

Яблоки

Количество участников – 4-10.
Для этой игры необходимо заготовить: яблоки, свечи, зажигалки для каждого участника. Можно использовать свечи для торта.
Участники садятся за стол. Каждый игрок получает яблоко, свечку и зажигалку (коробок спичек).
В игре побеждает тот участник, который быстрее съест свое яблоко.
Однако яблоко можно есть, только пока горит свечка этого участника. Поэтому конкурсанты все время стараются задуть свечи своих соперников.

Шар для двоих

Количество участников любое, но чтобы были пары.
Для игры заготавливаются воздушные шары для каждой пары участников.
Конкурс проводится в парах (партнеры в паре должны быть разного пола).
Каждая пара получает воздушный шар. Задача конкурсантов – сжать шар (без помощи рук) так, чтобы он лопнул.
Побеждает та пара, чей воздушный шарик лопнул первым.

Кольцеброс

Участников может быть любое количество.
Играть можно в комнате или на улице.
Заготавливаются бутылки (пустые и с различными напитками), веревочные кольца.
Пустые и полные бутылки ставятся плотно друг к другу.
Задача конкурсантов – с определенного расстояния накинуть веревочное кольцо на горлышко бутылки.
Если кольцо попадает на полную бутылку, участник забирает ее в качестве приза.
Примеры и дополнительный материал. Для игры можно использовать как пластиковые бутылки с минеральной и газированной водой, так и стеклянные бутылки.
Рекомендации. Необходимо ограничить число бросков.

Ку-ну

Семь воинов (например, зеленого цвета) стоят на одном берегу, а семь других (например, синего цвета) – на другом. Кто из них быстрее успеет перейти по камушкам на тот берег?
Пересечения линии – это и есть камушки.
Бросаем жребий, какому отряду воинов ходить первым…
Так, первыми ходят «зеленые». Любой из них, на ваш выбор, прыгает на свободный соседний камушек, но только по диагонали. Теперь точно так же прыгает «синий».
Оставаться всему отряду на месте никак нельзя: так как удерживать долго равновесие, стоя на скользком камне посреди бурного потока, трудно.
Если все пересечения-камушки впереди уже заняты, тогда придется прыгать назад – опять же по диагонали – на свободное место.
В этой игре побеждают самые расчетливые и ловкие.

Поспешишь – людей насмешишь

Эта игра похожа на предыдущую, потому что требует очень большого внимания.
Все играющие располагаются полукругом перед ведущим.

Раз! Раз! – ведущий поднимает вверх левую руку.
Что делают остальные? Ничего – стоят спокойно.
Два! – ведущий кладет левую руку на правое плечо.
Что теперь делают остальные? Поднимают вверх левую руку.
Три! – ведущий держит левую руку на правом плече и поднимает вверх правую руку.
Что делают остальные? Кладут левую руку на правое плечо.
Итак, играющие отстают от ведущего все время на одно движение.
Побеждает тот, кто окажется самым внимательным.

Внимание, пожалуйста!

Сядьте или встаньте вокруг ведущего. Им может стать и гость, и хозяин.
Ведущий одну за другой дает различные команды. Например: «Поднимите правую руку!», «Поднимите левую руку!», «Почешите затылок!», «Закройте глаза!» и так далее.
Ведущий командует – играющие выполняют его приказания.
Но при одном обязательном условии: команда выполняется только в том случае, если к ней добавляется слово «пожалуйста!». Невежливые команды недействительны, и выполнять их не надо.
Выигрывает тот, кто не сделает ни одной ошибки!

Тра-та-та

Количество участников – 2-10. Игра проводится и в помещении и на улице.
Правила: двум игрокам предлагают изобразить коллективную пантомиму. Произносить они могут лишь звуки «тра-та-та».
Игроки думают, что они изображают одну сценку, однако на самом деле каждому из них рассказывается собственная история.
Примеры:
1. Один из лучших примеров этой игры: первому игроку предлагается изобразить мужчину, приглашающего женщину на танец. Второму игроку рассказывается, что его партнер – шофер машины, из-за которой он попал в больницу и теперь не может ходить.
2. Первый игрок – обезьяна, которая убежала из клетки и не хочет возвращаться назад (его партнер – дрессировщик). Второй игрок – вежливый хозяин, приглашающий пройти гостя в дом (его партнер – гость).
3. Первый игрок (сидит на стуле) – потерпевший кораблекрушение и спасшийся на обломке судна (его партнер – волны, которые могут смыть его в океан). Второй игрок – спасатель, пытающийся снять кошку с дерева (стул) (его партнер – кошка).
4. Первый игрок – родитель, который пытается накормить непослушного ребенка кашей (его партнер – ребенок). Второй игрок – посетитель зубного врача, боящийся открыть рот (его партнер – зубной врач).

Занимательные детские игры

Рисование

Рисовать любят все дети, независимо от возраста.
Приготовьте заранее для ваших гостей доску для рисования, бумагу, краски и кисти.
Детям можно дать задание нарисовать один предмет (любимую игрушку, куклу, животное), или пусть рисуют «на вольную тему».
Желательно под рукой иметь тряпку на случай, если кто-то испачкается.

Лепка

Приготовьте пластилин, так чтобы каждому хватило, и дайте гостям задание: вылепить какое-нибудь животное, человека или то, что каждому подскажет его воображение.
В конце вечера каждый сможет унести домой свое произведение и показать родителям.
Можно также заранее подготовить кусочки различных материалов – бересты, коры, материи и т. д. и попросить их что-нибудь изобразить при помощи этого материала и клея.

Трафареты

Трафареты можно использовать для оформления красивой оберточной бумаги, написания приглашений или для украшения комнаты к приходу гостей.
Возьмите коробочку из вощеной бумаги, распрямите ее и положите на дощечку из дерева.
Нарисуйте на бумаге то, что вы задумали, а затем аккуратно вырежьте ножом или ножницами. У вас получился трафарет.
Теперь приложите его к бумаге, которую вы хотите украсить таким образом, окуните кисть в краску и намажьте бумагу, аккуратно двигая кистью от краев трафарета к центру.

Украшение футболок

Купите заранее в подарок недорогие детские футболки и дайте своим гостям задание разукрасить их по своему вкусу.
Для этой цели можно использовать фломастеры, специальную краску или кусочки материи.
Интересно также будет перевести на футболки выбранные каждым ребенком картинки при помощи утюга.
Картинок обязательно должно с запасом хватить на всех, в том числе при условии, что некоторые дети могут выбрать для себя одинаковые картинки.

Цветные воздушные шарики

Раздайте вашим гостям по надутому воздушному шарику, снабдите каждого краской, кистями, клеем, пуговицами, кусочками материи, разноцветными лентами, цветной бумагой и другими материалами.
Пусть дети проявят всю свою фантазию – и каждый унесет домой замечательный подарок – разукрашенный воздушный шарик.

Коридорчики

Для игры нужно иметь лист бумаги в клетку прямоугольной или квадратной формы.
Игроки по очереди проводят горизонтальные или вертикальные линии в одну клетку.
Игрок, которому удалось замкнуть линиями клетку, ставит в ней крестик (или нолик) и получает еще один ход.
Когда все клетки окажутся занятыми, подсчитывают, кто «захватил» больше клеток.

Точки

«Точки» – игра на смекалку для двух или четырех человек. Однако лучше всего играть только вдвоем.
Для этой игры вам понадобится чистая бумага и столько ручек, сколько игроков.
Цель игры в том, чтобы соединить нарисованные линии в квадраты. Тот игрок, который создаст наибольшее число квадратов, выигрывает игру.

Для начала создайте поле на чистом листе бумаги, нарисуйте горизонтальные и вертикальные линии из маленьких точек на одинаковом расстоянии друг от друга.
Очень быстрая игра состояла бы из десяти вдоль и десяти точек поперек.
Вы можете сделать поле как угодно большим или маленьким, в зависимости от уровня игры и числа игроков.
Как только поле создано, каждый игрок по очереди делает ход, рисуя по одной линии сразу, соединяющей две точки.
Точки можно соединять по горизонтали или по вертикали, но иногда – по диагонали.
Как только игрок заканчивает квадрат, он ставит свои инициалы внутри квадрата и получает следующий ход, и так далее, пока ему удается создавать квадрат с помощью одной дополнительной линии.
В этой игре возможны две стратегии:
Во-первых, можно мешать противникам создавать квадраты.
Во-вторых, можно формировать поле так, чтобы иметь возможность создавать большое число квадратов с помощью одной дополнительной линии.

Футбол

Для игры в «футбол» нужен листок в клетку, который будет служить полем.
Играют два человека.
Ворота размером в шесть клеток. Игра начинается в центральной точке поля (листка).
Первый ход разыгрывается жребием.
Ход – ломаная, состоящая из трех отрезков, каждый из которых – диагональ или сторона клетки.
Пересекать линии и касаться их нельзя.
Если игрок не может сделать очередной ход, то противник пробивает штрафной: прямую линию в шесть клеток (по вертикали, горизонтали или диагонали).
Если после штрафного мяч остановился на уже проведенной линии, или игрок не может сделать ход, то пробивается еще один штрафной.
Играют до первого гола.

Зеркало

Проверка наблюдательности.
От каждой команды выходят по одному игроку и становятся лицом друг к другу.
Один показывает несложные движения, другой должен изобразить его зеркальное отображение.
Например, показывающий дотрагивается правой рукой до левого уха – «зеркало» должно дотронуться левой рукой до правого уха и т. д.

Попробуй, нарисуй!

Количество участников – 1–5.
Необходимые предметы: зеркальце, бумага, карандаш.
Правила. Одному из присутствующих предлагается выполнить несложное задание – соединить десять точек на листе бумаге, рассматривая лист только через отражение в зеркале.
Пока рисующий соединяет точки, кто-нибудь незаметно записывает все сказанные им слова.
И после испытания зачитывает записанное с заголовком *«Что (имя рисовавшего) говорил, когда учился рисовать: …»*.

Бумажное кольцо

Задействовано любое количество участников.
Игра предназначена для застолья, комнаты, зала, улицы.
Необходимо заготовить: по фломастеру или цветному карандашу (на каждого участника) и по ленте Мебиуса, длиной окружности более 1 м, на каждую пару.
Для изготовления ленты Мебиуса отрежьте полоску бумаги (при необходимости склейте из

нескольких частей) длиной 1–2 м и шириной 3 см. При склеивании кольца один раз перекрутите концы ленты.
Правила: участники делятся на пары. Каждой паре предлагаются бумажное кольцо и два разноцветных карандаша.
Перед игроками ставится задача – быстрее других покрасить свое кольцо с двух сторон в разные цвета.
Фокус состоит в том, что бумажные кольца – ленты Мебиуса, имеющие лишь одну поверхность, из-за чего участники, начав разрисовку с разных сторон, неожиданно встречаются.
Другой вариант игры, используемый при небольшом количестве участников, – соревноваться игрокам одной пары, кто быстрее закрасит свою сторону бумажного кольца.
Для динамичности игры не нужно требовать полностью закрашивать стороны ленты, а лишь провести линию на каждой стороне.
Для усиления эффекта розыгрыша можно склеить небольшое кольцо (уже не перекручивая) и перед началом конкурса продемонстрировать, что должны сделать участники.

Слепые повороты

Тренировка координации движений.
Эта игра для тех детей, которые уже умеют выполнять команды: «направо», «налево», «кругом».
Две шеренги встают лицом друг к другу.
Игроки должны расступиться на один шаг. Все закрывают глаза. Ведущий отдает команды поворотов, но поворачиваться нужно в прыжке.
Ведущий усложняет команды: «2 раза налево!», «3 раза направо!» и пр.
Когда можно будет открыть глаза, посмотрите, кто в каком положении окажется.

Упражнения на скорость и ловкость

Команды строятся в «колонны» (в затылок).
Первые игроки – на старте. Перед ними линия финиша. Каждый должен дойти до нее и вернуться назад одним из предложенных способов.
Шаги гигантские: шагать нужно как можно шире, не переходя на бег.
Шаги со скрещенными ногами.
Шаги по бумаге: каждой команде выдается по 2 листка бумаги, немного большей, чем две подошвы. Встать обеими ногами на один листок, а другой положить перед собой.
Переступить на листок спереди и взять листок сзади и т. д.
Бег «стенами»: каждая команда делится на пары, игроки становятся спиной друг к другу и бегут, взявшись под локти.
Прыжки на одной ноге.
Если игра проводится в классе, каждый участник, допрыгав до доски, рисует на ней цветок.
«Букеты» команды дарят друг другу.

Кенгуру

Правила: из числа участников выбирается первый участник, который показывает определенное животное пантомимой так, чтобы остальные догадались, что это за животное.
Кто правильно отгадывает, встает на его место.
Кто лучше всех изобразил, т. е. все сразу отгадали, получает приз.

В лес по грибы

Приготовьте два комплекта карточек с цифрами от 1 до 9 и 0, а также 40 жетонов – из плотной бумаги или картона.
Начертите на земле (полу) 28 кругов.
В 20 кругах стоят 2 команды.
Каждый играющий получает карточку с номером.

Напротив команд – два ряда кругов для победителей.
Капитан стоит в центре и читает заранее подготовленный текст. Если в нем встречается число из тех цифр, которые есть у игроков, то они бегут и становятся в круги победителей, высоко поднимая свои номера.
Например, названо 20. Игроки с цифрами 2 и 0 бегут в круги победителей. Команда, которая раньше составит названное число, выигрывает жетон.
Победила команда, набравшая больше жетонов.
Пример текста: На лесной дороге встретились четверо грибников. «Много набрали?» «56 белых да 18 подберезовиков», – отвечают папа с дочкой. «А мы, – хвалятся бабушка с дедушкой, – по 98 боровиков нашли!» «А зато у нас, – выбегает вперед девочка, – еще 75 лисичек».

Заплети плетень

Две команды встают лицом друг к другу и берутся за руки, как бы – «заплетают плетень».
Под музыку или песню они делают несколько шагов навстречу друг другу и столько же – назад.
Затем все отпускают руки, бегают, танцуют под музыку, пока водящий не засвистит в свисток.
Тогда они занимают свои места и снова «заплетают плетень».
Команда, которая сделала это быстрее, получает очко.
Игра повторяется 4 раза.
Победит тот, у кого больше очков.
Для каждого тура игры используется разное музыкальное сопровождение.

Цветок и листок

Игра проводится с достаточно взрослыми детьми на природе – в поле, в парке, в лесу.
Каждому участнику игры ведущий дает листок какого-либо цветущего растения.
За 15 минут надо по листку найти цветок и принести его ведущему.
Сделать это не так просто: все получают листья различных растений.
Каждому, кто, не опаздывая, правильно отыщет цветок, ведущий показывает для проверки растение целиком.
Все, кто верно и вовремя выполнил задание, считаются выигравшими.
В лесу ведущий может изменить задание. Все играющие получают по листку с одного и того же дерева, редко встречающегося там, где проходит игра.
Возможно скорее отыскать такое дерево и принести его веточку ведущему – в этом задача каждого участника игры.
От кого в первую очередь ведущий получит веточку, тот выигрывает.

Пересмешник

Для этой игры надо сделать два свистка, которые отличаются один от другого высотой звука.
Играют в густом лесу, где легко можно прятаться.
По выбору одному из участников игры поручают роль вабильщика – охотника, который подманивает птиц, другой становится водящим. Его называют «пересмешник», как ту птицу, которая, услыхав какой-нибудь звук, искусно ему подражает.
Взяв свисток, водящий уходит в лес и примерно через 5 минут дает сигнал. Остальные участники игры по этому сигналу отправляются на ловлю пересмешника.
Время от времени вабильщик свистит, пересмешник сейчас же ему отзывается. Ориентируясь по звуку, участники игры стараются поймать водящего, который, перебегая с места на место, прячется в лесу.
Тот, кто запятнает водящего, при повторении игры сменяет вабильщика, который становится пересмешником.

Египетский осёл (розыгрыш)

Количество участников – 3-6.
Правила: в качестве жертвы розыгрыша выбирается водящий, не знакомый с этим розыгрышем. Ему сообщаются правила игры, по которым водящий покидает помещение, а остальные участники выбирают египетского осла.
Когда водящий возвращается, он спрашивает: «Кто египетский осел?» и все присутствующие хором кричат: «Я!».
Задача водящего – угадать, кого выбрали ослом.
После того, как со второй-третьей попытки водящий угадает (или присутствующие сделают вид, что водящий угадал, чтобы не затягивать игру), выбранный им игрок становится водящим.
Он выходит за дверь, а остальные участники выбирают между собой нового «египетского осла».
Вся описанная игра проводится лишь для того, чтобы первый водящий поверил в правила игры.
Со вторым водящим участники уже соблюдают настоящие правила розыгрыша.
Розыгрыш состоит в том, что когда во втором туре водящий спрашивает: «Кто египетский осел?», знающие участники молчат, и раздается лишь громкий крик первого водящего: «Я!»

Добудь себе приз

Играют все.
Необходимо приготовить веревку, ножницы, нитки и небольшие разнообразные призы.
Призы: конфеты, ручки, маленькие игрушки, бананы и многое другое.
Веревка привязывается на невысоком уровне. На нее закрепляются на нитках призы. Причем нитки должны быть разного уровня.
Каждый участник по очереди завязывает глаза, берет ножницы и пытается на ощупь отрезать себе приз.
Для сложности можно игрока повернуть вокруг себя несколько раз.

Щипчики

В этой игре необходимо четное количество участников, т. к. все должны разделиться на пары.
Материальное обеспечение: бельевые прищепки (но 5 штук на каждую пару участников).
Правила: вызываются две пары, которые будут соревноваться друг с другом.
В каждой паре одному игроку завязывают глаза, а на другого прикалывают 5 прищепок.
Игрок с завязанными глазами должен найти прищепки на своем партнере.
Победившей считается пара, сделавшая это быстрее всех.
Интересен вариант игры, в котором завязывают глаза и прикалывают прищепки на обоих партнеров.

Познавательные детские игры

Наблюдатели

Во время загородного праздника ребят собирают в таком месте, откуда в одну сторону открывается широкая перспектива и видны разнообразные местные предметы (столбы электрической линии или телеграфа, отдельные дома, группы кустов и деревьев и т. п.).
В течение минуты ребята внимательно рассматривают ландшафт, стараясь запомнить все его детали, а потом поворачиваются к нему спиной.
В прежнем положении остается только ведущий; обращаясь поочередно к участникам игры, он задает им различные вопросы относительно того, что они сейчас наблюдали.
За каждый правильный ответ засчитывается 1 очко.
Кто наберет наибольшее число очков, тот занимает первое место, следующий – второе и т. д.

Игра «Земля, на которой ты живешь»

Реквизит игры: кубик с разноцветными сторонами и вопросы на цветных полосках бумаги.
Ход игры. На столе расположены вопросы в виде лепестков цветов (лепестки лежат цветной стороной вверх, вопросы – на обратной стороне).
Каждый цвет обозначает определенную область знаний.
В середине каждого цветка написано, какую область знаний представляет данный цвет:
синий – охрана природы;
зеленый – ботаника;
лиловый – зоология;
желтый – литература;
оранжевый – история;
красный – экология.
Все вопросы составлены на основе школьных материалов.
По очереди команды бросают кубик, стороны которого имеют такую же окраску в 6 цветов.
Выпавшая сторона определяет область знаний, в которой команда произвольно выбирает вопрос.
Через одну минуту должен прозвучать ответ, который, будучи правильным, оценивается на 1 балл.
Если ответ неверен, то ответить может другая команда, получая за это также один балл.
Если ответ на вопрос не найден ни одной командой, то отвечает ведущий.
Каждое из направлений должно иметь равное количество вопросов. Вопросы можно менять в зависимости от знаний участников

Охрана природы (синий цвет)

1. Какие заповедники вы знаете? Назвать не менее трех.
– Уссурийский, Пустынский заказники, Аскания-Нова, Беловежская пуща и др.
2. Как называется общественная организация, занимающаяся вопросами охраны природы?
– Всероссийское общество охраны природы (ВООП).
3. Какие организации проводят множество различных дел, связанных с охраной природы?
– Партия зеленых, зеленый патруль.
4. Какие животные занесены в Международную Красную книгу?
– выхухоль, черный аист и др.
5. Какое из охраняемых животных сохранилось со времен мамонта? Где еще в мире оно встречается?
– Выхухоль (встречается еще на Пиренейском, полуострове в Испании).
6. Про самую крупную и самую редкую (занесенную в Красную книгу) птицу можно загадать такую загадку:
Хоть в печь, хоть в костер
Только нас положи —
Тебя обогреем мы всюду.
А букву изменишь —
Я в степь улечу
И редкою птицею буду.
– *Дрофа – дрова.*
7. Какие деревья могут быть отнесены к памятникам природы?
– Экзотические, причудливой формы, деревья-долгожители.
8. Способствует ли охране природы охотничьи хозяйства? Если да, то каким образом?
– Да, способствуют. Там ведут подкормку животных, устраивают порхалища и проводят другие биотехнические мероприятия. Производят лицензионный отстрел на территории, своего хозяйства.

9. Какими мерами можно сохранить полноводность малых рек?
– Посадкой леса вдоль рек.
10. В суровую зиму как можно помогать птицам в черте города?
– Мастерить кормушки, черствый хлеб скармливать птицам, вывешивать ниточки с кусочками сала для синичек и многое другое.

Ботаника (зеленый)

1. Какие вечнозеленые растения вы знаете?
– Ель, сосна, пихта, можжевельник, клюква, брусника.
2. Плоды какого кустарника называются «кладовой витаминов»?
– Шиповник.
3. Какой комнатный цветок в средние века считался цветком алхимиков?

– Фуксия.
4. Почему растения, раскрывающиеся ночью, чаще всего белого цвета?
– Чтобы они были лучше видны для насекомых-опылителей.
5. Какое дерево можно назвать деревом полуфабрикатов, т. к. человек использует у него древесину, кору, цветы?
– Липа.
6. Какую ягоду можно собирать два раза в год?
– Клюкву (осенью и весной из-под снега).
7. По каким цветам можно узнать о приближении дождя? (один-два примера).
– Одуванчик, вьюнок – к ненастью закрываются.
8. О каком растении загадка:
У дорожки, у тропы
Он стоит открыто:
Толстый стебель, да шипы —
Вот его защита.
Если тронуть молодца,
Будет драться до конца.
– *Чертополох.*
9. Какая особенность кувшинки послужила причиной для легенды о колдовских чарах цветка?
– Кувшинка на ночь закрывается и погружается в воду, утром всплывает и раскрывается.
10. У какого растения плод похож на якорь?
– Водяной орех (чилим).

Зоология (лиловый)

1. Какой жук самый крупный? Чем он интересен?
– Лук-олень, обитает в дубравах, занесен в Красную книгу.
2. Каких животных можно спутать со змеями?
– Безногих ящериц: веретеница и желтопузик.
3. Какой жук носит название месяца, сколько времени он развивается от яйца до взрослого жука?
– Майский жук (три-четыре года).
4. Какие бабочки носят названия, связанные с воинским званием на флоте, со жгучим растением, лопухом?
– Адмирал, крапивница, репейница.
5. Крот и еж относятся к отряду насекомоядных, но первый бодрствует круглый год, а второй зимой спит. Почему?
– Крот обитает в почве, где может найти пищу круглый год.
Еж – животное наземное, он не может найти пишу зимой, и поэтому впадает в спячку.
6. Какие рыбы носят название городов?
– Судак и Елец.
7. За что большая выпь получила второе название «водяной бык»?
– Ее крик напоминает рев рассерженного быка, а живет она на болоте, рядом с водой. Отсюда и название – водяной бык.
8. Как объяснить пословицу «На то и щука в реке, чтобы карась не дремал»? Какую роль играет щука в водоемах?
– Щука – хищник, питается мелкой рыбой, в том числе и карасями. Выполняет роль санитара и регулятора численности речных рыб.
9. Какая рыба носит название цветка, чем она интересна?
– Вьюн, может обходиться некоторое время без воды, т. к. обитает в загрязненных водоемах.
10.
Я глубока и многоводна,
И ты, как все, гордишься мной,
Но, если букву мне прибавить,
Я птицей сделаюсь лесной. Какой?
– *Волга – иволга.*

Литература (желтый)

1. О ком была написана книга А. Дюма «Учитель фехтования»?
– О декабристе И. Анненкове.
2. Из какого произведения взят отрывок… «Адриану показалось, что по комнатам его ходят люди. «Что за дьявольщина!» – подумал он и спешил войти… тут ноги его подкосились. «Комната полна была мертвецами».
– «Гробовщик» А. С. Пушкина, написан в селе Большое Болдино.

3. Какие известные музеи Дома-усадьбы вы знаете?
– Ясная Поляна, Большое Болдино, Михайловское.
4. Кому принадлежат слова песни «Молитва Франсуа Вийона»:
Пока Земля еще вертится,
Пока еще ярок свет,
Господи, дай же ты каждому
Чего у него нет.
– *Булат Окуджава.*
5. Кто написал повесть «Дым в лесу»?
– А. Гайдар.
6. Какой французский писатель побывал в России и написал произведение о декабристах?
– А. Дюма.
7. Кто автор поэтического сборника «Нерв»?
– В. Высоцкий.
8. Нижегородский писатель, некоторое время живший за границей, написал ряд рассказов и сказок о той стране, где он жил, объединив их в единый сборник. Кто этот писатель и как называется сборник?
– А.М. Горький, «Сказки об Италии».
9. У кого из великих писателей есть произведение с одинаковым названием?
– Л. Н. Толстой и А. М. Горький – «Детство».
10. Кто автор следующего отрывка: «На краю дороги стоял дуб. Вероятно, в 10 раз старше берез, составлявших лес, он был в 10 раз толще и в 2 раза выше каждой березы. Это был огромный, в 2 обхвата дуб, с обломанными давно, видно, сучками и с обломанной корой, заросший старыми болячками»?
– Л. Толстой, «Война и мир».

История (оранжевый)

1. Назовите имя первого летчика, совершившего перелет в Америку через Северный полюс.
– Валерий Чкалов.
2. Назовите города, которые славятся русскими народными промыслами.
– Семенов – хохлома, Гусь-Хрустальный – хрусталь, Павло-Пасадские платки, Городецкая роспись, Дымковская игрушка, Каслинское чугунное литье, Оренбургские пуховые платки, кружева, Тульские самовары и пряники.
3. Где был сделан первый паровоз в России?
– братья Черепановы, музей Нижнего Тагила.
4. С каким озером связана легенда о невидимом граде Китеже, где оно находится?
– С озером Светлояр в Воскресенском районе Нижегородской области.
5. Кто автор картины «Воззвание Козьмы Минина к нижегородцам»?
– В. Е. Маковский.
6. Кто был первым императором России?
– Петр I.
7. Назвать несколько исторических романов.
– А. Н. Толстой «Петр I», А. К. Толстой «Князь Серебряный», В. Пикуль «Баязет» и «Моондзун», Ю. Герман «Россия молодая», Г. Данилевский «Княжна Тараканова», Генрих Манн «Юность Генриха IV», Д. Мережковский «Александр I», Г. Сенкевич «Огнем и мечом» и «Потоп», В. Скотт «Айвенго», Р. Стивенсон «Черная стрела», Л. Фейхтвангер «Гойя, или тяжкий путь познания» и «Мудрость дурака, или смерть и преображение Жан-Жака Руссо» и др.
8. Кто открыл Америку?
– Колумб.
9. Назовите великих русских полководцев.
– Александр Невский, Суворов, Кутузов, Георгий Жуков и другие.
10. Назовите первого российского космонавта.
– Юрий Гагарин.

Экология (красный)

1. Что способствует образованию оврагов?
– Неправильная обработка почвы и сведение лесов.
2. За сколько лет истлеет бумага, брошенная на землю?
– За два года.
3. Можно ли собирать лекарственные растения в городах?
– Нельзя, т. к. многие из них имеют способность накапливать вредные для человека вещества, например, тяжелые металлы.

4. Какие виды очистки воды вы знаете?
– Механическая, химическая, биологическая.
5. Какое насекомое, родина которого Америка, попало к нам через европейские страны и стало бичем одной важной полевой культуры? Назвать насекомое и культуру.
– Колорадский жук, картофель.
6. Почему культурные растения при равных условиях погибают быстрее, чем сорняки?
– Сорняки более приспособлены, у них хорошая защитная реакция, культурные растения более изнежены уходом.
7. Почему сосны в городах растут плохо и часто погибают, а ели растут хорошо?
– Ели более устойчивы к загрязнению воздуха.
8. Почему нельзя посыпать тротуары солью?
– Происходит засоление почвы, что может вызвать гибель многих растений.
9. Назовите положительные и отрицательные стороны акклиматизации.
– Обогащение флоры и фауны новыми видами – положительный момент; новые виды могут не только вытеснять старые, но и становиться вредителями /енотовидная собака уничтожает в новых условиях гнезда боровой дичи/ – отрицательный момент.

