



200 детских игр, конкурсов, считалок

Книжный Клуб «Клуб Семейного Досуга»

2015

УДК 821.161.1
ББК 84.4РОС

200 детских игр, конкурсов, считалок / Книжный Клуб «Клуб
Семейного Досуга», 2015

ISBN 978-5-04-008735-8

Веселые игры и конкурсы для детей разного возраста. В них ребятишки смогут играть дома и на улице, на пляже, в дороге, зимой и летом. Смешные считалки в конце разделов развлекут малышей и помогут поделить игроков на команды. Разнообразные задания на сообразительность не только разовьют мышление, но и не дадут скучать в свободное время.

УДК 821.161.1
ББК 84.4РОС

ISBN 978-5-04-008735-8

, 2015
© Книжный Клуб «Клуб Семейного
Досуга», 2015

Содержание

Салки-догонялки	6
Игры с предметами	16
Конец ознакомительного фрагмента.	22

Лина Анатольевна Копецкая

200 детских игр, конкурсов, считалок

© Книжный Клуб «Клуб Семейного Досуга», издание на русском языке, 2015

© Книжный Клуб «Клуб Семейного Досуга», художественное оформление, 2015



Салки-догонялки



Салки классические

Игроки разбегаются, водящий (квач) их догоняет и пытается дотронуться рукой – осалить. Если у него это получилось, осаленный становится квачом, громко объявляя об этом всем участникам. Иногда квач начинает гоняться за самым слабым участником. Тогда все остальные скандируют: «За одним не гонка – поймаешь поросенка!»

Салки «Я в домике»

Перед началом игры выбирается одно или несколько мест – «домиков»: песочница, место под детской горкой и т. д. Можно нарисовать круги мелом на дороге или выложить палочками на земле. Далее считалочкой выбирается квач. Игроки разбегаются, квач пытается их осалить. Игрок может прыгнуть в домик – там он в безопасности. Но долго оставаться в домике нельзя. Существует вариант игры, когда домиков меньше, чем участников, и вводится правило: двоим игрокам в одном домике спастись нельзя.



«Выше ноги от земли»

Игра начинается как обычные салки, только вводится новое правило: убегающий игрок может присесть на любую скамейку, качели, бревно и поднять ноги или повиснуть. Главное – чтобы ноги не касались земли. В этом случае он становится неприкосновенным. Долго оставаться в положении с поднятыми ногами нельзя. Если у всех игроков ноги оказываются на весу, квач может салить любого.

Салки-пересекалки

Игра начинается как обычные салки, только вводится правило: если квач гонится за кем-то, а другой игрок перебегает ему дорогу, то квач изменяет направление и гонится за помешавшим ему игроком.

«Колдунчики», или Салки «Чай-чай-выручай»

Выбирается водящий. Игроки разбегаются. Когда квач осалит кого-то, игрок замирает, расставив руки в стороны, и кричит «Чай-чай-выручай». Другой игрок может подбежать к «заколдованному» и, дотронувшись, освободить его. Игра заканчивается, когда все игроки заколдованы.

Тройные салки

К обычным салкам прибавляется новое правило: осаленным считается тот игрок, которого водящий коснулся три раза подряд, прокричав при этом: «Раз, два, три!»

Салки с приседанием

Напоминают салки «Выше ноги от земли», но в этих салках нельзя салить игрока, который успел сесть на корточки.

«Казак-разбойники»

Игроки разбиваются на две команды: «казаков» и «разбойников». Разбойникам надо за определенное время не только спрятаться самим, но и спрятать «клад» – какой-то предмет. После этого казаки разбегаются в поисках всех разбойников и клада. Чтобы запутать казаков, разбойникам разрешается рисовать на заборах, асфальте и стенах стрелки – как в правильном, так и в неправильном направлении. После того как разбойники и клад найдены, команды меняются местами.



