

СВЕТОФОР

Цель: перебежать на другую часть поля.

Водящий стоит посередине игрового поля, спиной к игрокам. Он называет цвет, а игроки ищут, есть ли у них этот цвет в одежде. Если цвет найден, нужно, показывая его, перейти на другую сторону. Те, у кого нет нужного цвета, пытаются перебежать на другую сторону, а водящий должен успеть осалить их. В случае успеха перебежчик становится водящим.

МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ - РАЗ!

Цель: угадать загаданную фигуру.

Водящий отворачивается от игроков и произносит: «*Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три! Морская фигура на месте замри!*»

В это время игроки изображают движения волн. Когда водящий замолкает, игроки замирают, изображая какую-нибудь фигуру. Водящий подходит к игрокам по очереди и дотрагивается до каждого. Игрок, до которого дотронулись, изображает свою фигуру, а водящий должен назвать ее. Игрок, чью фигуру не угадали, становится водящим.

ПРЯТКИ



Цель: спрятаться так, чтобы тебя не нашли.

Один водит, а остальные прячутся. Водящий считает до 20 или другого числа, повернувшись лицом к стене, а в это время игроки прячутся. Водящий говорит: «Раз, два, три, четыре, пять — я иду искать!» и отправляется на поиски участников.

1,2,3...