

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
Центр дополнительного образования

Методическая разработка
Игровая программа «Волшебник Изумрудного города»

Автор-составитель:
Башурова Юлия Андреевна,
педагог – организатор МАУДО ЦДО

г. Чайковский, 2022

АННОТАЦИЯ

Данная методическая разработка содержит описание игровой программы, основанной на повести А.М. Волкова «Волшебник Изумрудного города» и «дворовых» играх для детей школьного возраста. Она предназначена для педагогов-организаторов, классных руководителей и вожатых.

Центральной проблемой данной разработки является социализация детей в современных реалиях. Постоянно увеличивающийся информационный поток усложняет процесс взаимодействия детей между собой. В этих обстоятельствах игра может стать проводником для налаживания межличностных отношений в детском коллективе.

ОГЛАВЛЕНИЕ

АННОТАЦИЯ.....	2
ВВЕДЕНИЕ.....	4
ХОД ИГРОВОЙ ПРОГРАММЫ	6
Организационный этап	6
Основной этап.....	7
Заключительный этап	11
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	12
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	13
ПРИЛОЖЕНИЕ 2	14
ПРИЛОЖЕНИЕ 3	18

ВВЕДЕНИЕ

Современное общество постоянно находится в условиях информационного пространства. Ежедневно через человека проходит мощный поток информации, которую необходимо обработать и определенным образом (активно или пассивно) на нее отреагировать. По данным платформы Hootsuite на январь 2022, население Земли составляет 7,91 миллиардов, из них 62,5% - пользователи сети Интернета, 67,1% - пользователи мобильных телефонов, 58,4% - активные пользователи социальных сетей. Люди в возрасте от 16 до 24 лет проводят в Интернете около 8 часов в день, около 3 часов в социальных сетях. Основными пользователями социальных сетей являются люди в возрасте от 20 до 29 ($\approx 32,2\%$), доля на группу от 13 до 19 лет составляет 13,1%, и занимает 4 место (Hootsuite).

Безусловно, сложно строить теорию о масштабе вовлеченности детей школьного возраста в Интернет без статистических данных, но можно взять во внимание вышеперечисленные факты и годовое увеличение пользователей сети Интернет на 4%, учитывая, что статистика ведется с 16 лет часть новых пользователей перешла в целевой возраст. В таком случае работает метод педагогического наблюдения, особенно в детском оздоровительном лагере, где имеется случайная выборка в возрасте от 7 до 17 лет. Основной деятельностью для них является «сидеть в телефоне» или проводить время в сети Интернет, общаться в социальных сетях, играть в мобильные игры. По итогу мы получаем отсутствие единого временного детского коллектива и опыта социализации.

Под социализацией понимают процесс усвоения индивидом определенной системы знаний и норм, позволяющих осуществлять свою жизнедеятельность адекватным для общества способом (Б.Г. Ананьев, Н.Ф. Голованова); процесс развития личности в системе общественных отношений (Г.С. Вершловский, В.А. Слостенин, Е.Н. Шиянов); процесс активного воспроизводства социальных связей индивида за счет его деятельности (Г.М. Андреева, И.С. Кон, Т. Парсонс); процесс развития человека во взаимодействии с окружающей средой (А.В. Мудрик) и т.д. Механизмами социализации считаются: подражание, желание, биологические потребности (психические факторы) и престиж, повиновение, практическая выгода (социальные факторы) (по Г. Тарду); идентификация и обособление личности (В.С. Мухина). Обширный спектр механизмов социализации свидетельствует о чрезвычайной сложности самого процесса социализации личности как производного от структурно-содержательного богатства человека, а также обуславливает, со своей стороны, педагогическую возможность социализирующего влияния на личность с максимальным учетом обусловленных факторов (Ипполитов, 2021).

Выделяют три сферы социализации, в которых осуществляется становление и развитие личности: деятельность, общение, самосознание (Безносок, 2020). К деятельности можно отнести – досуг, в нем происходит формирование и развитие личностных качеств человека. Развитие личности осуществляется под влиянием различных факторов досуга: совместная

деятельность и общение в семейном кругу, с друзьями и коллегами; совместный просмотр телевизионных программ, чтение книг, поиск информации в Интернете. В организации и регулировании досуговой деятельности важную роль играют психологическая, деятельностная, временная и функциональная концепции досуга (Мамаев, 2020).