Салки команд

Участники делятся на три команды. Первая команда ловит вторую, вторая – третью, третья – первую. У каждого игрока на спине прикреплен кусочек бумаги цвета команды. Цель – догнать игрока команды-соперницы и сорвать у него со спины бумажку. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество бумажек соперника, а проигрывает та, которая набирает наименьшее количество бумажек.

«Мышиная охота»

Все игроки делятся на пары. Одна пара становится «котом» и «мышкой». Остальные пары встают в круг – в затылок друг другу, образуя два круга: внешний и внутренний. Расстояние между парами должно быть таким, чтобы можно было между ними пробежать. Задача кота – словить мышку. Но она может «спрятаться» в норку – встать впереди любой пары

в кругу. В этом случае мышкой становится игрок, оказавшийся третьим в паре. Если кот дотронется до него, когда мышка уже встала в пару, а он еще не успел начать бег, то он становится котом.



Стойка на одной ноге

Водящий не может салить игрока, который успел занять позу «стоя на одной ноге». Другую ногу, отведенную назад, можно держать двумя руками.

«Заяц без дома»

Игроки, кроме двух водящих, становятся парами лицом друг к другу, берутся за руки и располагаются по площадке. Между парами становится третий – «зайчик».

Один из водящих – «заяц», другой – «охотник». Заяц, спасаясь от преследования, становится в середину пары, вытесняя находящегося там зайчика.

Если догоняющий запятнал убегающего, они меняются ролями.

«Помощь друга»

Выбирают двух игроков – один становится водящим, другой от него убегает. Остальные игроки встают по кругу в шаге друг от друга. Убегающий и водящий бегут вдоль круга. Если убегающий чувствует, что его нагоняют, он может попросить помощи у любого игрока, выкрикнув его имя. Тогда названный игрок оставляет свое место и бежит по кругу, а на его место встает убежавший до этого игрок. Однако это место может занять и водящий, тогда новым водящим становится игрок, не успевший его занять.

«Прищепки»

Для игры понадобятся бельевые прищепки (яркие, разноцветные). Игроки делятся на две команды: «охотников» и «олений». Прищепки делят на одинаковые кучки и выдают охотникам. Они прикрепляют прищепки на свою одежду. После сигнала охотники начинают ловить оленей. Поймав оленя, охотник прикрепляет к нему прищепку и отпускает. Побеждает тот охотник, на котором не осталось прищепок.

«Поймай воробушка!»

Дети становятся в круг, выбирают «воробья» и «кошку». Воробей находится в кругу, кошка – за кругом. Она пытается вбежать в круг и поймать воробья. Остальные игроки стараются ее не пустить.

«Мостик через ручеек»

Выбирается водящий, который бежит за остальными игроками. Тот, кого осалили, замирает на месте. Но если он сможет дотянуться до другого замершего игрока и взяться с ним за руку, то они образуют «мостик». Если под мостиком пробежит или проползет один из игроков («ручеек»), то замершие игроки освобождаются. Победитель определяется по количеству замерших игроков на момент окончания этапа игры (для водящего) или по количеству освободившихся игроков (для «ручейка»).

«Больная кошка»

Один игрок – это «здоровая кошка», которая старается поймать всех остальных. Каждый игрок, которого запятнали, должен положить руку точно на то место, где его запятнали. Он становится тоже кошкой, но больной и помогает здоровой кошке при ловле. Больная кошка может пятнать только здоровой рукой. Игрок, которого не запятнали, побеждает и становится здоровой кошкой на следующий круг.



«Волк во рву»

Посередине площадки проводятся две параллельные линии шириной около метра. «Ров» можно выложить скалками. Выбираются один или два «волка». Они становятся во рву. Все остальные играющие – «козы» – размещаются на одной стороне площадки, на «пастбище». По сигналу козы перебегают на другую сторону, перепрыгивая через ров. Волки, не выходя из рва, стараются осалить как можно больше коз. Волки меняются после 2–3 перебежек.

«Кружева»

Из играющих выбирают двоих – «челнока» и «ткача». Остальные становятся парами, лицом друг к другу, образуя полукруг. Расстояние между парами 1–1,5 м. Каждая пара берется за руки и поднимает их вверх, образуя «ворота».

