*Игры без реквизита*

**Тише едешь...**

**Материал из Летний лагеря**

Перейти к: [навигация](http://summercamp.ru/index.php?title=%D0%A2%D0%B8%D1%88%D0%B5_%D0%B5%D0%B4%D0%B5%D1%88%D1%8C...#column-one), [поиск](http://summercamp.ru/index.php?title=%D0%A2%D0%B8%D1%88%D0%B5_%D0%B5%D0%B4%D0%B5%D1%88%D1%8C...#searchInput)

Один из вариантов "морских фигур". Водящий становится на одной стороне игрового поля, игроки в другом ее конце, в**о**да отворачивается и произносит: "Тише едешь - дальше будешь, раз, два, три, стоп" и оборачивается. Игроки, которые в этот момент бегут к водящему, должны замереть. Тот, кто не успел вовремя остановиться, возвращается к стартовой черте. Победитель, первый достигший воды, сам становится в**о**дой. Весь интерес заключается в том, что фраза может быть как угодно обрезана (вносится элемент неожиданности), но последним словом все равно должно оставаться "стоп", только после него вода может обернуться.

**Домики**

**Материал из Летний лагеря**

Перейти к: [навигация](http://summercamp.ru/index.php?title=%D0%94%D0%BE%D0%BC%D0%B8%D0%BA%D0%B8#column-one), [поиск](http://summercamp.ru/index.php?title=%D0%94%D0%BE%D0%BC%D0%B8%D0%BA%D0%B8#searchInput)

На поле рисуются кружки-домики, ровно на один меньше количества игроков, в**о**да обходит домики собирая игроков в цепочку и уводит их подальше, при этом рассказывая куда их ведет, после команды "по домам" все бросаются обратно и тот игрок, кому не досталось домика, становится водящим. Я слов совсем не помню, это не особо важно, но вот мой скороспелый вариант начала присказки: "пошли погулять гномики, оставили свои домики: гномик Миша (например), гномик Саша (и т.д., перечисляя всех игроков), пошли они в лес, да заблудились, долго-долго ходили, (далее по вкусу)" затем следует неожиданная команда "по домам" в любом месте рассказа - развивает внимание и реакцию.

**В садовника**

Водящий становится садовником, остальные выбирают название цветка по вкусу и только на него откликаются. Водящий дает старт словами: "Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели кроме ... (называется временное имя любого из игроков, например "роза"), "Роза должна тут же отреагировать: "Ой" Садовник: "Что с тобой?" Роза: "Влюблена" Садовник: "В кого?" Роза: "В тюльпана" Тюльпан: "Ой" ... И далее диалог продолжается между ним и розой и т.д., среди выбранных полноправно может оказаться садовник, замечу, что на него ложится основная нагрузка, так как имена цветов забываются быстро, а садовника помнят и называют чаще всего. Тот кто ошибся: откликнулся на чужое имя, не откликнулся на свое, или сделал большую паузу - забыл "имена" цветов, выбывает и снова садовником дается старт, и т.д., пока не останется два игрока. Как вариант - игроки не выбывают, а отдают "фанты", которые впоследствии разыгрываются (какую-либо личную вещь). Фанты разыгрываются следующим образом: один достает фант, другой (отвернувшись) назначает задание хозяину фанта, которое тот должен выполнить, чтобы получить вещь обратно (спеть, рассказать стишок, покукарекать, попрыгать на одной ножке и т.д., зависит от фонтазии)

**Выше ноги от земли**

Игроки по счету разбегаются и пристраиваются так, чтобы ступнями не касаться земли (садятся, виснут на деревьях и т.д.) Задача водящего осалить того, кто не удержался и коснулся земли, интерес заключается еще в том, что игроки на почтительном расстоянии могут изменять свое месторасположение.

**Ворота**

**Материал из Летний лагеря**

Перейти к: [навигация](http://summercamp.ru/index.php?title=%D0%92%D0%BE%D1%80%D0%BE%D1%82%D0%B0#column-one), [поиск](http://summercamp.ru/index.php?title=%D0%92%D0%BE%D1%80%D0%BE%D1%82%D0%B0#searchInput)

Вариант жмурок, где водят двое с закрытыми глазами - "стража", меж которых должны пройти остальные игроки. Пойманные меняются местами со стражей.

