В*О*ДА **- ВОДЯЩИЙ**

**Вышибалы классические**

Количество участников – от трёх, но для командной игры - не менее четырех. Нужен мяч средних размеров и просторная ровная площадка. Игровая площадка ограничивается квадратом - четырьмя линиями на расстоянии 10– 15 шагов Дети разбиваются на две равные команды. Одна команда "вышибающие", вторая – "вышибаемые". Те, кто "вышибает", делятся поровну (насколько это возможно) и встают по двум границам квадрата друг напротив друга (желательно прочертить линии мелом). "Вышибаемые" располагаются в середине игровой площадки, они могут перемещаться внутри всей площадки, но не должны забегать за её границы.

Задача "вышибающих" – попасть мячом в тех, кто стоит в середине, то есть "выбить" их из игры, задача "вышибаемых" - увернуться от мяча. Мяч кидает по очереди то одна, то другая сторона "вышибающих". "Выбитым" считается тот, в кого попали мячом, в этом случае он покидает игровую площадку. Игра прекращается, когда все "вышибаемые" покинули игровую площадку. В следующей игре "вышибаемые" и "вышибающие" меняются местами. Последний оставшийся на игровой площадке игрок может постараться "выручить" свою команду – увернуться от брошенного в него мяча столько раз, сколько ему лет, плюс ещё один раз - за команду. В случае удачи - вся его команда еще на один кон остается "вышибаемой".

**Шаги**

Чертится круг диаметром 1,5-2 метра, в который помещаются все участники, водящий подбрасывает мяч как можно выше и бежит дальше от круга, тот из игроков, кому удалось поймать мяч, кричит «стоп» и назначает количество шагов до водящего (шаги могут быть самые разнообразные и в разном количестве, например, 2 «гиганта» и «5 «лилипутов»), если ему после выполнения назначенных шагов удается дотронуться до водящего, он сам становится водящим. Шаги помню только некоторые, но вы можете пофантазировать сами: «Гигантские» – большие шаги в прыжке, «лилипуты» – шаг на полступни, «ниточка» – от мыска к мыску, «утята» – вприсядку, «зонтики» – прыжок с переворотом, «зайчик» – прыжок-ноги вместе). Круг делится на сектора – страны, пока вОда произносит игровую фразу (опять таки утеряна, придется изобретать) игроки разбегаются. Звучит команда «Стоп!», игроки замирают, далее вода выбирает жертву (как правило ближайшего к нему) и назначает шаги, если угадал, то отрезает от страны проигравшего кусок себе, нет сам отдает часть своей территории (резать можно, только стоя ногой (ногами) на своей территории, а там как дотянешься (круг должен быть достаточно большой).

**Игра "Козел"**

**Материал из Летний лагеря**

Перейти к: [навигация](http://summercamp.ru/index.php?title=%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0_%22%D0%9A%D0%BE%D0%B7%D0%B5%D0%BB%22#column-one), [поиск](http://summercamp.ru/index.php?title=%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0_%22%D0%9A%D0%BE%D0%B7%D0%B5%D0%BB%22#searchInput)

Игра с мячом, точного названия ключевой фразы не помню, но можно ее придумать самим, в нее обычно играют девочки. По очереди ударяя мячом о стену, перепрыгивают через отскочивший на землю мяч, если прыжок не удается игроку присваивают имя по очередному слову ключевой фразы. Как только фраза заканчивается игрок выбывает из игры.

**Штандр**

Помню в возрасте от 6 до 11 лет дети любили играть в игру "Штандр". Суть игры в следующем. Дети собираются в круг. В центре круга стоит "вОда" с мячом в руках. Мяч высоко подбрасывается вверх и ведущий кричит "штаааандрррр!" Все убегают, как можно дальше. Пока мяч летит назад, надо успеть убежать. И вот мяч в руках у ведущего. Он прицельно разглядывает детей и выбирает себе того, кто всех ближе к нему. Теперь он должен определить на глаз расстояние до убежавшего ребенка и громко назвать количество шагов, которые необходимо сделать, чтобы приблизиться к тому ребенку. Шаги называются один раз, переигрывать нельзя, это "несчитОво". Шаги называются, например, так: "Три гигантских, два простых, три лилипутских, три муравьиных". Потом ведущий совершает эти "шаги" до своей "жертвы", которая дрожит от волнения. Совершив шаги, нужно еще попасть мячом в ребенка и не промахнуться. Если попадаешь, то становишься участником игры, а тот ребенок - "вОдой".

**"Лилипуты и Гиганты"**

Мяч подбрасывался водящим высоко вверх, затем, кто поймает оставался на месте и говорил- стоп. А в это время кто не чувствуя, что не успевает поймать в рассыпную разбегался в разные стороны. После слов Водящего "стоп" все замирали на месте. Водящий выбирал одного из убежавших и отеял до него количество шагов карликов и гигантов. Поясняю шаги " лилипутов" - это когда нога ставиться строго одна за одной, т.е. пятка одной ноги, строго на носок другой ноги. А "гиганты" это самые большие шаги на которые позволяла растяжка. Ну, например, до тебя 7 " гигантов" и 3 "лилипута". Затем он проходил это расстояние, подобным образом, если он дотрагивался или касался до человека, то человек выбывал из игры, а если нет, то выбывал водящий, а новым водящим становился игрок до которого не дотянулись

**Мяч в кругу с отбивкой**

Все становятся в круг, лицом внутрь круга, на расстоянии вытянутой руки. Кто-нибудь из игроков кидает в середину круга большой мяч. Когда мяч, коснувшись земли, подпрыгнет, ближайший игрок сильным ударом руки снова отбивает его в землю, и так до тех пор, пока кто-нибудь неудачным ударом не выкинет мяч из круга или когда кто-то ударит мяч так, что он коснется земли два раза или не долетит до противоположной стороны круга, так что его нельзя будет никому отбить. Во всех этих случаях провинившийся игрок выходит из игры до тех пор, пока еще кто-нибудь не провинится. Тогда первый провинившийся идет в ряд игроков, а второй выходит из игры. Сходить с места игрокам не позволяется.

**«Стой!»**

Все играющие становятся около ровной стены на расстоянии пяти-шести шагов. Один игрок бросает в стену мяч (теннисный), называя по имени кого-либо из игроков. Названный игрок ловит мяч на лету и снова бросает его в стену, называя нового игрока, и т. д. Если же названный игрок не поймает мяч, то он поскорее старается поднять его с земли и, подняв, кричит «стой!» игрокам, которые, как только мяч упадет на землю, разбегаются в разные стороны. Услышав крик «стой!», все должны остановиться на том месте, где их застал этот крик. Поднявший мяч, не сходя с места, пятнает им ближайшего игрока. Запятнанный хватает проворно мяч, кричит опять «стой!», т.к. игроки после пятнания опять разбегаются, и пятнает, в свою очередь, кого-либо из игроков. Так идет до первого промаха. Промахнувшемуся игроку насчитывают одно очко в проигрыш. После этого игра продолжается таким же порядком, причем право бросать теперь мяч в стену принадлежит промахнувшемуся игроку. Когда у кого-либо будет три очка в проигрыше, то он выходит из игры.

По условию игроку иногда позволяется, если он не надеется запятнать сам, передавать мяч другому игроку. Передача эта совершается перебрасыванием мяча по воздуху из рук в руки, но если мяч во время передачи упадет, то очко засчитывается передававшему игроку. При передаче игроки имеют право разбегаться до возгласа «стой!». Игроку, в которого целятся, разрешается увертываться, подпрыгивать и нагибаться, не сходя с места.

**Калека**

Игроки становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч. Если кто-то не смог его поймать, то игрок, который бросал мяч, «забирает» у штрафника какую-нибудь часть тела, например, ногу (игрок продолжает играть, стоя на одной ноге), руку (нужно ловить мяч одной рукой), глаз (его закрывают), рот (нельзя разговаривать). Если «одноногий» бросил мяч кому-то из игроков, а тот его не поймал, «калека» может вместо «отбирания» части тела вернуть что-то недостающее себе и продолжать игру уже вполне «здоровым». «Калека», не справившийся со своей «утратой» (например, не удержавшийся на одной ноге), покидает круг. Последний «выживший» игрок объявляется победителем.

**Пятнашки с мячом**

Кроме бега, существенным элементом этой игры является метанье мячом. Дети по предыдущему распределяют между собой роли, при чем большинство обращается в бегство, а один из их среды, получивши прозвище пятнашки, снабжается еще мячом большей или меньшей величины. В то время, как дети бегают по разным направлениям, пятнашка намечает себе жертву и старается во что бы то ни стало настигнуть ее, запятнав прикосновением мяча. Потерпевший меняется с ним ролью, и игра продолжается до тех пор, пока у детей хватит охоты и они не устанут и не потеряют интереса к начатой игре.

**Блуждающий мяч**

Играющие встают в круг, на расстоянии вытянутой руки. Водящий находится вне круга. Игроки передают друг другу мяч, водящий бежит за мячом, пытаясь его догнать. Осаливает того, у кого мяч. Мяч можно передавать только соседу в любом направлении. Но круг должен стоять на одном месте.

**Большой мяч**

Игра, в которой необходимо образовать круг. Дети берутся за руки, и выбирается один водящий, который становится в центр круга и около его ног находится большой мяч. Задача игрока, находящегося в центре, ударом ноги по мячу вытолкнуть его за пределы круга. Тот игрок, который пропускает мяч, выходит за пределы круга, а тот, кто попал, становится на его место. При этом все поворачиваются спиной к центру круга и стараются не пропустить мяч уже в центр круга. Важным условием является то, что мяч в течение всей игры нельзя брать в руки.

**Шаром в лунке**

Игра, имеющая множество разновидностей. Для игры в земле вырывают неглубокую ямку, в которую кладут шар. Все играющие должны иметь при себе прямые палки длиной около метра. Путем жребия выбирается исполник – игрок, который будет охранять шар. Все остальные игроки отходят за условную черту, на определенное расстояние от лунки и начинают в порядке установленной очереди метать палки, стараясь попасть в шар. У всех бросивших мимо, палки остаются лежать на месте.

Если никто не попадает, то исполник катит мяч своей палкой в сторону ближней к нему, стараясь в нее попасть. Если это ему удается, то он бежит за исходную для бросков линию, также называемой домом. Исполником становится тот, в чью палку попал шар. Если же в процессе игры кому-либо удается выбить шар из лунки, в тот же самый момент, те игроки, чьи палки находятся в поле бегут их забирать, а исполник должен установить шар на место. Таким образом, игроки получают возможность произвести дополнительный бросок. Во время метания палок, исполнику рекомендуется находиться чуть в стороне от шара, чтобы избежать попадания палки в него.

**Переездной конь**

В игре могут с успехом принимать участие, как взрослые, так и дети, особенно во время массовых праздников. Все участники делятся на две команды: одни – "кони", другие – "наездники". "Наездники" садятся на "коней" и образуют круг. Одному из "наездников" вручается мяч. "Наездники" передают мяч по кругу в ту или иную сторону, например, вправо. И нужно, чтобы мяч прошел несколько кругов, по договоренности до игры. После чего команды меняются местами, но, как правило, игра складывается иначе. Если во время переброски мяча он оказывается на земле, то команды моментально меняются местами: "кони" становятся "наездниками", а "наездники" – "лошадками".

**В ногу**

Народная казацкая игра, получившая свое распространение в 19-м веке. Игра требует проявления меткости и ловкости от ее участников. Дети делятся на 2-ве равные по числу команды. Вдоль одной из линий чертятся круги диаметром около 30-ти сантиметров, согласно количеству игроков одной команды. После этого, игроки одной команды строятся шеренгой по линии, поставив одну ногу в нарисованный круг. Игроки противоположной команды стоят напротив, на определенном, заранее установленном расстоянии. Их задача попасть мягкими мячами в игроков команды-соперницы. Игра длится по количеству установленных бросков (например, по 5), после чего команды меняются местами. За каждое попадание можно начислять баллы. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов. Во время игры запрещается бросать мяч в лицо, а игрокам, находящимся в кругах, отрывать ногу, находящуюся в кругу, от земли.

* **Шаги для игры «Шандр- Вандр» или «Штаны- рваны»**
* гигантские — максимально широкие шаги участника
* человеческие — обычные шаги
* муравьиные — пятку одной ноги ставят строго перед носком другой
* утиные — шаги на корточках
* лягушачьи — шаг в виде прыжка
* верблюжьи — сначала нужно плюнуть, а потом дойти до плевка

лилипуты – шаг на пол-ступни.

**ДЕСЯТКИ ("ДЕСЯТЫ"сложные)**Для этой игры нужна небольшая площадка, стена, мяч и хотя бы два игрока.
Каждый игрок должен выполнить десять упражнений:

10. Десять раз подряд ударить мячом об стену, отбивая его, как в волейболе.
9. Девять раз стукнуть мячом об стену, ударяя по нему ладонями снизу.
8. Восемь раз бросить мяч из-под правой ноги, ударяя о стену, а от стены поймать мяч руками.
7. Семь раз бросить мяч из-под левой ноги, ударяя его о стену, и от стены поймать мяч руками.
6. Стоя лицом к стене, шесть раз бросить мяч сзади между ногами об землю так, чтобы он отскочил к стене, ударился о стену, и затем поймать его в руки.
5. Пять раз, стоя спиной к стене, бросить мяч между ног, быстро повернуться и поймать его в руки после удара о стену.
4. Четыре раза бросить мяч о стену так, чтобы он отскочил от нее на землю, с отскока от земли снова ударить об стену и затем поймать.
3. Ударить мяч об стену три раза, сложив ладони лодочкой.
2. Два раза ударить мяч об стену сложенными вместе кулаками.
1. Подбросить и ударить мяч об стену прямым пальцем один раз.
После этого нужно сдать «экзамен»: каждое упражнение проделывается по одному разу, при этом нельзя смеяться и разговаривать.
Если игрок с мячом во время выполнения какого-либо задания ошибся - мяч переходит к следующему по очереди игроку. По возвращению хода игра продолжается с момента, на котором игрок ошибся (но с "нуля", т.е. если из 8 сделано 5, потом ошибка, то когда дойдет ход, нужно снова сделать 8). Победителем считается тот, кто первым выполнит все задания и сдаст "экзамен". Как правило, при сдаче игроки старались активно мешать "экзаменующемуся" (смешили его, пугали, делали вид что отбирают мяч) - делали все, чтобы экзамен провалился.

**"ЛЯГУШКА"**
Игра из разряда "девчачьих"
Для игры понадобится мяч и стенка. Сначала договариваются об очереди играющих.
Дальше на стене намечается условная линия (может совпадать с линией подоконника, лампочки, ободранной стенки, лестницы и т.п.), ниже которой нельзя кидать мяч. Девчонки выстраиваются в линию друг за другом, первая кидает мяч (не ниже намеченной линии), мяч ударяется о стенку, падает на землю, и в момент удара мяча о землю девочке нужно его перепрыгнуть.

Дальше мяч попадает в руки второму игроку и все повторяется, и так далее. Прыгнувший уходит и становится в конце линии. Кто не смог перепрыгнуть мяч - получает в наказание одну букву из слова Л-Я-Г-У-Ш-К-А. Проигрывает, соответственно, тот, кто раньше всех "соберет" это слово.
В процессе игры по договоренности линию могли поднять выше (если было скучно и у всех получалось прыгать на первоначальном уровне). Соответственно, чем выше линия, тем интереснее игра.

**Земля, воздух, огонь, вода**
Все игроки встают в шеренгу, ведущий перед ними. Он бросает мяч одному из игроков и при этом произносит одно из четырех слов земля, воздух, огонь или вода. Если водящий произнес «земля», то игрок должен быстро (пока водящий не досчитает до пяти) назвать какое-нибудь домашнее животное; на слово «вода» игрок должен сказать название рыбы; на слове «воздух» - название птицы; на слове «огонь» игрок должен помахать над головой руками.
Если игрок не успел назвать слово или ошибся, он становится ведущим

**Игра «Десятки» простые**

Для этой игры нужна небольшая площадка, стена, мяч и хотя бы два игрока.
Каждый игрок должен выполнить десять упражнений. После этого нужно сдать «экзамен»: каждое упражнение проделывается по одному разу, при этом нельзя смеяться и разговаривать.
Если игрок с мячом во время выполнения какого-либо задания ошибся - мяч переходит к следующему по очереди игроку. По возвращению хода игра продолжается с момента, на котором игрок ошибся (но с "нуля", т.е. если из 8 сделано 5, потом ошибка, то когда дойдет ход, нужно снова сделать 8). Победителем считается тот, кто первым выполнит все задания и сдаст "экзамен".

10 раз – стукнуть мячом о стену двумя руками

9 раз – стукнуть мячом о стену правой рукой

8 раз – стукнуть мячом о стену левой рукой

7 раз – стукнуть об стену под правой ногой

6 раз – стукнуть мячом о стену под левой ногой

5 раз – бросить 2 руками об стену, обернуться, поймать мяч от пола

4 раза – бросить об стену + 3 раза хлопнуть, поймать.

3 раза – отбить мяч от пола в стену и поймать.

2 раза – отбить от пола в стену и поймать.

1 раз – стоя спиной к стене мяч бросить между ногами, а ловить повернувшись лицом к стене.

 **«Горячий мяч»**

Игроки сидят в ряд. Вода каждому игроку кидает мяч, который он ловит разными способами

- В руки

- Отбить как волейбольный мяч

- Поймать в руки «чашечки»

- Отбить правым кулаком

- Отбить левым кулаком

- Отбить двумя кулаками

- Отбить кулаками, собранными в замок

- Маленький экскаватор. Скрещенными руками поймать и кинуть.

- Большой экскаватор. Поймать, как маленький экскаватор, выбросить мяч из-за спины.

- Поймать в руки, прокатить по ногам, подкинуть двумя ногами.

- Поймать в рук, повернуться спиной к «в**о**де» кинуть мяч из-за спины.

 **Игра «Защити свои ворота»**

 Участники в количестве 5-10 человек (меньше и больше не удобно играть) встают в круг лицом, расставив ноги на ширине плеч. Ступни ног соседнего участника стоят плотно друг к другу. Мяч выбрасывается в середину круга. Участники наклоняются и пытаются руками «забить» мяч в ворота-ноги соперника. Задача каждого участника защитить свои ворота и забить гол сопернику. Если участвует четное количеств человек, то их можно разделить на 2 команды.