Перед началом игры «ткач» становится у первой пары, а «челнок» – у второй. По сигналу «челнок» начинает бежать «змейкой», не пропуская ни одних ворот, а «ткач», следуя его путем, пытается догнать его.

Если «челнок» успеет добежать до последней пары не пойманным, то вместе с «ткачом» становится последней парой, а игру продолжает первая пара. Если «ткач» успевает запятнать «челнока», он становится «челноком», а игрок, бывший «челноком», идет к первой паре и выбирает из двоих себе пару. Эта пара становится в конце полукруга, а оставшийся без пары становится «ткачом». Игра заканчивается, когда пробегут все пары.

«Караси и щука»

Площадка разделена двумя линиями на расстоянии 10–15 м одна от другой. Выбирается водящий – «щука» и становится в центре. Остальные участники – «караси» – располагаются на одной стороне площадки за линией. По сигналу караси перебегают на противоположную сторону, стараясь скрыться за линией, а щука ловит их, дотронувшись рукой.

Когда пойманы 3–4 карася, они образуют невод, взявшись за руки. Теперь, перебегая от черты к черте, караси должны пробежать через невод (под их руками). Когда пойманы 8–10 человек, они образуют круг-корзину, а остальные караси должны пробежать через нее (дважды пройти под руками). Победителем считается последний пойманный карась.

«Белые медведи»

В середине площадки чертится круг или овал – «льдина». Из числа играющих выбирают двух «белых медведей», они встают на «льдину». Остальные игроки свободно ходят и бегают вне пределов «льдины».

По сигналу белые медведи, взявшись за руки, отправляются «на охоту» – пытаются обхватить кого-нибудь из игроков свободными руками. Пойманного игрока они отводят на льдину. Когда на льдине оказывается двое пойманных игроков, они становятся второй парой белых медведей. Игра оканчивается, когда большая часть играющих стала белыми медведями.

«Молекулы»

Выбирается водящий – «молекула». Все играющие – «атомы». Они рассеиваются по площадке в произвольном порядке, и водящий начинает догонять игроков. Тот, кого осалили, берет за руку водящего, и они вдвоем догоняют остальных.

Игра заканчивается, когда все играющие и водящий держатся за руки, то есть все пойманы.

Считалки

* * *

Мы собрались поиграть.
Ну кому же начинать?
Раз, два, три –
Начинаешь водить ты!

* * *

Шел баран по крутым горам,
Вырвал травку, положил на лавку.
Кто травку возьмет,
Тот водить пойдет!

* * *

Шла кукушка мимо сети,
А за нею малы дети.
Кукушата просят пить,
Выходи – тебе водить!

* * *

Забрался медведь в колоду,
Захотелось ему меду.
Кто не верит – погляди
И из круга выходи.

* * *

Одна кана, другая кана,
Села баба на барана,
Поехала в гости,
Поломала кости.

* * *

Барашек на лугу гулял,
Барашек рожки потерял.
Шел стороной голодный волк,
Барашка он зубами щелк!

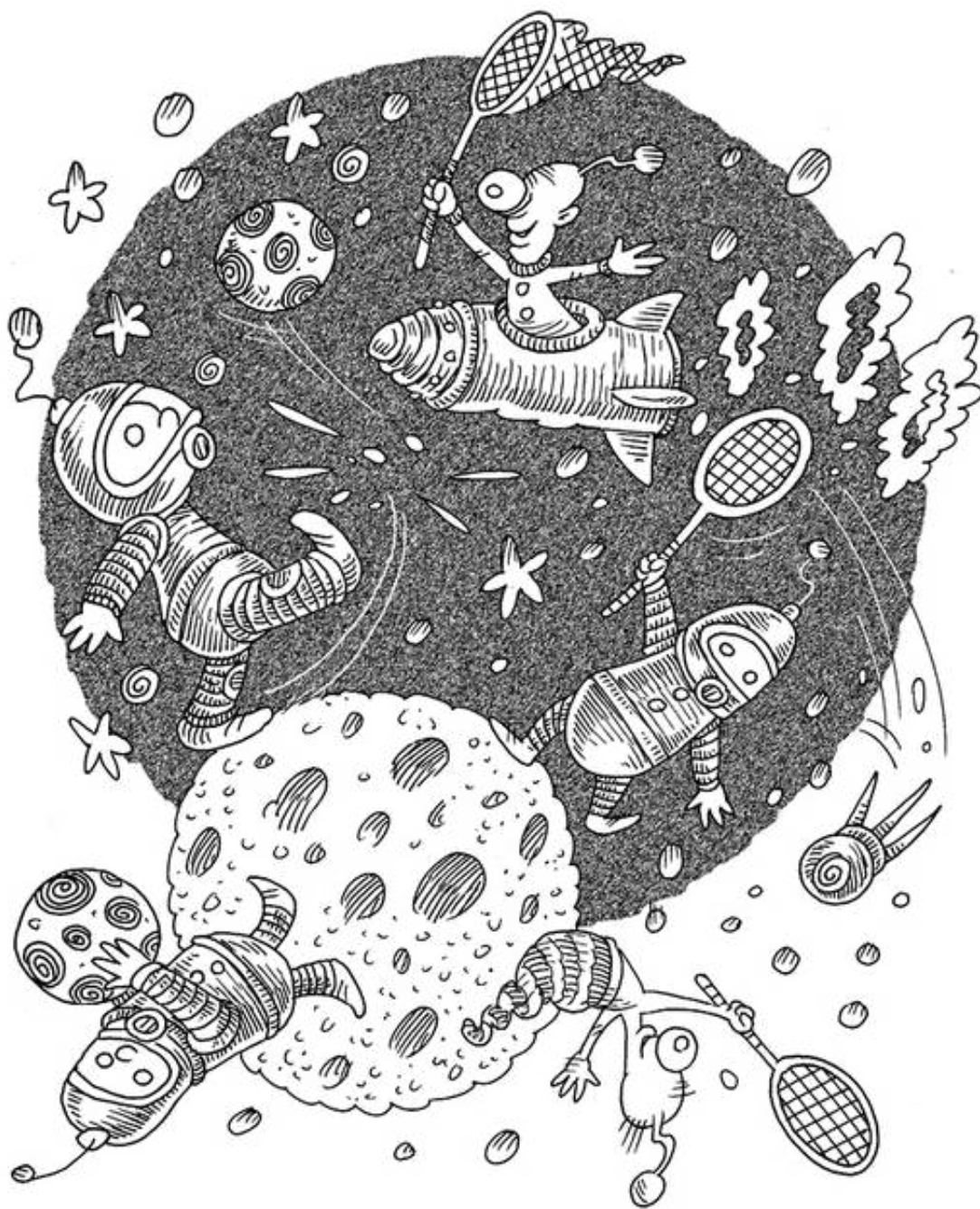
* * *

За морями, за горами,
За железными столбами,
На пригорке теремок,
На дверях висит замок,
Ты за ключиком иди
И замочек отомкни.

* * *

Раз, два, три, четыре, пять,
Вышел зайчик погулять.
Вдруг охотник выбегает,
Прямо в зайчика стреляет.
Пиф-паф! Не попал –
В лес зайчишка убежал!

Игры с предметами



«Неправильный футбол»

Играют, как в обычном футболе, 2 команды. Одна команда ведет игру по всем правилам, а вторая – делает на поле все, что душе угодно: бегают, где захочется, и выхватывают мяч у противников любым способом, лишь бы без травм. Можно в ходе игры вбрасывать на поле второй мяч, прятать мяч под рубашку, выстраиваться в воротах шеренгой или иметь сразу

2 вратарей. Игрокам разрешается обманывать соперников и забивать голы руками. Чтобы все было по справедливости, после первого матча команды меняются ролями.

