

АТТРАКЦИОНЫ

БОРЬБА ЗА ФЛАЖКИ

Игровая площадка делится поперечной чертой на два равных участка. С тыльной стороны обоих участков очерчиваются зоны шириной 2 м, в которых расставляются по 10 флажков.

Играющие делятся на две команды и произвольно располагаются ближе к своим участкам.

По сигналу руководителя часть игроков обеих команд бегут в сторону противника, стремясь схватить побольше флажков и унести их на свою сторону. Другая часть, защищая флажки, пытается осалить противников на своей стороне. Осаленный остаётся там, где его коснулись, а взятый флажок возвращается на место. Осаленного может выручить игрок своей команды, коснувшись его рукой. Вырученный снова вступает в общую игру.

БЫСТРЫЕ ВОДОНОСЫ

Участвуют два человека. На двух стульях стоит миска с водой и лежит по одной ложке. В нескольких шагах стоит еще два стула, а на них пустой стакан. Кто первый заполнит пустой стакан, тот - победил.

ВДОГОНКУ ЗА МЯЧОМ

Две команды (по 4-6 человек) выстраиваются двумя шеренгами справа и слева от ведущего и рассчитываются по порядку номеров. Ведущий кидает мяч как можно дальше вперёд и громко называет какой-либо номер. Два участника игры, имеющие этот номер, устремляются к мячу, чтобы завладеть им и сразу же бросить партнёрам по команде. Если это удаётся, команда получает очко. В том случае, когда мяч перехвачен противником, очко засчитывается ему.

Затем снова выстраиваются две шеренги и игра продолжается. Ведущий называет номера в любой последовательности, и чтобы выиграть нужно быть внимательным. Побеждает команда, набравшая большее число очков.

ВЕРЕВОЧКА

Два стула ставятся спинками друг к другу, под ними продергивается веревочка. По команде ведущего два участника ходят вокруг своих стульев. По команде садятся на свой стул и выдергивают из-под него веревочку. Игра проводится до трех раз. Кто побеждает дважды - получает приз.

ВЕСЕЛЫЕ ПОВАРЯТА

Для этого аттракциона понадобятся 2 поварских колпака, две курточки или 2 белых халата, 2 фартука.

Предметы раскладываются на табуретах, находящихся на линии старта, на противоположных табуретах ставят по кружке, наполненной водой, по бутылке с широким горлышком из-под кефира, кладут по столовой ложке.

Участники состязания делятся на 2 команды. Они выстраиваются на линии старта. По сигналу ведущего первые номера подбегают к табурету, надевают колпак, куртку и фартук и бегут к противоположным табуреткам. Затем берут ложки, один раз зачерпывают воду из кружки и наливают ее в бутылку, после чего возвращаются к своей команде и раздеваются, передав второму номеру фартук и колпак. Он быстро одевается и выполняет то же задание.

ВОЗЬМИ БУЛАВУ

5-7 человек образуют широкий круг. Внутри круга ставят булавы (кегли или городки), но на одну меньше, чем участников игры. Ребята идут по кругу и выполняют по указанию ведущего несложные упражнения: поднимают и опускают руки, приседают и т.д. Неожиданно ведущий командует: «Взять!». Каждый стремится как можно быстрее взять одну булаву. Тот, кому она не достанется, выбывает из игры. Каждый раз количество булав уменьшается на одну. Двое самых внимательных и ловких участников игры разыгрывают между собой последнюю булаву.

ВОКРУГ ОБРУЧА

Участники игры по очереди сильным движением рук направляют гимнастический обруч по ровной дорожке. Затем стараются догнать его и успеть проскочить через него туда и обратно. Кто сделает это большее число раз, тот победитель.

Можно провести соревнование по-другому. Два обруча кладут в трёх шагах один от другого. Двое соревнующихся стремятся в течение минуты большее число раз пролезть сквозь обруч, надевая его сверху вниз. Два самых быстрых игрока в финале соревнуются между собой.

Ещё один вариант игры с обручем: берут его одной рукой и движением пальцев заставляют вращаться на месте. Судья засекает время вращения до тех пор, пока обруч не упадёт. Соревнуются поочередно, а если есть два обруча - парами. Тогда в финальном поединке встречаются два лучших игрока.

