*Малоподвижные игры (помещение)*

1. **Ёжики**

А эта игра-кричалка помогает успокоить зал, если в этом есть необходимость. Вы убедительно попросите мальчиков собрать в кулак все свои силы и сосредоточиться, потому что это испытание для настоящих мужчин. Вы обращаетесь с просьбой к девочкам, собрать в ладонь все свои душевные силы, т.к. это испытание на женское достоинство. Все сидящие в зале должны повторять за Вами слова, изображая некоторые из них движениями рук: Прибежали, прибежали (имитируете движение бегуна). Ёжики, ёжики, Наточили, наточили (изображаете руками заточку) Ножики, ножики, Прискакали, прискакали (делаете скачущие движения) Зайчики, зайчики. Ну-ка, вместе, ну-ка дружно: Девочки! - Мальчики! Последние слова девочки и мальчики кричат отдельно. Вы определяете, кто громче. Игру можно повторить, но в конце пусть будет не просто крик, а крик «шёпотом». Кто тише?

1. **Счёт по кругу**

Играющие образуют два круга (по 4-6 человек) на расстоянии двух шагов один от другого. По сигналу ведущего члены каждой команды начинают считать по порядку от 1 до 70. Число, в состав которого входит цифра 7 или которое делится на 7, «запретное», его произносить нельзя. Вместо этого играющий должен обежать свой круг справа налево и встать на своё место, после чего счёт продолжается. Кто ошибётся и назовёт «запретную» цифру или побежит не в том направлении, должен обежать круг дважды. Выигрывает команда, которая раньше закончит счёт. Если в игре участвуют 5-7 человек, то они образуют один круг.

1. **Пиф-паф**

Участники встают в круг, а в середине круга встает ведущий. Он рукой в виде пистолета указывает на кого-то из ребят в кругу и произносит слово «пиф». Этот игрок должен срочно присесть, при этом его соседи слева и справа становятся участниками дуэли. Правила дуэли: необходимо повернуться в сторону противника с рукой в виде пистолета и сказать «паф». Кто первый это сделает, тот и выиграл. Если же игрок, на которого показал ведущий не успел присесть, а один или оба участника дуэли уже успели вступить в нее, то выбывает он, потому что он попал под обстрел. Проигравший выбывает из круга и игра продолжается дальше. Игра заканчивается, когда остается два победителя.

1. **Коленочки**

В этой игре играющие также садятся в круг, причем как можно теснее, и каждый из игроков должен положить ладонь левой руки соседу слева на правое колено. А ладонь правой руки – соседу справа на левое колено. После этого игроки по очереди по направлению часовой стрелки, начиная с вожатого, слегка ударяют ладонью по коленке своего соседа. Вначале вожатый правой рукой, затем его сосед справа левой, после этого его сосед слева правой, затем вожатый левой рукой и т.д.

На первом круге это делают медленно, чтобы все поняли правила игры. Затем приступают к самой игре, согласно правилам которой игрок, задержавшийся с хлопком или сделавший его раньше, убирает руку. Игрок, вынужденный убрать обе руки, выбывает из игры. С каждым кругом игра все больше ускоряется. Чтобы усложнить игру, вожатый может все быстрее и быстрее вести счет, под который играющие должны выполнять хлопки. Победителями становятся три последних оставшихся в игре участника.

1. **Рыбы, птицы, звери**

Играющие встают в круг, а водящий становится в центре этого круга. Водящий протягивает вперед правую руку и начинает крутиться вокруг своей оси с закрытыми глазами, произнося один раз фразу: "Рыбы, птицы, звери". После этого он, остановившись и показав на одного из играющих, произносит любое из этих слов. Игрок, на которого показал водящий, должен быстро произнести название птицы, рыбы или зверя – в зависимости от того, что потребовал водящий. Если игрок не дает ответа, и водящий успевает досчитать до трех, то игрок выбывает из игры. Названия птиц, рыб и зверей повторяться не могут. Выигрывает тот, кто останется в круге последним, то есть тот, кто знает большее количество названий животных.