«Волейбол вслепую»

Принцип тот же, что и в нормальном волейболе. Но вместо сетки натягивается какая-нибудь плотная ткань, чтобы игроки не видели друг друга. При таком положении дел мяч будет вылетать на игроков практически ниоткуда и его нужно будет стараться отбить практически в никуда.

Теннисбол

Теннисбол – это нечто среднее между футболом, волейболом и теннисом. Играют в теннисбол, посылая мяч ногами через сетку наподобие теннисной, а счет ведется, как в волейболе. Игра продолжается до 10 или 15 очков.

Мяч принимается и отбивается ногами, плечами и головой. В пределах своей площадки мяч можно пасовать от игрока к игроку не более 3 раз. Разрешается жонглировать мячом, но тоже не больше 3 раз.

Как и в волейболе, очки начисляются подающей команде. Если принимающая команда допускает ошибку, то очко получает команда противников. Если же ошибается подающая команда, то она теряет право подачи. Если обе команды выигрывают по одной партии, играют третью.

«Один в круге»

Игроки становятся в круг и перебрасывают большой легкий мяч друг другу, пока кто-то не уронит его. Этот игрок выходит в круг и становится посередине. Игроки продолжают перебрасывать мяч, но стараются, чтобы его не схватил стоящий в центре. Если центральному игроку удастся поймать мяч, то он может бросить его в любого. В кого попадет, тот занимает его место. Играть нужно в хорошем темпе.

Салки с мячом

Все игроки свободно бегают по площадке, а водящий пытается попасть в игроков мячом. Осаленный игрок уходит с поля площадки. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один неосаленный игрок. Именно он становится победителем. Нельзя бросать мяч очень сильно и целиться в голову других игроков. Нарушивший правила покидает площадку, а вместо него выбирают другого.

«Свечки»

Участники игры разбиваются на две команды. На земле рисуется круг диаметром 6–8 м. В круг вызываются по одному представителю от каждой команды.

По сигналу они одновременно подкидывают вверх теннисные мячи. Получает очко тот, кто подкинет мяч выше и, следовательно, чей мяч ударится о землю позже. Но если удар о землю произойдет за пределами круга, победителем считается соперник: он получает одно очко и еще дополнительное очко – его команда. Если оба мяча упадут за кругом, очки не начисляются.

Каждый игрок делает по 3–4 броска. Очки суммируются. Побеждает та команда, которая набрала больше очков.

«Быстрый бадминтон»

В игре участвуют два человека. Перед началом нужно натянуть между двумя стойками сетку (веревку или ленту) длиной не менее 2,5 м.

Игра начинается от одной из стоек. Участники игры встают по разные стороны сетки и начинают перебрасывать друг другу через сетку с помощью ракеток воланчик. При этом они передвигаются вдоль сетки. Сделав по 6 шагов в одну сторону, игроки возвращаются обратно. Игрок, пропустивший воланчик, получает штрафное очко, а его соперник – призовое очко. Всего нужно сделать по 5 проходов в ту и другую сторону. Побеждает игрок, набравший большее количество призовых очков.

«Ручной пас»

В игре принимают участие две команды, минимум по два человека в каждой. Игра проводится на ровной площадке, где натягивается сетка или веревка на высоте 2 м от земли.

Игроки одной команды становятся по разные стороны от веревки. По команде игроки начинают перебрасывать мяч друг другу через веревку, одновременно двигаясь по направлению друг к другу. Владея мячом, игрок может сделать с ним 3 шага, но при этом он должен подбрасывать его вверх. Выигрывает команда, которая добежит до конца сетки первой и не совершит при этом ошибок (уронит мяч, промахнется и т. п.).

«Выбивание мячом»

Игра проводится у стены или высокого сплошного забора. Играющие выстраиваются в шеренгу на небольшом расстоянии друг от друга, в нескольких шагах от стены спиной к ней. Напротив них, в 8–12 м, чертится прямоугольная площадка длиной в 3 м, шириной в 1 м – это место водящего. Его цель – попасть мячом в любого игрока, не выходя за пределы очерченной площадки. Участники не сходят с места, но могут приседать, наклоняться и даже подпрыгивать. Игрок, в которого попал мяч, выходит из игры. Если игрок поймает мяч, брошенный водящим, кинет в него и попадет, он становится водящим, а тот, кто был водящим, занимает его место в шеренге. Когда у стены остается два участника, водящему дается право сделать два броска, чтобы выбить двух игроков. Если это ему удастся, он считается победителем, в противном случае победителем становится оставшийся игрок.

«На дальнюю планету»

Мешочек с песком на веревке – межпланетная станция. Надо раскрутить посильнее веревку с мешочком и, выпустив ее из рук, дать мешочку улететь подальше вперед. Побеждает тот, чья станция после нескольких витков вокруг Земли достигнет самой далекой планеты.

«Две четверки»

Чертится квадратная площадка размером примерно в половину волейбольной. Четыре человека располагаются внутри площадки (внутренняя команда). Внешняя команда нахо-

дится за пределами площадки – по одному игроку на каждой ее стороне. Переступить линию нельзя, за нарушение этого правила команда штрафуются.

Начинают игру «внешние»: они перекидывают мяч между собой, стараясь неожиданно бросить его внутрь площадки и осалить им игрока внутренней команды. «Внутренние» стараются увернуться от мяча или поймать его. Если игроки внутренней команды подберут мяч, упавший на площадку, или поймают его, когда их пытались осалить, мяч переходит к ним. Теперь «внутренние» перекидывают мяч между собой, стараясь неожиданным броском осалить игроков внешней команды, а «внешние» стараются поймать мяч или увернуться от него.

За каждый бросок, завершившийся промахом, команда получает штрафное очко. Набрав 4 штрафных очка, команда выводит из игры одного из участников – того, кто больше всех нарушал правила или больше всех промахивался. Выигрывает команда, в которой осталось больше игроков, если для игры отведено определенное время. Ну и, конечно, проигрывает та команда, в которой остался один игрок.

«Школа ловкости»

Для этой игры подойдет мяч размером от теннисного до футбольного. Количество игроков может быть любым.

Игрок встает на расстоянии 3 м от стены и выполняет упражнения, сложность которых постепенно возрастает. Играют по очереди.

1 класс: бросить мяч о стену и после отскока от земли поймать его.

2 класс: бросить мяч о стену, хлопнуть в ладоши, поймать мяч. Повторить 2 раза.

3 класс: бросить мяч правой рукой, поймать двумя руками. Повторить 3 раза

4 класс: бросить мяч левой рукой, поймать двумя руками. Повторить 4 раза.

5 класс: стоя спиной к стене, наклониться назад и из этого положения бросить мяч, затем повернуться к стене лицом и после удара мяча о землю поймать его. Повторить 2 раза.

6 класс: стоя лицом к стене, высоко поднять правую ногу и из-под нее бросить мяч правой рукой. Поймать, опустив ногу. Повторить 3 раза.

7 класс: то же, что в предыдущем классе, только поднять левую ногу и кидать мяч левой рукой. Повторить 3 раза.

8 класс: кинуть мяч левой рукой, поймать правой. Повторить 3 раза.

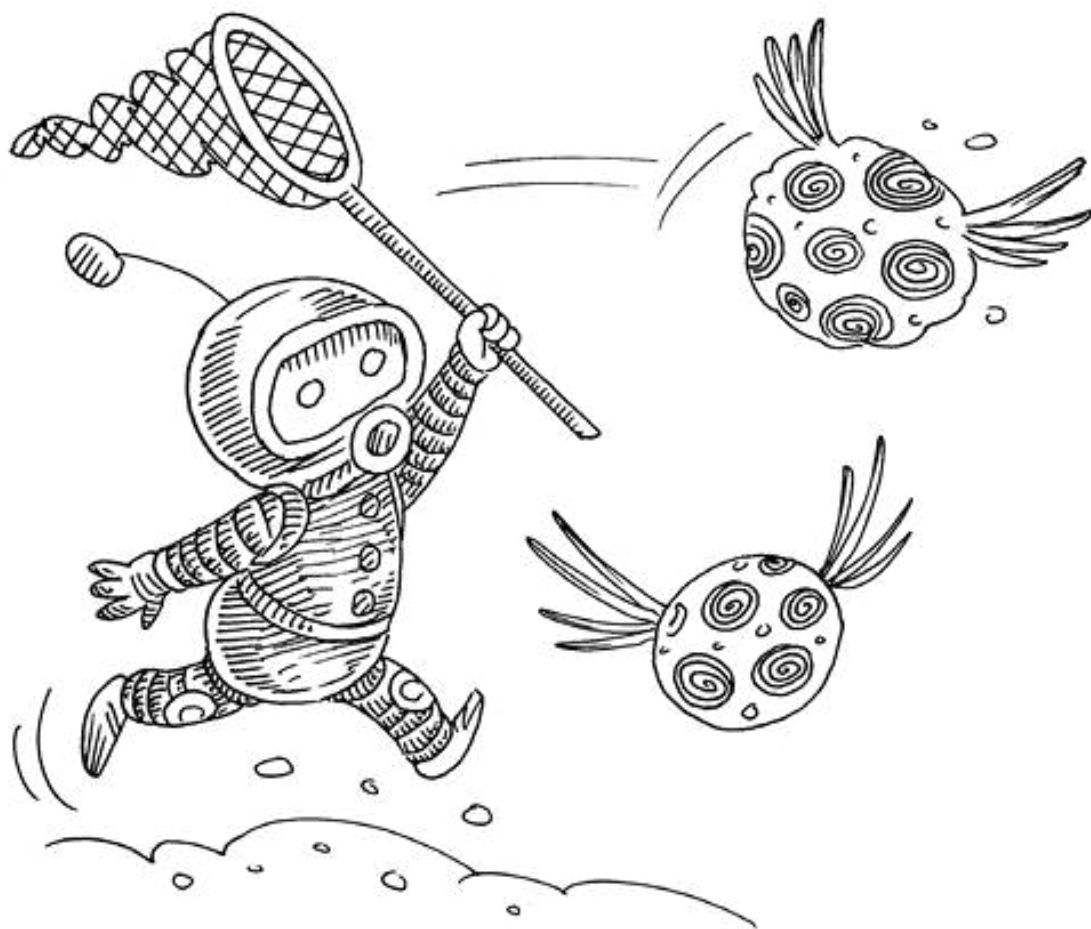
9 класс: кинуть мяч правой рукой, поймать левой. Повторить 3 раза.

10 класс: бросить мяч о стену, повернуться вокруг своей оси, поймать мяч. Повторить 3 раза.

Если игрок не выполнит упражнение, мяч переходит к следующему участнику, а он становится последним в очереди и начинает игру с первого класса. Победителем считается тот, кто пройдет все классы быстрее всех.

«Догони мяч»

Перед началом игры выбирается водящий. Играющие (15–20 человек) образуют круг, встав на расстоянии шага друг от друга. Водящий остается за кругом, за 2 человека до игрока, который держит мяч (можно за 3–6 человек, в зависимости от сноровки детей). По сигналу игроки передают мяч друг другу, стараясь делать это как можно быстрее, а водящий бежит за кругом и старается дотронуться до игрока с мячом. Если ему это удалось, тогда водящий меняется местами с игроком. Игроки не могут перекидывать мяч, они должны передавать его из рук в руки.