ЗОЛУШКА

Смешайте на столе кучку из гороха, фасоли, чечевицы, сушеной рябины, калины - что найдется под рукой: 3-4 разных вида, не больше. Надо разобрать все на однородные кучки - с завязанными глазами. Побеждает тот, кто за определенное время (его устанавливают заранее) разберет большее число зерен и ягод. Если что-то попадет не в ту кучку, из нее вынимают два зерна или ягоды - как штраф.

ИЗ ЛУКА ПО ВОЗДУШНЫМ ШАРИКАМ

В прямоугольном деревянном щите вырезают 7 круглых отверстий. Каждое из них закрывается фанерным кружком, который прикрепляется к деревянному щиту. На кружках написаны буквы. К началу игры в каждое отверстие вставляют надутый воздушный шарик. Кружок с буквой благодаря этому поднимается и находится в горизонтальном положении.

Играющий получает лук и стрелы, становится в 10-15 шагах от щита и старается стрелами поразить шарик. Лопнувший шарик выпадает, а кружок, который на нём держится, опускается и закрывает отверстие. Когда все отверстия закрыты, из букв образуется слово «молодец».

В игре могут участвовать две команды. Стреляют по очереди. Побеждает команда, поразившая больше шариков.

КАРТОШКА В ЛОЖКЕ

Надо пробежать определенное расстояние, держа в вытянутой руке ложку с большой картошкой. Бегут по очереди. Время бега засекают по часам. Если картошка упала, ее кладут обратно и продолжают бег. Бежать без картошки нельзя! Побеждает показавший лучшее время. Еще увлекательнее состязание команд.

КОМУ ДОСТАНЕТСЯ ПРИЗ

Бревно диаметром 10-15 см при помощи цепочек или металлических скоб подвешено к двум врытым в землю стойкам и свободно раскачивается. Пройти по такому бревну, сохранив равновесие, не так-то просто. К одной стойке приделан шест с

выпиленным из фанеры петушком и корзинкой, висящей на шнурке. В корзинке - приз. Он достанется тому, кто сумеет пройти по бревну, ни разу не соскочив на землю.

КРУГОВОЙ «ОБСТРЕЛ»

Игра проводится на лужайке. Все участники стоят по кругу и передают волейбольным пассом (сверху или снизу) друг другу волейбольный мяч. Тот, кто совершил ошибку при приёме мяча или неточно его послал, садится в центр круга. Участники игры, передающие мяч по кругу, время от времени сильным ударом направляют его в сидящих. Если мяч не пойман ими и отскочил, он снова вводится в игру. Если же игрок не попал мячом в сидящих, он сам занимает место рядом с ними. Круговой «обстрел» продолжается до тех пор, пока один из сидящих не поймает мяч. Тогда все сидящие встают и занимают места по кругу. А в центр круга идёт тот участник игры, чей мяч поймал один из сидящих.

ЛУЧШИЙ ШОФЕР

К двум машинкам привязываем длинные нитки, а на их концах карандаши; игроки начинают наматывать нитки на карандаши. Побеждает тот, кто быстрее смотает всю нитку.

МАТРЕШКИ

На стуле лежат два сарафана и две косынки. Кто быстрее наденет сарафан и повяжет косынку, тот победитель.

МОТАЛЬЩИКИ

Для игры нужны круглая палка и гиря (или гантель) весом 3-5кг. Гиря подвешивается к концу палки при помощи прочного шнура. Задача играющего: встать на табуретку и, вращая руками палку, намотать шнур на другой конец палки так, чтобы поднять привязанный к нему груз. Одновременно соревнуются несколько участников.

НАКИНЬ КОЛЬЦО

На землю кладут доску длиной 2,5-3м. В ней через каждые 25-30см высверливают отверстия (всего их 11). В центральное отверстие вставляют вырезанную из дерева фигурку (или колышек). Играющие становятся у противоположных концов доски на расстоянии 1м от неё и по очереди бросают кольца, стараясь надеть их на фигурку. В случае попадания играющий переставляет фигурку на одно деление ближе к себе. Выигрывает тот, кто сумеет раньше переставить фигурку в крайнее отверстие на своём конце доски.