1. **Весёлый паровозик**

Дети становятся в колонну по одному и кладут руки на плечи предстоящего человека. Если группа большая, то можно создать несколько колонн. Двигаться в таком «составе» следует по указанию Проводника. Вожатый перечисляет правила игры: нельзя разговаривать, у всех, кроме последнего, закрыты глаза, особый герой - Проводник - им становится последний участник. Команды-движения от Проводника: хлопок по правому/левому плечу – поворот вправо/влево, хлопок по двум плечам – движение вперёд, двойной хлопок по двум плечам – движение назад, хлопок по плечам дробью – сигнал к остановке. Задача Проводника состоит в том, чтобы провести “весёлый паровозик” по маршруту, который задает вожатый. Чтобы запустить игру заново, последний участник становится впереди колонны, тем самым делая Проводником другого, предпоследнего, члена игры.

1. **Ассоциации**

Выбирается ведущий, в задачу которого входит выбрать и мысленно загадать одного из участников игры. Задания для участников: отгадать задуманного игрока. Для того чтобы отгадать задуманного участника, игрокам следует задавать вопросы, на которые ведущий будет отвечать ассоциацией. Например, если этот участник был бы музыкой, то какой? если бы водоёмом, то каким? каким животным? какой погодой? и т.д. Таким образом про задуманного участника наберется целый ряд интересных ассоциаций, по которым игрокам и предстоит «вычислить» человека. Следующим ведущим становится тот игрок, которого загадывали.

1. **Крокодил**

Участники делятся на две команды. Одна группа загадывает слово. Заранее следует выбрать форму, количество слов или тематику, например только существительные, или только одно слово, или только название мультфильмов. Из второй группы выбирается игрок, которому говорят загаданное слово. Этот участник, не произнося ни слова, лишь при помощи мимики и жестов, должен объяснить своей команде загаданное слово. Как только слово отгадано, выбирается участник из другой команды.

1. **Дотронься до…**

В роли ведущего выступает вожатый либо выбирается кто-то из ребят. Задача ведущего: назвать материал (стекло, кожа, хлопок, дерево, металл), предмет (ручка, доска, стул), человека (мальчик, девочка, кто-то из группы). Задача участников: услышав команду ведущего, найти и как можно быстрее дотронуться до указанного предмета или человека. Касаться предметов на себе запрещается, нужно искать предметы на ком-то или на чем-то.

1. **Сказочный «снежный ком»**

Игра представляет собой вариацию хорошо известной игры «Снежный ком», то есть строится по принципу составления истории с постоянным повторением всех предыдущих элементов предложения. Первый игрок произносит своё слово, это же слово повторяет второй участник и добавляет к сказанному своё слово, третий игрок повторяет два первых слова и так же добавляет свое. Особенность этой игры состоит в составлении связного рассказа, а не обычном повторении набора случайных слов. Также «бонусом» является заданная изначально тема. Хотя, можно придумать и не сказочную тему, а любую другую, понравившуюся детям.

1. **Мы с Тамарой ходим парой...**

Участники делятся на команды, от каждой команды требуется по паре игроков. Игроки становятся «сиамскими близнецами»: они становятся рядом друг с другом, рука об руку; соприкасающиеся руки можно связать или условиться, что участники будут обнимать друг друга этими руками за пояс. Те ми же руками, что остались свободны, необходимо будет выполнить задание. Задания могут быть самыми различными, но должны быть направлены на выполнение манипуляции сообща, например завязать шнурки или бант, упаковать подарок, почистить банан. Побеждает пара, которая быстрее всех справилась с заданием.

1. **Большая семейная фотография**

Участники представляют, что все они - большая и дружная семья. Однажды семья решает сделать общую фотографию для семейного альбома. Сначала выбирают «фотографа» — именно он будет «расстанавливать» участников фотосессии. Далее выбирают «дедушку», который по старшинству также помогает расстанавливать «членов семьи». Остальным участникам предлагается самим решить, кем они будут в семье, и где они хотят располагаться на фото. Для детей игра интересна процессом, а для воспитателей — возможностью выявить лидеров и определить симпатии в коллективе. После того, как все участники определили для себя роли, встали для позирования (с помощью фотографа и дедушки), фотограф считает до трех — все кричат «сыыыр» и одновременно хлопают в ладоши.