Досуг как фактор обучения, воспитания и развития подростка является важной сферой его самореализации, что отражается на его физическом, социально-психологическом состоянии, приобретении знаний, формировании умений, получении навыков, развития способностей (Ипполитов, 2021). Из этого можно сделать вывод, что организованный досуг может стать основой гармоничного развития личности в подростковом возрасте.

Самый простой и доступный вид досуга – это игра. Игра - это вид деятельности в условных ситуациях, направленный на воссоздание и усвоение ребенком общественного опыта. В ходе игры всем участникам процесса необходимо взаимодействовать друг с другом, налаживать межличностные связи, изучать и анализировать поведение эмоции участников процесса.

Цель методической разработки – организация полезного досуга детей от 7 до 17 лет посредством игровой деятельности.

Задачи:

- познакомить детей с популярными «дворовыми» играми;
- воспитывать умение взаимодействовать в коллективе и следовать правилам игры;
- мотивировать детей играть в подвижные игры, побуждать самостоятельно, организовывать их.

По итогам проведения игровой программы у участников: появился интерес к играм и творческим делам; заложены основы культура поведения в коллективе; отмечается рост творческой активности.

ХОД ИГРОВОЙ ПРОГРАММЫ

Организационный этап

На организационном этапе необходимо: найти героев и костюмы, подготовить реквизит, провести репетиции согласно сценарию и распределить ответственных за организацию игр.

Всего в сценарии используется шесть основных героев повести А.М. Волкова «Волшебник Изумрудного города»: Великий Гудвин, Элли, Тотошка, Лев, Железный Дровосек, Страшила. При подборе костюмов важно отразить основные отличительные черты персонажей, чтобы создавалась цельная картинка и история рассказывалась от лица этих персонажей (Прил. 1).

Для того, чтобы игры, использованные в сценарии, смогли найти отклик у участников мероприятия и стать для них в будущем инструментом досуга и социализации, необходимо на репетиции проиграть их с группой героев, чтобы каждый персонаж смог вникнуть в детали. За каждым героем должна быть закреплена игра, которую он проводит, остальные персонажи во время проведения, активно принимают участие и создают ситуацию успеха для каждого ребенка.

Каждая игра подобрана таким образом, чтобы ее содержание подходило под цели героев. Например, по сказке, Страшила хотел стать умней, поэтому и игра, выбранная для него, направлена на развитие интеллектуальных способностей. При адаптации сценария и подготовки реквизита необходимо учитывать данный фактор.

Игровая программа составлялась из следующих уличных («дворовых») игр, при необходимости их можно заменить (Прил. 2):

1. «Змея»

Тип игры: игра на знакомство.

Количество игроков: не ограничено.

Возраст участников: не имеет значения.

Место проведения: не имеет ограничений.

Правила игры: Участники стоят в кругу. Начинает ведущий, подходя к любому участнику со словами: «Я змея, змея, змея, я ползу, ползу, ползу. Хочешь быть моим хвостом?». Игрок должен ответить: «Отказаться не могу!». Ведущий спрашивает: «Как тебя зовут?». Игрок называет свое имя, и проползает под ногами ведущего. За тем становится у него за спиной, берет его за талию, и они вместе идут к следующему игроку со словами: «Я змея, змея, змея, я ползу, ползу, ползу. Хочешь быть моим хвостом?». Таким образом, с каждым разом змея всё больше и больше увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не соединятся в одну «змейку».

2. «Чай-Чай, выручай!»

Тип игры: спортивная.

Количество игроков: не ограничено.

Возраст участников: не имеет значения.

Место проведения: улица.

Правила игры. Выбирается «вода», все игроки разбегаются. Когда «вода» догоняет участника и дотрагивается до него, участник замирает, стоит с вытянутыми руками в разные стороны и кричит: «Чай-чай-выручай!». Если кто-то из других участников дотронется до «застывшего», он возвращается в игру. Игра заканчивается, когда все участники «застывают» (Гурвиц Л.В., Булах А.В., Кутузова Ю.С., Совет старшекласников, Совет капитанов, 2018).

3. «Съедобное - Несъедобное»

Тип игры: игра на реакцию.

Количество игроков: от 4-х человек.

Возраст участников: от 7-ми лет.

Место проведения: улица (но можно и дома).

Правила игры. На игровом поле чертят линии, расстояние между которыми 1 шаг. Все игроки встают перед первой линией, и ведущий бросает мяч каждому игроку по очереди. Вовремя броска, ведущий громко и чётко называет предмет. Если предмет съедобный, надо поймать мяч, если несъедобный, мяч не ловим. Тот, кто неправильно поймал мяч, выбывает из игры. Последний игрок становится ведущим (Гурвиц Л.В., Булах А.В., Кутузова Ю.С., Совет старшекласников, Совет капитанов, 2018).