НЕ УРОНИ МЯЧ

Большой надувной резиновый мяч кладут на маленький деревянный кружок с небольшим углублением, прикреплённый к разъёмной палочке, которая состоит из трёх частей. Играющие должны сначала разъединить палочку на части, а затем собрать её. Сделать это, не уронив мяч, очень трудно.

НЕ ХУЖЕ КЕНГУРУ

Нужно пробежать, а вернее - пропрыгать определенное расстояние, зажав между коленями теннисный мяч или спичечный коробок. Время засекают по часам. Если мяч или коробок падает на землю, бегун поднимает его, снова зажимает коленями и продолжает бег. Побеждает показавший лучшее время.

НЕУЛОВИМЫЙ ШНУР

Четырёхметровый шнур (три связанные скакалки) кладут на землю. У разных концов шнура спиной к его концам встают два соревнующихся участника игры. По сигналу ведущего одновременно бегут в левую сторону. Задача каждого из них обежать противоположный конец шнура и вернуться на своё место. Далее играющие должны снова встать спиной к шнуру, наклониться вперёд и рукой, просунутой между слегка расставленными ногами дёрнуть за шнур. Кто сумеет сделать это первым, выигрывает. Затем соревнуется вторая пара. В заключении проводится конкурс между победителями, где выявляется лучший спринтер.

ПАДАЮЩАЯ ПАЛКА

Встав в круг, несколько играющих рассчитываются по порядку номеров. Участник игры под номером один берёт гимнастическую палку и выходит на середину круга. Поставив палку вертикально и накрыв её ладонью сверху, он громко называет какой-либо номер, например 3, а сам отбегает на своё место. Тот, кто назван, выбегает вперёд, стараясь подхватить падающую палку. Если он успевает это сделать, то участник игры под номером один снова берёт палку и, поставив её вертикально, называет какой-либо номер и т.д. Если же палка упала на землю, то водящим становится тот, кто не сумел её подхватить. Игра длится 5-7 минут. Побеждает тот, кто меньше других был в роли водящего.

ПЕРЕТЯГИВАНИЕ

На земле проводят длинную черту. Играющие становятся вдоль неё так, чтобы составилось две команды: одна по одну сторону черты, другая по другую. Расстояние между ними - один шаг. По первому сигналу ведущего члены команд берутся попарно за руки. По второму сигналу каждый старается перетянуть своего соседа за черту. Переступивший за неё обеими ногами считается пленником и выбывает из игры, а перетянувший его может теперь помочь одному из членов своей команды: обхватив его сзади руками, вместе с ним пытается перетянуть члена другой команды. Команда, взявшая большее число пленников, считается победительницей.

ПОБЕДИ ТРОИХ

Две одинаковые по размеру и толщине верёвки по 2, 5 и 3 метра связываются посередине так, чтобы получилось 4 одинаковых конца. Соревнуются 4 ребят, каждый берет свой конец веревки, натягивает его, получается "крест". Примерно в двух метрах от каждого игрока, на полу (на земле) кладется приз (игрушка, конфета и т.д) По команде участники тянут свой конец веревки, пытаясь первым схватить приз.

ПРОЙДИ, НЕ ЗАДЕНЬ

На ровном месте, на расстоянии шага друг от друга ставятся 8 – 10 городков на одной линии. Играющий становится перед городком, ему завязывают глаза повязкой и предлагают пройти между городками туда и обратно. Выигрывает тот, кто свалит наименьшее количество городков.

ПРОНЕСИ, НЕ УРОНИВ

К торцу круглой палки или трубы прикрепляют крестовину из брусков (или металлических полосок). На концах брусков крепятся круглые подставки с небольшими углублениями, в которые кладут по мячу. Палка с крестовинами вставляется в отверстие на деревянной подставке. Играющий должен взять палку одной рукой, вынуть из подставки, повернуться вокруг своей оси два-три раза и снова вставить палку в отверстие подставки. Всё это надо сделать осторожно, чтобы не уронить ни одного мяча.

РАЗВЕДЧИК И ЧАСОВОЙ

Участники игры распределяются на две команды по 4-6 человек, выстраиваются на площадке шеренгами в 20 шагах друг от друга и рассчитываются по порядку номеров. В середине площадки кладётся волейбольный мяч. Одной команде даётся название «разведчики», другой - «часовые».

Ведущий громко называет какой-либо номер. Два участника игры с этим номером устремляются к мячу и останавливаются в шаге от него. Один из них - разведчик, другой - часовой. Разведчик, делая ряд движений (прыжки на месте, взмахи руками и др.), старается отвлечь внимание часового (тот обязан повторять за разведчиком все его движения), схватить и унести мяч в свою команду.

Если разведчик сумел схватить мяч, но часовой настиг его и осалил рукой, он становится пленным. В противном случае в плен попадает часовой.

Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все члены команд. Побеждает команда, сумевшая захватить большее число пленников.

СКАКАЛКА-ПОДСЕКАЛКА

Для игры понадобится обычная скакалка или двухметровая верёвка, к концу которой привязан мешочек с песком весом 150-200 г.

Игроки располагаются по кругу, на середину которого выходит ведущий. Присев, он вращает вокруг себя скакалку. Игроки перепрыгивают через неё, стараясь не коснуться ногой.

Тот, кого скалка «подсекла», получает штрафные очки, но продолжает играть. Итоги подводятся через 3-4 мин. Побеждает игрок, не имеющий штрафных очков. Если соревнуются две команды, проигрывает та, члены которой набрали больше штрафных очков, а значит, оказались менее внимательными и ловкими.

СМОТАЙТЕ ШНУР

На середине шнура завязывают узелок, а к концам прикрепляют по простому карандашу. Нужно намотать свою часть шнура на карандаш. Кто быстрее дойдет до узелка - победитель. Вместо шнура можно взять толстую нитку.

СОРВИ ШАПКУ

Состязаться могут 2 ребят, а могут и 2 команды. Чертится круг. В круг входят игроки, у каждого из них левая рука привязана к туловищу, а на голове - шапка. Задача проста и не проста - снять шапку у противника и не позволить снять свою. За каждую снятую шапку команда получает очко.

СОРЕВНОВАНИЕ «ШТАНГИСТОВ»

На концах палки приделываются два бутафорских диска - это будет «штанга». Концы резинового многожильного жгута (или резинового бинта) привязываются к концам палки. Ребята по очереди наступают на середину жгута, а палку стараются поднять выше головы и возможно большее число раз.

Для каждого участника соревнования устанавливается длина жгута, соответствующая его росту.

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.

У КОГО РУКА СИЛЬНЕЕ

Изготавливается специальная подставка из двух горизонтальных щитков (нижнего и верхнего), соединённых между собой задней стенкой и вертикальными брусками. Одна ручка обычного покупного эспандера крепится металлическими скобками к нижнему щитку подставки, а вторая остаётся свободной.

Играющий становится ногами на нижний щиток, берёт правой (или левой) рукой ручку эспандера и растягивает его так, чтобы нажать на пластинку, прикреплённую к верхнему щитку. Эта пластинка - рычажковый выключатель, соединённый с электрофонарём. Побеждает тот, кто большее число раз сумеет включить фонарь, растягивая одной рукой эспандер.

ХОЗЯЮШКИ

Две куклы лежат в кроватках. Два участника игры должны разбудить кукол, сделать с ними зарядку, умыться, почистить им зубы, причесать, убрать постель, одеть, накормить, погулять с куклой, поиграть с ней, вымыть ей руки, накормить, умыться, раздеть, положить в постель и спеть колыбельную песенку. Побеждает тот, у кого это быстрее и лучше получится.

ЧЕЛНОК

Посередине площадки проводят черту, неподалёку от которой выстраиваются две команды по 4-6 человек. Представитель одной из них выходит к черте и прыгает с места как можно дальше от черты. К отметке, куда допрыгнул представитель первой команды, выходит представитель другой команды и прыгает обратно к черте. После этого ещё один представитель первой команды вновь прыгает в обратную сторону и т.д. Если последний прыжок оказался за чертой, то завершающая соревнование команда побеждает: сумма прыжков её членов больше. Если последний прыгун не допрыгивает до черты, то победа на стороне команды, начинавшей игру.