1. **Угадай, что делали**

Выбирается водящий, затем он отходит в сторону. Остальные участники тихо договариваются о своей загадке. Водящий возвращается к подготовленным детям и задает свой вопрос: — Здравствуйте, друзья. Где вы были? Что вы делали? Игроки отвечают: — Где мы были — не скажем, а что делали — покажем! И все участники начинают мимикой и жестами показывать загаданное ими действие. Действие может быть любым: игра в футбол, выгул собаки, принятие пищи, просмотр фильма в кинотеатре и т.д. Если загадка отгадана, водящий присоединяется к остальным игрокам, а новый водящий выбирается (можно выбирать водящего по принципу того, с чьей подсказки ему удалось отгадать задуманное действие). Если загадка не разгадана, то участники придумывают новое действие, а водящий снова водит.

1. **Фиксация**

Все участники встают в круг. Каждый игрок молча выбирает себе в пару любого другого участника, находящегося в кругу. Никто не знает, кто кого выбрал. Вожатый говорит правило, которое заключается в том, что каждый игрок должен сделать четко 15 шагов таким образом, чтобы подойти к загаданному человеку и зафиксировать любую придуманную с ним фигуру (например, изобразить сердечко, протянуть руки, расставить ноги на ширину плеч и т.д.). Когда начинается движение, вожатый громко начинает отсчитывать каждый шаг. Игра позволяет выделить лидеров, группы, установить уровень сплоченности в отряде. После проведения игры стоит провести обсуждение всех действий, как должны были поступить участники, чтобы каждому досталась пара, и каждый смог дойти до своей пары.

1. **Сломанный телефон**

Все участники садятся в ряд. Водящий говорит шепотом на ухо любое задуманное слово первому игроку. Первый игрок передает также на ухо то слово, которое он слышал, второму. Так слово передается шепотом до последнего игрока. Когда слово передано, все игроки по очереди называют слово, которое услышали. Тот участник, кто первым неверно передал загаданное слово ведущего, пересаживается в конец цепочки, и игра продолжается уже с новым словом.

1. **Я садовником родился...**

Выбирают водящего — он будет «садовником». Остальные участники выбирают каждый для себя название любого цветка, не повторяясь, и в процессе игры откликаются только на него. Водящий начинает игру словами: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели кроме …». Далее вставляется слово любого из «присутствующих» цветов, например гладиолус. Гладиолус должен воскликнуть: «Ой!». Садовник: «Что с тобой?” Гладиолус: «Я влюблен» Садовник: «В кого?» Гладиолус: «В хризантему!» Хризантема: «Ой!» Далее диалог уже начинается между Гладиолусом и Хризантемой, находя продолжение с другими цветами. Причем Садовника так же можно называть, тем более его запомнить проще, чем всех участников-цветков. Если кто-то из участников отозвался не на свое имя, или забыл отозваться на свое, или слишком задумался — такой игрок выбывает, а игра начинается заново с этими же цветами. Таким образом, происходит «отсев» забывших названия или не очень расторопных ребят. Вместо вылета из игры можно устроить «расплату» фантом.

1. **Семейка Адамс**

В «Семейку» можно играть лишь с теми игроками, которым неизвестна ее суть. Итак, из комнаты выходят участники, незнакомые с игрой. Затем по-одному ребята возвращаются в комнату. Ведущий или несколько ведущих (по сути, ведущими могут быть все те, кто уже прошел “испытание” или знаком с игрой) говорит: «Здравствуй, мы семейка Адамс. Хочешь к нам в семью? Тогда сделай так, чтобы мы тебе похлопали». Ничего при этом не добавив, ведущий замолкает и наблюдает за участником. Как только участник начинает совершать какие-либо действия, вся “семейка” тут же их повторяет. Участник может подумать, что нужно совершить что-то необычное и смешное, чтобы заслужить аплодисменты, однако ведущие продолжают повторять его манипуляции. Игра продолжается до тех пор, пока участник не понимает, что ему нужно самому похлопать в ладоши.