4. «Прятки»

Тип игры: спортивная.

Количество игроков: от 3-х.

Возраст участников: от 7-ми лет.

Место проведения: улица.

Правила игры. Определяется граница игровой зоны и выбирается водящий. Он отворачивается к стенке, дереву и т.д. и ведется отсчет от выбранного игроками числа, в это время остальные игроки прячутся. Досчитав, водящий говорит «раз-два-три-четыре-пять, я иду искать» и идет искать. Заметив спрятавшегося, он должен первым добежать до места, коснувшись рукой поверхности, и сказав: «Туки-туки» плюс имя или имена тех, которого он увидел. Если спрятавшийся прибежал быстрее водящего, он говорит: «Туки-туки за себя». Следующим водящим может быть застуканный игрок с порядковым номером, им является тот, о котором договорились участники (первый, второй, третий ...застуканный). Прячется за спиной или рядом с водящим нельзя.

Перед каждой игрой Гудвин выдает герою символ, который олицетворяет инструмент для достижения его цели. Также для того, чтобы они были подсказкой к игре, которая будет проводиться. Например, если игра называется «Змея» лучше взять предмет в виде змеи или сделать значок с ее изображением (Прил. 3).

Основной этап

Данный этап подразумевает непосредственное проведение игровой программы на детях школьного возраста, количество участников не ограничено. В условиях детского оздоровительного лагеря ее можно провести

как на отряд, так и на весь лагерь, заранее проговорив с вожатским составом правила игр.

Классный руководитель может использовать ее в качестве классного часа или идеи для похода с классом.

Сценарный ход

(голос за кадром¹;

музыкальное сопровождение – сказочная музыка;)

Автор: Давным-давно в далеком Канзасе жила-была девочка. И звали ее Элли. Она была из бедной семьи. У них был только маленький домик, который стоял среди Канзасской степи. И вот, однажды, налетел страшный ураган, подхватил домик, в котором как раз находилась девочка Элли и ее любимый маленький песик Тотошка, и унес их в неизвестном направлении. Долго летели они и вот, когда, наконец, домик опустился на землю, оказалось, что они очутились в волшебную страну. Встретившись с Доброй волшебницей - Виллиной, Элли и Тотошка узнали, что чтобы им вернуться домой, необходимо отправиться в Изумрудный город и найти Гудвина. По дороге в Изумрудный город они встретили новых друзей: Льва, Железного Дровосека и Страшилу. Волшебная книга Виллины сказала - «Великий Волшебник Гудвин вернет домой маленькую девочку, занесенную в его страну ураганом, если она поможет трем существам добиться исполнения их самых заветных желаний...»

(выходит Элли)

Элли: Здравствуйте, ребята! Я – Элли. А это – мои друзья: Тотошка, Лев, Железный дровосек и Страшила *(герои выходят по очереди перечисления, характерным для них способом)*. Мы идем в ИЗУМРУДНЫЙ ГОРОД к Великому Гудвину, он поможет найти то, чего нам так хватает!

(появляется Гудвин, герои удивляются, Лев трусливо прячется за героями)

Гудвин: Кто это здесь произнес мое имя? Я - Великий Гудвин, волшебник изумрудного города!

Все герои: Это же САМ ГУДВИН!

Элли: Ребята, давайте все вместе поздороваемся с волшебником. На раз, два, три скажем «Здравствуй, Великий Гудвин!». Давайте все вместе раз, два, три...

(все ребята хором произносят «Здравствуй, Великий Гудвин!»)

Элли: Я – Элли, и это – все мои друзья. Мы шли к тебе за помощью.

Гудвин: Я знаю все ваши желания, но так они не исполняться! Как бы я не хотел вам помочь, только вы можете исполнить ваши желания, но я подскажу вам, как это делать. Сначала выполните мои задания! Давайте познакомимся с помощью игры «Змея»! Скажите, а вы уже познакомились с нашими гостями?

¹ Под слова «Автора» можно добавить инсценировку для более глубокого погружения.

Страшила: Мы еще не успели.

Гудвин: Я могу вам в этом помочь, я знаю интересную игру, которая называется «Змея».

Лев: *(пугается)* АААА!!! Нет, я боюсь змей!

