

"Уголки"

Это старинная игра, имеющая очень много названий и вариантов, но основное содержание в ней - быстрая смена мест. Игра может проводиться в любых условиях: и в помещении, и на воздухе, где можно делать небольшие перебежки. Играют в нее дети начиная с дошкольного возраста и кончая подростками. Для игры не требуется инвентаря. Проводится она самостоятельно, без судей и руководителей. Если играют в помещении, то участвует 5 человек, при игре на воздухе - до 10 человек.

Описание

Играющие становятся по углам комнаты, водящий - в середине. Если играющих больше 5 человек, то для них чертятся кружки - "домики" ("норы"). Все находящиеся по углам - "мышки". Одна из них - водящая "мышка" - находится в середине комнаты. Она подходит к какой-нибудь из стоящих в углу (к "норке") и говорит: "Мышка, мышка, продай свой уголок!" Та отказывается. Тогда водящая идет к другой "мышке". В это время "мышка", отказавшаяся продать "уголок", вызывает кого-нибудь из играющих и меняется с ним местом. Находящийся в середине стремится занять место кого-нибудь из перебегающих. Если ему удастся это, то оставшийся без места идет в середину и игра продолжается; если не удастся, то он подходит к другой "мышке" с просьбой продать "уголок". Если водящий скажет: "Кошка идет!" - тогда все должны поменяться местами, а водящий стремится занять чей-либо "уголок" ("норку").

Правила

1. "Уголок-норку" занимает тот, кто первым попал туда.
2. Если на слова "кошка идет" кто-нибудь не меняет место, то он становится водящим.

"Море волнуется"

Играют на воздухе и в помещении. Если находятся на воздухе, то рисуют кружки по кругу по количеству играющих, кроме одного. Каждый должен запомнить свой кружок. При игре в помещении ставят стулья в два ряда так, чтобы спинка одного из них соприкасалась со спинкой другого. Каждый должен помнить свой стул. В стороне стоит водящий. Он ходит между кружками или вокруг стульев и неожиданно говорит: "Море волнуется!" Все играющие выбегают из кружков или вскакивают со стульев и бегают до тех пор, пока водящий не скажет: "Море спокойно!" - после чего каждый стремится быстрее занять свое место. Водящий также старается занять чье-либо место. Оставшийся без места становится водящим.

"Гуси-лебеди"

В игре участвуют от 5 до 40 человек.

Описание

На одной стороне площадки (зала) проводят линию, отделяющую "гусятник", на другой стороне - линию, за которой находится "пастбище". Из играющих выбирают "пастуха" и "волка". Остальные - "гуси" и "лебеди". Они становятся в ряд в "гусятнике". "Пастух" располагается сбоку от "гусей", "волк" - посередине площадки.

"Пастух" говорит:

Гуси-лебеди, гулять, пока волка не видать!

Все "гуси" и "лебеди" "летят на пастбище", подражая птицам. Как только "пастух" скажет громко:

"Гуси-лебеди, домой, серый волк за горой!",

они убегают с "пастбища" в "гусятник", а "волк" ловит их до линии их "гусятника". Пойманных подсчитывают и отпускают в их "стадо" или они идут в "логово волка" и остаются там до его замены. Играют с одним "волком" 2-3 раза, затем выбирают нового "волка" и "пастуха" из непоиманных. В заключение отмечают лучшие "гуси" (ни разу не пойманные "волком") и лучший "волк" (сумевший поймать больше "гусей"). Если участников мало, то играют до тех пор, пока не будут переловлены все "гуси".

Правила.

1. "Гусям" разрешается выбегать и возвращаться в "гусятник" только после слов, сказанных "пастухом". Кто убежит раньше, тот считается пойманным.

2. "Волк" может ловить только после слов "под горой" и только до линии "гусятника". Дети любят в этой игре вести разговор между "пастухом" и "гусями": после слов "серый волк за горой" "гуси" спрашивают:

- А что он там делает?

"Пастух" отвечает:

"Гусей щиплет!"

- Каких?

- Серых да белых.

После последних слов "гуси" бегут домой в "гусятник".

3. Водящий имеет право ловить убегающих только до линии "дома"; игрок, осаленный за линией, не считается пойманным.

"Черное" и "белое" не берите, "да" и "нет" не говорите.

Суть игры состоит в том, чтобы не употреблять слова: "черный", "белый", "да", "нет". Кто произнесет одно из них, дает фант, например орех. Один из играющих подходит к другому и задает вопросы:

- Какая у тебя шляпа?

- Синяя.

- Какая синяя? Она белая.

- Зеленая.

- Какая зеленая? Да она вовсе черная.

- Голубая.

- Вот как, голубая? Шляпа-то голубая? Да посмотрите; можно ли ее назвать голубой? Совершенно белая.

- Нет не белая, а черная.

Ответивший так, подвергается тройному наказанию за слова "нет", "белая" и "черная". Или спрашивают так:

- Есть ли у тебя рога?

- Есть.

- Неужели есть?

- Имею.

- Так стало быть и хвост у тебя есть?

- Хвоста не имею.

- Хвоста нет, а рога есть; так кто же ты такой?

- Человек.

- Нет, не человек, а животное без хвоста и с рогами.

- Нет, человек.

И отвечающий платит штраф.