**Мокрая курица**

**Материал из Летний лагеря**

Перейти к: [навигация](http://summercamp.ru/index.php?title=%D0%9C%D0%BE%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%8F_%D0%BA%D1%83%D1%80%D0%B8%D1%86%D0%B0#column-one), [поиск](http://summercamp.ru/index.php?title=%D0%9C%D0%BE%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%8F_%D0%BA%D1%83%D1%80%D0%B8%D1%86%D0%B0#searchInput)

У вас есть во дворе "лазилка"? Наверняка есть просто возможно по другому называется. Это такое приспособление стоящее почти в каждом дворе. На нем ковры выбивают. Если вы до сих пор не поняли о чём речь, посмотрите на рисунок, это вам ничего не напоминает. Если так ничего и не напомнило не огорчайтесь прочитайте правила и подумайте, какое сооружение в вашем дворе можно приспособить под эту игру. ПРАВИЛА: У вас имеется "лазилка" , ведущий, он же "мокрая курица" и игроки хотя бы человека три. Ведущему завязывают глаза. Он имеет право ходит только вокруг "лазилки", забираться на неё ему запрещено. Его задача поймать кого-нибудь из игроков и опознать кого же он поймал. Игроки передвигаются по "лазилке" и по земле не отходя от "лазилки" дальше, чем на шаг, стараясь не попасть в "лапы" ведущего. У ведущего во время игры есть две спасительные фразы. Стоит только ему сказать: "Стоп, земля!" и все игроки стоящие на земле замирают и не двигаются. Но через 5 секунд они снова могут двигаться, а ведущий больше не может воспользоваться этой фразой. Так же он может сказать: "Стоп, луна!" и все игроки находящиеся на "лазилке", как и в предыдущем случае, не двигаются 5 секунд, этой фразой ведущй так же пользуется один раз за игру. Пойманный игрок становится "мокрой курицей".

**«Бредень»**

Все участники делятся на две команды. Одна команда, взявшись за руки, образует «бредень» и ловит свободно передвигающихся по площадке соперников – «рыбу». Пойманные игроки выбывают из игры. Через некоторое время команды меняются ролями. Выигрывает команда, поймавшая больше рыбы. Рыба считается пойманной в том случае, если рыбакам удастся образовать вокруг нее круг. Игра повторяется несколько раз.

**«Четыре угла»**

У этой игры были в разных местах разные названия: «Уголки», «Угольники», «Кумушка», «Ключи». Играли в нее в северных губерниях и Астрахани, в Сибири и Центральной России. «Игра происходит большею частью летом в срубах, редко зимой – в избах, иногда же, впрочем, играют и летом, и зимой на открытом воздухе, очерчивая для этого предварительно четырехугольник». Главное в игре остается неизменным: играют пять человек; четыре становятся по углам, а пятый (иногда его зовут мышкой) посредине. Он водит. По его слову (в Вятке это звучало, например, так: «Из угла в угол железным прутом вон!») стоящие по углам меняются местами, перебегая из угла в угол. А водящий в это время старается занять какой-нибудь на несколько мгновений освободившийся угол. Тот, кто в конце концов остался без угла, сам теперь водит.

Во Владимирской губернии игра (именно там звалась она «Кумушкой») проходила так: водящий, приближаясь к кому-нибудь из стоящих в углу, говорит: «Кумушка, дай ключи!». Тот отвечает: «Поди вон там постучи!». В это время остальные перебегают, меняясь местами. Водящий должен успеть занять чье-нибудь место.

**«Успей занять свое место»**

Участники игры образуют круг и рассчитываются по порядку номеров. Водящий становится в центре круга. Он громко называет два любых номера. Участники под этими номерами немедленно меняются местами. Водящий старается опередить одного из них и занять его место. Участник, оставшийся без места, становится водящим. Номера, присвоенные участникам в начале игры, не должны меняться, когда кто-либо из них временно становится водящим.