Гудвин: Без паники, главное без паники. Змея – это не настоящая, а игровая. *(ищет маленькую змею)* Сейчас, где-то она была здесь. *(находит символ)* Вот же она, кто хочет провести игру?

Тотошка: Пусть ее проведет Лев. И бояться перестанет, и с ребятами познакомимся. Р-р-р-ав!

*(Гудвин передает символ Льву, и он проводит игру «Змея»;
в процессе игры Гудвин теряет шляпу)*

Гудвин: Молодец, Лев! Теперь ты стал храбрее.

Лев: И правда, змею я уже не боюсь, да и своей тени! Моё желание исполнилось!

*(проверяет голову, понимает, что потерял шляпу,
начинает рыскать по карманам)*

Тотошка: Гудвин, ты что-то потерял? Р-р-р-ав!

Гудвин: Моя шляпа куда – то запропастилась! Я проверил, уже все свои карманы, но так ее и не нашел.

Элли: Мы все поможем тебе ее найти! Когда и где ты видел ее в последний?

Гудвин: Кажется, я потерял ее во время игры или предусмотрительно снял.

Страшила: Мне, кажется, мы с легкостью ее найдем! Давайте все вместе поможем...

(Элли перебивает Железный дровосек)

Железный дровосек: Я не знаю, что такое помогать! И как это вообще делать!

Гудвин: У меня есть талисман Чайка, мой верный помощник. Всегда выручает меня *(достает символ и передает Железному дровосеку)* Она очень любит одну игру «Чай-Чай, выручай!». Давай ты проведешь ее, а она поможет отыскать мне шляпу.

Железный дровосек: Я могу попробовать.

(Железный дровосек проводит игру «Чай-Чай, выручай!»)

Железный дровосек: Я чувствую, я чувствую, как бьется мое сердце! Теперь я знаю, что значит помогать другим! Мое желание исполнилось!

Гудвин: А вот и моя шляпа!

Тотошка: Великий Гудвин, а вы знаете, как мы Элли можем попасть домой?

Гудвин: К сожалению, я не знаю, как это сделать. В моих книгах ничего подобного нет.

Железный дровосек: Может нам стоит восстановить историю появления Элли и Тотошки в волшебном мире, может мы, что-то упустили.

Гудвин: Это замечательная идея! *(начинает, ходит от одного края сцены к другому, герои следят за ним и понимающе кивают, кроме Страшилы, он непонимающе смотрит на них)* Вы из другого мира, из города Канзасс. Несколько дней назад вы оказались здесь.

Элли: Нас принес сюда ураган, вместе с домом.

Железный дровосек: Ураган был очень сильный, ведь летели они долго. Ясно, что он был не природный, а магический. Значит, магия и может их вернуть.

Гудвин: Потрясающая теория! Давайте подумаем, что в волшебном мире по магической силе сравнится с ураганом и сможет вернуть их домой!

Страшила: Я ничего не понимаю. У меня же нет ума, как я могу подумать и помочь друзьям.

Гудвин: У меня для тебя есть яблоко, правда оно несъедобное. *(передает яблоко Страшילה)* Как интересно это навело меня на мысль, а есть одна игра «Съедобное-Несъедобное». Раз уж у тебя в руках уже съедобно-несъедобный предмет ты нам ее и проведешь.

Элли: Мы в тебя верим, смелей!

(Страшила проводит игру «Съедобное - Несъедобное»)

Страшила: Исходя из изложенной ранее теории, я смею сделать предположение, что нам помогут Серебряные башмачки. Я, что наконец-то стал умным!

Гудвин: Гениально! Серебряные башмачки и как я сразу о них не подумал.

Элли: Слышал Тотошка, мы скоро отправимся домой!

Страшила: Думаю не все так просто, они были утеряны много лет назад.

(Элли расстраивается)

Гудвин: Не вешать нос! Данное утверждение верно, но не до конца. Да они действительно утеряны, но не потому, что их спрятали. Они появляются только тогда, когда они действительно нужны.

Железный дровосек: Но ведь сейчас, как раз то самое время.

Гудвин: У меня есть одна идея. Элли, Тотошка вот возьмите. *(передает плащ)* Попробуйте провести еще одну игру «Прятки».

Тотошка: Если вы верите, что это поможет. Давайте попробуем.

(Элли и Тотошка проводят игру «Московские прятки»)

Страшила: Элли, что это у тебя? *(показывает на брошку у нее на одежде)*

Элли: Это же наш билет домой! