

Игры на скамейке.



1. «Колечко»

Игроки устраиваются на скамейке, выставляют руки вперед, сложив ладошки «лодочкой». Водящий, зажимая между своими ладошками колечко (или любой мелкий предмет), проходит через ряд игроков, опуская свои ладони в руки детей.. Одному из детей он должен незаметно положить в ладошки колечко..

Тот, кому досталось, колечко, должен не выдавать себя. После того, как водящий обошёл всех игроков, он произносит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!»

Задача игрока – как можно быстрее выскочить. Задача всех игроков _ задержать его, не дать выскочить.

Если игрок выскочил с колечком, то он становится ведущим.

2. «Съедобное – несъедобное»

Участники устраиваются на скамейке. Ведущий становится напротив и держит в руках мяч. Он называет предмет и одновременно бросает мяч первому игроку.

Если названный предмет «несъедобный», то игрок должен мяч не ловить, а отбить.

Если названный предмет «съедобный» - то надо мяч ловить.

3. «Испорченный телефон».

Участники садятся на скамейку в ряд. Первый игрок шепчет на ухо рядом сидящему соседу любое слово – существительное, но произносит его быстро и тихо.

Второй таким же образом передаёт услышанное третьему. Третий – четвёртому и так до последнего игрока. Последний игрок называет дошедшее до него слово, а первый – оригинал.

4 «Монах и краски».

Из игроков выбирают «продавца» и «покупателя», остальные участники – «краски».

Каждая «краска» загадывает свой цвет на ухо «продавцу», он запоминает и в то же время следит за тем, чтобы цвета не повторялись. Когда все рассядутся, подходит «покупатель» (монах), и происходит следующий диалог:

- тук-тук,
- Кто там?
- Я монах, в красных штанах, синей рубахе, приехал на собаке.
- Зачем пришёл?
- За краской.
- За какой?

«Монах – покупатель» называет цвет. Если такого цвета нет, «продавец» говорит: «Такой краски нет, скачи по дорожке на одной ножке».

«Монах – покупатель» должен пропрыгать вокруг скамейки, вернуться и снова попытаться заказать краску.

Если краска угадана, «продавец» называет цену до 10. Пока «монах» платит – хлопает по ладони «продавцу», «краска», которую назвали, убегает. «Монах» должен поймать

«краску». Если поймал, садится на скамейку к «краскам», а «краска» становится «монахом».

Если не поймал, игра продолжается с теми же красками.

4. «Летел лебедь».

Количество участников – от 3 человек.

Дети становятся в круг и соединяют руки следующим образом: ладонь правой руки игрок кладёт поверх правой руки своего соседа.

Игроки начинают по очереди по одному слову произносить считалку и одновременно хлопать руками (правой рукой по ладони соседа слева).

Летел лебедь по синему небу.

Читал газету под номером...- игрок произносит цифру. Дети продолжают хлопать и считать (одна цифра – один хлопок). Тот игрок, которому выпадает назвать загаданную цифру, должен сильнее хлопнуть по руке соседа, а задача того - вовремя (не раньше) отдернуть руку. Выбывает тот, кто ошибся. Игра длится до тех пор, пока не определится победитель - самый ловкий из участников.