**«Змейка»**

Количество участников – 6–7 человек. 5–6 игроков, взявшись друг за друга, образуют «змейку». Водящий, встав лицом к змейке, старается запятнать последнего. Стоящий в змейке первым – это капитан – преграждает путь водящему, широко расставив руки. Змейка следует за капитаном и помогает преградить путь водящему. Если водящий запятнал игрока, замыкающего колонну, он становится капитаном, а осаленный игрок – водящим.

**«Пирожок»**

(игра для ребят младшего школьного возраста) Все становятся гуськом (цепью), держат друг друга за пояс или за платье. Передний игрок называется булочником, остальные – печью, а последний – пирожком. Один из игроков, который называется покупщиком, подходит к булочнику и спрашивает: «Где мой пирожок?» Булочник отвечает: «Он за печкой лежит». А пирожок кричит: «И бежит, и бежит!» С этими словами последний игрок отрывается от остальных игроков и бежит в сторону, стараясь встать перед булочником раньше, чем покупщик поймает его. В это время булочник с цепью старается помочь пирожку, подвигаясь ему навстречу и в стороны. Вставши впереди цепи, пирожок делается булочником, последний игрок – пирожком, а покупщик снова должен покупать. Если же пирожок будет пойман, то он делается покупщиком, а покупщик – булочником.

**«Удав и звери»**

Играющие делятся на две команды. Одна изображает собою удава и, схватившись за руки, составляет цепь. Другая изображает зверей и рассыпается по всему полю. Удав гоняется за зверями, стараясь окружить зверя, обвиться вокруг него. Пойманный таким образом зверь считается съеденным и выходит из игры. Разрывать цепь зверям не полагается. Игра заканчивается, когда все звери съедены. После этого команды меняются ролями. Иногда условливаются, в какое количество времени должны быть пойманы все звери. Какая команда сделает это скорее, та и выиграла.

**«Медведь (с цепью)»**

На краю площадки для игры или в середине очерчивают берлогу медведя. Один или двое игроков выбираются медведями и помещаются в берлоге. Игроки рассыпаются по всему полю. Начиная игру, медведи выходят из берлоги и, держась за руки, догоняют бегающих по полю игроков. Если медведи кого-либо запятнают, то должны громко назвать имя того игрока и затем по отдельности бежать в берлогу. Если они по дороге в берлогу будут три раза осалены кем-либо из играющих или даже несколькими, то осаленный медведями игрок снова получает свободу. В противном же случае он идет в берлогу. Медведи снова выходят из берлоги, а пойманный игрок ставится в середину между медведями. Теперь, если медведи опять кого-либо осалят, они снова разрывают цепь, т. е. разнимают руки, и бегут в берлогу. Если они не будут запятнаны по дороге три раза, то в следующий раз они выходят с двумя игроками. Таким образом, цепь их все увеличивается. Игра заканчивается, когда все игроки войдут в цепь. Пятнать имеют право только те медведи, которые находятся на краях цепи.

**«Змея и еж»**

Играющие разделяются на две команды. Одна становится посредине площадки и, схватившись за руки, изображает змею, причем в середине цепи ставятся самые сильные игроки. Из другой команды выходит один игрок, изображающий ежа, и быстро бежит навстречу змее, стараясь разорвать цепь. Если ему это удается, то вся меньшая оторванная часть змеи должна идти в другую команду. Если же разорвать не удалось, то сам этот игрок остается в составе этой команды. Затем змею изображает вторая команда, а из первой выходит еж и также старается разорвать цепь. Если же при этом будут оторваны вместе с игроками этой второй команды и попавшие в плен игроки первой команды, то они уже совсем выходят из игры. Ежа изображают по очереди все игроки. Пленные в счет не идут. Игра заканчивается, когда игроки одной команды все перейдут в другую или выйдут из игры.

**Путаница**

Все игроки собираются в круг. Это будет «клубок». Выбираем водящего – «бабушку». «Бабушка» отворачивается, а «клубок» держится за руки и «запутывается». Здесь можно руки не отпускать. Теперь все громко кричат: «Бабушка, бабушка, нитки запутались!» Бабушка должна распутать веселую кучу-малу так, чтобы снова получился круг, при этом руки игроков расцеплять нельзя.

**ОДНО СЛОВО**

Один юноша выходит из комнаты, а остальные юноши выбирают какое-то слово (существительное), напр. «Конь». Когда его призовут в комнату, он должен отгадать это слово, спрашивая о его приметах. Запрошенный должен ответить: «да» или «нет». Например: юноши выбрали слово «конь». Юноша, который угадывает, спрашивает: - Это животное? Ответ: - да. Или она летает? - Нет. Ходит? - Да. Большое животное? - Да. Имеет власть? - Нет. Можно на ней ездить? - Да. - Это конь.

**Ещё одни салки**

Играют 10 и более человек.

Очень широкую площадку делят на 3 полосы, средняя – Ад. В ней, взявшись за руки, стоят 2 игроков, они – «черти».

Остальные игроки находятся на 2 крайних полях и пытаются перебежать с одного поля на другое через Ад. Перебегают они тоже парами. Черти стараются их схватить и если им это удаётся, схваченные тоже становятся «чертями», т.е. водящими. Последняя не попавшая в Ад пара – выигрывает.

**Сковорода. Игра с ведущим!**

Чертится круг, все играющие бегут под музыку, взявшись за руки. По сигналу ведущего останавливаются и тянут в круг. Кто вступил в круг, на сковороду, тот испёкся.

**Зайки**

Игра проводится на открытом пространстве. Из всех игроков выбирается один охотник, все остальные изображают зайцев, стараясь прыгать на двух ногах. Задача охотника поймать самого непроворного зайца, осалив его рукой. Но в игре существует одно немаловажное условие, охотник не имеет права ловить зайца, если тот находится на "дереве". В контексте данной игры деревом будет являться любая щепочка или же пенек. Это условие сильно усложняет охотнику жизнь, что часто во время игры приводит его в негодование. Однако, как только удается осалить одного из зайцев, он тут же становится охотником, принимая на себя незавидную обязанность – ловить зайцев.

**Растеряхи**

Дети, принимающие участие в этот игре, становятся в один ряд, берутся за руки, образуя тем самым цепочку. По правую сторону цепочки назначается вожак, который по команде начинает бег со сменой направления и вся цепочка начинает движение за ним. Однако никто кроме вожака не знает направления движения, поэтому достаточно сложно удержать равновесие и не рассоединить цепочку. Чем дальше игрок находится от вожака, тем ему сложнее удержать равновесие, не упасть или не разорвать цепь.

**Горелки (Огарыши, Столбом, Парами)**

Для этой игры необходим водящий, его и выбирают до начала игры. Все остальные образуют пары, преимущественно мальчик – девочка, а если в игре принимают участие и взрослые, то мужчина- женщина. Пары встают друг за другом, а водящий спиной к первой паре на определенном расстоянии и ему строго воспрещается оглядываться назад. После кто-то один или все вместе начинают приговаривать: "Гори, гори ясно! Чтобы не погасло. Взглянь на небо, там птички летают!" (Встречаются и другие рифмовки).  После чего водящий смотрим в небо. После чего задняя пара бежит через стороны вперед, один человек через правую сторону, другой через левую сторону. Задача задней пары постараться встать перед водящим, взявшись за руки. Водящий старается поймать или хотя бы осалить одного из передвигающейся пары. Если это происходит, тот, кого осалили, становится водящим, а "старый" водящий занимает его место в паре. Игра продолжается до потери интереса или появления усталости у игроков.

**У медведя во бору**

Игра для самых маленьких. Из всех участников игры выбирают одного водящего, которого назначают "медведем". На площадки для игры очерчивают 2-ва круга. 1-ый круг – это берлога "медведя", 2-ой – это дом, для всех остальных участников игры.

Начинается игра, и дети выходят из дома со словами:

У медведя во бору  
Грибы, ягоды беру.  
А медведь не спит,  
И на нас рычит.

После того, как дети произносят эти слова, "медведь" выбегает из берлоги и старается поймать кого-либо из деток. Если кто-то не успевает убежать в дом и "медведь" ловит его, то уже сам становится "медведем" и идет в берлогу.

**Гуси**

Дети делятся на 2-ве команды. В центре площадки чертится круг. Игроки, по одному от команды, выходят в круг, поднимают левую ногу назад, берутся за нее рукой, а правую руку вытягивают вперед. По сигналу игроки начинают толкаться ладонями вытянутых рук. Побеждает игрок, которому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.

**Бой петухов**

Игра проводится практически по тем же правилам, что и игра Гуси. Основное отличие заключается в том, что игроки, прыгая на одной ноге, закладывают руки за спину и толкаются не ладошками, а плечо в плечо. Побеждает игрок, которому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.

**Волки во рву**

Для этой игры потребуются "волки", не более 2-х, 3-х человек, а все остальные дети назначаются "зайцами". В центре площадки чертится коридор шириной около 1-го метра (ров). "Волки" занимают пространство внутри коридора (рва). Задача "зайцев" – перепрыгнуть ров и не быть осаленными одни из "волков". Если "зайчика" осалили и он попадается, ему следует выйти из игры. Если во время прыжка "заяц" ногой наступил на территорию рва, то он провалился и тоже выходит из игры.

**Наседка и коршун**

Перед началом игры из всех ее участников выбирают 2-ух самых крепких: один назначается коршуном, другой назначается наседкой. Все остальные – это цыплята. Коршун находится в сторонке и по старинным русским правилам вырывает маленькую ямку. За наседкой, друг за другом, становятся цыплята и берут друг друга за талию. После чего матка с цыплятами подходят к коршуну, и матка начинает приговаривать: "Коршун! Что делаешь?" - "Ямочку рою". – "Зачем тебе ямочка?" - "Денежку ищу". – "Зачем тебе денежка?" - "Иголку купить". – "Зачем тебе иголка?" - "Мешочек сшить". – "Зачем мешочек?" - "Камешки класть". – "Зачем камешки?" - "В твоих деток шуркать-буркать". – "За что?" - "Они ко мне в огород лазят". – "Ты бы забор выше делал, а коли не умеешь, так лови их. После чего, коршун старается поймать последнего цыпленка. Наседка защищает своих цыплят, не позволяя осалить последнего цыпленка, который также старается уклониться. Пойманный цыпленок садиться на лавочку, а игра продолжается до тех пор, пока коршун всех не изловит. Игра может проводиться и бег приговора наседки.

**Дедушка Рожок**

Играющие делятся на 2 команды и занимают места (дома) на разных сторонах площадки. Дом водящего в стороне, его зовут «Дедушка Рожок»

Водящий спрашивает: кто меня боится?

Игроки: Никто!

И перебегают из одного дома в другой и дразнят водящего: дедушка Рожок, съешь с горошком пирожок!

Тот, кого водящий осалил, начинает ловить игроков вместе с водящим.

**Птицы в клетке**

Перед началом игры участники образуют два круга.

Находящиеся во внутреннем круге берутся за руки. Они в ходе игры

Изображают клетку. Игроки внешнего круга за руки не держатся. Это птицы. Под музыку «клетка» движется вправо, а «птицы» влево. По сигналу «клетка» останавливается игроки поднимают руки. В это время «птицы» могут свободно влетать и вылетать из неё. «Клетка» не может задерживать «птицу». По второму сигналу «клетка» захлопывается, т.е. все опускают соединённые руки и приседают. Пойманные «птицы» становятся во внутренний круг, который увеличивается в размерах. После этого игра возобновляется. Так она проводится 3-4 раза. Подсчитывается количество пойманных «птичек». Игроки в кругу меняются ролями. Теперь тот, кто изображал «клетку», становится «птицей». И наоборот. Выигрывает тот круг, который сумел в ходе соревнования поймать больше «птиц».