После окончания игры подводятся итоги, путем подсчета баллов, полученных командами.

Знакомые строки

На середину комнаты выдвигается доску на которой можно писать, которая раньше называлась классная доска.
На доске, в самом верху, написано:
Б____ М_____ Н____ К_____
Ниже двумя кнопками приколот большой лист бумаги, закрывающий всю плоскость доски.
Ведущий обращается к ребятам:
«Вы видите на доске строчку стихотворения, которое многие из вас знают наизусть. В этой строчке четыре слова; я написал только их первые буквы, а остальные заменил черточками. Прочтите, что здесь написано».
Правильно:
1. «Буря мглою небо кроет…»
«Под этим листом бумаги таким же способом написаны еще шесть строк из знакомых вам стихотворений и басен». (Снимает бумагу с доски.) Вот они.
Кто сумеет прочитать эти строки?»
Когда все шесть строчек отгаданы, ведущий просит каждого, кто прочитал начало стихотворения; продекламировать его полностью.
2. «Мороз и солнце; день чудесный!» («Зимнее утро» – Пушкин.)
3. «Белеет парус одинокий…» («Парус» – Лермонтов.)
4. «Как, милый петушок, поешь ты громко, важно!» («Кукушка и Петух» – Крылов.)
5. «Тучки небесные, вечные странники…» («Тучи» – Лермонтов.)
6. «Мартышка в старости слаба глазами стала…» («Мартышка и очки» – Крылов.)
7. «Сквозь волнистые туманы…» («Зимняя дорога» – Пушкин.)

Скажите и запомните

На расстоянии шага от стены ведущий ставит передвижную классную доску.
Двое играющих становятся к стене по обе стороны доски.
Тот, кто начинает игру, говорит название какой-либо птицы.
Второй участник игры повторяет то, что сказал первый, и добавляет название другой птицы – дикой или домашней.
Первый играющий должен повторить уже два названия и прибавить третье.
Так постепенно перечень птиц увеличивается, и повторять его на память раз от разу становится труднее.
Ведущий записывает на доске каждое название, как только оно сказано, и следит по списку, правильно ли играющие повторяют перечень птиц.
Если при повторении пропущено одно или несколько названий, если перепутан их порядок или добавлено название такой птицы, которая уже есть в списке, – в любом из этих случаев ведущий прекращает игру.

Кто ошибется, тот считается проигравшим.
В состязании поочередно участвуют несколько пар.
Побежденные выходят из игры, а победители подвое соревнуются в следующем туре. Чтобы добиться первенства, надо все туры состязания пройти без ошибки.
При повторении игры ведущий изменяет задание для каждой пары: один раз играющие должны называть рыб, другой раз – животных, третий – деревья и т. п.

Часть и целое

Играющие становятся по кругу. В середине круга – ведущий. В руках у него мяч.
Ведущий бросает мяч любому участнику игры и называет при этом деталь какого-либо предмета. Тот, кому брошен мяч, должен поймать его и сейчас же назвать предмет, к которому относится деталь, упомянутая ведущим.
Например: крыло – самолет или птица; труба – паровоз, дом, пароход, фабрика; лепесток – цветок; пряжка – пояс; обруч – бочка и т. п.
Если участник игры ошибется и назовет предмет, не соответствующий детали, или, поймав мяч, замешкается с ответом, то он поднимает руку. Опустить ее играющий может лишь после того, как ответит правильно, когда через некоторое время ведущий бросит ему мяч вторично.
Выигравшими считаются те, кому ни разу не пришлось поднимать руку.
Условия этой игры могут быть другими.
Ведущий, бросая мяч, говорит начальную часть какого-нибудь слова (имени существительного). Участник игры ловит мяч и немедленно заканчивает слово.
Например: ра-дость, ко-лос, лан-дыш, лас-точка.

Внимательные соседи

Участники игры становятся по кругу и рассчитываются на первые и вторые номера. Так составляются две команды, которые состязаются между собой.
В середине круга – ведущий. Он кидает мяч любому игроку и одновременно задает ему какой-либо короткий вопрос («Ты любишь играть?» «Внимательный у тебя сосед?» «Когда ты пойдешь в кино?» и т. п.). Ответить на вопрос должен не этот игрок, а его сосед справа.
Тот, кому брошен мяч, ловит его и сейчас же возвращает ведущему, называя свой номер: первый или второй.
Сосед справа должен ответить на вопрос раньше, чем ведущий поймает мяч, при этом нельзя произносить слова «да» и «нет».
Участник игры, который ловит мяч от ведущего, может по невнимательности сам ответить на вопрос. Тогда ведущий штрафует 1 очком команду, к которой принадлежит игрок, допустивший ошибку.
Другая команда штрафуется, когда отвечающий скажет одно из запрещенных слов или в том случае, если ведущий не получит ответа раньше, чем поймает мяч.
Побеждает команда, которая к концу игры оштрафована меньшим количеством очков.

Загадочный предмет

Выбрав водящего и попросив его уйти из комнаты, участники игры садятся по кругу; по уговору они задумывают какой-нибудь один предмет.
Водящий возвращается в комнату и подходит по очереди к участникам игры. Каждый называет какое-либо качество задуманного предмета.
Один, например, говорит: «круглый». «Овальный», – утверждает другой. «Зеленый», – слышит водящий от третьего. «Белый»… «Полосатый»… «Сладкий»… «Сочный». – «Арбуз», – догадывается водящий по этим как будто разноречивым признакам.
Кто в последнюю очередь назовет качество задуманного предмета, тот сменяет водящего. Играющие загадывают другой предмет, и игра продолжается.
Может случиться, что участники игры назовут десять различных качеств задуманного предмета, а он все-таки не будет отгадан. Тогда водящий уходит из комнаты и, возвратившись, отгадывает другой предмет, задуманный играющими.

Игра «Четыре стихии»

Игра направлена на активизацию знаний о природе у детей и привлечении их внимания к экологическим проблемам, связанным с четырьмя стихиями, встречающимися в природе.
В игре принимают участие четыре команды, которые носят название стихий: земля, вода, воздух, огонь.
Каждая команда в произвольной форме должна представить свою стихию, подчеркнув ее положительные, а иногда и отрицательные стороны, особенности.
В ходе игры участники отвечают на вопросы, связанные с их стихией, знакомят всех с домашним заданием.
Домашнее задание: Необходимо нарисовать эмблему своей стихии и на территории лагеря заметить одну из экологических проблем своей стихии, рассказать о ней в произвольной, но занимательной форме.
Задание 1. Вспомнить географические названия, связанные с названиями стихий, каждая команда отвечает за свою стихию. Если в наличии имеется географическая карта, то предлагается указать на ней, где находится этот географический объект.
Примерные ожидаемые ответы: Огненная Земля, Кисловодск, Минеральные Воды, можно также упомянуть города Калуга, Елец, Судак – это названия рыб, которые обитают в воде; города – Орел, Гусь-Хрустальный – птицы, связанные с воздушной стихией.
Задание 2. Каждая команда получает карточку, на которой написаны вопросы, связанные с названиями животных, растений, а также их отдельных органов, в которых бы упоминалось название стихии или каким-то образом связано с ней. Можно придумать свои вопросы.

ВОДА
1. Название жука, живущего в воде. /Жук плавунец, Водолюб/.
2. Назвать растение с красивыми, разной окраски /синий, лиловый, розовый, белый/ цветами, причудливой формы. /Водосбор/.

ОГОНЬ
1. Простонародное название одного из видов клопов, появляющихся ранней весной. /Красноклоп обыкновенный, или «пожарник», он же «солдатик»/.
2. Простонародное название одного из видов бальзаминов, растущих на наших подоконниках /Огонек, он же Ванька мокрый/.

ВОЗДУХ
1. Название частей растения, которые, развиваясь, как придаточные, улучшают водообмен, помогают при дыхании, несут также опорную функцию. /Воздушные корни/.
2. Часть внутренних органов птицы, участвующих в дыхании. /Воздушные мешки/.

ЗЕМЛЯ
1. Назвать ягоду, созревающую одной из первых. /Земляника/.
2. Маленький зверек из отряда насекомоядных. /Землеройка/.

Задание 3. Каждая команда знакомит присутствующих с домашним заданием и передает жюри эмблему своей стихии.
Задание 4. За 1–2 минуты необходимо вспомнить экологическую проблему, связанную со своей – стихией в глобальном масштабе и предложить пути ее решения: меры борьбы с нежелательными последствиями тех или иных нарушений экологического равновесия.
Задание 5. Даются отрывки из литературных произведений с описанием, относящимся к той или иной стихии. Необходимо назвать произведение и автора. Отрывки могут быть взяты из других произведений.

ВОДА
«Дней десять или двенадцать река все поднималась и поднималась и, наконец, вышла из берегов. В низинах остров залило водой на три-четыре фута и иллинойский берег тоже. По эту сторону река стала шире на много миль, а миссурийская сторона как была, так и осталась в полмили шириной… Днем мы ездили по всему острову на челноке. В глубине леса было прохладно и тенисто, даже когда солнце жарило вовсю. На каждом поваленном дереве сидели кролики, змеи и прочая живность; а после того, как вода простояла день-другой, они от голода сделались такими смирными, что если бы мы захотели, то могли бы завести себе сколько угодно ручных зверей». (М. Твен «Приключения Гекльбери Финна»).

ОГОНЬ
«Сквозь иней на стеклах было видно, как горит крыша мастерской, а за открытой дверью ее вихрится кудрявый огонь. В тихой ночи красные цветы его цвели бездымно; лишь очень высоко над ними колебалось темноватое облако, не мешая видеть серебряный поток Млечного пути. Багрово светился снег, и стены построек дрожали, качались, как будто стремясь в жаркий угол двора, где весело играл огонь, заливая красным широкие щели в стене мастерской, высовываясь из них, раскаленными кривыми гвоздями. По темным доскам сухой крыши, быстро опутывая ее, извивались золотые, красные ленты: среди них крикливо торчала и курилась дымом гончарная труба. Тихий треск, шелковый шелест бился в стекла окна; огонь все разрастался; мастерская, изукрашенная им, становилась похожа на иконостас в церкви и непобедимо выманивала ближе к себе». (А.М. Горький «Детство»).

ВОЗДУХ
«Ветер между тем час от часу становился сильнее. Облачко обратилось в белую тучу, которая тяжело поднималась, росла и постепенно облегала небо. Пошел мелкий снег – и вдруг повалил хлопьями. Ветер завыл, сделалась метель. В одно мгновенье темное небо смешалось с снежным морем… Все было мрак и вихорь. Ветер выл с такой свирепой выразительностью, что казался одушевленным…» (А. С. Пушкин, «Капитанская дочка»).

ЗЕМЛЯ
«Настоящим имею честь довести до сведения Главного гидрографического управления нижеследующее: 1915 года марта месяца 16 дня в широте, обсервированной 79°08’30”? и в долготе от Гринвича 89°55’00” с борта дрейфующего судна «Св. Мария» при хорошей видимости и ясном небе была замечена на восток от судна неизвестная обширная земля с высокими горами и ледниками…» (В. Каверин, «Два капитана»).

После окончания игры подводятся итоги, и награждается команда-победительница.

День воды

Игры, представленные в этом разделе, можно использовать для тематического Дня рождения («Подводный мир», «Рыболов», «Человек-амфибия» и т. п.).
Каждая команда может выпустить газету, посвященную воде: «Кап-кап-капелька», – в виде большой капли.
Тематика газеты различна: моря и океаны; реки, озера и пруды; питьевая вода; дожди и ливни; ледники и т. д.
Содержание газеты включает в себя обязательно оду воде (морю, реке, дождю и т. д.); какие-то особенности данного состояния воды; должна быть отражена роль этой формы воды в природе.
Вывешенные в виде капель (в половину ватманского листа) газеты могут образовать собой интересную витрину о роли воды в природе. Выпуск газеты проводится как конкурс на лучшее изложение, оформление и содержание материала о воде и оценивается в баллах.
Если погода хорошая и есть место для купания, то часть праздника проводится на открытом воздухе у воды. Здесь можно организовать и встречу с Нептуном, и веселые старты на воде; шутливые заплывы, переправа на лодке без весел, метание камешков («блинчики») по поверхности воды и др.
Праздник можно организовать в виде конкурсов, викторин и представлений. Конкурсы чередуются с номерами, которые ваши гости могут подготовить дома.

Конкурс I.
Викторина: предполагает ответы «да» или «нет». У каждого гостя или команды имеются эти две таблички, которые ребята должны поднять через 15 секунд после вопроса. За каждый правильный ответ присуждается 1 балл. Вопросы конкурса:
1. Из воды, которая имеется на планете Земля, всего 3% пресной воды, из них освоен лишь 1%. (Да)
2. Самая большая река в мире – Миссури. (Нет)
3. Древнее название Волги – «Ра». (Да)
4. Капаны и котики – морские животные. (Да)
5. Самая хищная акула – китовая. (Нет)
6. Самая плодовитая из рыб – Луна-рыба. (Да)
7. Омары – это крабы, только значительно меньше. (Нет)

8. Балтийское море часто называют Янтарным. (Да)
9. Тритон – это пресмыкающееся, живущее в воде. (Нет)
10. «Сельдяной король» – это рыба. (Да)
11. Баклан – птица, которую используют для ловли рыбы. (Да)

Конкурс II.
За 5 минут сочинить монолог-жалобу водяного (в произвольной форме). Через 5 минут от каждой команды выходят представители и по очереди зачитывают монолог.

Конкурс III.
Чтение отрывков из различных художественных произведений, где есть описание, связанное с какой-либо формой воды. Это могут быть отрывки из произведений: «Дым в лесу» (А. Гайдар), «Малыш и Карлсон» (А. Линдгрен), «Мойдодыр» (К. Чуковский), «Медный всадник» (А. Пушкин), «Таинственный остров» (Жюль Верн) и др. Назвать автора и произведение.

Конкурс IV.
Вспомнив о различных состояниях воды, нужно за определенное время (3–5 минут) вырезать из бумаги 10 снежинок. При подведении итогов необходимо определить наиболее сложные и красивые узоры.

Конкурс V.
Этот конкурс идет в два этапа.
Сначала отгадывается шифрограмма, где зашифрованы пословицы о воде.
Затем команды по очереди вспоминают пословицы, поговорки, крылатые выражения, где упоминается вода, в любом ее состоянии: За морем телушка – полушка, да рубль перевоз; Нельзя войти в одну реку дважды; Лить воду на чужую мельницу, Зимой и снега не выпросишь и др.
В шифрограмме нужно сначала отгадать слова, где каждая буква соответствует цифре.
Подставив полученные буквы в зашифрованную фразу, прочтешь пословицу о воде:
1. приспособление для вышивания – 1, 2, 3, 4, 5, 6 (пяльцы);
2. двух– или трехколесная машина для езды – 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 (велосипед);
3. место, где можно спастись и отдохнуть – 16, 17, 18, 19, 20 (приют);
4. протяжный крик некоторых животных – 21, 22, 23 (вой);
5. твердая корка на снегу – 24, 25, 26, 27 (наст);
6. отравляющее вещество – 28, 29 (яд);
7. конечности человека – 30, 31, 32, 33 (ноги);
8. система, список условных обозначений – 34, 35, 36 (код).
Шифрограмма: 24, 8, 1, 9, 19, 23, 7, 34, 10, 3, 31, 15, 14, 5, 13, 17, 12, 32, 35, 29, 18, 20, 11, 2, 21, 22, 36, 6, 30, 25, 16, 33, 27, 4, 26, 28.
Ответ: Не плюй в колодец – пригодится воды напиться!

Ловушка

Играющие становятся в три круга, расположенные один в другом. Расстояние между кругами не более 1 шага.
Держась за руки, все идут с песней по кругу: крайних два круга – в одну сторону, а средний круг, хлопая в ладоши, идет в другую сторону.
По сигналу ведущего игру все три круга останавливаются.
Стоящие в крайних кругах поворачиваются друг к другу лицом и быстро соединяют руки так, чтобы между ними оказался кто-либо из среднего круга.
Стоящие в среднем кругу быстро приседают, опустив руки, и стараются таким образом ускользнуть из ловушки.
Те, кому это не удастся, считаются пойманными и переходят из среднего в два крайних круга.
Игра повторяется несколько раз.
Выигрывают те ребята, которые не попадут в ловушку.

Хорошо ли ты знаешь песню?

Предложите ребятам сесть по кругу ихором спеть хорошо знакомую песню, которую вы назовете. Пение будет более стройным при музыкальном сопровождении.

Когда пение закончится, вы быстро подходите к одному из ребят и говорите какое-либо слово из пропетой песни. Тот, к кому вы обратитесь, должен сейчас же сказать следующее слово текста. Такое задание выполняют один за другим все участники игры. Только обращаетесь вы к ним не по очереди: то 2 человека пропустите, то 5, так что никто не знает, в какой момент придется ему отвечать. Каждому играющему вы говорите новое слово из песни.
Кто ответит неправильно или недостаточно быстро, тот встает.
Ребята, которые к концу игры будут сидеть на своих местах, считаются победителями.
Чтобы провести эту игру со своими товарищами, вы сами должны знать слова песни, как говорится, без запинки.

Солисты

Того, кто ведет эту игру, называют «аккомпаниатор», а играющих – «солисты».
Аккомпаниатор объявляет, какую мелодию и на каком инструменте будет исполнять каждый солист.

В этой игре солисту не обязательно уменье играть на каком-нибудь музыкальном инструменте, да и сам инструмент ему не нужен.
От солиста требуется, чтобы он умел движениями изобразить, будто бы играет на том или другом музыкальном инструменте.
А вот аккомпаниатор должен быть музыкантом. Посадив перед собой солистов, он начинает исполнять на пианино или на другом музыкальном инструменте одну из мелодий, выбранных для игры.
Сейчас же вступает и тот солист, который под этот мотив должен подражать игре на инструменте.
Внезапно аккомпаниатор переходит на другую мелодию, и первый солист немедленно прекращает игру. Вместо него вступает тот, кто должен исполнять только что зазвучавшую мелодию.
Солист может легко ошибиться: он или не сразу перестанет играть, или вступит тогда, когда аккомпаниатор заиграет мелодию, исполнение которой поручено другому солисту.
За каждую ошибку приходится отдавать аккомпаниатору фант.

Выкуп фантов

Фанты применяются во многих играх. Чтобы вернуть свою вещь, отданную в качестве фанта, участник игры должен ответить на вопрос или выполнить задание, предложенное ведущим.
1. Сколько получится, если разделить полсотни на половину? (Полсотни – это 50; половина – это ?; 50: ? = 100.)
2. Сколько будет 2 + 2 x 2? (6)
3. Сколько граней у граненого карандаша? (Не шесть граней, как отвечают обычно, а восемь: две из них ограничивают карандаш с концов.)
4. Сосчитать вслух от одного до тридцати. Вместо чисел, в которых есть цифра 3, говорить «не скажу». Этими словами заменять также все числа, делящиеся на три без остатка.
Считать, значит, надо так: один, два, не скажу, четыре, пять, не скажу, и т. д.
5. По памяти нарисовать на листке бумаги или на доске раму мужского велосипеда. Хотя каждый видел его много раз, редко кто выполнит это задание без ошибки.
6. Написать число 10 четырьмя тройками (3 x 3 + 3/3)
7. Какой знак надо поставить между числами 4 и 5, чтобы результат получился больше четырех, но меньше пяти? (Запятую. Получится 4,5.)
8. Десять раз подряд сказать быстро одну из скороговорок:
Панкрат да Кондрат принесли домкрат.
У пеньков опять пять опят.
Шла Саша по шоссе и сосала сушку.
Мылась Мила мылом.
Полкан попал в капкан.
Бобр добр до бобрят.
9. Отгадать загадку: «Брат за братом весь век бежит, никогда не догонит». (Заднее и переднее колеса телеги, автомобиля и т. п.)
10. Самому себе сделать строгий выговор, так чтобы слышали все присутствующие.
11. Ведущий кладет на стол бечевку длиной примерно в метр и просит того, кто выкупает фант, взять один конец бечевки правой рукой, а другой конец – левой. Задача заключается в том, чтобы, держа так бечевку, завязать на ней узел.

12. Каждое из трех слов – «конус», «выбор», «потеха» – превратить путем перестановки букв в другое имя существительное. (Конус – сукно, выбор – обрыв, потеха – пехота.)
13. Взять в обе руки по кусочку мела. Одновременно начертить на доске правой рукой квадрат, а левой – треугольник.
14. Написать число 88 и разделить его пополам, чтобы результат был равен нулю.
15. Отгадать загадку. «В темнице сидят девицы, вяжут узор – ни ниток, ни узлов». (Пчелы в улье.)
16. Ответить на вопрос: «Какие часы показывают вернее время только два раза в сутки?» (Которые стоят.)
17. Ответить на вопрос: «Что было «завтра», а будет «вчера»?» (Сегодняшний день.)

Отвечай без запинки

Участники игры становятся по кругу и вытягивают руки вперед, ладонями вверх. В середине круга ходит водящий. Он старается запятнать кого-либо из игроков, хлопнув его по руке.
Это не так легко сделать: каждый участник игры может отдернуть или опустить руки в тот момент, когда водящий пытается его запятнать.
Хлопнув по руке кого-нибудь из игроков, водящий, не отходя от него, сейчас же говорит одно из трех слов: «зверь», «рыба», «птица» – и считает до трех.
Прежде чем закончится счет, играющий должен назвать зверя, рыбу или птицу, смотря по тому, какое слово сказал водящий.
Кто не сумеет этого сделать или повторит название, сказанное кем-нибудь раньше, тот сменяет водящего.
Игра станет еще интереснее, если ее участники договорятся о том, какую букву нельзя произносить, называя зверя, рыбу или птицу.
Запрещена, допустим, буква «С». Значит, нельзя говорить ни одного названия, в котором она встречается. Второпях скажешь, например, «слон», «треска» или «сокол» – и придется уступить свое место водящему.

Плетень и зайцы

На середине комнаты стоит стол, на котором лежит несколько конфет или яблок.
Участники игры окружают его широким кольцом и рассчитываются на первый, второй, третий…
Все первые номера выходят на 3 шага вперед: получаются два круга.
Из числа вторых номеров ведущий выбирает пару. Эти двое ребят называются в игре зайцами. Они отступают назад на 2 шага. После этого в каждом кругу играющие берутся за руки. Две замкнутые цепочки ребят – это двойной «плетень».
Под музыку один круг идет вправо, другой – влево.
Зайцы пока выжидают. По условному знаку ведущего музыка на несколько секунд прекращается. Во время этой короткой паузы зайцы стараются проскочить за плетни к столу.
Каждый заяц выискивает лазейку в любом месте. Играющие быстро опускают руки и приседают, чтобы как-нибудь не пропустить зайцев.
Прорываться через плетень силой зайцы не имеют права.
Заиграет снова музыка, круги опять начнут двигаться, тогда зайцам придется ждать следующей паузы, чтобы возобновить свои попытки пробраться к столу.
Если зайцу удастся проскочить за плетни, то он получает от ведущего приз и занимает любое место в меньшем кругу, а тот, кто окажется справа от него, становится зайцем.
Может случиться, что заяц сумеет пробраться только за один плетень и в этот момент начнет играть музыка. Тогда заяц остается между двумя двигающимися кругами. Во время следующей паузы ему придется проскочить только за один плетень, чтобы оказаться у стола.
Игру «Плетень и зайцы» часто проводят на празднике новогодней елки. Так как в этом случае играющих обычно бывает очень много, число зайцев увеличивают до четырех. Стол, конечно, не ставят, а снимают призы с елки.

Прерванная песня

Предложите вашим товарищам спеть хором знакомую песню. На себя возьмите роль дирижера. Предупредите певцов, что они должны мгновенно умолкнуть, если вы, взмахнув рукой, быстро

сожмете пальцы в кулак.
Редко бывает так, что по этому сигналу песня сразу обрывается: обычно кто-нибудь из ребят еще продолжает петь, когда все остальные уже замолчали. С таких «певцов» берите фант.

Игра в шарады

Участники игры сидят или стоят перед ведущим. Одну за другой он показывает ребятам несколько табличек; на каждой крупно написано отдельное слово, а после него или перед ним поставлена короткая черта.
Прочитав слово на табличке, играющие должны по возможности скорее подобрать такое имя существительное в единственном или во множественном числе, чтобы из обоих слов составилось третье.
Черта показывает место недостающего слова.
Как только задача решена, ведущий поворачивает табличку; на ее другой стороне участники игры видят ответ: полное слово.
За правильное решение задачи каждый раз выдается жетон; его получает тот, кто раньше других подыщет и скажет слово, У кого к концу игры больше жетонов, тот считается победителем.
Вот 30 слов, которые группами по 10–15 слов можно использовать в этой игре: вол—, приз—, верх—, —град, –вал, –кот, рак—, —кость, банк—, стол—, сад—, пол—, —точка, мышь—, яр—, —тина, –ум, –опыт, –рис, лес—, мак—, оса—, пост—, —тень, док—, кит—, —ус, свет—, зал—.
Вол-окно (осы). Приз-рак. Верх-ушки. Вино-град. Сено-вал. Бой-кот. Бой–кость. Банк-рот. Стол-яр. Сад-овод. Пол-оса. Вес-точка. Мышь-як. Яр-марка. Рога-тина. Плен-ум. След-опыт. Кипа-рис. Лес-опилки. Мак-ушки. Оса-док. Пост-ель. Перс-тень. Док-лад. Кит-ель. Град–ус. Свет-елка. Зал-ежи.

На одну букву
Перед началом игры надо поставить стулья рядами так, чтобы посередине образовался проход. Играющие делятся на две равные группы. Одна из них занимает места справа от прохода, другая – слева.
Против крайних мест первого ряда ведущий ставит два стула и от каждой группы вызывает команду из 10 человек.
Команды становятся двумя колоннами позади стульев. Ведущий называет заранее выбранную им букву и указывает, какая команда начинает игру. Один из этой команды садится на стул.
Ведущий становится у другого стула, громко говорит вызов: «писатель» – и сейчас же идет к противоположному стулу. Раньше, чем ведущий коснется его, сидящий здесь игрок должен назвать фамилию писателя, начинающуюся с выбранной буквы. Если ответ правильный и дан вовремя, играющий получает два жетона.
В том случае, когда игрок замешкается с ответом, ведущий, коснувшись стула, громко считает до трех. Теперь сидящий на стуле уже не имеет права отвечать, но он может быть выручен любым из своих товарищей, которые не входят в состав команды и сидят на местах. Если фамилия писателя будет названа прежде, чем ведущий сосчитает до трех, игрок, сидящий на стуле, получает один жетон.
После ответа игрок уступает место следующему из своей команды, а сам становится позади колонны.
Услышав ответ и вручив жетоны, ведущий сейчас же поворачивается, громко говорит новый вызов: «опера» – и идет к противоположному стулу, на котором уже сидит первый по очереди игрок другой команды.
Так ведущий игру переходит все время от стула к стулу и всякий раз, раньше, чем идти обратно, говорит: «фильм», «литературное произведение», «композитор», «художник», «фамилия литературного героя», «город», «река» и т. п.
За каждый правильный и своевременный ответ ведущий выдает жетоны.
Когда все играющие обеих команд поочередно испытают свои силы в быстрых и точных ответах на разнообразные вызовы ведущего, игра кончается.
По числу жетонов определяется, какая команда победила в состязании.

Сходство и противоположность

Ведущий выбирает себе помощника, делит ребят на две равные группы, потом объясняет игру.
«По списку, который составлен мною, я сейчас прочитаю вам несколько слов. После каждого слова буду выдерживать паузу, считая про себя до пяти.

За время паузы вы должны подобрать и сказать мне два слова: одно, схожее по смыслу с тем словом, которое я прочитаю, другое – противоположное ему. Например, услышав от меня слово «тьма», вы можете сказать: «мрак» и «свет».
Кто правильно подберет и сразу скажет оба слова, выигрывает в пользу своей группы одно очко. Засчитывать очки будет мой помощник. Первое место в состязании займет та группа, которая наберет больше очков.
Запомните еще одно условие: нельзя к прочитанным мной словам прибавлять отрицание «не» или приставку «без». Скажем, «здоровый – нездоровый; сильный – бессильный». Хотя эти слова попарно имеют противоположный смысл, такие ответы засчитываться не будут».
Вот примерный список слов, которые можно использовать в игре: «Родина (отчизна, чужбина). Свободный (вольный, порабощенный). Друг (приятель, враг). Правда (истина, ложь). Твердый (крепкий, мягкий). Молодость (юность, старость). Длинный (долгий, короткий). Спешить (торопиться, медлить). Внимание (сосредоточенность, рассеянность). Работа (дело, забава). Буря (ураган, затишье). Опрятный (аккуратный, неряшливый). Бранить (ругать, хвалить). Влажный (сырой, сухой). Тащиться (плестись, бежать). Сердитый (злой, добрый). Прохлада (свежесть, тепло). Гладкий (ровный, шероховатый). Прилежный (старательный, небрежный). Холм (пригорок, котловина). Грусть (печаль, радость).

Кто больше знает?

Участники игры делятся на две равные группы. В течение 3 минут играющие одной группы называют города, реки, моря, озера, острова, полуострова.
Все названия должны начинаться с той буквы, которую скажет ведущий.
Играющие другой группы молчат и внимательно слушают, а когда время первой группы окончится, они в течение минуты добавляют те названия, которые не были сказаны противниками.
За каждое дополнительное название ведущий засчитывает второй группе по 1 очку. Всякий раз, когда кто-нибудь скажет уже упомянутое название, со счета второй группы 1 очко сбрасывается.
Проходит минута, ведущий говорит другую букву, группы меняются ролями, и игра повторяется сначала.
Побеждает в состязании та группа, которая наберет больше очков.
Ведущий эту игру должен громко повторять каждое сказанное название.

Последний выигрывает

Выбрав то или иное литературное произведение, хорошо известное ребятам, ведущий предлагает называть персонажей этого произведения.
После того как персонаж назван, ведущий каждый раз считает медленно до трех; раньше, чем он скажет «три», кто-нибудь из играющих должен назвать другой персонаж из этого же произведения.
Выигрывает тот, кто назовет персонаж последним.

Какая буква?

«На этом листке я заранее написал букву, – говорит ведущий, обращаясь к ребятам. – Какую – это секрет. Попробуйте угадать.
Как это сделать? Очень просто. Вы будете говорить мне слова, состоящие не меньше чем из пяти букв. Как только будет сказано слово, я отвечу, есть в нем написанная буква или нет.
Едва ли вы отгадаете букву раньше, чем скажете мне десять-пятнадцать различных слов и услышите мои ответы.
Не говорите все сразу; кто хочет сказать, пусть поднимет руку. Я сам его спрошу.
Если кто-нибудь из вас предложит мне слово из трех или четырех букв, то я ничего не отвечу».
Обычно предлагается отгадать одну за другой две-три буквы, не очень часто встречающиеся в словах (е, и, ц, ш, щ, ю, ы, ь, э).
Вслед за играющими необходимо громко повторять каждое слово, для того чтобы его слышали все.

Загадочное слово

«Я загадал слово, – говорит ведущий. – Оно имеет несколько различных значений. Таких слов в русском языке довольно много. Например, слово «коса» обозначает заплетенные волосы, сельскохозяйственное орудие и узкую отмель на реке или на море.
Слово, которое я вам сейчас предлагаю отгадать, – женского рода и во всех случаях обозначает предмет неодушевленный.
Условимся так – каждый из вас может задать мне три вопроса: «Какие у этого предмета признаки?», «Где вы его видели?» и «Что с ним делали?»
Мои ответы на все вопросы будут правдивыми, но имейте в виду, что в некоторых случаях, отвечая, я буду думать про один предмет, обозначаемый загаданным словом, а в других случаях – про другой.
Слушайте внимательно, что я буду отвечать: это необходимо, чтобы отгадать слово. Кто же первый задаст мне вопрос?»
Предположим, на вопрос: «Где вы ее видели?» – участники игры получили такие ответы: «На стене», «В музее», «В бою», «На турнире»;
на вопрос: «Какие у нее признаки?» – «Она с рукояткой», «Она круглая или острая», «Бывает с вензелем»;
на вопрос: «Что с ней делали?» – «Ее точили», «Ее чистили», «Ее запирали».
По таким ответам нелегко догадаться, о каком слове идет речь. Наконец кто-нибудь дает правильный ответ: «Шашка» (для игры и оружие).
После того как слово отгадано, надо показать играющим листок бумаги, на котором оно заранее написано.
В этой игре можно использовать, например, такие слова: лук, журавль, ключ, линейка, лавка, кошка, петрушка.

Прогулка по зоопарку

Участники игры садятся вокруг стола и по очереди называют различных животных.
Какой буквой окончилось одно название, с такой же буквы должно начинаться другое.
Например: «Волк – кабан – носорог – газель – лисица – антилопа…»
Назвав животное, играющий громко и быстро считает до пяти. Если за это время его сосед справа не назовет другое животное, первый говорит: «Мы отправились дальше».
Опоздавший пропускает очередь и кладет на стол какую-нибудь вещь – фант. Штрафуется и тот, кто скажет название не с той буквы, которая нужна, или назовет животное, уже упомянутое раньше.

Чтобы выкупить фант, надо по окончании игры выполнить то, что предложит судья, которого выбирают все, кто участвует в «Прогулке по зоопарку».

Из одного слова

Вот слово «дом». Какая игра, казалось бы, может быть с таким коротеньким словом? Попробуем изменить в нем первую букву, чтобы получились другие слова: «ком», «лом», «ром», «сом», «том».
В слове «дом» вместо «о» напишем букву «ы» – прибавится еще одно слово: «дым». Будем теперь изменять третью букву: «дог», «дож», «док», «дол».
Видите, изменяя то одну букву, то другую, мы получили из слова «дом» десять других слов.
Запишите слова: «кора», «кочка», «ласка». Каждое из них превратите в другие слова, изменяя буквы.
Решите эту задачу на состязание. Победителем выйдет тот, кто напишет наибольшее число слов.
Если захотите повторить игру, сами выберите начальные слова, из которых можно было бы получить много других слов путем изменения букв.

Две цепочки

«Цепочкой» в этой игре называется ряд слов, которые связаны между собой так: каждое следующее слово начинается двумя последними буквами предыдущего, например: начало – логово – воронка – канал – альбатрос – остаток и т. д. Ни одно слово в цепочке не должно повторяться.
Участники игры делятся на две равные группы.
Сев за стол, ведущий просит одну группу занять места справа от него, другую – слева. Затем он передает своим соседям по листку бумаги.
На обоих листках написано одно и то же слово – скажем, «парта». Это первое звено цепочки, которую должна составить каждая группа скрытно от своих противников.
Играющие передают листок друг другу и все по очереди пишут на нем по одному слову (имени существительному).
Цепочка постепенно удлиняется и наконец доходит до играющего, который занимает последнее место в ряду своих товарищей по группе. Отсюда листок направляется обратно к ведущему, и каждый участник игры снова приписывает слово к цепочке, которую составляет его группа.
Если в обеих цепочках слова подобраны правильно, выигрывает та группа, от которой раньше ведущий получит листок.
В том случае, когда найдется хотя бы одна ошибка в цепочке, группа, ее составлявшая, проигрывает, даже если она и возвратит ведущему листок раньше своих противников.
Каждый играющий, приписывая к цепочке слово, должен подбирать его с таким расчетом, чтобы следующее звено находилось довольно легко. Только при этом условии группа может добиться успеха в состязании с противниками.
Задача участников игры станет более сложной, если ведущий предложит составлять цепочку, связывая слова не двумя, а тремя буквами.
Например: игра – граната – атака – академик – микстура – уран – рана – ананас – наследство и т. д.
В игре могут участвовать три и даже четыре группы. В этом случае им придется сесть за два стола, поставив их рядом.

Рассказ на заданные слова

Под диктовку ведущего участники игры записывают 10–12 слов.
Задача играющих заключается в том, чтобы в течение 10 минут написать небольшой рассказ на любую тему.
В рассказ надо включить все заданные слова, сохранив при этом их грамматическую форму и порядок.
Можно писать рассказ и в одиночку и коллективно.
Законченные рассказы сдают судьям, которые решают, какие рассказы следует признать удачными.

Занимательные задачи

Какие реки?

На клетчатой бумаге начертите прямоугольник шириной в пять квадратиков, а высотой – в пятнадцать.
Занимая каждый квадратик одной буквой, напишите в горизонтальных рядах названия пятнадцати крупных рек, которые отмечены на карте нашей Родины.
Ответ: 1. Волга. 2. Днепр. 3. Иртыш. 4. Тобол. 5. Алдан. 6. Онега. 7. Чулым. 8. Шилка. 9. Десна. 10. Вятка. 11. Неман. 12. Витим. 13. Свирь. 14. Белая. 15. Араке.

Два города

Между двумя крупными волжскими городами курсирует пароход.
Вниз по течению он идет со скоростью 15 км в час и находится в пути на 11 часов меньше, чем в обратном рейсе, так как скорость парохода против течения равна 12 км в час.
Назовите города, между которыми курсирует пароход, определив, на каком расстоянии друг от друга они находятся.
Ответ: Двигаясь, вниз по течению, пароход делает 1 км за 4 минуты (60:15), а в обратном рейсе за 5 минут (60:12), теряя, таким образом, на каждом километре 1 минуту.
На всем расстоянии от одного города до другого потеря времени составляет 11 часов, или 660 минут. Значит, города разделены расстоянием в 660 км.
Определив расстояние, нетрудно назвать города, между которыми курсирует пароход: это Нижний Новгород и Ульяновск.

Сколько пятниц?

Вообразите, что между Чукотским полуостровом и Аляской регулярно курсирует пароход. Он отходит от российского берега поздно вечером каждую пятницу и на следующий день рано утром прибывает на Аляску.
В обратный путь пароход отправляется через сутки.
Сколько пятниц насчитает капитан этого парохода в таком месяце, второе число которого приходится в субботу?
Ответ:
Известно, что «международная линия перемены чисел» проходит через Берингов пролив.
Очевидно, пароход пересекает эту линию каждую пятницу в направлении с запада на восток.
Если второе число месяца приходится в субботу, то, значит, в первый рейс пароход отправляется в пятницу первого числа.
На Аляску пароход прибывает на следующий день, который будет тоже первым числом, то есть пятницей.
За месяц пароход совершит пять рейсов, и его капитан в каждом рейсе отметит две пятницы, а в течение месяца – десять.

Игра в шашки

Три мальчика играли в шашки. Всего было сыграно три партии, и все мальчики сыграли одинаковое количество партий.
По сколько партий сыграл каждый мальчик?
Ответ:
По две партии.

Разговор по телефону

В проектном бюро одного ни заводов Екатеринбурга работает инженер.
Каждый день, кроме воскресенья, он уходит из дома на завод к 9 часам утра.
Отец инженера, врач, работает в одной из московских больниц; он занят там с 11 часов утра.
Между Москвой и Екатеринбургом есть телефонная связь.
Наиболее удобное время для частных переговоров по телефону из Москвы с Екатеринбургом с 8 до 10 часов утра или с 7 до 10 часов вечера.
У инженера в квартире есть телефон. Врач изредка разговаривает по телефону с сыном, когда тот бывает дома. Могут ли такие разговоры происходить в утренние часы по рабочим дням?
Ответ:
Телефонные разговоры отца с сыном в рабочие дни могут происходить лишь в вечерние часы.
Разница во времени между Москвой и Екатеринбургом равна 2 часам. Инженер уходит из дому на завод к 9 часам утра, то есть раньше 7 часов по московскому времени; телефонные же разговоры Москвы с Екатеринбургом по утрам начинаются только с 8 часов.

Будильник

Будильник испорчен: отстает на 4 минуты в час.
3, 5 часа назад он был поставлен правильно.
На верных часах ровно 12.
Через сколько минут будильник покажет тоже 12 часов?
Ответ:
За 3,5 часа будильник отстал на 14 минут (4 минуты х 3,5). Задача, очевидно, заключается в том, чтобы определить, сколько времени пройдет по верным часам, пока по будильнику пройдет 14 минут.
Это нетрудно сделать, зная, что 56 минут по будильнику соответствует 60 минутам по верным часам.
Вы решите задачу, составив пропорцию:

$$\frac{56}{60}=\frac{14}{x};\quad x=\frac{60\times14}{56}=15\ (\text{минут}).$$

Поезд и ветер

На прямом участке пути идет поезд. Вдоль пути равномерно дует ветер со скоростью 8 м в секунду.

Определите направление ветра и скорость поезда.
Ответ:
Дым паровоза поднимается отвесно. Значит, ветер дует в том же направлении, в каком идет поезд
Скорость ветра и поезда одинаковы: 8 м в секунду, или 28,8 км в час.

Скажите сразу

Мальчик начертил циркулем окружность и потом разделил ее на несколько равных частей с помощью того же циркуля, не изменяя расстояния между его ножками.
Когда мальчик соединил прямыми линиями каждые две соседние точки, которые он поставил на окружности при делении ее на части, то получился многоугольник.
Скажите сразу, сколько у него сторон?
Ответ:
Начертив окружность, мальчик при делении ее на части не изменил расстояния между ножками циркуля.
Значит, когда точки были соединены прямыми линиями, получился вписанный многоугольник, каждая сторона которого была равна радиусу окружности.
Из школьного курса геометрии известно, что в таком многоугольнике должно быть шесть сторон.

Вперемежку

Положите на стол лист бумаги, а на него десять шашек – пять белых и пять черных в один ряд. На бумаге напишите числа ниже шашек и таким образом пронумеруйте места, которые они занимают в ряду.
Попробуйте переместить шашки так, чтобы они расположились вперемежку: черная – белая, черная – белая…
Перемещение надо сделать в пять ходов, каждый раз передвигая по две шашки, которые лежат рядом.
Ответ:
Первый ход: шашки со 2-го и 3-го места передвинуть правее 10-го места.
Второй ход: с 8-го и 9-го – на 2-е и 3-е.
Третий ход: с 5-го и 6-го – на 8-е и 9-е.
Четвертый ход: шашку, занимающую 10-е место, и ту, которая рядом с ней справа, передвинуть на 5-е и 6-е места.
Пятый ход: шашки с 1-го и 2-го места поставить на места, освободившиеся после четвертого хода.

Как ни кинь – всё двадцать

Начертите квадрат со стороной, равной 8 см, и разделите его на 16 одинаковых клеток.
Из картона нарежьте 16 квадратных фишек размером немного поменьше, чем клетка в квадрате.
Напишите на фишках числа: 2, 4, 6, 8, каждое по четыре раза.
В клетках квадрата расположите фишки так, чтобы написанные на них числа давали в сумме 20 по всем горизонтальным и вертикальным рядам квадрата, а также по его диагоналям.
Ответ:

2	8	8	2
4	6	6	4
5	4	4	6
8	2	2	8

Одинаковые и разные

Начертите квадрат, сторона которого равна 9 см, и разделите его на девять одинаковых клеток.
Из картона нарежьте такое же количество квадратиков размером 2х2 см. На квадратиках напишите все нечетные числа от 1 до 17 включительно.
Расположите в клетках квадратики по одному с таким расчетом, чтобы сумма чисел в любом горизонтальном и вертикальном ряду, а также по обеим диагоналям квадрата была равна 27.
На том же квадрате и с теми же числами решите другую задачу. Разложите квадратики так, чтобы во всех рядах и по диагоналям суммы чисел были различные.
Ответ:
А.

15	1	11
5	9	13
7	17	3

Б.

7	13	3
11	17	15
9	5	1

По алфавиту

Условия этой задачи очень простые: надо подобрать и написать 33 слова (имена существительные) по пяти букв.
Средние – третьи – буквы всех слов должны составить полный русский алфавит. Названия рек, городов и другие собственные имена писать нельзя.
Предложите своим товарищам состязаться с вами: кто первый решит задачу?
Вы можете повторить состязание, подбирая слова из семи букв с таким расчетом, чтобы средние – четвертые – буквы опять составили алфавит.
Только на этот раз вам не удастся, пожалуй, найти такое слово, в котором четвертое место занимала бы буква «э».
Ответ:
Примерные решения
Старт, кабан, ответ, вагон, выдра, блеск, греза, ложка, вызов, свист, чайка, покой, белка, лямка, конец, столб, копна, горец, маска, метла, слуга, муфта, пихта, нация, качка, кошка, пищик, изъян, крыса, альфа, поэма, слюда, пряжа.
Справка, колбаса, ежевика, бригада, бредень, черешня, печенка, кружево, признак, абрикос, ошейник, практик, котлета, примета, горнист, молодец, приплод, старина, свисток, портрет, стружка, конфета, крахмал, концерт, причина, поршень, площадь, подъезд, пасынок, тальник, конюшня, порядок.

Забавные превращения слов

Если лишить хищника одной буквы, он становится домашним животным.
Вместо грызуна появляется породистая лошадь, стоит только изменить порядок букв.
Прибавьте морскому животному одну букву – оно превратится в насекомое.
Отнимите у насекомого одну букву – появится рыба.
От перемены одной буквы зверек превращается в змею, домашнее животное – в птицу, рыба – в дикое животное, а домашняя птица – в пушного зверя.
Скажите, с какими словами происходят такие превращения.
Ответ:
Волк – вол.
Крыса – рысак.
Омар – комар.
Клещ – лещ.
Ёж – уж; осел – орел; линь – лань; курица – куница.

Какая поговорка?

Напишите одно под другим 15 слов. Они имеют следующие значения:
1. Искусственный водоем (4).
2. Большое музыкально-вокальное произведение, исполняете в театре (5).
3. Оптический прибор, при помощи которого два плоских изображения воспринимаются как одно рельефное (10).
4. Электромагнитный прибор в двигателях внутреннего сгорания, служащий для образования искры, зажигающей горючую смесь (7).
5. Ансамбль музыкальных инструментов (7).
6. Промысловая рыба, водящаяся в северных морях (6).
7. Прямая линия, соединяющая центр с любой точкой окружности (6).
8. Осадочная горная порода (9).
9. Примитивное сельскохозяйственное орудие (6).
10. Залив при впадении реки в море (5).
11. Экипаж, приводимый в движение собственным механическим двигателем (10).
12. Горбатый бык, разводимый в Азии и Африке (4).
13. Мера веса (9).
14. Переходный возраст между детством и юностью (10).
15. Наибольшее, предельное количество (8).
Числа в скобках показывают, из скольких букв состоят слова, которые вам надо написать.
Если вы правильно подберете слова, то из первых и последних букв составится русская народная пословица, которая могла бы служить заголовком для этой задачи.
Ответ:
Пруд**а**
Опер**а**
Стереоско**п**
Магнет**о**
Оркест**р**
Треск**а**
Радиу**с**
Известня**к**
Грабл**и**
Лима**н**
Автомобил**ь**
Зеб**у**
Килограм**м**
Отрочеств**о**
Максиму**м**
Если прочитать сначала первые буквы этих слов, а потом последние, то сложится поговорка:
«Посмотри глазком да пораскинь умом».

Кочаны капусты

Дачница принесла на базар кочаны капусты и продала их трем покупательницам.
Первая взяла половину всех кочанов и еще полкочана.
Вторая купила половину оставшихся кочанов и еще полкочана.
Третья покупательница взяла последний кочан.
Сколько кочанов капусты вынесла на базар дачница?
Ответ:
Когда вторая покупательница взяла половину оставшихся кочанов и еще полкочана, у дачницы остался только один кочан.
Значит, полтора кочана составляют половину того количества, которое осталось после первой продажи.
Ясно, что полностью это количество равно трем. Если к этому числу прибавить полкочана, то получится половина всех кочанов, которые были у дачницы.
Нетрудно решить, что она принесла на базар семь кочанов капусты.

От слова к слову

Поток, полок, порок, порог, порох, шорох, ворох, ворот, ворон.
Посмотрите: в этом ряду из девяти имен существительных каждое следующее слово отличается от предыдущего только одной буквой.
Начиная со слова «плуг», попробуйте при таком условии составить ряд из пятнадцати имен существительных (в единственном числе).
Можно решать эту задачу в одиночку или состязаясь с товарищами. Победит тот, кто первый закончит ряд. Помните: ни одно слова в ряду не должно повторяться; названия рек, городов и другие собственные имена писать нельзя.
Вот еще несколько слов, которыми можно начинать ряд: галка, кушак, буран, ферма, борщ, крот, жесть. С переменой начального слова – его вы сумеете выбрать и сами – задача каждый раз становится по-новому интересной.
Решить задачу будет значительно труднее, если подобрать не одно слово, а два: начальное и конечное – да условиться, что от первого к последнему надо перейти через определенное число промежуточных слов.
Например, «река» может превратиться в «море» так: река, рука, мука, лука, лужа, ложа, лоза, поза, пора, гора, горе, море.
Чтобы решить задачу, пришлось, как видите, написать десять промежуточных слов.
«Рожь – мука», «тесто – булка», «мрак – свет», «ночь – день» – вот четыре пары слов для такой задачи с превращениями.
При первой паре можно использовать только четыре промежуточных слова, при второй – одиннадцать, при третьей – пятнадцать, а при последней – еще на одно слово больше.
Можно выбрать такое начальное слово, которое поочередно превращается в несколько других.
Скажем, от слова «коза» можно перейти к словам: «волк», «лиса», «барс» и «лань».
Попытайтесь решить эту задачу с такими четырьмя превращениями, стараясь использовать в каждой паре наименьшее число промежуточных слов.
Если вы сами захотите подобрать начальное и конечное слово, проверьте, удастся ли перейти от первого к последнему. Только убедившись, что это возможно, предлагайте своим гостям решить задачу.

Может ли это быть?

Одного человека спросили:
– Сколько вам лет?
– Порядочно, – ответил он. – Я старше некоторых моих родственников в шестьсот раз. Может ли это быть?
Ответ:
Бывает очень часто. Если деду 50 лет, а его внуку 1 месяц, то дед старше внука ровно в 600 раз.

Два числа

Назовите два числа, у которых количество цифр равно количеству букв, составляющих название каждого из этих чисел.
Ответ:
Сто = 100; миллион = 1 000 000.

Сколько страниц?

При издании книги потребовалось 2775 цифр, для того чтобы пронумеровать ее страницы. Сколько страниц в книге?
Ответ:
Из первых девяти страниц каждая нумеруется одной цифрой.
Нумерация следующих 90 страниц требует 180 цифр, по две цифры на каждую страницу.
Чтобы пронумеровать дальше 900 страниц, надо 2700 цифр.
Значит, если бы книга содержала 999 страниц, то для ее нумерации потребовалось бы 2889 цифр (9 + 180 + 2700).
На самом деле употребили 2775 цифр.
Отсюда можно сделать вывод, что в книге больше 100 страниц, но меньше 999.
Вычтя из 2775 то количество цифр, которое потребовалось для нумерации первых 99 страниц, то есть 189, получим 2586.
Такое число цифр оказалось необходимым, чтобы пронумеровать страницы книги, начиная от 100.
Разделив 2586 на 3, узнаем, что таких страниц было 862.
Значит, книга содержит (862 + 99) 961 страницу.

Центр круга

Как найти центр круга, пользуясь только угольником?
Ответ:
Положите угольник на круг так, чтобы вершина прямого угла совместилась с любой точкой окружности, а катеты пересекали бы ее.
Отметьте две точки, в которых окружность пересекается катетами, и соедините эти точки прямой линией.
Из курса геометрии вам известно, что прямой вписанный угол опирается на диаметр, которым и будет являться прямая, проведенная вами.
Пользуясь тем же приемом, проведите второй диаметр между двумя другими точками окружности.
Точка, в которой пересекутся два диаметра, и будет центром круга.

Равные суммы

Из нечетных цифр 1, 3, 5, 7, 9 и отдельно из четных 2, 4, 6, 8 составьте целые и дробные числа, которые при сложении дали бы две одинаковые суммы.
Ответ:
79 1/3 + 5 = 84 1/3; 84 + 1/3= 84 1/3

Скороговорка в задаче

Напишите одно под другим 14 слов: утка, ямка, том, цена, раб, мель, порт, овод, калина, табель, садок, трепет, тачка, ноты.
Превратите эти слова в другие имена существительные в единственном или во множественном числе. Для этого к каждому слову прибавьте в начале одну букву.
Если вы правильно подберете буквы, то из них составится скороговорка.
Сумеете ли вы быстро ее сказать несколько раз подряд?
Ответ: Ш-утка, л-ямка, а-том, с-цена, а-раб, ш-мель, а-порт, п-овод, о-калина, ш-та-бель, о-садок, с-трепет, с-тачка, е-ноты.
Из прибавленных букв складывается скороговорка:
«Шла Саша по шоссе».

Сложите парами

Положите на стол десять шашек в один ряд. Потом попытайтесь сгруппировать их по две, положив одну на другую.
При этом можете переносить шашки вправо и влево, но обязательно через две шашки, еще не тронутые с места или уже сложенные парой.
Задача эта имеет два решения.
Ответ:
I
4 на 1
7 – 3
5 – 9
6 – 2
8 – 10
II
7 на 10
4 – 8
6 – 2
1 – 3
5 – 9

В три приёма

Положите на стол 24 шашки, разделив их на три группы: в одной 11 штук, в другой – 7 и в последней – 6.
Попробуйте в три приема сделать так, чтобы в каждой группе стало по 8 шашек.
Решая задачу, вы должны соблюдать такие правила: к той или другой группе можно прибавлять лишь столько шашек, сколько в ней есть; из двух групп сразу шашки брать нельзя.
Ответ:
I. Из первой группы во вторую перемещается 7 шашек.
II. Из второй в третью – 6 шашек.
III. Из третьей в первую – 4 шашки.

Трудный Путь

Все черные клетки шахматной доски обойти пешкой, ни разу не приподнимая ее, не пересекая белых клеток и не проходя дважды одним и тем же путем.
Возьмите маленький кусочек мела и при решении этой задачи отмечайте на доске линией тот путь, по которому будет двигаться пешка.

Догадайтесь

От пустой спичечной коробки отрежьте ножом ту боковую фанерку, о которую зажигаются спички.
Положите фанерку на стол, повернув ее чистой стороной вверх.
Подумайте, как можно подсунуть карандаш под эту фанерку, не дотрагиваясь до нее и не передвигая ее на другое место.
Если в течение 3 минут задача не будет решена, считайте, что вы с ней не справились.
Может быть, кто-нибудь из гостей догадается, как подсунуть карандаш под фанерку.
Ответ:
Зачерпните в чайную ложку воды и двумя-тремя каплями смочите фанерку. Через несколько минут она изогнется дугой, под которую карандаш пройдет совершенно свободно.

Загадочное число

Задумано число.
Разделите его на 2 и прибавьте к частному 3.
Результат будет такой же, который получится, если вы умножите задуманное число на 2, а из произведения вычтете 3.
С помощью простых рассуждений, основанных на арифметике, найдите задуманное число.
Ответ:
Умножив задуманное число на 2, вместо того чтобы разделить его на 2, вы тем самым увеличиваете частное в четыре раза.
Иначе говоря, в получившемся числе частное содержится не один раз, как нужно, а четыре раза.
Значит, ошибка равна частному, повторенному три раза.
Вычтя из произведения 3, вместо того чтобы прибавить это число к частному, вы уменьшаете окончательный результат на 6 единиц и, таким образом, как бы уничтожаете ошибку, допущенную при первом действии.
Отсюда ясно, что частное от деления задуманного числа на 2, увеличенное в три раза, равно 6.
Значит, частное равно 2, а задуманное число – 4.

Семь слов

Слово «заказ», как видите, одинаково читается слева направо и в обратном направлении.
Подыщите еще шесть слов, которые обладают таким же забавным свойством. В каждом слове, которое вы подберете, должно быть не менее пяти букв.
Ответ:
Заказ. Топот. Шалаш. Казак. Комок. Довод. Доход.

Далеко ли почта?

Старший вожатый послал двух ребят из лагеря в село на почту за письмами и газетами.
У одного из ребят были часы, и он засек время, перед тем как отправиться в дорогу.
В тот момент, когда они вышли за ворота лагеря, мимо ехал крестьянин, который посадил ребят к себе на телегу. Так четвертую часть пути они проехали со скоростью 10 км в час.
Дальше ребятам пришлось идти пешком, потому что крестьянин свернул к деревне, находящейся в стороне от дороги, которая вела к селу.
Вторую четверть своего пути они шли со скоростью 6 км в час, а третью четверть – на километр медленнее. К селу надо было подниматься в гору, и поэтому последнюю часть пути ребята прошли со скоростью 3 км в час.
На почту они прибыли ровно через час после того, как отправились из лагеря.
Скажите, сколько километров от лагеря до почты.
Ответ:
На каждой четверти пути ребята затрачивали различное время, чтобы покрыть расстояние в 1 км:
I – 6 минут (60: 10); II – 10 минут (60:6); III – 12 минут (60:5); IV – 20 минут (60:3).
Значит, 4 км ребята покрыли за 48 минут, делая в среднем 1 км за 12 минут.
В пути дети находились 60 минут – следовательно, почта находится в 5 км от лагеря.

С четырех согласных

Подберите девять слов (имен существительных), которые начинаются четырьмя согласными буквами.
Ответ:
Встреча. Взгляд. Вскрытие. Всплеск. Встряска. Вздрагивание. Встревоженность. Встрепка. Всхлипывание.

Какое слово?

торопиться
хата

обратно
пламя
естественный
забава
темнота
К каждому из этих семи слов подберите другое, очень близкое по значению.
Запишите столбиком слова, которые вы подыщете, не меняя их порядка.
Прочтите сверху вниз первые буквы – и вы узнаете, как называется слово, схожее по смыслу с другим.
Ответ:
торопиться – **с**пешить
хата – **и**зба
обратно – **н**азад
пламя – **о**гонь
естественный – **н**атуральный
забава – **и**гра
темнота – **м**рак
В столбике справа из первых букв составляется слово «синоним».

Праздничные детские игры для знакомства и развлечения

Каравай

Дети встают в круг (именинник в центре), берутся за руки и водят каравай: поют и выполняют незатейливые движения, на протяжении песни (до хлопков) руки друг друга не отпускают.
Все дети хором:
Как на <имя ребенка> День рождения
Испекли мы каравай:
Вот такой вышины, (руки вверх)
Вот такой нижины, (присесть, руками коснуться пола/земли)
Вот такой ширины, (расходятся в стороны)
Вот такой ужины! (сходятся к центру)
Каравай, каравай, (хлопают в ладоши)
Кого любишь – выбирай!

Именинник:
Я люблю, конечно, всех,
А вот <имя одного из детей> больше всех!

Новый «именинник» встает в круг и все повторяется сначала.
Чтобы не было детских обид, рекомендуется выбирать по очереди всех гостей, а в конце еще раз в круг встает виновник торжества.

Давай-ка познакомимся

Дети становятся в круг.
Ведущий начинает игру словами:
«Ты скорее поспеши. Как зовут тебя, скажи…»,
бросая при этом мяч одному из игроков.
Тот ловит мяч, называет свое имя, потом он бросает мяч другому игроку, при этом снова произносятся слова:
«Как зовут тебя, скажи…» и т. д.

Хоровод знакомства

Все дети, взявшись за руки, водят хоровод со словами:
«Мы по кругу ходим, ходим,
Познакомиться хотим,
Стоят лишь те, кого зовут… *(например, Коли или Насти)*
Ну, а мы с вами – сидим».
После этих слов дети, чье имя было названо, остаются стоять, а остальные приседают.
Далее игра продолжается.

Воробей

Все дети становятся в круг. Внутри круга стоит ведущий.
Дети скачут на одной ноге по кругу в одном направлении, а ведущий внутри круга в другом направлении, и при этом приговаривает:
«Скачет, скачет воробей-бей-бей,
Собирает всех друзей-зей-зей,
Много, много разных нас-нас-нас,
Выйдут… *(например, Леночки или Вовочки)* сейчас-час-час».
Названные дети входят в круг, берут ведущего за руку, и игра повторяется, пока не будут названы имена всех детей.

Мячик

Ведущий держит в руках мяч и говорит:
«Разноцветный мячик
По дорожке скачет
По дорожке по тропинке
От березки до осинки
От осинки – поворот,
Прямо к… *(Ире)* в огород!»
С последними словами ведущий бросает мяч вверх. Дети чье имя было названо, должны поймать мячик. Тот, кто поймал мяч, делает следующий бросок.
Если названо имя ребенка, которого нет, то мяч ловит ведущий, и он делает следующий бросок.

Веселые задания

«Слушай, смейся выполняй,
Имена запоминай»
С этими словами ведущий дает задание детям.
Например:
Саши взяли Марин за руки и станцевали.
Лены спели песню «В лесу родилась елочка».
Леши взяли Тань за левую руку и попрыгали.
Светы – наперегонки бегут к двери и т. п.

У лукоморья дуб зеленый

Оборудование: дерево, к которому прикреплены листья: на листьях написаны имена детей.
Ход игры:
1-я часть.
Ведущий отрывает лист, читает имя, написанное на нем, вызывает ребенка с этим именем.
Вызванный ребенок выходит и срывает следующий листок с дерева и т. д.

2-я часть игры.
Ведущий раздает листья с именами детей в беспорядке.
Задание: выменять у игроков листочек со своим именем, подбежать к дереву, прикрепить лист, назвав свое имя.
Выигрывает тот, кто быстрее других доставит свой листочек на дерево.

Это я!

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

Теремок

К ведущему подходит первый игрок и спрашивает:
«Кто в теремочке живет?
Кто в невысоком живет?
Я… (Ирочка) А ты кто?
Я… (Сашенька)».
К ним подходит второй игрок и диалог повторяется.

Здравствуйте

Игроки становятся в круг, плечом к плечу.
Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из игроков. Водящий и игрок, которого задели, бегут в разные стороны по внешней стороне круга.
Встретившись, они пожимают друг другу руки, говорят «Здравствуйте!» и называют свои имена.
Потом бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу.
Тот, кто остался без места, становится водящим.

Назови себя, назови меня

Игроки делятся на 2 команды, которые располагаются напротив друг друга на небольшом расстоянии.
Одна из команд получает мяч.
По сигналу ведущего первый игрок команды бросает мяч игроку 2-й команды, называя свое имя.
Тот ловит мяч и возвращает его следующему игроку 1-й команды, называя свое имя.
Игрок, стоящий последним, получив мяч, передает мяч в обратном направлении, но уже называет свое имя и имя того, кому он бросает мяч.
И так до тех пор, пока мяч не попадет в руки 1-му игроку 1-й команды.

Телефончик знакомства

Игроки становятся в круг.
Ведущий говорит шепотом игроку, стоящему слева, любое имя. Это имя по цепочке узнают все.
После этого ведущий говорит: «1, 2, 3, в круг беги!»
Игроки, чье имя было названо должны выбежать в круг, соседи пытаются их удержать.
Те, кто смог выбежать в центр круга, рассказывают немного о себе, а кто не смог, выполняют

задания, которые дают им другие игроки.
Игра повторяется, но уже с новыми именами.

Наша дружная семейка

Игроки делятся на 2 команды.
Каждый игрок получает кеглю.
Команды выстраиваются в 2 колонны.
По сигналу водящего 1-ые игроки добегают до 1-ых отметок и ставят кегли, выкрикивают свои имена.
После этого они возвращаются в свои команды. 2-ой игрок каждой команды, пробегая мимо 1-ой кегли, называет имя 1-го игрока, добегает до 2-ой отметки, ставит кеглю, выкрикивает свое имя и возвращается назад и т. д.

Кто? Где? Когда?

Игроки становятся в круг.
По сигналу водящего дети перестраиваются так, чтобы имена располагались:
В алфавитном порядке;
По месяцам рождения;
По знакам зодиака;
По увлечениям и т. д.

Угадай мое имя
Вместо представления игрок дает подсказки:
Мое имя начинается на букву «О»;
Мое имя заканчивается на букву «А»;
Оно состоит из 6 букв (Оксана).
Тот, кто правильно угадал имя, получает жетон.

Знаки зодиака

Игроки группируются по знакам зодиака.
Готовят о себе сообщения для других игроков об особенностях своих характеров.
Можно пользоваться популярной литературой.
Главное, чтобы все выступления были оригинальными и в каждом принимали участие все члены команды.

Интервью

Каждый игрок получает карточку, на которой написано имя каждого из участников.
По сигналу ведущего нужно найти напарника, имя которого написано на карточке, и взять у него интервью.
Перечень вопросов определяется организаторами игры.
Все сведения нужно написать на листе. Все заметки помещаются в газете «Давайте познакомимся!»
Выигрывают те, кто справится с заданием раньше остальных игроков.

Суета сует

Каждый участник игры получает список из 10 пунктов:
любит ловить рыбу…
любит петь…

любит читать… и т. д.
Списки игроков разные. Содержание списков любимых дел организаторы заранее узнают у игроков лично или из анкет.
По сигналу водящего игроки начинают заполнять списки, вписывая напротив любимых дел, соответствующие имена игроков.
Для этого все начинают узнавать друг у друга, кто что любит делать.
Выигрывают те, кто раньше всех сумеет заполнить весь список.

Моя эмблема, мой девиз

Каждый игрок получает бумагу и карандаш.
По сигналу ведущего каждый придумывает и рисует то, что может быть эмблемой и пишет ту фразу или слово, которое может служить его девизом (это может быть пословица, фраза из песни, крылатое выражение, название фильма и т. д.).
Потом делаем выставку работ, где каждый рассказывает о себе, о своей работе.

Мой напарник

Дети разбиваются на пары.
Им дается 3 минуты, за которые они должны как можно больше узнать друг о друге.
Потом все садятся в круг, и каждый из игроков рассказывает о своем напарнике.
Стиль изложения – любой.
Поощряется оригинальность.

Фанты

Каждому игроку предлагается выбрать 1 из карточек. В каждой содержится по 2 задания – рассказать и спеть или прочитать стишок:
О хобби, друзьях, проделках.
Имя, возраст, школа, класс.
Спой песню (расскажи анекдот, прочитай стихотворение и др.)

Уличное знакомство

Все участники игры разбиваются на пары.
Задача одного из участников пары: познакомиться со вторым, абсолютно незнакомым ему человеком прямо на улице.
Для этого он применяет максимум усилий, всю свою находчивость.
Нужно узнать имя и любимое занятие.
2-ой игрок пытается уйти от знакомства, не сказав ни одного грубого слова.
В конце игры все участники определяют наиболее успешного «обольстителя» и самого несговорчивого «незнакомца».

Догадайся сам

Участники игры садятся в круг.
Ведущий сообщает о том, что внезапная случайность сковала уста всех игроков.
И они не могут прямо представиться и познакомится с остальными.
Разрешено лишь делать подсказки, в которых есть 2 слова-ассоциации, или исторические личности, по которым можно узнать ваше имя.
Например:
Корень моего имени схож со словом, обозначающим женское украшение;
Я – сестра Ольги Лариной (Таня);

Я – тезка Маяковского (Владимир);
Мое имя означает большое чувство (Любовь) и т. д.

Центральное имя

Во время дискотеки танцующие образуют круг.
В его центр по очереди вызываются все Саши и Лены, которые танцуют в центре круга, а остальные называют их имена в такт музыки.
Через некоторое время центральные танцоры меняются.
Так продолжается до тех пор, пока все играющие не побывают в центре круга.

Снежный кот

Играющие сидят в кругу.
Первый называет свое имя, второй – имя первого и свое, третий – имена первого и второго, потом – свое и т. д., пока круг не замкнется.
В итоге последний в круге говорит имена всех играющих, а затем и свое.
Легче, конечно, быть первым, но последним – полезней.

Я возьму с собой в поход…

Разовая игра.
Каждый должен назвать свое имя и какой-то предмет, который он взял бы с собой в поход (меня зовут…, я возьму с собой я пойду в поход с…).
Ведущий должен сказать, берет ли он этого человека с собой или нет.
Смысл в том, чтобы название предмета начиналось на ту же букву, что и имя ребенка.
Попросите ребят, которые догадаются, хранить молчание до тех пор, пока все не поймут логику.

Давай познакомимся

Играющие образуют два круга.
Стоящие во внутреннем круге поворачиваются лицом к внешнему.
Звучит музыка, играющие в кругах движутся в противоположные стороны.
После прекращения музыки участники игры останавливаются друг перед другом, знакомятся, называя имя.
Далее вновь звучит музыка, только уже теперь, двигаясь в разные стороны и пробегая мимо знакомого, машут ему рукой.
Музыка перестает играть, появляются новые знакомые.
Игра продолжается.

Пропой свое имя

Каждый игрок по очереди поет свое имя.
Все остальные должны повторить имя, т. е. спеть его так же, с теми же интонациями и т. д.

Шел король по лесу

Дети берутся за руки и образуют круг.
В центре круга – «король» (мальчик, папа, дедушка), в руках он держит «корону».
Все водят хоровод и поют:
Шел король по лесу, по лесу, по лесу,

Нашел себе принцессу, принцессу, принцессу.
(«король» выбирает «принцессу» и надевает ей на голову «корону»)
Давай с тобой попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем,
(все подпрыгивают)
Ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем,
(дрыгают ножками)
Ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем,
(хлопают руками)
Ножками потопаем, потопаем, потопаем,
(топают ножками)
Головкой покачаем,
(качают головами)
Сначала начинаем!
(девочка возвращается на свое место).
Шел король по лесу…
(«король» выбирает новую «принцессу» и т.д.)

Заколдованный замок

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

Заяц без логова

Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это «домики», или «логово зайца».
Выбираются двое водящих – «заяц» и «охотник».
«Заяц» должен убегать от «охотника», при этом он может спрятаться в домик, то есть встать между играющими.
Тот, к кому он встал спиной, становится «зайцем» и убегает от «охотника».
Если «охотник» осалит «зайца», то они меняются ролями.

Сантики-сантики-лим-по-по

Играющие стоят в кругу.
Водящий на несколько секунд отходит от круга на небольшое расстояние.
За это время играющие выбирают, кто будет «показывающим».
Этот игрок должен будет показывать разные движения (хлопки в ладоши, поглаживание по голове, притопывание ногой и т. д.).
Все остальные играющие должны тут же повторять его движения.
После того как показывающий выбран, водящего приглашают в центр круга. Его задача – определить, кто показывает всем движения.
Движения начинаются с обыкновенных хлопков.

При этом на протяжении всей игры ребята хором произносят слова: «Сантики-сантики-лим-по-по».
В незаметный для водящего момент показывающий демонстрирует новое движение.
Все должны мгновенно его перенять, чтобы не дать возможности водящему догадаться, кто ими руководит.
У водящего может быть несколько попыток для угадывания.
Если одна из попыток удалась, то показывающий становится водящим.

Отгадай, чей голосок?

Водящий отходит в сторону, пока играющие договариваются, кто будет подавать голос.
Затем водящий встает в круг и закрывает глаза.
Играющие идут по кругу со словами:
«Мы собрались дружно в круг повернулись разом вдруг, а как скажем «скок, скок, скок» (эти слова произносит один человек), отгадай, чей голосок».
Водящий открывает глаза и отгадывает, кто из ребят сказал «скок, скок, скок».
Если это ему удается, он меняется с говорившим местами.
Можно дать водящему три попытки. Если он все же не угадывает, игра начинается сначала.

Вороны и воробьи

На расстоянии 1–1,5 метра начертите две параллельные линии.
От них отмерьте по 4–5 метров и прочертите еще две линии.
Первые две линии – это линии старта, вторые – «домики».
Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий, то есть на расстоянии 1–1,5 метра.
Команд две, одна из них называется «воробьи», а вторая – «вороны».
Ведущий встает между командами и называет слова: воробьи или вороны.
Если ведущий сказал «вороны», то вороны догоняют воробьев, которые пытаются убежать за вторую линию, то есть спрятаться в «домик».
Все пойманные воробьи становятся воронами.
Если ведущий говорит «воробьи», то воробьи бегут и ловят ворон. Игра заканчивается, когда в команде не останется ни одного играющего.
Другой вариант:
игра повторяется определенное количество раз, и тогда побеждает команда, в которой осталось больше играющих.

Белки, шишки, орехи

Все ребята встают, взявшись за руки, по три человека, образуя «беличье гнездо».
Между собой они договариваются, кто будет «белкой», кто – «орехом», кто – «шишкой».
Водящий один, гнезда у него нет.
Есть в этой игре еще и ведущий, который произносит слова; «белки», «шишки», «орехи».
Если он сказал «белки», то все белки оставляют свои гнезда и перебегают в другие.
В это время водящий занимает свободное место в любом гнездах, становясь белкой.
Тот, кому не хватило места в гнездах, становится водящим.
Если ведущий говорит: «орехи», то местами меняются орехи и водящий, занявший место в гнезде, становится орехом.
Роли водящего и ведущего может одновременно выполнять и один человек.
Ведущим может быть подана команда: «Белки, шишки, орехи», и тогда меняются местами сразу все.

Поймай хвост дракона

Ребята выстраиваются в колонну, каждый держит впередистоящего за пояс.
Они изображают «дракона».

Первый в колонне – это «голова» дракона, последний – «хвост».
По команде ведущего «дракон» начинает двигаться.
Задача «головы» – поймать «хвост».
А задача «хвоста», в свою очередь, – убежать от «головы».
Туловище дракона не должно разрываться, то есть играющие не имеют права отцеплять руки.
После поимки «хвоста» можно выбрать новую «голову» и новый «хвост».

Кот и мыши

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

Кто задел?

Одному ребенку завязывают глаза и поворачивают спиной к остальным.
Кто-нибудь легонько задевает его рукой, надо отгадать, кто это?
Если отгадал, то задевшему завязывают глаза и он становится «угадайкой».

Подмигиши

Все играющие стоят парами по кругу, один игрок за спиной у другого. Руки у всех опущены.
На линии круга стоит и водящий. У него за спиной нет партнера.
Он должен посмотреть в глаза кому-нибудь из игроков первой линии и подмигнуть.
Тот, кому подмигнули, бежит со своего места и встает за спиной водящего.
Но у него это может не получиться, потому что игрок второй линии внимательно следит за водящим и, если видит, что подмигнули его партнеру, может удержать его.
Если он успеет это сделать, все остаются на своих местах.
Если же игрок второй линии не среагирует вовремя и не успеет схватить первого игрока, то он, оставшись без пары, встает в первую линию и сам становится водящим.
Игра может продолжаться долго, пока не наскучит.

Кошки-мышки

Эта игра похожа на предыдущую, только в ней игроки названы животными.
Стулья ставятся по кругу, сиденьями вовнутрь.
Половина детей садится на стулья – это «мышки», остальные встают сзади – это «кошки».
Одной «кошке» «мышки» должно не хватить, то есть она стоит за пустым стулом.
Эта «кошка» подмигивает какой-нибудь «мышке».
Задача «мышки»: перебежать на пустой стул к подмигнувшему.
Задача «кошки», стоящей сзади: руками задержать ее. Если не удержала – сама подмигивает следующей «мышке».
Через некоторое время «мышки» и «кошки» меняются ролями.
В зависимости от темы праздника игроки могут менять свои роли с «кошек» и «мышек» на каких-нибудь других героев.

Ромашка

Из бумаги заранее делается ромашка – лепестков столько, сколько будет детей.
На оборотной стороне каждого лепестка написаны смешные задания.
Дети отрывают лепестки и начинают выполнять задания:
ходят гуськом, кукарекают, прыгают на одной ножке, поют песенку, повторяют скороговорку…

Угадай предмет!

В большую картонную коробку складываются разные предметы: кубики, карандаши, маленькие машинки, мозаика…
Сверху коробка закрывается платком.
Ребенок берет наощупь предмет и пытается угадать, что это такое.

Скучно так сидеть

Вдоль противоположных стен зала стоят стулья.
Дети садятся на стулья около одной стены.
Читают стишок:
Скучно, скучно так сидеть,
Друг на друга все глядеть.
Не пора ли пробежаться
И местами поменяться?
Как только стишок прочитан, все дети бегут к противоположной стене и стараются занять свободные стулья, которых на один меньше, чем участников игры.
Тот, кто остается без стула, выбывает.
Потом убирают два стула.
Все повторяется до тех пор, пока победитель не займет последний оставшийся стул.

Лиса и зайчик

Дети стоят в кругу.
Двум из них, стоящим напротив, дают игрушки: одному – лису, другому – зайца.
По сигналу дети начинают передавать эти игрушки по кругу.
Заяц «убегает», а лиса его «догоняет».

Мишки и шишки

По полу рассыпают шишки.
Двум игрокам предлагают их собрать лапами больших игрушечных мишек.
Выигрывает тот, кто соберет больше.

Стул, ко мне!

Параллельно стене, в 5 шагах от нее, проводят на полу черту.
Отступив еще на несколько шагов дальше от стены, кладут два обруча, на расстоянии нескольких шагов один от другого.
Напротив обручей вплотную к стене ставят 2 одинаковых стула.
К каждому стулу привязывают бечевку такой длины, что, если ее натянуть, то другой конец придется на центр обруча. К свободному концу бечевки прикрепляется кусок ткани, свернутый в жгут.

Участники игры попарно вступают в состязание.
Каждый из них встает в обруч, туго подпоясывается жгутом, как кушаком, и отводит руки в стороны.

После сигнала играющий начинает поворачиваться на месте, не выходя из обруча.
Бечевка обвивает талию, стул постепенно приближается к черте.
В тот момент, когда все четыре ножки стула окажутся за чертой, играющий выбегает из круга и садится на стул.
Кто из детей первым займет свой стул, тот и выигрывает.

Собери колоски

Чтобы новый хлеб испечь,
Пышен и высок,
Надо в поле уберечь
Каждый колосок!
Участники игры с завязанными глазами должны за определенное время (одну минуту) собрать как можно больше «колосков».
В качестве «колосков» используются кегли, которые собираются в небольшое пластмассовое ведро.

Кто быстрей

Отряд делится на 2 команды.
Между командами помощники держат ширму (например, покрывало).
По одному человеку от команды подходят к ширме и приседают, они не должны видеть друг друга.
По команде ведущего ширма опускаются и игроки, сидящие около нее, должны назвать имена друг друга.
Побеждает тот, кто называет быстрее.
Проигравший переходит в команду соперников и т. д.

Я никогда не…

Все садятся в круг и кладут руки на колени.
Первый игрок говорит то, чего он никогда в жизни не делал. Например, он говорит: «Я никогда не летал на самолете».
Если кто-то из игроков летал, то он подгибает один палец на руке.
Затем говорит следующий игрок и т. д. по кругу.
Побеждает тот, кто быстрее всех загнет все пальцы.

Тутти-фрутти

Все садятся в круг на стулья и рассчитываются на первый-третий.
Первые номера будут, например, яблоки, вторые – бананы, третьи – апельсины.
В центре находится водящий, который начинает рассказ о себе и как только в своем рассказе упоминает одно из названных фруктов, то эти игроки должны быстро поменяться местами.
Если водящий говорит: «Тутти-фрутти» – то местами меняются все играющие.

Яблочко

Играющие сидят в кругу.
Ведущий говорит: «Меня зовут…, я люблю…» (любить можно что угодно и кого угодно) и катит яблоко к кому-нибудь из круга.
Тот поднимает яблоко и тоже говорит: «Меня зовут…, я люблю…».

И яблоко катится к следующему.
Игра продолжается до того момента, когда все играющие представились.

Бинго

Участники образуют два круга – один в другом, с равным количеством человек.
Круги вращаются в разные стороны, обращенные лицом друг к другу, под слова:
«Мой лохматый серый песик
У окна сидит.
Мой лохматый серый песик
На меня глядит.
Б-И-Н-Г-О, Б-И-Н-Г-О,
Да, Бинго звать его».
Слова «Б-И-Н-Г-О» произносятся раздельно по буквам, причем на каждую букву стоящие во внешнем круге ударяют в ладоши стоящих во внутреннем.
На каждую букву – ладоши нового человека.
Последняя буква «О» говорится протяжно (удивленно – радостно) и последние слова («Да, Бинго звать его») пара произносит вместе, держась за руки.
После чего участники представляются друг другу по именам.
Так продолжается до тех пор, пока все не перезнакомятся.

Девочки-мальчики

Мальчики садятся на одну скамейку, а девочки на другую. Мальчики называют любые имена девочек.
Если эти имена носят девочки, то они встают и рассказывают немного о себе.
Потом девочки называют любые имена мальчиков.
Это происходит до тех пор, пока имена всех детей не будут названы.

Стулья

Стулья ставим по кругу плотно друг к другу. Игроки становятся на них.
По сигналу ведущего все игроки должны поменяться местами так, чтобы все имена расположились по алфавиту.
Игроки, не касаясь пола, передвигаются по стульям.

Шумная игра

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

Шпаргалка-вспоминалка

Каждый игрок получает карточку со своим именем.
Игроки делятся на 2 или 3 команды.
В игру вступает 1 группа. Все игроки этой группы представляются, называя имя и фамилию, немного рассказывают о себе.
После этого все карточки с именами игроков 1 команды отдаются игрокам-соперникам.
Они, посовещавшись, должны правильно раздать карточки игрокам 1 команды и вспомнить фамилию каждого.
За каждый правильный ответ команда получает очко.
Потом представляется 2 команда.

Кто есть кто

Каждый игрок получает лист бумаги и карандаш.
За 5 минут после сигнала ведущего игроки должны познакомиться друг с другом, узнавая имя, кем хочет стать.
Полученные данные записываются.
Выигрывает тот, кто успел больше всех узнать и записать.

Полслова

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

Эстафета

Перед состязанием игроки делятся на 2 команды.
Каждый игрок делает шаг вперед и четко произносит свое имя и фамилию.
1 этап:
игроки команды по очереди подбегают к своему листу ватмана и пишут свою фамилию, возвращаясь обратно, кричат свое имя.
Так до тех пор, пока все игроки не запишутся.
2 этап:
команды должны обменяться листами ватмана. Подбегая к листу ватмана, нужно против соответствующей фамилии противника написать его имя.
Выигрывает та команда, которая допустила меньше ошибок.

Телефон доверия

Мальчики садятся напротив девочек парами.
Девочки шепотом сообщают свое имя мальчику из своей пары.
После этого мальчик, сидящий в 1 ряду говорит соседу имя своей напарницы.
Говорит он тихо, чтобы не услышали остальные мальчики.
Второй мальчик говорит третьему имя первой девочки и той, что сидит напротив него.
Так до тех пор, пока не дойдут до последнего мальчика: он называет имена всех девчонок по очереди.
Если имя названо правильно, то девочка встает, если нет – остается сидеть.
Затем девочки узнают имена мальчиков и т. д.
Выигрывает та команда, которая была более точной.

Откроем сердце друг другу

Каждый игрок получает жетон в форме сердечка, на котором он пишет свое имя.
Ведущий идет со шляпой по кругу.
Игроки громко называют свои имена и опускают сердечко в шляпу.
Задача игроков: вытащить из шляпы сердечко, прочитать имя и отдать его хозяину.

Батарея

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

Что означают ваши имена?

Дети разбиваются на команды с одинаковыми именами (Саши с Сашами, Лены с Ленами и т. д.).
Задания:
Представление: «Ваше имя – ваш талисман».
Песня, в которой звучит ваше имя (кто лучше).
Икебана из цветов и растений, начинающихся с той же буквы, что и ваше имя.
Эмблема вашего имени (кто оригинальнее).

Почтальон

Дети делятся на 2 команды.
Первые игроки подбегают каждый к своему стулу, на которых лежат маленькие конверты (по числу участников).
На обратной стороне написано имя адресата из другой команды.
Прочитав имя адресата, «почтальон» громко выкрикивает его, а адресат поднимает руку и кричит: «Это Я!»
Затем он отправляется за очередным письмом.
Выигрывает самая быстрая команда.
Организаторы на обратной стороне карточек могут написать значения имен. Эти карточки в конце игры можно огласить и подарить.

Математика

Дети сидят в кругу.
Ведущий дает задание: «Начнем считать по кругу. Тот, на кого приходится число, кратное трем, произносит вместо цифры свое имя».
Эту игру можно использовать для развития памяти и внимания.
Поиграйте, и вы убедитесь, что это действительно так.

Капканы

Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх.
Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга.
Все остальные играющие берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы.
По хлопку ведущего капканы «захлопываются», то есть ребята, изображающие капканы, опускают руки.
Те играющие, кто попался в капкан, образуют пары и тоже становятся капканами.
В этой игре выясняется самый ловкий и быстрый из ребят – тот, кто сумел до конца игры не угодить ни в один капкан.

Берег и река

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

Волки во рву

На площадке чертится коридор («ров») шириной до одного метра.
Ров можно начертить зигзагообразный, где уже, где шире.
Во рву располагаются водящие – «волки». Их немного – всего двое или трое.
Все остальные играющие – «зайцы» – стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться осаленными.
Если до «зайца» дотронулись, он выбывает из игры или становится «волком».
«Волки» могут осалить «зайцев» только находясь во рву. «Зайцы» ров не перебегают, а перепрыгивают.
Если нога «зайца» коснулась территории рва, это значит, что он провалился в ров, и в этом случае он также выбывает из игры.

Белки на дереве

Все играющие – «белки», они должны стоять на дереве, т. е. пеньках или поваленных деревьях, а также держаться за дерево.
Между деревьями бегает «собака» – водящий.
«Белки» прыгают, перебегают с дерева на дерево, а «собака» должна поймать (осалить) бегающих «белок».
Если это ей удалось, «собака» и «белка» меняются местами.
В игре есть условие: «собака» не должна трогать «белок», которые находятся на дереве.
В эту игру лучше всего играть в негустой роще, где много деревьев, но достаточно и свободного пространства между ними.

Считалка

Все играющие стоят в кругу плечом к плечу, повернувшись лицом к центру.
Они рассчитываются по порядку, и каждый запоминает свой номер.
Водящий стоит в центре круга, у него нет своего места, но есть номер – например, ноль. Он называет несколько номеров.
Играющие, номера которых назвали, также выходят в центр круга.
Затем по сигналу они должны снова занять одно из свободных мест.
То же стремится сделать и водящий.
Если ему это удалось, он берет себе номер игрока, стоявшего здесь до него.
Тот, кому места не хватило, становится водящим, и его порядковый номер – ноль.

Атомы и молекулы

Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площадке, в этот момент они все являются «атомами».

Как известно, атомы могут объединяться в молекулы – более сложные образования, состоящие из нескольких атомов.
В молекуле может быть и два, и три, и пять атомов.
Играющие по команде ведущего должны создать «молекулу», то есть нескольким игрокам нужно будет схватиться друг за друга.
Если ведущий говорит: «Реакция идет по три!», это значит, что три игрока-«атома» сливаются в одну «молекулу».
Если ведущий произносит: «Реакция идет по пять», то уже пятеро играющих должны схватиться друг за друга.
Лишние «атомы», не сумевшие объединиться в «молекулы», на время выбывают из игры.
Сигналом к тому, чтобы молекулы вновь распались на отдельные атомы, служит команда ведущего: «Реакция окончена».
Если ребята еще не знают, что такое «атом», «молекула», «реакция», – постарайтесь популярно им объяснить.
Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит команда: «Реакция идет по одному».

Веселые подвижные игры

Жмурки и их разновидности

При классическом варианте игры ведущему завязывают глаза, а остальные игроки хлопками привлекают его внимание. Ведущий должен поймать кого-нибудь и узнать, кто это.
Все садятся в круг, по желанию группы выбирается ведущий, которому завязывают глаза. По кругу пускают колокольчик, а задача ведущего – поймать человека с ним. Перебрасывать колокольчик друг другу нельзя.
Еще один вариант жмурок – игра «ПМЖ».
Ведущий с повязкой на глазах про себя произносит три слова: «Полуживой, мертвый, живой», участники говорят ему «Стоп!».
Если они остановили его в момент, когда он произносил первое слово, то должны прыгать на одной ножке, второе – замереть и не двигаться с места, третье – игра развивается по правилам классических жмурок.

«Кольцо, кольцо, выйди на крыльцо»

Все дети садятся рядом, сомкнутые ладошки на коленях, ведущий поочередно подходит к каждому, вкладывает свои ладошки с зажатым кольцом в ладошки играющих, и кольцо незаметно для других остается у одного игрока.
Когда ведущий обойдет всех играющих, он должен крикнуть: «Кольцо, кольцо, выйди на крыльцо!».
Тот, кому досталось кольцо, бежит к ведущему, а сидящие рядом пытаются его поймать.

«У кого?»

Игроки садятся в тесный круг, ноги вытягивают и слегка сгибают в коленях.
Под коленями друг другу быстро передается игрушка.
Все сидящие повторяют одно и то же движение, как будто передают ее.
Задача ведущего – поймать игрока, не успевшего тайком передать игрушку.
Еще один вариант игры – с поиском предмета, когда игроки передают друг другу за спинами яблоко или огурец, то есть то, что издает громкий звук при откусывании.
Для этого все становятся в круг, руки держат за спиной.
Ведущий – в центре. Когда он не смотрит, игроки стараются откусить кусочек.
Цель ведущего – определить, у кого в данный момент находится огурец. Для этого он подходит к подозреваемому участнику и говорит: «Руки».

Тот должен показать обе руки.
Если огурец у этого участника, он становится новым ведущим, а прежний ведущий занимает его место.

«Цветные сигналы»

Из разноцветного картона сделайте три силуэта ладони: красный, желтый, зеленый. Это сигналы. Когда взрослый поднимает зеленую ладонь, можно бегать, кричать, сильно шуметь; желтая ладонь означает, что можно тихо передвигаться и шептаться, на сигнал красной ладони дети должны замереть на месте, молчать и не шевелиться.
Заканчивать игру следует красной ладонью.

«Броуновское движение»

Все дети становятся в круг. Ведущий один за другим вкатывает в центр круга теннисные мячики. Детям сообщаются ПРАВИЛА ИГРЫ: мячи не должны останавливаться и выкатываться за пределы круга, их можно толкать ногами или руками.
Если участники успешно следуют правилам игры, ведущий вкатывает дополнительное количество мячей.
Игроки стараются установить командный рекорд по количеству мячей в круге.

«Передай мяч»

Сидя на стульях или стоя в кругу, играющие стараются как можно быстрее передать мяч, не уронив его, соседу.
Можно в максимально быстром темпе бросать мяч друг другу или передавать, повернувшись спиной в круг и убрав руки за спину.
Усложнить упражнение можно, попросив детей играть с закрытыми глазами или используя в игре одновременно несколько мячей.

«Слушай хлопки»

Все под музыку передвигаются по комнате в свободном направлении.
Когда ведущий хлопнет в ладоши один раз, дети должны остановиться и принять позу аиста (стоя на одной ноге, руки в стороны).
Если ведущий хлопнет два раза, играющие должны принять позу лягушки (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ступнями ног на полу).
На три хлопка играющие возобновляют ходьбу.

«Море волнуется»

Дети раскачиваются из стороны в сторону, кружатся в такт музыке и словам:
«Море волнуется – раз, море волнуется – два, море волнуется – три. Морская фигура, замри!».
Услышав последнее предложение, играющие должны застыть в позе, на которую пришлась остановка музыки, и не шевелиться.
Ведущий отмечает красивые фигуры.
Автор самой лучшей становится ведущим.

«Займи место»

Игра проводится в кругу.
Инвентарь – стулья, которых должно быть на один меньше, чем играющих. Далее ведущий говорит: «Меняются местами те, у кого… (светлые волосы, есть часы и т. д.)».
Имеющие названный признак должны быстро встать и поменяться местами, в то же время ведущий старается занять свободное место.
Участник игры, оставшийся без стула, становится ведущим.

«Хвост дракона»

Игроки становятся друг за другом и берут соседа за плечи.
Первый участник – «голова» дракона, последний – «хвост». «Голова» должна дотянуться до «хвоста» и дотронуться до него. «Тело» дракона неразрывно.
Как только «голова» схватила «хвост», она становится «хвостом».
Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не побывает в двух ролях.

«Сиамские близнецы»

Дети разбиваются на пары, становятся плечом к плечу, обнимают друг друга одной рукой за пояс, одну ногу ставят рядом.
Теперь они – «сросшиеся близнецы».
Предложите им походить по помещению, присесть, повернуться, лечь, встать, порисовать, вырезать что-нибудь из бумаги, завязать шнурки.

«Поводыри»

Игроки разбиваются на пары.
Один стоит впереди, другой встает на расстоянии вытянутой руки с закрытыми глазами.
Первый, поводырь, сначала медленно начинает передвигаться по помещению, «слепой» следует за ним, стараясь не потеряться.
Игрокам предстоит пройти по мосту, проползти через пещеру, перепрыгнуть через речку.
Подсказывая и поддерживая партнера, игроки преодолевают все препятствия.
Затем траектория и скорость движения увеличиваются.
Взрослый следит за тем, чтобы игрок с открытыми глазами заботился о своем напарнике, аккуратно водил его между препятствиями.

«Кольца»

По сигналу ведущего все кладут на голову большие, чуть меньше человеческой головы, кольца и стараются не уронить их, выполняя при этом движения, которые показывает взрослый.
Другой вариант игры. Игроки кладут на голову пластмассовые кольца и начинают хаотично передвигаться по отведенному пространству, слегка подталкивая друг друга.
Игрок, ни разу не уронивший кольцо, выигрывает.

«Пьедестал»

Дети должны уместиться все вместе на скамейке ограниченной площади или на любой другой возвышенной поверхности (например, на нескольких стульях), задача каждого участника – поддержать другого, а не устоять самому.

«Цветные круги»

На пол кладут кружки разного цвета. У каждой команды свой цвет.
По сигналу взрослого команды бегут собирать кружки своего цвета, подсчитывают их и записывают число на своем листе бумаги.
Побеждает самая быстрая команда, правильно подсчитавшая кружки.

«Игривые пальцы ног»

Для того чтобы у малыша не развилось плоскостопие, вы можете предложить ему несколько забавных упражнений в игровой форме.
Сядьте вместе на пол, снимите обувь и носки, разомните пальцы ног. Попробуйте взять ногой маленький мячик, камешки, пластмассовые игрушки, ручку или карандаш.
Когда у вас это получится, поиграйте в перекатывание и перебрасывание мячика друг другу.
Интересно, а сможете ли вы быстро надеть носок, помогая пальцами другой ноги?

«Пузырьки»

Участники становятся спинами друг к другу, сцепляются локтями. Получается пузырек.
Все начинают двигаться, желательно не сталкиваться с другими пузырьками, иначе они лопнут и выйдут из игры.
Второй вариант игры: образуются пузырьки разной величины – по два, три человека.
Если столкнулись два одинаковых пузырька, они отталкиваются и летят дальше, если столкнулись большой и маленький пузырьки, то маленький проникает внутрь большого.
Игра заканчивается, когда образуется один большой пузырек.

«Хищник»

Все дети – рыбы, один из них – хищник.
Когда взрослый кричит: «Корабль!», рыбы укрываются у одной стены, когда кричит: «Шторм!» – у другой, а при слове «Хищник!» начинают спасаться бегством, в то время как хищник обнаруживает себя и начинает всех ловить.

«Черепаха»

Участники с панцирем (подушкой, сдутым шариком или мягкой игрушкой на спине) движутся к берегу, до финишной линии, и возвращаются обратно в море.
При слове «чайка» все должны отправиться в укрытие, к заранее оговоренному месту.
Те, кто в процессе потерял панцирь, доползают до него, кладут на спину и спешат в укрытие, пока чайка (мама) не вылетела на охоту.
Черепашки, угодившие в лапы к хищной птице, один тур отсиживаются или становятся ведущими, чайками.
В другом варианте этой игры черепаха (ведущий) кладет яйца (камешки) в центр круга, сооруженного из веревки или начерченного на земле.
Игроки (чайки) пытаются украсть яйца и при этом не попасться черепахе.
Пойманный игрок становится черепахой и занимает место ведущего.

«Репейник»

По залу летают «колючки» (это дети бегают и танцуют под музыку).
Когда ведущий говорит: «Ветер», колючки начинают слипаться друг с другом с помощью рук.
Когда ветер стихает, они летают слипшиеся, то есть не разъединяя рук.
Игра заканчивается, когда образуется одна большая колючка.

«Шеренга»

Дети выстраиваются в одну линию по направлению руки ведущего.
Когда он говорит: «Врассыпную!», все разбегаются.
А услышав слова:
«У ребят порядок строгий, тра-та-та, тра-та-та,
Знают все свои места»,
бегут и строятся в новом направлении, заданном взрослым.
Нужно выстроиться за минимальное количество времени.

«Веревочка под ногами»

Игроки встают в колонну, количество человек – не больше шести.
Первый и последний игроки держат в руках концы скакалки или веревки.
По команде ведущего оба проводят ее под ногами остальных участников.
После этого первый становится последним, второй первым, игра продолжается, пока первый игрок не встанет на свое место.

«Лапта»

Играют две команды, одни беглецы, а другие ловцы.
Члены первой команды отбивают лаптой (деревянная палка) маленький мяч, который подает один из игроков противоположной команды.
У каждого игрока три попытки; исчерпав их, он должен добежать до противоположного конца поля и вернуться обратно (сделать это можно во время броска одного из членов своей команды).
Ловцы должны завладеть мячом.
Если они поймают его на лету, то автоматически становятся беглецами, а если мяч ударится о землю, они должны взять его и попробовать осалить игроков, перебегающих поле.
За границами поля салить нельзя.

«Круг»

Ведущий стоит в кругу, а остальные – за его пределами. Они впрыгивают внутрь, потом выпрыгивают.
Ведущий старается словить детей, коснувшись рукой тех, кто в кругу.

«Пирамидка»

Ведущий устанавливает кегли или пирамиду из кубиков. В руках у каждого участника мяч.
Игроки по очереди бросают мячи, стараясь разбить пирамиду. Как только она сбита, ведущий устанавливает ее снова и бежит за черту, с которой бросали мячи.
Остальные дети тоже должны схватить свои мячи и забежать за черту.
Игрок, прибежавший последним, становится ведущим.

«Невидимки»

На большом участке с кустарниками и деревьями, пока ведущий считает до ста, игроки маскируются и прячутся от него.
По сигналу они начинают приближаться к ведущему, так, чтобы не обнаружить себя.
Задача ведущего – не сходя с места, найти невидимок.

По второму сигналу взрослого все обнаруживают себя, человек, находящийся ближе всех к ведущему и не найденный им, считается победителем.

«Следуй указаниям»

Всем завязываются глаза, взрослый дает указания: «Вперед, назад, два шага вправо» ит. д.
Через какое-то время он велит идти к призу.
Тот, кто правильно выполнял указания и первым нашел приз, получает его в подарок.

«Слушай»

Ведущий свистит, подавая игрокам с повязками на глазах сигнал и меняя свое направление.
Ориентируясь на звуки, нужно найти взрослого.

«Сигнал»

Ведущий просит кого-то из детей, находясь на расстоянии 6 метров и не используя звуков, позвать одного из участников.
Для этого нужно показать буквы имени с помощью рук, ног и всего тела.
Оценивается то, как быстро ребенок справится с заданием.

«Птицы в клетке»

Дети образуют два круга.
Внешний круг – это клетка, а внутренний – птицы.
Круги соединяются по принципу обручальных колец.
Под музыку птицы проходят под руками детей, образующих клетку. Когда музыка смолкает, клетка захлопывается и птички, попавшие в клетку, переходят в другую команду.
Игра продолжается, но теперь круги меняются ролями.
Через какое-то время можно посмотреть, чей круг стал больше.

«Красная шапочка»

Для игры понадобится маска волка и красный головной убор.
Волк ловит только того, на ком он надет.
Шапку носит не один и тот же игрок: дети перебрасывают ее друг другу.
Играющий, в руках которого оказалась «красная шапочка», обязательно должен надеть ее и только после этого решить, оставить ее у себя на какое-то время или перекинуть следующему.

«Меткий футболист»

Необходимо с завязанными глазами отойти от мяча на десять метров, потом разбежаться и попробовать ударить по нему.
Выполнить это довольно сложно, зато зрителям скучать не придется, так как очень смешно наблюдать, как ребенок, уверенный, что знает, где лежит мяч, рассекает ногой воздух.

«Мышь и мышеловка»

Все встают в круг, плотно прижимаются друг к другу ногами, бедрами, плечами и обнимаются за пояс – это мышеловка.
Ведущий находится в кругу. Его задача – всеми возможными способами вылезти из мышеловки: отыскать «дыру», уговорить кого-то раздвинуть играющих, найти другие способы действий, но выбраться.

«Ручеек»

Играющие встают друг за другом парами (обычно мальчик и девочка), берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор.
Игрок, которому пара не досталась, идет к «истоку ручейка» и, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару.
Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало и, проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему симпатичен.
Так «ручеек» движется долго, беспрерывно.
Чем больше участников, тем веселее игра.

«Волки во рву»

Старинная игра может прекрасно развлечь вас на перемене в школьном дворе.
На площадке чертится коридор шириной до 1 метра.
«Ров» можно начертить и зигзагообразно, где-то уже, где-то шире. Во рву располагаются двое ведущих, они волки.
Все остальные играющие – зайцы.
Маленькие зверьки стараются перепрыгнуть (перебегать нельзя) через ров и не оказаться пойманными.
Волки могут ловить зайцев, только находясь во рву.
Вот и все правила, а варианты придумывайте сами.

«Достань камешек»

Для игры требуется крепкая веревка длиной 2-3 метра и два небольших камешка.
Двое игроков берутся за концы веревки и расходятся, натягивая ее.
На одинаковом расстоянии от каждого игрока кладется камешек.
По сигналу каждый старается, перетянув противника, достать свой камешек.

«Аист и лягушки»

В эту японскую игру могут играть четыре человека и более.
Для этого необходимо нарисовать на асфальте большое озеро с островками и мысами.
Три человека становятся лягушками и сидят в воде, не имея права выбраться на сушу.
Аист должен ходить по берегу и пытаться поймать лягушек.
Аист имеет право прыгать с острова на остров, но не может заходить в воду.
Последняя пойманная лягушка становится аистом.

«Разведчики»

Количество игроков в данной игре – от десяти человек.
Участники должны разделиться на две равные по количеству человек команды и выбрать капитана.
Затем команды становятся на площадке в длину друг напротив друга.
Капитан должен направить одного человека в разведку, а разведчик, в свою очередь, должен дойти до линии соперников, быстро коснуться одного из них и бежать обратно.

Если убегающий ушел от преследования, то он возвращается в свою команду.
Если соперник успел до него дотронуться, разведчик становится пленником противоположной команды, и наоборот.
Игра подходит к концу, когда в одной из команд останется меньше половины участников.

«Укради знамя»

Две команды размещаются каждая у своей черты на некотором расстоянии друг от друга, посредине стоит ведущий.
Всем игрокам присваиваются порядковые номера.
Ведущий держит косынку и выкрикивает номера.
Дети, чьи номера он назвал, бегут к нему.
Тот, кто выхватит у ведущего косынку и первым вернется на свое место, зарабатывает очко.
Через определенное время баллы подсчитываются и выявляется команда-лидер.

«Беляк»

В этой игре могут участвовать пять или более человек.
Играть в «Беляка» можно только зимой. Для этого участникам надо скатать из снега крупный шар и встать вокруг него, держась при этом за руки.
Игра начинается, каждый участник должен стараться за руки перетянуть кого-нибудь в середину круга, чтобы тот коснулся телом шара.
Если прикосновение действительно было, участнику засчитывают штрафное очко.
Выигрывает тот, кто ни разу не коснется шара.

«Домики»

Игроки чертят себе домики, а ведущий остается «бездомным».
Все хором кричат: «По домам!» – и разбегаются по своим местам.
«Бездомный» обращается к одному из игроков: «Ты продаешь яйца?».
Тот отвечает: «Я – нет, а он, может быть, продает» – и указывает на товарища, к которому и направляется «бездомный».
Тем временем игроки должны поменяться местами. Если ведущий успевает занять чужой дом, то он становится его хозяином, а оставшийся – ведущим.

Бег с платком

В этой игре могут участвовать десять и более человек.
Сначала среди игроков необходимо выбрать ведущего.
После этого игроки встают в круг, а ведущий с платком обегает его два раза, дотрагивается до чьей-нибудь спины, кладет платок и продолжает бежать.
Суть игры заключается в том, чтобы игрок, до которого дотронулся ведущий, поднял платок, обогнал ведущего и вернулся на свое место.
В этом случае он побеждает.
Если игрок не успеет обогнать ведущего он проигрывает и занимает его место.

«Два платка»

Играют от шести человек.
Для игры требуются два маленьких платка.
Играющие делятся на две равные по численности команды и выстраиваются шеренгами одна против другой вдоль противоположных сторон площадки на расстоянии 10 метров.
Руки держат за спиной.

Выбранные капитаны команд, получив по платку, обходят свои шеренги сзади и незаметно кладут платки в руки кому-нибудь из участников, стоящих в шеренге, таким образом, чтобы остальные не заметили, кому отдан платок.
Затем ведущий говорит: «Дай платок!».
Те, у кого находятся платки, стремительно выбегают и передают их руководителю, который стоит посередине у боковой линии.
Кто из выбежавших участников первым передаст платок, тот получает для своей команды очко.
Выигрывает команда, у которой больше очков.

«Пленник»

Чертятся две параллельные линии на расстоянии 4 метра одна от другой.
Игроки делятся на две команды и становятся шеренгами лицом друг к другу за параллельными линиями.
Вызвавшийся по собственному желанию игрок от одной из команд с криком бежит к другой команде, каждый участник которой вытягивает вперед правую руку.
Подбежавший, схватив кого-нибудь за руку, старается перетянуть соперника через площадку за свою линию.
Если он перетянет его, то делает своим пленником и ставит позади себя.
Если не перетянет, а сам окажется за чертой другой команды, то становится за спиной своего победителя.
Затем игрока высылает другая команда. Он тоже хватает за руку соперника, которого надеется перетянуть за свою линию.
Особенно стремятся перетягивать того, у кого есть пленник, чтобы в случае победы освободить его.
Так команды по очереди высылают своих игроков.
Для перетягивания можно выбирать любого игрока противоположной команды, никто не должен отдергивать вытянутую вперед руку.
Тянуть можно лишь одной рукой, не помогая второй.
Освобожденный пленник возвращается на свое место в команде.

«Кораблик»

Для игры необходимо небольшое одеяло – корабль.
Все дети являются матросами, а один ребенок – капитаном. Он любит свой корабль и верит в своих матросов.
Игрой руководит взрослый. Он объясняет капитану задачу: быть в центре корабля и в момент сильной качки громким голосом дать матросам команду «Бросить якорь!», «Стоп машина!» и «Все наверх!», чтобы спасти корабль и матросов.
Затем все берутся за края одеяла и начинают медленно раскачивать корабль.
По команде ведущего «Буря!» качка усиливается.
Капитану напоминают о его задаче.
Как только он громким голосом прокричит все команды, корабль спокойно опускается на пол и матросы забираются на одеяло – корабль спасен.
Если капитан внимательно слушал задание, он с легкостью справится с ним и спасет свое судно.

«Рыбаки и рыбка»

Чем больше участников, тем интереснее игра.
Два участника – рыбки. Остальные становятся по парам лицом друг к другу в две линии и берут друг друга за руки – это сеть.
Рыбка хочет выбраться из сети, она знает, что это опасно, но впереди ее ждет свобода. Она должна проползти на животе под сцепленным руками, которые при этом усердно задевают ее по спине, слегка постукивают по ней, щекочут.
Выползая из сети, рыбка ждет свою подругу, ползущую за ней, они берутся за руки и становятся сетью.
Процесс смены ролей повторяется два-три раза.

«Медвежонок»

Эта игра – еще одна разновидность догонялок со стихотворным началом. Хорошо подходит малышам во время прогулки.
Все встают в круг, берутся за руки.
Медвежонок сидит внутри с закрытыми глазами.
Все хором повторяют слов и медленно движутся к центру круга.

Медвежонок, медвежонок
Спит в своей берлоге.
Хоть он не опасен,
Будьте осторожны.
Вы такому шалуну
Не верьте никогда,
Если он проснется,
Бегите кто куда.

Медвежонок по окончании стишка неожиданно вскакивает и старается дотронуться до кого-нибудь из детей.
Тот, кого поймали, становится медвежонком.

Тематические детские праздники с приглашениями и призами

Представьте себе, как заинтригованы будут дети, когда они получат красочно оформленное приглашение в «Джунгли», на «Олимпийские игры» или на праздник «Когда выходят привидения»! А потом они окажутся в настоящих джунглях, где кругом «бегают» дикие звери, а с деревьев свисают лианы.
В подарок гости получат крошечные фигурки зверей, а на угощение их ждут всевозможные экзотические фрукты – манго, бананы, кокосы.
Такой праздник ваши гости запомнят надолго!
Детский праздник с темой подготовить ничуть не сложнее, чем обычный праздник.
Вы хорошо знаете, чем увлекается ваш ребенок – постройте День рождения или другой детский праздник вокруг этого хобби. Например, ваша дочь обожает мультфильмы – пригласите на праздничный вечер героя этого мультфильма (им может стать ваша подруга).
Дети будут просто в восторге! К примеру, если ребенок любит рыбалку, пригласите на праздник друзей-рыболовов – пусть расскажут детям свои рыбацкие байки, покажут фото и видео.

Темы для детского праздника

За подготовку такого необычного праздника лучше взяться всей семьей – дети могут дать оригинальные идеи, подсказать вам, в какие игры они больше всего любят играть.
Как только вы определились с темой, подберите подходящие игры и занятия, воспользуйтесь нашими предложениями по украшению праздничного стола и подготовке карнавальных костюмов.

«Вечер награждения победителей фестиваля фильмов»

Такой праздник можно провести в любое время, хорошо, однако, если он совпадет с действительным временем выдачи наград победителям фестиваля фильмов.
ПРИГЛАШЕНИЯ: Вырежьте приглашение в виде «Оскара», или пусть оно напоминает по внешнему виду конверт, который раскрывает победитель, с печатью и лентой. Еще один вариант: пусть приглашение выглядит, как билет в кино.
УКРАШЕНИЯ: Вырезка из газеты, изображающая награду фестиваля, открытки, рекламы с фотографиями звезд кино. Будет интересно под фотографиями подписать имена гостей.
ПРИЗЫ: Открытки с актерами, журналы о театре и кино, календарики с изображением актеров, видеофильмы, фотографии звезд кино и т. д.
ИГРЫ: Попробуйте начать с игры «20 вопросов», выбрав какой-нибудь любимый всеми фильм.

Перед тем, как начать игру, выясните, все ли гости хорошо знают этот фильм.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Попкорн, конфеты, пирожные – то, что обычно продается в театре или кино. Другой вариант – устроить «праздничный прием» в честь победителей.
КОСТЮМЫ: Гости могут нарядиться по-театральному – украшения, темные очки, шляпки, или они могут также изобразить кого-либо из своих любимых героев фильмов.

«Самолетостроение»

ПРИГЛАШЕНИЯ: Напишите приглашение жирным черным фломастером на копиях расписания самолетов, или используйте для этой цели настоящее расписание.
УКРАШЕНИЯ: Открытки и плакаты с изображением самолетов очень оживят и украсят стены вашего дома.
ПРИЗЫ: Игрушечные самолеты, которые можно запустить, небольшие деревянные самолеты с пропеллером. Для детей более взрослых в качестве призов можно использовать пластмассовые самолеты или конструкторы для сбора моделей самолетов.
ИГРЫ: Можно устроить очень интересные игры «Собери коробочку», только вместо коробочек использовать игрушечные самолеты; организовать соревнование, чей самолет пролетит быстрее и т. д. Если дети постарше, можно показать им документальный фильм о самолетах и самолетостроении, фильм про войну, в котором показана воздушная битва, или фильм «Аэропорт».
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Если вы уверены в том, что ваши гости летали на самолете и знают, какие блюда подают на борту, можно устроить нечто подобное у себя дома. Например, можно предложить им «комплексный обед», который состоит из бутерброда, небольшой плитки шоколада и яблока. При этом подавать блюда можно, используя сервировочный столик, или, если его нет, тумбочку на колесиках – как это делается в самолете.
КОСТЮМЫ: Оригинальные костюмы, подходящие для данной темы, можно сшить без особого труда. Голубые брюки, белая рубашка, темный галстук и пара вырезанных из картона крыльев, приколотых на карманы рубашки – и у вас получился пилот. Родители, которые помогают вам провести праздник, могут одеться как помощники пилота – темно-синие брюки, белая или полосатая рубашка и темно-синий фартук.

«Алфавит»

ПРИГЛАШЕНИЯ: Вырежьте из газеты или журнала большие буквы и начните каждое слово в предложении или первое слово каждого абзаца с этих букв – приглашение получится очень оригинальным.
УКРАШЕНИЯ: Украсьте квартиру такими же большими буквами, вырезанными из журналов, буквами разных размеров и видов, прикрепите на стены плакаты, демонстрирующие графику и письмо, плакаты и картинки с изображениями животных, и на эти картинки приклейте инициалы гостей.
ПРИЗЫ: Для детей, которые еще не ходят в школу, хорошим призом могут послужить книги-раскраски, которые также обучают детей алфавиту, буквари или набор карточек с буквами алфавита.
ИГРЫ: Для такого вечера подойдет игра «Слова», например, придумать как можно больше слов начинающихся с букв слова «Торжество». Интересным занятием может стать задание вырезать буквы из журналов и оформить плакаты или рисунки, а внизу наклеить собственные имена из вырезанных букв.
Для малышей также можно придумать что-то интересное. Раздайте каждому по вырезанной большой букве (предварительно наклейте ее на картон) и попросите приложить ее к тому предмету, название которого начинается с этой буквы. Эту игру можно проводить командами, тогда каждому участнику раздайте по одной букве.
Есть еще одно интересное занятие для малышей. Раздайте каждому по конверту с листом бумаги, на котором изображена какая-нибудь буква, и попросите их нарисовать, карандашом или красками, или слепить из пластилина предмет, название которого начинается с этой буквы.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Очень оригинально будет предложить гостям суп, засыпанный макаронными изделиями в виде букв алфавита (такой суп можно также приготовить из пакетика). Бутербродам можно придать вид букв, с которых начинаются имена гостей.
Еще вариант: на бутерброде изобразите инициалы каждого гостя при помощи пищевого красителя и небольшой кисточки.

КОСТЮМЫ: Заранее передайте родителям просьбу одеть своих детей так, чтоб их костюмы максимально соответствовали выбранной вами теме.
Например, пусть они наденут на себя как можно больше предметов туалета и вещей, которые начинаются с одной буквы, например, пояс, платок, и т. д., или пусть каждый наденет что-нибудь, что начинается с первой буквы их имени.

«Поиски клада»

ПРИГЛАШЕНИЯ: Сделайте фотокопию старой карты или купите ее и отметьте на ней любое место знаком X, будто там зарыт клад. Напишите свое приглашение на такой открытке.
УКРАШЕНИЯ: Поищите в книжных магазинах открытки с видом египетских пирамид, старинных замков и развалин и украсьте ими свою квартиру.
ПРИЗЫ: Для маленьких детей хорошим призом может стать игрушечная лопата и кирка, чтобы они могли найти «спрятанные» сокровища.
ИГРЫ: Основная игра – «Все на поиски клада!» Спрячьте «сокровища» где-то дома среди вещей, в саду, в куче старых листьев, или в гараже и дайте каждому задание.
В конце вечера, когда все устанут, можно будет показать фильм «Остров сокровищ».
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Пока дети заняты поисками сокровища, попросите их прерваться и перекусить прямо в саду. Обедом может служить вкусный бутерброд, шоколад, фрукты.
КОСТЮМЫ: Оденьте своих детей ток, будто они действительно занимаются археологическими раскопками, – рабочая рубашка, шорты, и большие ботинки.

«Юный художник»

ПРИГЛАШЕНИЯ: Красивые приглашения можно оформить для такого вечера самим или использовать открытку с фотографией известной картины или другого произведения искусства. Приобрести такие открытки можно в книжном магазине, в музее. Если вам не попадутся открытки, их можно сделать самим, используя вырезки из газет и журналов.
ПРИЗЫ: В зависимости от возраста ваших гостей призом может служить набор фломастеров, цветных карандашей, коробка пластилина и т. д.
ИГРЫ: Во время вечера можно увлечь детей рисованием, раскраской картинок или футболок, лепкой и т. д.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Представьте, что вы открываете картинную галерею. Поместите работы, только что выполненные детьми, на самом видном месте в комнате и подайте лимонад в высоких картонных стаканах; а на большое блюдо положите сэндвичи с сыром и колбасой, надетые на специальные вилочки для бутербродов, – пусть все будет как в жизни.
Праздничный торт можно испечь в виде палитры художника. Предварительно полейте ваш пирог белым сливочным кремом, а затем изобразите краски на палитре при помощи таких же кремов пищевых красителей.
КОСТЮМЫ: Простые, но очень выразительные костюмы получатся, если дети наденут папину длинную рубашку, а затем, оставят на ней отпечатки краски пальцами – получится настоящее одеяние художника.

«Юный астролог»

ПРИГЛАШЕНИЯ: На каждое приглашение прикрепите гороскоп адресата или нарисуйте гороскоп именинника и «впишите» в него приглашение, стараясь соблюдать те же речевые обороты, чтобы это выглядело естественно, как часть гороскопа.
УКРАШЕНИЯ: Украсьте стены вашей квартиры плакатами, изображающими небо, звезды, другие планеты.
ПРИЗЫ: Приобретите заранее небольшие букетики с гороскопом каждого из гостей на будущий год или отпечатайте гороскоп каждого на компьютере.
ИГРЫ: Пригласите на вечер подругу, которую гости не знают, – это «цыганка». Она погадает каждому по руке и скажет, кого что ждет. (При этом неплохо заранее рассказать этой подруге про каждого из гостей, тогда игра будет особенно интересной).
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Изобразите на праздничном пироге кремом знаки зодиака – получится очень красиво и оригинально.

КОСТЮМЫ: В качестве игры можно попросить каждого из гостей изобразить на бумаге свой знак зодиака, вырезать его, и прикрепить на свое платье или рубашку – получиться праздничный костюм.

«Юный космонавт-астронавт»

ПРИГЛАШЕНИЯ: Напишите приглашения на открытках, изображающих космическое пространство.

УКРАШЕНИЯ: Купите плакаты, изображающие ракеты, или сюжеты из фильмов про космос, прикрепите их на стены. К потолку подвесьте модель космического корабля.
ПРИЗЫ: В зависимости от возраста гостей, призами могут служить книги-раскраски о космосе, игрушечные ракеты, пластмассовые модели ракет или книги о звездах.
ИГРЫ: Хорошо подойдет игра – «Поиск сокровищ», в качестве найденного сокровища могут служить ракеты, самолеты и т. д., которые дети потом забирают в качестве призов. В конце вечера можно показать какой-нибудь фильм про звездные войны.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Подайте апельсиновый напиток в бутылочках, с соломинкой. Упакуйте ваше угощение – бутерброды и прочее, в полиэтиленовые герметично закрывающиеся пакеты. Можно приобрести пакетики с йогуртом или кефиром.
КОСТЮМЫ: Костюм космонавта – одинакового цвета или тона рубашка с военными эмблемами спереди.

«Праздник автолюбителей»

ПРИГЛАШЕНИЯ: Приготовьте приглашения сами, украсьте их вырезками автомобилей или нарисуйте план улицы и напишите приглашения жирным черным фломастером поверх рисунка.
УКРАШЕНИЯ: Украсьте стены плакатами, изображающими различные модели автомобилей, на самые видные места положите автожурналы, и проспекты различных фирм.
ПРИЗЫ: Хорошими призами для вечера, посвященного автомобилям, могут стать игрушечные машинки, открытки, плакаты с изображением автомобилей.
ИГРЫ: Предложите гостям игру «Поиск автомобилей». Для этого раздайте каждому игроку или каждой команде список машин, которые они должны будут отыскать. Если дети достаточно взрослые, можно «зашифровать» названия автомобилей, (например, Фрод = Форд и т. д.). В конце вечера можно посмотреть документальный или художественный фильм про автомобильные гонки.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Подавайте блюда, используя сервировочный столик. Ваше меню может состоять из сэндвичей, бутербродов и сосисок; напитки подаются в пивных кружках.
КОСТЮМЫ: Для такого вечера подойдет костюм автоводителя – джинсы, рубашка, кожаные перчатки, темные очки, шляпа, и легкая джинсовая куртка.

«Все наоборот»

ПРИГЛАШЕНИЯ: Приглашения напишите так, чтобы прочитать их можно было, только поднеся к зеркалу. Укажите в приглашении, что верхнюю одежду надо надеть наизнанку, если гости хотят принять участие в празднике под названием «Все наоборот».
УКРАШЕНИЯ: Напишите крупными буквами поздравление «С Днем рождения!», но слева направо, а другие украшения повесьте вверх тормашками. Все стулья поверните спинками к гостям или спинками к столу, а если на стенах висят картины, поверните их «лицом к стене». Теперь у вас действительно все наоборот! Когда придут гости, встретьте их словами «До свидания» и попросите их войти в квартиру «задом».
ИГРЫ: Можно предложить гостям игры, которые развивают координацию движений, например, эстафета «Наперегонки». Устройте соревнования – чья команда быстрее наполнит столовой ложкой стакан воды, но измените правила игры – дети должны двигаться «задом наперед». Или пусть дети попробуют нарисовать что-нибудь или раскрасить картинку левой рукой, а кто левша – правой. Поиграйте в слова – дайте гостям задание написать как можно больше слов, используя буквы в слове: «Овтсежрот» (т. е. «Торжество»!).
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Первым блюдом на вашем столе будет десерт, затем праздничный пирог, приготовленный наоборот, т. е. крем будет снизу, затем подайте сэндвичи с салатом или закуской – орехами, картофельными чипсами.

КОСТЮМЫ: Костюмом для такого необычного вечера может служить любая одежда, одетая наизнанку.

«На концерте эстрадного ансамбля»

ПРИГЛАШЕНИЯ: Напишите приглашение жирным черным фломастером на каких-нибудь старых нотах.
УКРАШЕНИЯ: Развесьте по всей квартире плакаты с изображением эстрадных певцов и ансамблей, рок-групп и известных музыкантов.
ПРИЗЫ: Приготовьте в качестве призов игрушечные музыкальные инструменты (маленькие барабаны, губные гармошки, свистки и т. д.).
ИГРЫ: В качестве игр идеально подойдут песенные игры, такие, как «Фермер», «Лондонский мост», «Музыкальный стул» и другие. Еще одна интересная игра, «Оркестр», описана подробно в главе «Игры».
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: К столу можно подать угощения, которые обычно подают во время антракта на концерте или в театре – бутерброды, сосиски, пирожные, мороженое, орешки, шоколад и т. д.
КОСТЮМЫ: Гости могут переодеться в своих любимых певцов, музыкантов или изобразить певцов какой-либо одной рок-группы.

«Вечер на природе»

ПРИГЛАШЕНИЯ: Напишите на открытках, изображающих отдых на морском побережье или на берегу реки. В каждый конверт насыпьте немного песку, чтобы он высыпался, когда конверт будет распечатан, однако, не слишком много, иначе родителям приглашенных это может не понравиться.

УКРАШЕНИЯ: Украсьте стены комнаты плакатами с изображением реки, пруда, морского побережья, а также людей, купающихся и ныряющих в воду. В качестве скатерти можно использовать большие пляжные полотенца.
ПРИЗЫ: Для каждого гостя приготовьте небольшое пластмассовое ведерко, напишите на нем его имя. Такие ведерки можно также использовать для подачи легкой закуски и для игр, например, построения песочного замка.
ИГРЫ: Игры можно провести в песочнице во дворе, если будет стоять хорошая погода. Используйте всевозможные игрушки, разбрызгивающие воду, – это доставит детям особое удовольствие. Если песочницы во дворе нет, ее можно сделать самим из четырех досок и песка (песок принесите заранее из соседнего двора).
Проведите традиционную игру «Поиск сокровищ». В песочнице можно спрятать такие предметы, как монеты или небольшие призы для играющих.
Устройте другие игры на свежем воздухе, например, игры с шарами, наполненными водой – «Передай шар другому».
В заключение праздничного вечера покажите гостям кинофильм, рассказывающий о лете, о море.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: К столу можно подать традиционные блюда, которые обычно готовят на пикниках, жареную курицу, салат. В качестве напитков предложите, гостям консервированный сок или лимонад в термосах.
КОСТЮМЫ: Костюмом для подобного вечера может, служить купальник, рубашка с коротким рукавом и шорты, или любая одежда, которую обычно носят на пляже.

«Праздник велосипедистов»

Если у приглашенных есть велосипеды, попросите приехать к вам в гости на велосипедах.
ПРИГЛАШЕНИЯ: Украсьте свое приглашение вырезкам различных велосипедов и другими картинками, относящимися к этой теме.
УКРАШЕНИЯ: Основная часть праздничного вечера пройдет на свежем воздухе, так что украшать квартиру необязательно. Вы можете, однако, прикрепить к стенам проспекты, рекламирующие отдых на велосипедах.
ПРИЗЫ: В спортивном магазине можно приобрести множество различных вещей, относящихся к этой теме: перчатки для езды на велосипеде, шапочки для велосипедистов, футболки и т. д.

ИГРЫ: Любую игру или соревнование можно провести на велосипеде. Хорошо впишутся в праздничный вечер игры «Поиск сокровищ» и «Повторяй за мной». Попросите детей украсить свои велосипеды флажками, воздушными шариками, чтобы они выглядели нарядными. Игры, которые вы проводите с велосипедами, должны развивать умение не просто быстро ездить, а умело управлять машиной.
Проведите конкурс на лучшего велосипедиста. На пути играющих установите различные преграды, которые им будет интересно преодолевать, или дайте участником соревнования оригинальные задания, например, раздавить воздушный шарик колесом.
В завершение праздника покажите гостям документальный или художественный фильм о велосипедных гонках, соревнованиях и т. д.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Угощением на вечере могут служить блюда, которые обычно предлагаются велосипедистам во время соревнований – бананы, шоколад, напитки в бутылочках.
КОСТЮМЫ: Хорошо подойдет для вечера одежда велосипедиста – шорты, джинсовые рубашки, шлемы.

«Пикник»

ПРИГЛАШЕНИЯ: Напишите приглашение на копии карты загородной местности или на открытках с изображением какого-то городского парка и т. д.
Вместе с приглашением вручите каждому гостю «список вещей» для пикника, которые они должны иметь при себе, такие, как фонарь, теплый свитер, пластмассовая чашка и т. д.
УКРАШЕНИЯ: Установите около дома знаки, указывающие прибывающим гостям, где будет проходить пикник. А чтобы все было по-настоящему, установите во дворе дома палатку (она пригодится вам, если вдруг пойдет дождь), приготовьте различные походные принадлежности.
ПРИЗЫ: Компас, карманный фонарик и другие вещи, которыми обычно пользуются в походе, подойдут в качестве призов. Эти вещи вы без труда приобретете в магазине.
ИГРЫ: Подойдут любые игры на свежем воздухе, такие, как «Поиск сокровищ» или «Уборка, мусора» (постарайтесь привлечь внимание детей к природным богатствам и охране окружающей среды), а также салки, прятки, любые эстафеты.
Чтобы дети немного пришли в себя после подвижных игр, усадите их и покажите видовой фильм о природе и животных.
Один или двое из гостей могут остаться ночевать вместе с именинником в палатке во дворе (если это возможно) или в импровизированной палатке из простыней в вашей спальне. Если дети спят на улице, необходимо убедиться в том, что им тепло и сухо.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Пища должна быть простой, интересно было бы приготовить что-то на костре, в печке или на гриле, например, поджарить гамбургеры и сэндвичи. Попросите каждого из гостей приготовить гамбургер самому, надев его на палку и поджарив не костре. При этом взрослые должны быть рядом и следить за детьми – дети могут обжечься или съесть подгоревшие бутерброды.
КОСТЮМЫ: Гости должны быть одеты по-походному: джинсы, фланелевые рубашки, ботинки и легкие шапочки. Если прохладно, пусть накинут на себя легкую курточку.

«Парад мультфильмов»

ПРИГЛАШЕНИЯ: Приглашение можно оформить в виде комиксов. Вырежьте из газеты или журнала картинки с комиксами, заклейте подписи и диалоги и придумайте свои собственные. Они и будут вашим приглашением на праздничный вечер, посвященный мультфильмам.
УКРАШЕНИЯ: Украсьте стены плакатами и открытками с изображением героев любимых мультфильмов, вырезками из любимых комиксов.
ПРИЗЫ: Подарите каждому гостю небольшую пластмассовую, фигурку героя какого-нибудь мультфильма – дети будут чрезвычайно рады таким подаркам.
ИГРЫ: Раздайте каждому небольшую коробку из-под обуви и попросите оклеить ее картинками своих любимых героев. Украшенная таким образом коробочка может служить своеобразным призом, который дети забирают домой. Дома в такой коробочке малыши смогут хранить безделушки.
Завершить вечер можно показом любимых мультфильмов для детей («Ну погоди!» и т. д.) или полнометражных мультфильмов, таких, как «Белоснежка и семь Гномов», «Черепашки Ниндзя».
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Предложите гостям блюда, которые традиционно ассоциируются с кино –

мороженое, пирожные и т. д.
КОСТЮМЫ: Попросите гостей изобразить на вечере любимого героя из комикса или мультфильма.

«В казино»

Такая тема больше подходит для детей постарше, которые умеют и любят играть в карты, кости и другие азартные игры.
ПРИГЛАШЕНИЯ: Приглашения напишите на старой игральной карте или сделайте приглашение большего формата и украсьте его картами.
УКРАШЕНИЯ: Представьте, что ваш дом – казино, покройте столы для «игры» зеленой материей, как это делается в настоящих игорных домах.
ПРИЗЫ: Хорошим призом станет колода карт или набор для игры в кости. Можно также раздать каждому гостю в начале вечера мелочь для игры, а то, что останется, игрок сможет забрать с собой.
ИГРЫ: Если не все из гостей хорошо умеют играть в карты, проведите такие игры, которые достаточно просты для понимания. Тогда в них смогут принять участие все. Если вам посчастливится найти игрушечную рулетку, дети будут вне себя от радости. Максимально упростите правило игры, например, делайте ставки только на красное или черное, на четные и нечетные числа.
Интересно также поиграть в кости. Разделите стол на две части – одна для ставок, которые выиграет бросающий другая для ставок, которые он проиграет. Когда ставки сделаны, бросающий начинает игру. Если выпадут числа 7 или 11 – он выиграл, если 2, 3 или 12 – проиграл.
Если выпадет другое число, начинается отсчет очков бросающего. Он продолжает бросать игральные кубики до тех пор, пока не наберет максимальное число очков и выиграет.
Однако если вдруг выпадает 7 – бросающий проиграл, и ход переходит к следующему игроку.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: В качестве закуски предложите гостям бутерброды с сыром, напитки принесите в одноразовых пластмассовых стаканчиках. Праздничный пирог будет выглядеть оригинально, если его украсить рисунком, изображающим какую-нибудь карту или игральные кости.
КОСТЮМЫ: В казино обычно одеваются строго – костюм, рубашка и галстук. Кто-то из гостей наверняка захочет изобразить крупье.

«Цирковое представление»

ПРИГЛАШЕНИЕ: Оформите приглашение в виде билета в цирк, раскрасьте его разными красками.

УКРАШЕНИЯ: Цирк у всех ассоциируется с гигантским куполом, под которым гимнасты, клоуны и акробаты творят чудеса.
Однако вам необязательно пытаться где-то приобрести специально для вечера гигантскую палатку – воспользуйтесь походным тентом. Его легко купить в магазине спортивных товаров.
Вы также можете изобразить купол, если протянете бумажные ленты с середины потолка или люстры и закрепите их на стенах.
ПРИЗЫ: В зависимости от возраста ваших гостей призами могут стать различные мягкие и пластмассовые игрушки.
ИГРЫ: Если ваши гости не одеты в маскарадные костюмы, дайте им задание загримироваться под клоунов. Для этого снабдите их театральным гримом или обычной косметикой. Приготовьте лосьон, ватные тампоны и крем, чтобы потом дети могли снять краску.
Вы также можете предложить гостям сделать шляпы клоунов: взять большие листы цветной бумаги, свернуть их в виде конуса, склеить, а затем украсить аппликацией.
В завершение вечера покажите гостям художественный фильм про цирк, животных и т. д.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Установите в углу комнаты или во дворе сервировочный столик, и на нем – бутерброды, газированную воду в картонных стаканах, орешки, рожки мороженого.
Из мороженого можно сделать симпатичных клоунов, если положить шарик мороженого на блюдце, из конфет, шоколада и орехов сделать нос, рот и глаза, а сверху надеть крошечную шляпу, тоже из мороженого.
КОСТЮМЫ: На вечер дети могут нарядиться клоунами, акробатами или изобразить любимых актеров цирка.

«Все цвета радуги»

Смысл проведения такого вечера состоит в том, чтобы сконцентрировать внимание детей на цветах или на одном цвете, например том, который больше нравится имениннику.
ПРИГЛАШЕНИЯ: Сделайте приглашение как можно более ярким и разноцветным. Пусть каждый гость заранее выберет какой-нибудь цвет (желательно, чтобы они договорились заранее по телефону во избежание совпадений) и оденется соответствующим образом. Напомните гостям в приглашении, что каждый представляет один цвет.
УКРАШЕНИЯ: Разукрасьте комнату, где будет проходить праздник, при помощи цветных лент, на стены повесьте плакаты, причем все в одном тоне.
ПРИЗЫ: Книги-раскраски и фломастеры могут стать не только хорошим призом, но и помогут занять ваших гостей до конца вечера – все дети без исключения любят рисовать и раскрашивать картинки.
ИГРЫ: Можно провести практически любую игру, при этом сделать акцент на различные цвета. Например, разделите детей на две команды и попросите их расшифровать названия цветов (ЕЛЕЗНЫЙ, СНЫКРАЙ и пр.), или пусть они раскрасят футболки в свои любимые цвета (футболки необходимо заранее купить и затем подарить каждому юному художнику). Другие варианты подробно описаны на других страницах этого раздела.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Продумывая меню для праздничного вечера, постарайтесь придерживаться своей темы. Предложите гостям блюда, которые имеют одинаковый цвет или оттенок. Что касается пирожных, их легко украсить кремом с добавлением пищевого красителя.
КОСТЮМЫ: Пусть дети придут на вечер, одетые в платья или костюмы одинакового цвета, или пусть каждый выберет один цвет и оденется соответствующе.

«В стране динозавров»

ПРИГЛАШЕНИЯ: Из цветной бумаги вырежьте фигуру динозавра, разукрасьте его, а на обратной стороне напишите приглашение.
УКРАШЕНИЯ: В книжном магазине приобретите открытки с изображением динозавров, прикрепите их на стены. Во дворе можно поставить палатку – пусть она стонет пещерой, или пусть дети сами соорудят пещеру в вашей спальне, например, из одеял и простыней. А из зеленой гофрированной бумаги можно склеить оригинальные клыки, пусть они торчат из-под одеяла!
ПРИЗЫ: Небольшие пластмассовые фигурки динозавров можно без труда приобрести в магазине игрушек – они прекрасно подойдут для вашего вечера и послужат хорошим призом как для малышей, так и для детей постарше.
ИГРЫ: Проведите игру «Все на поиски динозавров!», спрячьте фигурки динозавров в саду или у себя в квартире. Сыграйте в «Салки динозавров». Ведущий будет динозавром, все остальные – пещерные люди. Тот, кого динозавр осалит, сам становится динозавром и пытается осалить «оставшихся в живых» пещерных людей. Выигрывает тот пещерный человек, которого так и не догнали динозавры. Чтобы дети отдохнули и успокоились, покажите им фильм «Миллион лет до нашей эры» или любой другой, соответствующий теме.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Угощение будет обильным – подайте холодные куриные или индюшачьи ножки, пусть дети едят их руками, подобно пещерным людям. На десерт можно предложить свежие фрукты.
КОСТЮМЫ: Из старых рубашек, джинсов и простыней можно сделать отличный наряд пещерного человека, если украсить одежду мехом, полосками из цветной бумаги или материей под цвет какого-нибудь животного.

«В гостях у куклы»

Судя по названию, такой праздник больше подойдет для девочек. Представьте себе, что куклы устраивают праздник для именинницы или что этот праздник для одной куклы – именинницы. Если праздник посвящен куклам, попросите каждого из гостей принести с собой свою любимую куклу, а сами гости пусть нарядятся их родителями.
ПРИГЛАШЕНИЯ: Вы можете купить приглашения в магазине или сделать его, украсив картинками кукол и кусочками материи, из которой обычно делают одежду для кукол.
УКРАШЕНИЯ: Освободите часть комнаты от мебели и постройте «кукольный домик» с кукольной

мебелью и кукольной домашней утварью.
ПРИЗЫ: Раздайте детям в качестве призов по книге «Куклы». Из нее девочки могу вырезать куклу и одежду для нее. Призом также, может служить пачка цветных фломастеров.
ИГРЫ: Попросите своих гостей самим вырезать из бумаги, слепить или даже сшить кукол. Девочки с удовольствием займутся этим. Возьмите старые перчатки (или купите недорогие), отрежьте у них пальчики – получится своеобразный кукольный театр. Пусть девочки нарисуют «куклам» рот, глаза, или сделают их с помощью бусинок и кусочков материи.
Если вы хотите, чтобы гости сшили кукол на празднике, имейте под рукой достаточное количество материи, ножницы, иголки и нитки. Хорошо будет, если вы заранее сделаете выкройки.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Устройте небольшое чаепитие, испеките крошечные пирожные, сделайте маленькие бутерброды – словно дети продолжают играть в кукол. Кроме чая можно подать яблочный сок.
КОСТЮМЫ: Если ваш праздник посвящен куклам, пусть гости переоденутся взрослыми и станут их родителями. Или, как вариант, гости могут сами нарядиться куклами.

«Вечер современной моды»

Девочкам такой праздник подойдет в большей степени, чем мальчиком, но может понравиться и мальчишкам не меньше. Главное – правильно его организовать.
ПРИГЛАШЕНИЯ: Приглашения лучше сделать самим, украсить их можно вырезками из различных журналов мод.
УКРАШЕНИЯ: На этот раз не стоит уделять украшению квартиры слишком большого внимания. Лучше позаботьтесь о праздничном столе – пусть он выглядит скорее как стол для взрослых, чем для детей.
ПРИЗЫ: Если вы устраиваете праздник только для девочек, призом может послужить любой предмет косметики – пудра, губная помада и т. д. Все это можно купить в галантерее.
ИГРЫ: Достаньте из сундуков старые вещи или попросите у друзей. Чем более необычно и даже вычурно они выглядят, тем лучше. Предоставьте гостям возможность сделать себе из бабушкиных платьев и шляпок современный наряд.
Для нанесения грима приобретите недорогие гипоаллергенные средства, предметы косметики, а также имейте под рукой ватные тампоны, молочко для снятия макияжа, чтобы помочь детям удалить косметику.
Устройте у себя дома «Салон красоты» – пусть девочки попробуют загримировать друг друга. Взрослым, однако, необходимо следить за гостями, можно даже провести своеобразный урок, как накладывать косметику.
Итак, основным занятием для гостей на вашем вечере станет «Показ мод» и нанесение макияжа. Когда все будут одеты и накрашены, предложите гостям поиграть в карты – они ведь изображают взрослых, а карты считаются игрой для взрослых.
Для детей постарше можно приготовить какой-нибудь художественный фильм.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Вместо чая предложите гостям молоко или молочный коктейль, на небольших блюдечках подайте пирожные.
КОСТЮМЫ: Самое увлекательное в «Показе мод» – то, как дети будут надевать свои «модные» костюмы и наряды. Поэтому попросите их принести костюмы с собой (если гости решили изготовить себе праздничный наряд дома), пусть они наденут их в гостях. Или, как мы уже рассказали на других страницах этого раздела, пусть сделают костюмы сами прямо на празднике, предпочтительно из одежды взрослых.
Во внешнем виде девочек будут также оцениваться красиво сделанная прическа и макияж.

«Я – эскимос»

Самое подходящее время для такого праздника – зима. Но вы можете и сами «создать» зиму у себя в квартире.
ПРИГЛАШЕНИЯ: Склейте из белой бумаги иглу («иглу» – ледяная хижина, в которой живут эскимосы), а затем прикрепите к ней свое приглашение.
УКРАШЕНИЯ: По возможности проведите вечер или часть вечера на свежем воздухе. Если же это невозможно или на улице нет снега, покройте мебель и завесьте стены белыми простынями – у вас дома наступила зима.
ПРИЗЫ: В качестве призов приготовьте фигурки: собак в упряжке, саней, белых полярных медведей, а также книги об эскимосах и полярных исследователях.

ИГРЫ: Попробуйте провести такую игру: разделите гостей на две команды, дайте каждой команде по одеялу и по мягкой игрушке или кукле. Дети берутся за край одеяла, а игрушка находится в центре, и дети одновременно пытаются подбросить ее, а потом поймать. Пусть сначала дети потренируются, только после этого проводите соревнование. Выигрывает команда, которая сумеет большее количество раз подряд подбросить и поймать игрушку, ни разу ее не уронив.
На улице, во дворе проведите эстафеты на санях. Дети по очереди будут впрягаться в упряжку и везти сани.
Если на улице много снега, устройте соревнование, кто быстрее слепит снежную бабу. Или пусть дети займутся построением жилища эскимосов «иглу».
В заключение праздничного вечера усадите гостей перед телевизором, раздайте им по чашке горячего шоколада – пусть они согреются и посмотрят фильм про полярников или про жизнь эскимосов.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Приготовить пишу, которую в действительности едят эскимосы, довольно сложно, кроме того, вряд ли она кому понравится. Поэтому вместо китовой ворвани подайте жаркое из говядины или сосиски, а на десерт – мороженое в рожках.
КОСТЮМЫ: Если дети закутаются в парки (одежду эскимосов) или просто наденут зимний наряд, – они в достаточной степени будут похожи на настоящих эскимосов.

«Праздник на ферме»

ПРИГЛАШЕНИЯ: Вырежьте из цветной бумаги фигурки животных, которых обычно держат на фермах, и напишите приглашения от руки.
УКРАШЕНИЯ: Во дворе или в саду попробуйте изобразить «ферму», с копнами сена, оградой и т. д.
ПРИЗЫ: Призами послужат игрушечные коровы, козы, овцы, трактора, грузовики – все то, что обычно ассоциируется с жизнью на ферме.
ИГРЫ: Обязательно сыграйте в игру «Горячий картофель» – см. на страницах этого раздела.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: К столу подайте прежде всего молоко в кружках, кукурузу в початках, а также свежие фрукты.
КОСТЮМЫ: Лучше всего попросить гостей надеть старую поношенную одежду. В любом случае подойдут джинсы, фланелевая рубашка, ботинки и кепка, желательно с каким-нибудь подходящим значком, прикрепленным к ней.

«Хочу стать пожарным»

ПРИГЛАШЕНИЯ: Напечатайте приглашения на листе бумаги стандартного размера.
Затем зажгите спичку, подожгите уголок листа и сразу же потушите, так, чтобы ваше приглашение выглядело обгорелым с одной стороны.
УКРАШЕНИЯ: Попытайтесь где-нибудь раздобыть картинки или фотографии пожарных машин. Повесьте на стену карту своего города и цветными булавками отметьте пожарные станции.
ПРИЗЫ: В местном пожарном отделении попросите брошюры по соблюдению правил противопожарной безопасности и раздайте их детям в качестве призов.
ИГРЫ: Пригласите на праздничный вечер настоящего пожарного – детям будет интересно на него посмотреть. Пусть, он расскажет гостям о правилах обращения с огнем. Затем устройте игры, например, проведите эстафету для Юных пожарных. Разделите детей на две команды, каждой команде дайте по бумажному стаканчику с водой. Далее, по сигналу первый игрок из каждой команды бежит на другой конец двора, пытаясь не расплескать воду, выливает то, что осталось, в кастрюлю, бежит назад и передает пустой стакан следующему игроку. Тот наполняет его водой и снова бежит к кастрюле. Побеждает команда, первой наполнившая свою кастрюлю. В заключение вечера покажите детям интересный фильм про пожарных.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Подайте гостям суп и фаршированный перец в большом котле, затем разложите второе блюдо по порциям.
КОСТЮМЫ: Пусть дети придут к вам в гости в костюме пожарных.

«Праздник рыболовов-любителей»

Если ваш ребенок увлекается рыбной ловлей, устройте для него настоящий поход к реке, пригласив самых близких его друзей.
Однако дома также можно организовать интересный праздник, посвященный рыбалке.
ПРИГЛАШЕНИЯ: Вырежьте из цветной бумаги рыб различной формы и напишите свое приглашение на обратной стороне.
УКРАШЕНИЯ: На стены прикрепите вырезанных из бумаги рыбок, плакаты с видом на реку, где люди удят рыбу, фотографии рыб, китов и других морских животных.
ПРИЗЫ: Если ваши гости тоже интересуются рыбной ловлей, им будет приятно получить в подарок какие-нибудь принадлежности для рыбалки – крючки, леску и т. д. Или можно раздать гостям в качестве призов открытки, книги на тему рыбной ловли.
ИГРЫ: Для праздничного вечера, посвященного рыбалке, подойдет игра «Поймай бутылку!». Эту игру можно видоизменить применительно к вашей теме, например, вместо кольца использовать проволоку, загнутую в виде рыболовного крючка.
Пусть дети также попытаются «выловить» небольшой пакет с подарком или игрушку. Предварительно на каждый подарок прикрепите петельку из трубочки для питья воды.
Завершите вечер показом кинофильма «Моби Дик» для старших детей или документальным фильмом о море.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: К столу вы просто обязаны подать рыбу! Предложите гостям рыбные или крабовые палочки, можно подать бутерброды с рыбой.
КОСТЮМЫ: Если кто-нибудь из родителей ваших гостей увлекается рыбалкой, у него найдется все необходимое снаряжение. В этом случае ребенок сможет выглядеть на празднике настоящим рыбаком, надев папины высокие сапоги и взяв с собой удочку. В ином случае, можно легко сделать костюм рыбака, используя для этой цели старую одежду, джинсы и резиновые сапоги.

«В стране великанов»

Есть два варианта, как устроить праздник «В стране Великанов».
Первый – дети, Великаны, попали в Страну Лилипутов, все вокруг них крошечное.
Второй вариант – Лилипуты оказались в Стране Великанов.
ПРИГЛАШЕНИЯ: Возьмите огромные листы бумаги и напишите на них приглашения жирным черным фломастером гигантскими буквами.
УКРАШЕНИЯ: Расставьте по комнате различные предметы домашнего обихода либо большого размера – для Великанов, либо совсем маленького – для Лилипутов. Большие кастрюли и сковороды наверняка найдутся у вас дома, а посудой для Лилипутов послужит игрушечная посуда для кукол.
ПРИЗЫ: В качестве призов могут быть использованы предметы, которыми вы украсите комнату. Малышам можно подарить сказки или книжку «Путешествия Гулливера».
ИГРЫ: Игра «Мама, ты разрешаешь?» прекрасно впишется в тему вашего вечера. Она заключается в том, что игроки должны как можно быстрее достичь финиша, шагая, как Великаны, или делая крошечные шажки Лилипута. Сыграйте в салки Великанов, где ведущий окажется Великаном. Как только ведущий осалит игрока, тот тут же превращается в Великана и начинает погоню за остальными участниками. Последний, кого не смогли осалить Великаны, – победил.
Завершить праздничный вечер можно показом кинофильма, повествующего о Великанах и Лилипутах – «Гулливер в стране великанов».
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Подавайте к столу угощение для Великанов – на больших блюдах, для Лилипутов – на маленьких тарелках (можно блюдечках). Все зависит от того, как вы решили организовать свой праздник.
КОСТЮМЫ: Если гости – Лилипуты, пусть наденут одежду, которая им велика или свободна. Если же они представляют Великанов – пусть одежда будет им чуть-чуть тесна.

«Парад шляп»

ПРИГЛАШЕНИЯ: Нарисуйте на бумаге шляпу, вырежьте ее и напишите праздничное приглашение, указав, как следует гостям одеться.
УКРАШЕНИЯ: Постарайтесь купить, попросить у друзей или где-либо достать как можно больше разнообразных, необычных шляп и развесьте их на видные места в квартире.
ПРИЗЫ: Призом, несомненно, будет являться шляпа. Попробуйте купить в спортивном магазине недорогие лыжные шапочки, напишите или вышейте на каждой имя гостя, которому она предназначена.

ИГРЫ: Основная игра на Празднике шляп – «Попади в шляпу». Существует два варианта этой
ИГРЫ: игроки пытаются забросить в шляпу какую-то вещь (игральную карту, мячик и т. д.) с определенного расстояния, или мечут шляпу в цель – набрасывают ее на бутылку, крючок. Устройте настоящий парад шляп. Пусть в вашем параде участвует самая красивая, самая большая, самая маленькая и, наконец, самая безобразная шляпка. Лучшие участники парада получают призы. Завершите праздничный вечер показом кинофильма «Шляпа».
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Испеките пирожные в виде шляпок или сделайте шляпу из теста, перевернув пирожное в виде куличика на плоский корж.
КОСТЮМЫ: Основной элемент наряда – шляпа, которую гости сделают сами во время праздника или которую они получили в качестве подарка.

«Когда выходят привидения…»

ПРИГЛАШЕНИЯ: Украсьте приглашения картинками ведьм и призраков, нарисуйте паутину в дверном проеме или в оконной раме.
УКРАШЕНИЯ: Ваша задача – навеять на гостей ужас. Пусть у вас с потолка свешивается гигантский паук, а на стенах висят картинки из фильмов ужасов.
ПРИЗЫ: В магазине игрушек вы можете купить множество кроссвордов и загадок, подойдут также любые шутливые подарки.
ИГРЫ: Жутковато, но весело будет поиграть в «Испорченный телефон» в темной комнате, Дети садятся в круг, кто-то из взрослых говорит на ухо одному из играющих предложение – что-нибудь, связанное с привидениями. Этот играющий передает то, что услышал, следующему, и так далее, по кругу. Последний произносит вслух то, что услышал сам. А затем вы сообщаете детям первоначальный вариант – поверьте, он окажется совершенно другим!
В заключение этого мистического вечера покажите гостям какой-нибудь не очень страшный фильм ужасов.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Предложите гостям в качестве праздничного угощения куриные ножки или крылышки, во время еды можно рассказать страшную историю (такую, чтобы малыши не испугались).
КОСТЮМЫ: Пусть ваши гости на один вечер превратятся в ведьм и привидений – такие костюмы совсем нетрудно сделать.

«На Гавайях»

ПРИГЛАШЕНИЯ: Напишите приглашения на рекламных брошюрах, рассказывающих об отдыхе на Гавайях.
УКРАШЕНИЯ: Развесьте по квартире плакаты с видами моря.
ПРИЗЫ: В качестве приза подойдут темные очки, пляжные принадлежности.
ИГРЫ: Сделайте девочкам юбки из травы и проведите различные игры и состязания с хулахупом.
В заключение вечера покажите гостям документальный фильм о Гавайях или фильм «Голубые Гавайи» с участием Элвиса Престли.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Придумайте, что хотите – от ананасового сока – до любого острого экзотического блюда.
КОСТЮМЫ: Гости могут нарядиться туристами, которые приехали на Гавайи позагорать – пусть наденут яркого цвета рубахи и шорты.

«Мы – хиппи!»

ПРИГЛАШЕНИЯ: Украсьте свои приглашения различными символами и знаками, символизирующими течение 60-х годов – хиппи.
УКРАШЕНИЯ: Повесьте на стены плакаты с изображением известных рок-ансамблей 60-х годов, обложек их самых известных альбомов. Свет в комнате сделайте приглушенным, включите легкую музыку 60-х годов, и пусть горит ароматическая палочка.
ПРИЗЫ: Подарите гостям старые, даже подержанные пластинки-альбомы известных групп или певцов 60-х годов. Такие альбомы несложно приобрести или даже найти у себя дома, если хорошенько поискать.
ИГРЫ: Предложите гостям интересное занятие: пусть смастерят серьги, ожерелья или повязки на

голову, подобные тем, что носили хиппи или певцы стиля хард-рок. Для этого снабдите их всем необходимым – тканью, резинкой, нитками, бисером и т. д., но предупредите о правилах обращения с ножницами и клеем.
В завершение вечера можно показать фильм, рассказывающий о хиппи, или любой старый фильм тех лет.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: В качестве праздничного блюда подайте бобы с рисом, а на десерт – орехи, шоколад, сушеные фрукты.
КОСТЮМЫ: Попросите гостей выглядеть на праздничном вечере, как хиппи. Для костюма хиппи подойдет выцветшая рубашка или любая старая полинявшая рубаха и джинсы. Для девочек нарядом может служить юбка до пола, блузка и жакет. И пусть каждый из гостей обязательно наденет браслет и темные очки – ведь это неизменные атрибуты хиппи 60-х годов!

Праздник для «Усталых странников»

ПРИГЛАШЕНИЯ: Приглашение напишите на обратной стороне расписания движения поездов или самолетов.
УКРАШЕНИЯ: По возможности проведите праздник на свежем воздухе, во дворе или в саду. Разведите костер, вокруг костра расположите стулья или даже бревна – все это воссоздаст картину похода.
ПРИЗЫ: Преподнесите каждому гостю по пестрому платку.
ИГРЫ: Существует много игр, которые можно провести, сидя в кругу: «Испорченный телефон», «Ха-Ха!». Можно разделить гостей на две команды и отправить их на «Поиск сокровищ».
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: К столу подайте тушеное мясо в старом котелке и остывший горячий шоколад в глиняных кружках или кофейных чашках. Пусть дети едят, сидя вокруг костра, – так будет романтичней.
КОСТЮМЫ: Для усталого странника подойдет рабочая старая рубаха и джинсы. Чем старее одежда – тем естественнее ваши гости будут выглядеть, ведь все они – усталые странники.

«В джунглях»

ПРИГЛАШЕНИЯ: Нарисуйте на бумаге для аппликаций фигурки животных, которые обитают в джунглях – жирафов, слонов, тигров, обезьян, а затем вырежьте их. На обратной стороне напишите свое приглашение.
УКРАШЕНИЯ: Если ваш праздник будет проходить на свежем воздухе, разбейте во дворе одну или несколько палаток (если это, конечно, возможно). Ваш двор или сад станет похожим на джунгли. Если вы будете праздновать дома, украсьте стены красочными плакатами и пейзажами.
ПРИЗЫ: Приготовьте в качестве призов небольшие пластмассовые и резиновые фигурки животных – слонов, леопардов, обезьян и пр.
ИГРЫ: Если вам удастся организовать визит в зоопарк – дети будут в восторге. В этом случае заранее предупредите гостей, что праздничный вечер продлится достаточно долго.
В качестве игры снарядите «Охотничью экспедицию» и направьте ее на охоту за дикими животными, например, во двор. Членов «экспедиции» снабдите картой и дайте ключи к разгадке. Сами заранее спрячьте фигурки животных во дворе или в том месте, куда направится экспедиция. Закончите праздник просмотром фильма «Тарзан».
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: В качестве угощения предложите гостям разнообразные экзотические фрукты – бананы, киви, ананасы и манго.
КОСТЮМЫ: Дети могут нарядиться на праздничный вечер охотниками, дикарями или туристами.

«Королевский бал»

ПРИГЛАШЕНИЯ: Нарисуйте на листе цветной бумаги щит, вырежьте его и разрисуйте фломастерами, на обратной стороне напишите приглашение.
УКРАШЕНИЯ: Вырежьте из бумаги для аппликаций огромные королевские щиты, развесьте их по квартире. На мебель набросьте ковры, будто она покрыта гобеленами.
ПРИЗЫ: В подарок гостям приготовьте карточные колоды или «королевские украшения» – ожерелья, браслеты, серьги.
ИГРЫ: Пусть гости сделают королевскую корону из цветной бумаги, фольги и бусинок – это

занятие как нельзя более подходит для такого праздника. Можно отправиться вместе с детьми на поиск «Королевских сокровищ». Разделите игроков на две команды, дайте каждой команде пакеты с заданием, и пусть они попытаются найти спрятанные вами безделушки.
В завершение «Королевского вечера» покажите гостям фильм, рассказывающий о жизни королей.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Подайте к столу пишу королей – индюшачьи ножки, а напитки преподнесите в высоких бокалах, напоминающих кубки.
КОСТЮМЫ: Королевскую мантию можно сделать из длинного банного халата, украшенного искусственным мехом, кусочками материи и бисером.

«В библиотеке»

Праздничный вечер, посвященный книгам, полезен для детей любого возраста. Перед тем, как устраивать праздник, сходите в детскую библиотеку – у вас могут появиться оригинальные идеи, как лучше написать праздничные приглашения, украсить квартиру и т. д.
ПРИГЛАШЕНИЯ: Приглашение можно оформить в виде читательского билета или небольшой брошюры, склеенной из цветной бумаги. Вы также можете приобрести небольшие детские книжки в магазине и написать приглашения на них. В этом случае гости оставляют приглашения себе в качестве приза.
УКРАШЕНИЯ: Украсить квартиру можно по-разному. Пусть ваш сын или дочь нарисует заранее на плотной бумаге или картоне обложку любимой сказки или иллюстрацию к ней. Рисунок повесьте на видное место.
ПРИЗЫ: Самым подходящим призом для такого вечера будет, конечно, книга. Можно также подарить гостям их любимые журналы или даже закладки для книг. Детям постарше в качестве призов преподнесите чернильницу или игрушечную резиновую печать.
ИГРЫ: Проведите книжную викторину. Для этого выясните заранее, какие у ваших гостей любимые книжки, и подготовьте несложные вопросы по содержанию. Попросите каждого из гостей принести с собой любимую книгу и рассказать о ней – это будет логичным завершением вашего праздничного вечера. Что касается поделочных работ, попросите гостей сделать красивые закладки для книг, а перед уходом домой они могут обменяться ими.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Предложите гостям оригинальную закуску – мягкий диетический творог. Праздничный пирог испеките в виде стопки книг – так, чтобы каждый корж вашего пирога выглядел как книга. Можно также украсить пирог сверху, как обложку любимого журнала или любимой сказки.

КОСТЮМЫ: Костюм для такого вечера придумать несложно, все зависит от возраста гостей. Попросите детей изобразить библиотекарей (подойдет любой наряд) или переодеться героями любимых книг.

«Волшебный праздник»

Все дети любят волшебные сказки и с огромным интересом относятся к фокусникам и волшебникам.
Устройте для детей «Волшебный праздник», пригласите «мага» или фокусника (наверняка среди ваших знакомых найдется человек, который знает несколько фокусов).
ПРИГЛАШЕНИЯ: Из черной бумаги для аппликаций склейте конверты в форме цилиндра (подобно шляпе фокусника).
Из белой бумаги вырежьте фигуру кролика, напишите на нем приглашение и вложите в конверт. Туда же положите «волшебную палочку». На конверте напишите, что внутри находится сюрприз.
УКРАШЕНИЯ: Украшением могут служить карты. Очень легко нарисовать самим Туза, Двойки, Тройки и т. д. Можно попытаться даже изобразить Короля и Даму. Символы «волшебного праздника» – «волшебная палочка» и черный цилиндр «мага» – должны находиться на самом видном месте.
ПРИЗЫ: Хорошим призом станет небольшая карточная колода, «волшебная палочка» и т. д. – все это вы без труда приобретете в магазине подарков.
ИГРЫ: Если вам удастся пригласить на праздник настоящего «волшебника» – восторгу ваших гостей не будет границ. Если нет, выучите сами один-два несложных фокуса и покажите их детям. Будьте готовы раскрыть им секрет фокуса и научить их «волшебству». Когда же дети поймут ваш фокус и выучат его, пусть покажут его вам или друг другу – это доставит им особое удовольствие. Вы также можете показать гостям несколько карточных фокусов и подарить каждому в качестве приза колоду карт.

ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Нарежьте морковь (сельдерей) длинными тонкими кусочками – это ваши «волшебные палочки». Подайте к ним соус «секретного рецепта». Конфеты, орехи и фрукты подайте в цилиндре мага. На праздничном пироге изобразите кремом колоду карт.
КОСТЮМЫ: Гости станут похожими на волшебников, если наденут цилиндр, сделанный из бумаги, галстук-бабочку, а в руках у них будет волшебная палочка.

«В кинотеатре»

Праздник «В кинотеатре» несложно устроить, если у вас дома имеется телевизор с большим экраном.
У вас все, как в кино, даже помогают вам «билетеры», а в углу «зала» стоит стойка с прохладительными напитками.
ПРИГЛАШЕНИЯ: Приглашения сделайте в виде билетов в кино или кинорекламы.
УКРАШЕНИЯ: У дверей в комнату, где будет проходить праздничный вечер, должны стоять «билетеры» и пропускать в «кино» только по билетам. Комнату можно затемнить, а стены украсить плакатами с кинорекламой.
ПРИЗЫ: Призами могут служить фигурки героев художественных и мультипликационных фильмов, которые пользуются сейчас особой популярностью, небольшие сувениры, олицетворяющие этих героев, футболки с их изображением и т. д.
ИГРЫ: Проведите телевикторину, основываясь при этом только на тех фильмах, которые хорошо известны гостям. Можно дать детям задание, которое понравится всем, – нарисовать своих любимых героев кинофильмов, а потом обменяться рисунками.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Пусть у вас сегодня будет все, как в настоящем кинотеатре: установите сервировочный столик с напитками, на подносы заранее положите бутерброды, пирожные, конфеты; печенье. Гостям раздайте «игрушечные деньги», и пусть они постоят в очереди, а потом купят, что захотят.
КОСТЮМЫ: Подойдет любой костюм киногероя. Иногда такие костюмы можно даже купить в магазине, если тот или иной фильм пользуется большой популярностью.

«Мой любимый детектив»

Детям интересно все, что связано с тайной. Дайте своему праздничному вечеру необычное название, например, «Дело об исчезновении пирога». Пусть гости попытаются разыскать пропавший праздничный пирог!
ПРИГЛАШЕНИЯ: Приглашение напишите под заголовком «Их разыскивает милиция!» или оформите его в виде увеличительного стекла, шляпы Шерлока Холмса и т. д. Пригласите гостей помочь в раскрытии тайны «Дела об исчезновении праздничного пирога» или другой детективной истории, которую вы придумаете.
УКРАШЕНИЯ: Пусть ваша квартира на некоторое время превратится в полицейский участок или офис частного детектива – развесьте повсюду плакаты с фотографиями и надписью «Их разыскивает милиция»!
ПРИЗЫ: В качестве призов подарите гостям небольшие сувениры или вещи, которые обычно ассоциируются с расследованием преступления: увеличительное стекло, маску преступника, приспособления для снятия отпечатков пальцев и пр.
ИГРЫ: Гости обязательно должны обнаружить праздничный пирог, поэтому дайте каждому участнику свое задание, и пусть они попытаются «разгадать тайну» исчезновения пирога.
Для детей постарше в завершение праздника можно показать детектив.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Испеките к чаю пирожные, внутрь каждого положите «сюрприз». На праздничном пироге можно сверху кремом изобразить отпечатки пальцев, увеличительное стекло и т. д.
КОСТЮМЫ: Для такого праздника подойдут костюмы частного детектива, полицейского, преступника или заключенного – выбирайте то, что вам больше по душе!

«Олимпийские игры»

Если вы решили связать празднование Дня рождения ребенка с Олимпийскими играми, очень важно точно следовать установленному порядку их проведения, а именно: организовать

торжественное открытие и закрытие Олимпийских игр, провести церемонию вручения призов и, наконец, праздничную трапезу.
Продумайте заранее, какому виду спорта посвящены игры (очевидно, тому, который любит именинник).
Подумайте, как организовать соревнования в этом виде спорта так, чтобы каждый гость смог набрать количество очков, достаточное для получения медали.
Вы также можете организовать у себя дома Олимпийские игры, подобные тем, которые проводили в Древней Греции, и «пригласить» Греческих богов.
ПРИГЛАШЕНИЯ: Приглашение на праздничный вечер может иметь вид Удостоверения о Почетном Избрании Участником Олимпийских игр, дающего право участвовать в официальных церемониях.
УКРАШЕНИЯ: Украшения для такого вечера придумать несложно – Олимпийские факелы, ленты, лавровые венки и Олимпийские медали.
ПРИЗЫ: Олимпийские медали (пластмассовые или в виде леденцов), а также различные призы за участие в соревнованиях.
ИГРЫ: Например, проведите «десятиборье», состоящее из различных эстафет и соревнований, за победу в эстафете участнику присуждается определенное число очков. Кто набрал больше всех очков – становится победителем в десятиборье. Соревноваться можно командами или каждый может выступать за себя.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Если вечер посвящен древнегреческим Олимпийским играм, подайте к столу «амброзию» – пишу богов. В качестве «амброзии» вы можете предложить гостям пунш, молочный коктейль, фруктовый напиток или йогурт.
Олимпийский пирог украсьте белым кремом, изобразите снежные вершины или олимпийские медали из желтого крема, леденцов или печенья.
КОСТЮМЫ: Если вы «проводите» современные «Олимпийские игры», пусть гости изобразят своих любимых спортсменов.
Если Олимпийские игры «проходят» в Древней Греции, гости должны выглядеть, как древние греки.

«Не забудь пижаму!»

Все дети любят поздно ложиться спать, им будет интересно провести ночь в необычной обстановке, вдали от родителей.
Однако хозяевам может оказаться достаточно сложно «приютить» сразу большое количество детей, поэтому лучше ограничиться приглашением самых близких друзей именинника, желательно одного пола.
ПРИГЛАШЕНИЯ: Приглашение будет выглядеть оригинальным, если вы оформите его следующим образом: наклейте на листок бумаги кармашек из плотного картона и вставьте в него свое приглашение. Еще одна оригинальная идея – вырежьте из бумаги форму детской кровати, сверху прикрепите «простыню» так, чтобы ребенок смог прочесть приглашение, только если он «снимет простыню».
УКРАШЕНИЯ: Не стоит специально украшать квартиру для такого праздника. Можно просто развесить кругом воздушные шарики, флажки, ленты из цветной гофрированной бумаги. А именинник пусть придумает что-нибудь интересное, чтобы украсить свою комнату.
ПРИЗЫ: Соберите для каждого из гостей «походный набор», в который войдет зубная щетка, мыло, маленькое полотенце, расческа и т. д. Призом также может служить небольшой будильник.
ИГРЫ: Небольшую группу гостей занять несложно, дети даже могут найти себе развлечение сами. Пусть именинник посоветуется с друзьями и решит, чем будут заниматься его гости, а вы, в зависимости от выбора, подготовьте все необходимое: краску, пластилин и т. д. На всякий случай, однако, держите в уме какие-нибудь игры – вы могли бы предложить гостям поиграть в них, если они устанут или заскучают.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Вечером предложите гостям легкую закуску и праздничный пирог, а с утра угостите их чем-нибудь необычным.
КОСТЮМЫ: На вечер дети могут одеться, как обычно на День рождения. Но пусть обязательно возьмут с собой пижаму, чтобы переодеться перед сном.

«На параде»

Не удивляйтесь, вы действительно можете устроить у себя дома настоящий парад – с военным оркестром, маршем и всеми необходимыми атрибутами.

Предложите гостям приехать к вам на велосипедах, украсив их предварительно шариками, флажками и разноцветными лентами. Командующим парада, несомненно, станет именинник. Образуйте судейскую комиссию, которая определит лучшего участника парада, и не забудьте о поощрительных призах.
Запишите на кассету заранее марш, который часто звучит на военных парадах, или возьмите такую кассету в прокате. Во время «парада» включите музыку, и у вас все получится, как в жизни.
ПРИГЛАШЕНИЯ: Пусть ваше приглашение выглядит как извещение о предстоящем параде.
УКРАШЕНИЯ: Вам понадобится множество воздушных шаров, гофрированной бумаги, искусственных цветов и лент – гости будут ими украшать велосипеды и свои костюмы. Квартиру также можно украсить лентами и шарами.
ПРИЗЫ: Игрушечный барабан или другие музыкальные инструменты, погоны могут стать своеобразными призами.
ИГРЫ: Основной игрой станет сам парад. Комиссия, выбрав лучших участников, вручит призы, за этим последует праздничная трапеза, а затем уже любые другие игры.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Подайте закуску и напитки, используя сервировочный столик. Приготовьте сэндвичи, горячие сосиски, пирожные, напитки подайте в высоких стаканах.
КОСТЮМЫ: Гости могут нарядиться военными музыкантами, членами почетного караула, барабанщиками и т. д.

«Праздник для домашних животных»

Поскольку самыми распространенными домашними животными являются кошки и собаки, ваши гости могут представлять на празднике именно эти две группы животных.
ПРИГЛАШЕНИЯ: Нарисуйте на бумаге кошку или собаку, аккуратно вырежьте ее и напишите приглашение.
УКРАШЕНИЯ: Расставьте по квартире мягкие игрушки – собак и кошек или повесьте на стены плакаты с изображением этих животных. Можно сконструировать из картона собачью конуру и положить угощения внутрь. Чтобы их достать, вашим гостям придется встать на четвереньки и влезть в конуру!
ПРИЗЫ: Небольшие пластмассовые или плюшевые игрушки, лучше собаки и кошки.
ИГРЫ: Среди игр, описанных в конце книги, многие подойдут для праздника домашних животных. Например, игре в прятки можно дать название «Ищу котят» или «Ищу щенков», салки превратятся в «Догони собачку» и т. д.
В заключение вечера можно устроить небольшую беседу – пусть каждый ребенок расскажет, какой породы собакой или кошкой он хотел бы быть, или пусть дети поделятся смешными историями из жизни их питомцев.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Печенью или пирожным можно придать форму костей, другие угощения – шоколад, фрукты, орехи – подать в «мисках для животных». «Собачки» получат на обед хот дог, а «кошки», соответственно, рыбу.
КОСТЮМЫ: Дети наряжаются кошками и собаками – из мягкой ткани можно сделать уши и хвосты, или вы можете просто купить маски кошек и собак в магазине.

«Праздник фотолюбителей»

Детям чрезвычайно интересно попробовать себя в качестве фотографов, тем более что все снимки они оставят себе на память о праздничном вечере.
ПРИГЛАШЕНИЯ: Купите недорогие пластмассовые рамки для фотографий и вставьте в них свои приглашения. На приглашение вы можете наклеить фотографию или газетную вырезку.
Рамки для фотографий можно сделать самим. Возьмите картон, вырежьте основание (на котором вы потом напишите свое приглашение), сверху наклейте рамку из картона другого цвета.
На такое приглашение можно также прикрепить какой-нибудь удачный снимок сына или дочери или фотографию прошлогоднего Дня рождения.
УКРАШЕНИЯ: Сделайте фотогазету: на лист ватмана прикрепите фотографии, можете отобрать их по темам или выбрать самые удачные снимки вашего сына или дочери, фотографии класса, праздничного вечера и т. д.
ПРИЗЫ: Рамки для фотографий или небольшие фотоальбомы, игрушечные фотоаппараты, подарочные наборы, состоящие из конфет и маленьких игрушек.
ИГРЫ: Устройте дома фотостудию. Для этого вам необходим фотоаппарат и принтер.
Пусть гости по очереди выступают фотомоделями и фотографами. Затем, можно предложить им

сделать фотоальбом.
Обязательно сделайте групповой снимок и каждому из гостей пошлите фотографию.
Хорошо, если у вас дома имеется видеокамера. Детям было бы интересно заснять друг друга на видео, даже сделать небольшой фильм, а потом просмотреть его всем вместе.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Испеките праздничный пирог, пусть он будет прямоугольной формы, подобно фотографии. Сверху кремом изобразите рамку или даже фотографию.
КОСТЮМЫ: Приготовьте заранее различные аксессуары и предметы туалета, которые гости могли бы прикрепить к своему костюму, когда будут позировать перед фотографом.
Вы также можете взять картон довольно большого размера, проделать в нем дырочку для лица, а гостям дать задание изобразить на картоне какого-либо героя фильма.
Когда все будет готово, каждый сможет встать сзади, просунуть лицо в дырочку и так сфотографироваться.

«Праздник поросят»

Такой праздник лучше проводить на улице, а родителей заранее попросить одеть детей так, чтобы было не жалко испачкать одежду.
ПРИГЛАШЕНИЯ: Из бумаги вырежьте поросенка, раскрасьте ее и напишите приглашение на обратной стороне.
УКРАШЕНИЯ: Во дворе, где будет проходить ваш праздник, возведите «свинарник», можно обойтись просто несколькими копнами сена. Повсюду развесьте картинки животных фермы – коров, овец и, конечно же, свиней.
ПРИЗЫ: Игрушечные поросята.
ИГРЫ: Устройте соревнование «маленьких поросят». Для этого приготовьте какое-нибудь нежное блюдо, например, желе, и дайте гостям задание съесть его, не помогая себе руками. Кто из поросят справился с этим заданием первым – побеждает и получает дополнительную порцию.
Можно также провести забавную эстафету среди поросят. Разделите участников на две команды. По сигналу по одному участнику от каждой команды начинают на четвереньках двигаться к тому месту, где находятся яблоки, берут по одному яблоку в зубы и так же на четвереньках возвращаются к своей команде. Далее эстафету перенимает следующий участник. Выигрывает та команда, которая быстрее закончит.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Приготовьте такие блюда, которые можно есть руками – свиньям не нужны вилки и ложки! Или даже пусть едят прямо из тарелок, без рук, например, мелко нарезанные макароны с фаршем.
КОСТЮМЫ: Попросите гостей сделать из розовой бархатной бумаги или ткани уши и прикрепите их к голове при помощи лент – получились поросята.

«Праздник первооткрывателей»

ПРИГЛАШЕНИЯ: Вырежьте из бумаги характерную шляпу или дамский капор с лентами, какие носили первые поселенцы Америки, и напишите приглашение.
УКРАШЕНИЯ: Старые карты Нового Света (перерисуйте карту из атласа на плотный лист бумаги или картон); муляжи тыквы, кукурузы.
ПРИЗЫ: Игрушечные индюшки, морские корабли.
ИГРЫ: Проведите игру «Все на Поиски клада!», но дайте ей другое название: «Поиски Нового Света», дети должны искать спрятанную карту или глобус.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Сэндвичи с индюшатиной, кукуруза в початках, блюда из тыквы. На праздничном пироге изобразите шляпы первых поселенцев, тыкву.
КОСТЮМЫ: Из бумаги для аппликаций довольно легко сделать подходящие головные уборы. Некоторые из гостей, возможно, захотят переодеться коренными жителями Америки.

«Праздник пиратов»

Все, что связано с путешествием по морю, пиратами и необитаемыми островами, обычно вызывает у детей особый интерес и любопытство.
Пусть ваша комната превратится в основную палубу, кухня – в камбуз, и отправляйтесь в плавание!

ПРИГЛАШЕНИЕ: Придайте своему приглашению форму корабля или пиратского меча. Если хотите сделать его еще более оригинальным, нарисуйте на листе бумаги бушующее море, надрежьте лист по линии волны и вставьте туда кораблик с приглашением в далекое плавание.
УКРАШЕНИЯ: Рыболовная сеть, компас, сундук с драгоценностями, пиратские мечи – все это может служить украшением для вашего праздника.
ПРИЗЫ: Приготовьте для каждого гостя «сундук с драгоценностями»: положите в небольшую коробочку конфеты, печенье и сувенир – маленький меч, флаг, пиратскую повязку.
ИГРЫ: Основная игра – «Поиск сокровищ». Каждому игроку раздайте карту, на ней отметьте крестиком предполагаемое местонахождение сокровищ – пусть дети «охотятся» за драгоценностями. «Сундук с сокровищами», который они обнаружат, остается гостям в качестве приза.
Закончить праздничный вечер можно показом классического фильма про пиратов.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Приготовьте горячие сосиски и котлеты, десерт подайте в «сундуках с сокровищами», а в качестве напитка нет ничего лучше «Пиратского пунша»!
КОСТЮМЫ: Пусть дети переоденутся пиратами: повязка на одном глазу, яркая лента вокруг головы – получился настоящий морской разбойник. Повязки можно сделать самим из черной бумаги или материи, а ленты легко сшить из кусочков старой материи. Потертые джинсы и полинявшая рубаха – и костюм готов!

«Политические дебаты»

Такой праздник можно провести в любое время года, но можно приурочить его к выборам или другому важному политическому событию.
ПРИГЛАШЕНИЯ: Приглашение может выглядеть в виде рекламной брошюры или небольшого плаката, который гласит, что именинник избран кандидатом на пост президента, мэра или другой официальный пост. Другой вариант – напишите на приглашении список всех гостей и укажите, кто на какой пост будет избран.
УКРАШЕНИЯ: Украшением могут служить флаги, ленты, воздушные шары, а также рекламные плакаты и лозунги.
ПРИЗЫ: Флажки, различные сувениры.
ИГРЫ: Проведите своеобразные выборы. Один из гостей называет любимый фильм, животное или блюдо, а затем все голосуют за «кандидата».
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Предвыборный пирог будет выглядеть, как российский флаг, если украсить его белым, синим и красным кремом.
КОСТЮМЫ: Пусть гости наденут смешные шляпы и жилетки, а в руках у них будут верительные грамоты.

«Праздник железнодорожников»

Хотя некоторые из малышей никогда еще не ездили на поезде, большинство наверняка знает, что это такое, и любят подражать движению поезда и гудку паровоза. На празднике железнодорожников каждый сможет насладиться поездкой в поезде, может быть, даже в качестве машиниста.
ПРИГЛАШЕНИЯ: Приглашение оформите в виде железнодорожного билета или вырежьте его в форме вагона или паровоза.
УКРАШЕНИЯ: Украсьте квартиру открытками и плакатами с изображением поездов, железнодорожных знаков, светофоров и т. д.
ПРИЗЫ: В качестве призов подарите гостям игрушечные часы, железнодорожные свистки, вымпелы.
ИГРЫ: Проведите конкурс на лучшего кондуктора. Раздайте игрокам «билеты», на каждом напишите город – место назначения. Кондуктор спрашивает: «Вы знаете, в какой стране находится этот город?» Если владелец билета с названным городом отвечает правильно, его билет «компостируют». Выигрывает тот, кто даст больше всех правильных ответов.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Вы можете предложить гостям любые блюда, но подать их необходимо, как в вагоне-ресторане. Праздничный пирог сделайте похожим сверху на железнодорожный билет, можно также кремом изобразить сверху поезд.
КОСТЮМЫ: Дети могут переодеться работниками железнодорожной станции или проводниками – надеть шапочку, как у дежурных по станции, повязку и т. д.

«Все цвета радуги»

Основная тема вечера – различные цвета.
ПРИГЛАШЕНИЯ: На приглашении нарисуйте радугу и предложите гостям надеть такие наряды, чтобы они сочетали в себе как можно больше различных цветов.
УКРАШЕНИЯ: Украсьте дом разноцветными воздушными шариками и флажками. Из гофрированной бумаги попробуйте сделать радугу, прикрепив ее, например, к листу ватмана.
ПРИЗЫ: Значки с изображением радуги, цветные фломастеры, краски, цветные карандаши, книги-раскраски.
ИГРЫ: Проведите игру «Поиски вокруг себя разных цветов». Раздайте гостям список вещей (коробочки, шкатулки, футболки и т. д.), которые «виновны» в том, что в них недостаточно цвета. Эти вещи сначала необходимо разыскать в квартире, а потом раскрасить фломастерами или красками.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: На праздничном столе должно быть как можно больше разноцветных угощений – цветной карамели, мармелада, желе. Приготовьте «мраморный пирог»: разделите готовое тесто на несколько частей, в каждую добавьте разный пищевой краситель, а перед выпечкой перемешайте все части и выпекайте, как обычно.
КОСТЮМЫ: Пусть гости наденут разноцветные платья и костюмы. Приз получает тот, у кого цвета в наряде сочетаются наиболее гармонично, или, наоборот, цвета не сочетаются совсем. Таким образом, каждый получит небольшой приз.

«В ресторане»

На таком празднике каждый из гостей сможет попробовать себя в качестве шеф-повара. Для хозяйки это достаточно хлопотно – дать детям возможность самим что-то приготовить, но зато какое удовольствие получат ваши гости!
ПРИГЛАШЕНИЕ: Приглашение будет выглядеть в виде меню: напишите текст на листе бумаги, сверните его трубочкой и обвяжите красивой лентой.
УКРАШЕНИЯ: Праздничный стол сервируйте подобно тому, как это делают в ресторане: покройте стол белой скатертью, сверните конусом салфетки, зажгите свечи, расставьте цветы. Вы или ваш помощник можете переодеться метрдотелем, «главным» поваром или официантом.
ПРИЗЫ: Игрушечная посуда – лучшего приза для девочек не найти, мальчикам можно в качестве приза вручить свидетельство работников ресторана, игрушечные фрукты, овощи и т. д.
ИГРЫ: Основное занятие детей на праздничном вечере – приготовление блюд.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Поскольку гости готовят угощение сами, легче всего будет испечь пиццу. Можно также предложить гостям украсить праздничный пирог.
КОСТЮМЫ: Костюм повара дополнит белый халат и поварская шапочка.

«Вспомним наших предков»

Детям интересно будет узнать, кем были их прадедушки и прабабушки, поделиться этим с друзьями. Вы можете попросить гостей принести на праздник интересные фотографии или какие-то старинные вещи, которые напоминали бы о них. Или можно посвятить праздник своим совсем древним предкам-язычникам.
ПРИГЛАШЕНИЯ: Приглашения оформите, используя карту мира, на карте отметьте место, где родился именинник и где жили его предки.
УКРАШЕНИЯ: Карта мира, глобус, а также какие-нибудь символы различных культур и народностей.
ПРИЗЫ: Игрушечные глобусы, изделия народных промыслов.
ИГРЫ: Проведите конкурс на лучшего географа, проследите по карте, откуда произошли и где жили предки каждого из гостей.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Подайте к столу блюда различных национальных кухонь – пельмени, окрошку, пиццу, сэндвичи, гамбургеры и т. д.
КОСТЮМЫ: Пусть гости наденут национальные костюмы. Приготовьте «сундук с костюмами», чтобы дети смогли что-то выбрать для себя и дополнить свой костюм – сомбреро, русский платок, берет и т. д.

«На охоте»

Праздник с такой темой – хорошая возможность для именинника показать друзьям свою коллекцию мягких игрушек.
ПРИГЛАШЕНИЯ: Приглашение украсьте картинками диких животных, джунглей и т. д.
УКРАШЕНИЯ: Устройте дома джунгли: натяните зеленые ленты это лианы, развесьте плакаты с изображением дикой природы, на видные места расставьте мягкие игрушки.
ПРИЗЫ: Игрушки.
ИГРЫ: Проведите игру «На охоте» – пусть гости попытаются отыскать фигурки животных, которые станут своеобразным призом. Закончить праздничный вечер можно показом интересного фильма.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Праздничный пирог украсьте фигурками животных, сделанными из крема и шоколада.
КОСТЮМЫ: Гости могут переодеться исследователями джунглей, охотниками или представителями какого-нибудь африканского племени.

«Вечер научной фантастики»

Такая тема, несомненно, вызовет восторг у ваших маленьких гостей. Однако необходимо знать, что детей интересует не просто сам по себе космический корабль, а таинственные пришельцы с другой планеты и все, что связано с ними.
ПРИГЛАШЕНИЯ: Как и подобает, оформите приглашение в виде космического корабля, карты вселенной или инопланетянина.
УКРАШЕНИЯ: Развесьте повсюду плакаты с изображением космических кораблей, звездного неба, различных планет.
ПРИЗЫ: Игрушечные космические корабли, фигурки героев научно-фантастических произведений и т. д.
ИГРЫ: Провести можно различные игры, построив их вокруг популярного фильма или книги.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Предложите гостям «пишу космонавтов» – желе в тюбиках, мягкий сыр и т. д. Пирог украсьте небольшими пластмассовыми фигурками пришельцев с другой планеты, монстров или изобразите «звездное небо» при помощи шоколадной поливки и белого крема.
КОСТЮМЫ: Пусть гости переоденутся различными героями, которые обычно ассоциируются с темой научной фантастики – роботами, космонавтами.

«Научные исследования»

Такой праздник особенно понравится тем, кто интересуется наукой, но и другие дети наверняка захотят на время превратиться в «Сумасшедших Ученых».
ПРИГЛАШЕНИЯ: Нарисуйте на приглашении микроскоп или любой научный прибор.
УКРАШЕНИЯ: Сконструируйте из проволоки «научный прибор», поставьте его на видное место. Не страшно, если он будет иметь странный вид.
ПРИЗЫ: Книги о научных исследованиях, небольшие сувениры.
ИГРЫ: Существует много игр-конструкторов, детям, в особенности мальчикам, нравится собирать модели самолетов, паровозов и пускать их в действие.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Приготовьте «новые виды блюд», например, «зеленые спагетти с сыром», пунш для «Сумасшедшего Ученого» (обычный пунш, но добавьте в него пищевой краситель и подайте в необычной посуде).
КОСТЮМЫ: Костюм «Сумасшедшего Ученого» – пиджак для работы в лаборатории (старая белая рубаха), очки.

«В гостях у Робин Гуда»

Легенда о Робин Гуде пользуется у детей большой популярностью, поэтому вечер с такой темой будет иметь успех.
ПРИГЛАШЕНИЯ: Пригласите гостей в Шервурдский лес, на приглашении нарисуйте лук со стрелами, старинный замок, меч.

УКРАШЕНИЯ: Ваша квартира должна стать похожей на настоящий лес – из картона сделайте стволы деревьев, из гофрированной бумаги – листья; кругом разложите луки и стрелы. Можно использовать комнатные растения.
ПРИЗЫ: Лук, стрелы, пластмассовые фигурки лесных зверей, шапочки с перьями.
ИГРЫ: Устройте состязания по стрельбе из лука или проведите игру «Поиск сокровищ» в Шервурдском лесу. Подойдет также игра «Полицейские и воры», только команды будут называться иначе – люди шерифа и люди Робин Гуда.
В заключение вечера покажите гостям фильм о Робин Гуде.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Подайте горячие сосиски и яблочный сидр, а праздничный пирог украсьте зеленым кремом, нарисуйте деревья, лук и стрелы. Можно также подать жареные куриные или индюшачьи ножки (конечно не на серебряной посуде) и кружки с «элем».
КОСТЮМЫ: Дети переодеваются в костюм Робин Гуда и других обитателей леса – старые джинсы, робы, шляпы.

«Кораблекрушение»

Детей всегда привлекают рассказы о пиратах, морских путешествиях и кораблекрушениях.
ПРИГЛАШЕНИЯ: Вырежьте приглашения в форме корабля, сундука с драгоценностями, меча, бутылки рома.
УКРАШЕНИЯ: Украшением может служить все, что как-либо связано с темой моря, – рыболовные сети, веревки, мечи и т. д.
ПРИЗЫ: Игрушечные шпаги, подзорные трубы, небольшие «сундучки с драгоценностями», полные угощений.
ИГРЫ: Игра «Поиск сокровищ» лучше других подойдет для такого вечера. Каждый найдет сундучок с кладом и оставит его себе в качестве подарка.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Предложите гостям «Пиратский пунш», жареную курицу, пирожные и само собой – праздничный пирог, украшенный в соответствии с вашей темой.
КОСТЮМЫ: Пиратов легко изобразить, если повязать черную повязку, надеть старую рубаху и шорты.

«Вечер спорта»

Спортом интересуются практически все дети; самые распространенные виды спорта – футбол, баскетбол, фигурное катание и т. д.
Можно взять в качестве темы для вечера один вид спорта, и если дети достаточно взрослые, хорошо провести часть праздника на улице.
Можно объединить все виды спорта и дать возможность каждому стать представителем своего любимого вида.
ПРИГЛАШЕНИЯ: Приглашение на вечер спорта может выглядеть в виде билета на соревнование, программки; или футбольного мяча, хоккейного шлема, клюшки и т. д.
УКРАШЕНИЯ: Украшением может служить любой предмет, символизирующий данный вид спорта, – элементы снаряжения, рекламные плакаты, вымпелы. Взрослые, организующие вечер, могут переодеться спортивными судьями или тренерами.
ПРИЗЫ: Мячи и другое спортивное снаряжение, свистки, альбомы, книги, видеокассеты.
ИГРЫ: Дети будут в восторге, если вы организуете поход на стадион и посмотрите соревнование по виду спорта, которому посвящен ваш вечер. Вы также можете продемонстрировать им видеозапись таких соревнований, а если дети маленькие – сыграть с ними в любую игру с мячом.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Если вечер посвящен футболу, подайте блюда на сервированном столике; напитки можно предложить гостям налить из большого «графина для спортсменов».
КОСТЮМЫ: В зависимости от темы гости представляют один вид спорта или каждый – свой любимый; они могут также переодеться тренерами, судьями и т. д.

«Родео ковбоев»

Дикий Запад всегда был для детей предметом для подражания, и они с удовольствием примут участие в празднике ковбоев – ведь все восхищаются сильными и смелыми героями «вестернов» и хотят быть похожими на них.

ПРИГЛАШЕНИЯ: Придайте приглашению вид шляпы ковбоя, лошади, связки веревок или даже кактуса.
УКРАШЕНИЯ: Украсьте квартиру атрибутами ковбойской жизни – веревки, копны сена и пр.
ПРИЗЫ: Игрушечные фигурки героев известных фильмов, лошадей.
ИГРЫ: Соревнование «Кто перетянет веревку»; песни, которые обычно поют у костра.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Если возможно, приготовьте обед на костре; подавайте блюда в алюминиевой посуде; как в походе.
КОСТЮМЫ: Ковбойские рубахи, шорты, шляпы, темные очки, повязки.

«Когда я стану большим»

Дети любят мечтать о том времени, когда они станут взрослыми, и вечер с такой темой наверняка им понравится.
Пусть на вашем празднике дети попробуют представить себе, что с ними будет через 20 лет.
ПРИГЛАШЕНИЯ: Приглашения можно оформить в виде календаря и отметить в нем дату и День рождения.
УКРАШЕНИЯ: Календари, плакаты с изображением людей различных профессий.
ПРИЗЫ: Книги, календари.
ИГРЫ: Составьте список вещей, которые 20 лет назад не существовали (видеокассеты, компьютерные игры, счетчики денег, лазерные диски, автоответчики, персональные компьютеры); пусть дети подумают и скажут вам, без чего они легко могут обойтись.
Попросите их предсказать, что может быть изобретено в следующие 20 лет.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Испеките праздничный пирог украсьте его, добавив 20 свечей к количеству лет именинника. Пусть ваш пирог выглядит так, как если бы прошло уже 20 лет.
КОСТЮМЫ: Попросите гостей надеть костюмы людей тех профессий, кем они хотят стать, когда вырастут.

«Волшебник Изумрудного города»

Эта замечательная сказка очень нравится детям; вокруг нее можно построить интересный праздничный вечер. Можно запланировать поход в кино и просмотр фильма.
ПРИГЛАШЕНИЯ: Из красной бумаги для аппликаций вырежьте башмаки дровосека; на обратной стороне напишите приглашение, можно оформить его в виде выложенной желтым кирпичом дороги, вырезав кусочки из цветной бумаги.
УКРАШЕНИЕ: От двери до той комнаты, где будет проходить праздник, протяните «мощеную дорогу». Напишите плакат: «Добро пожаловать в Изумрудный город!»
ПРИЗЫ: Разноцветные кнопки, булавки, цветные фломастеры, книги-раскраски.
ИГРЫ: Проведите игры «Делай как я», «Брось шляпу» и т. д. Можно провести практически любую игру, немного видоизменив ее в соответствии с темой вечера.
Закончить праздник можно показом фильма «Волшебник Изумрудного города».
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Предложите гостям шербет под названием «Радуга» или другое блюдо, в котором будут присутствовать все цвета радуги. Украсьте праздничный пирог кремом, изобразив мощеную дорогу, по которой путешествовали герои сказки.
КОСТЮМЫ: Гости могут нарядиться Дровосеком, Страшилой, Львом, Элли, добрыми и злыми феями.

«Сезон наоборот»

Дети любят играть в игру «Все наоборот», их наверняка привлечет тема «Сезон наоборот». Летом можно устроить Новый год, осенью – Восьмое марта и т. д.
ПРИГЛАШЕНИЕ: Пусть ваше приглашение соответствует тому празднику, который вы собрались отмечать: например, приглашение на Рождество в июле месяце.
УКРАШЕНИЯ: Украсьте дом так, как обычно украшаете его на Рождество.
ПРИЗЫ: Подарки, которые обычно дарят на Рождество.
ИГРЫ: Проведите игры, которые соответствуют вашему празднику, например, Рождественские игры.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Пирожные и конфеты, горячий шоколад, сэндвичи, лимонад – все, что не

соответствует сезону, но зато подходит к вашей теме. Украсьте праздничный пирог соответствующим образом.
КОСТЮМЫ: Пусть гости наденут костюмы, соответствующие выбранному вами «сезону».

«В зоопарке»

Детям будет чрезвычайно интересен поход в зоопарк, поэтому, если зоопарк находится недалеко, попробуйте доставить им это удовольствие.
Можно также предложить детям представлять на вечере свое любимое животное.
ПРИГЛАШЕНИЕ: Украсьте приглашение изображением своего любимого обитателя зоопарка, или используйте для приглашений открытки с изображением животных.
Еще один вариант – наклейте на свое приглашение переводные картинки разных животных – у вас получится зоопарк.
УКРАШЕНИЯ: Развесьте по квартире плакаты с изображением животных зоопарка, на видные места поставьте мягкие игрушки.
ПРИЗЫ: Пластмассовые фигурки животных, книги по зоологии, книжки-раскраски.
ИГРЫ: Сыграйте в игру «Укротитель животных».
В завершение вечера покажите гостям фильм о животных.
ПРАЗДНИЧНЫЙ СТОЛ: Предложите гостям любимые блюда животных – кукурузу, арахис, шоколад; «Коктейль для Обезьян», т. е. блюдо с большим количеством бананов. А другим блюдам дайте экзотические и необычные названия.
КОСТЮМЫ: Каждый гость изображает свое любимое животное.

Проводим лотерею Призов

Предполагая провести в конце вечера лотерею призов, надо заранее приготовить жетоны и призы. Ребята могут получать жетоны, участвуя и добиваясь успеха в нескольких играх. Поэтому на каждого человека нужен не один жетон, а три-четыре.

Лотерейный жетон – это аккуратно вырезанный картонный или бумажный квадрат размером 3х3 см. По краям он обведен цветной рамкой, в которой чернилами крупно написан порядковый номер. Готовые жетоны складываются пачками в порядке номеров по 50 штук. На вечере сначала расходуются жетоны первой полсотни, потом второй и т. д.

В лотерее далеко не все жетоны выигрышные. Поэтому число призов не зависит от количества выданных жетонов. К концу вечера жетоны будут почти у всех ребят. Как же определить, кто из них выиграл?

Мелко напишите на отдельных листках все номера выданных жетонов. На каждом листке поместите вразбивку, а не подряд столько номеров, сколько у вас призов. Все листки приколите кнопками к доске.

Одному из старших мальчиков дайте стрелу с игрушечным луком или дротик от дартса. Пусть мальчик отойдет от сцены на 3–4 шага, прицелится и метнет стрелу. Стрела вонзится в один из листков.

Выигрышными считаются те номера, которые на этом листке написаны.

Громко объявив номер, выдавайте приз. Участники лотереи не видят призов: столик, на котором они лежат, скрыт занавесом. Вручайте приз по своему усмотрению.

Вполне достаточно разыграть 12–15 призов. Часть их можно приобрести, израсходовав очень небольшую сумму, а некоторые можно сделать самим.

Не ценностью привлекают ребят призы – они являются такими вещами, которые еще долго напоминают веселый вечер и друзей, с которыми играли, оспаривая друг у друга право на приз.

Наряду с такими вещами, как записная книжка, открытка, блокнот, карандаш, должны быть шуточные призы, которые придется придумать и сделать самим, используя их для того, чтобы посмеяться над мелкими «грешками». К каждому такому призу составьте короткий занятный текст. Проводя лотерею, сначала скажите все, что характеризует приз, а потом уже выдайте его.

Вот несколько примерных текстов.

«Учебное пособие, без которого кое-кто из ребят не может обходиться на уроках. (Выдается маленькая, красиво вышитая подушечка; ее каждая девочка может использовать для иголок.) Если не хочешь оставить это пособие себе, подари тому, кто в нем нуждается».

«Настольная книга юных математиков: полное собрание алгебраических и геометрических формул. (Вручается тетрадь величиной в лист писчей бумаги; сюда действительно вписаны математические формулы. Тетрадь лучше взять с яркой, разрисованной обложкой.) При пользовании этой книгой на уроках из-под парты результаты вычислений по формулам могут оказаться плачевными».

«Звукоуловитель системы «Не любо – не слушай». Уменьшает опасность при атаке со стороны учителя, увеличивает возможность остаться на второй год». (Выигравший этот приз получает огромное ухо из картона.)

«Контрольный вопросник под названием «Это не…, а…». Рекомендуется для самопроверки перед экзаменом по географии». Ведущий лотерею достает из-за занавеса записную книжку и, перед тем как вручить ее по назначению, читает из нее несколько вопросов:
«Каньон – это не город, а…?
Тайфун – это не полуостров, а…?
Саванна – это не река, а…?
Атолл – это не вулкан, а…?
Шхеры – это не острова, а…?
Пампасы – это не народность, а…?»
Обычно на такие вопросы ребята отвечают хором.

«Новинка, выпущенная артелью «Живи своим умом». Служит для подшивки цитат из критических и некритических статей на литературные темы. (Здесь ведущий показывает и затем вручает обычный папку-скоросшиватель.) При наличии такого скоросшивателя каждый желающий может сам составить полное собрание подобных цитат. Они помогут быстро писать сочинения, скрывая за чужими мыслями отсутствие своих. За оценку таких сочинений артель не отвечает».

Наиболее забавные призы вручайте под музыку. Пусть кто-нибудь из ребят споет туш.

Заканчивая лотерею, попросите ребят передать вам и вашим помощникам оставшиеся на руках жетоны: они пригодятся на следующем вечере.

Тех детей, которые почему-то не выиграли в лотерею (конечно, лучше, чтобы каждый выиграл что-то!), обязательно наградите почетными призами "За красивые глаза", "За хороший аппетит", "За веселье", "За украшение праздника своим присутствием" и т.д.
В итоге, никто из присутствующих детей не останется без подарка!