1. **Стихоплетение**

Игра на воображение и импровизацию. Первый участник придумывает какую-нибудь строчку — это и будет первая строка стихотворения. Второй игрок придумывает вторую строку, третий — третью и т.д.. Основная задача — подобрать рифму, смысл не столь важен. Получающееся стихотворение лучше всего сразу записывать.

1. **Построиться по признаку**

Простая игра на определение схожести друг друга. Ведущий дает команду участникам построиться по следующим признакам: по половому признаку; по росту; по цвету волос; по цвету глаз; по первой букве имени, фамилии; по цвету одежды и т.д.

1. **Кого нет?**

Простая игра на быструю реакцию и запоминание. Все игроки закрывают глаза. Ведущий тихо дотрагивается до одного из участников, чтобы тот на время вышел из комнаты. Игроки открывают глаза и пытаются определить, кого не хватает в комнате. Участник, верно отгадавший, кого не хватает, сам становится ведущим.

1. **Зоосад**

Все участники становятся в круг и кладут руки на плечи друг другу. Ведущий подходит к каждому игроку и шепотом называет животное. Задача игры заключается в том, чтобы, услышав свое животное, поджать ноги. При этом соседи должны быстро сориентироваться и удержать участника. Ведущий начинает рассказывать историю «Как мы были в зоопарке», где упоминается каждое из названных им животных.

### **Игра «Король любит»**

Выбираем водящего — «Короля». Он становится посередине площадки, а все игроки выстраиваются вдоль одной из сторон. Их задача — перебраться или перебежать на противоположную сторону.

Игра начинается с того, что Король отворачивается и говорит фразу: «Король любит такой-то цвет!». Например, красный. Все игроки, на одежде или обуви которых есть красный цвет, могут беспрепятственно пройти мимо короля, а у кого его нет — он пытается поймать и осалить. В этом игра аналогична «Светофору». Король может бегать за игроками, но все должны перемещаться в пределах площадки.

Все игроки, добравшиеся до противоположного края площадки — победили, а тот игрок, которого Король поймал, становится Королем и игра продолжается дальше.

### **Игра «Золотые ворота»**

Из участников образуются «планеты» (по 3-4 человека), которые, взявшись за руки, становятся в круг. Остальные игроки образуют змейку, где каждый держится за талию другого. Змейка начинает двигаться и пробегает под руками детей, которые образуют «планеты». Участники «планет» все вместе говорят:

“Золотые ворота пропускают не всегда. Первый раз прощается, второй раз запрещается, а на третий раз не пропустим вас!».

В это время опускаются руки «планет». После этой фразы «планеты» захватывают тех, кто не успел пробежать под руками. «Планеты» растут, и так до последнего участника – самого шустрого.

### **Игра «Шла собака»**

Участники встают в круг, вытягивают руки, при этом ладони необходимо держать горизонтально, положив свою правую ладонь на левую ладонь соседа справа. Все игроки поочерёдно произносят по одному слову из считалки, под каждое слово делают хлопок по левой руке соседа слева. Слова следующие:

«Шла-собака-по-роялю-и-нажала-ноту…» — название любой ноты (до, ре, ми, фа, соль, ля, си).

Тот человек, кому выпало назвать ноту, называет вслух любую и делает хлопок. Затем все поочередно называют ноты, делая каждый раз хлопок. Задача игрока, на которого «выпадает» выбранная нота, быстро убрать руку – тем самым увернувшись от хлопка.

1. **“Голоса животных”.**

Дети разбиваются на пары, выбирая голос какого-либо животного. Затем они расходятся по разные стороны помещения и при погашенном свете перед ними стоит задача – найти партнера по голосу выбранного животного.