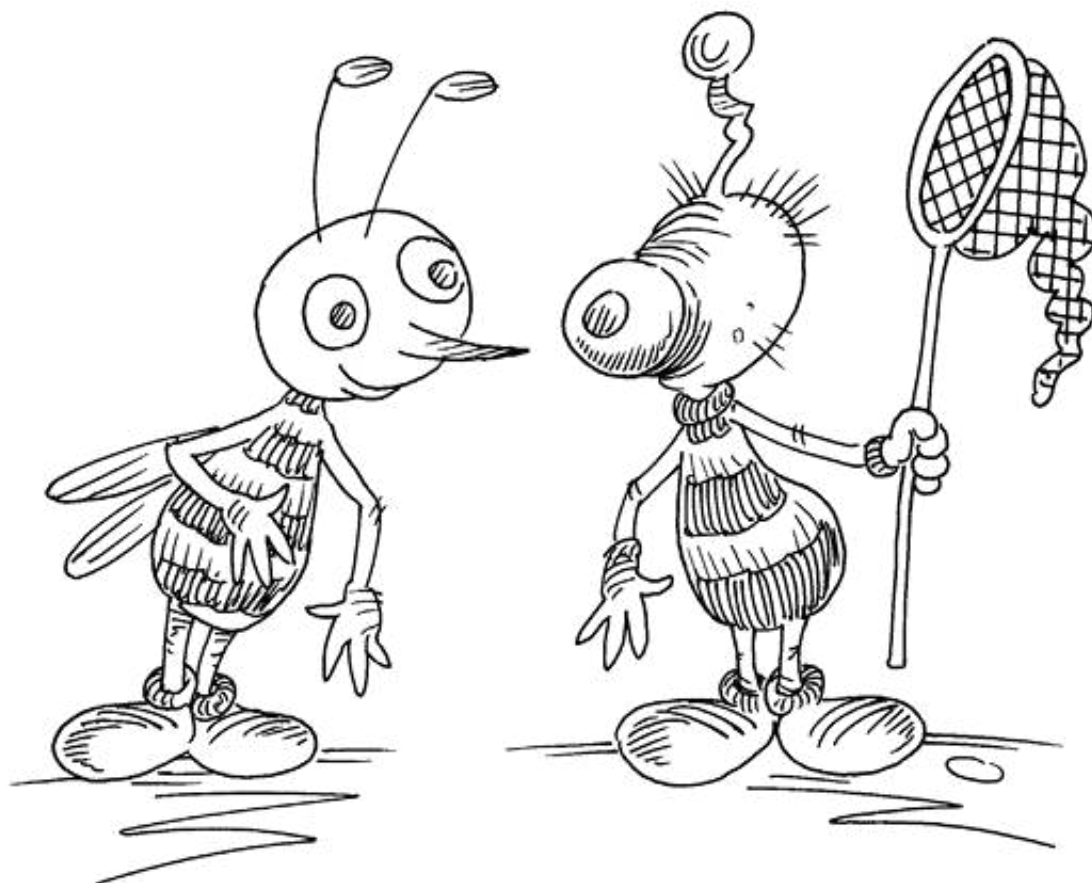
«Катись, яблочко!»

Игроки образуют круг, после чего садятся на корточки или опускаются на колени. Двое участников находятся в центре круга. Остальные игроки начинают перекатывать мяч так, чтобы коснуться им ног тех, кто стоит в центре. Осаленный меняется местом с тем, кто его осалил.

Выигрывает тот участник, который остался ни разу не осаленным.

«Пчелка»

Играющие (10 и более человек) образуют круг – встают на расстоянии вытянутых рук, лицом к центру. Мяч перекатывают по земле внутри круга. Игроки руками отбивают мяч («пчелку») от себя, стараясь запятнать им другого. Участник, который не отобьет мяч и будет осален, считается ужаленным. Он разворачивается спиной к центру круга и не участвует в игре, пока следующий участник не будет осален. Тогда первый, покинувший игру, снова разворачивается лицом к центру круга, а второй поворачивается спиной. Ловить мяч, а также отбивать его ногами запрещается.



«Картошка»

Участники встают в круг на расстоянии вытянутых рук друг от друга лицом внутрь круга. Начинают перебрасывать мяч между собой, причем отбивают его, как в волейболе, стараясь подавать мяч не очень удобно для отбивающего. Тот, кто уронит или не сможет отбить мяч, становится «картошкой» и садится в круг на корточки. Он сможет вернуться в игру, если сумеет выпрыгнуть и поймать мяч или если кто-нибудь из играющих отобьет мяч так, что он попадет в сидящего игрока.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.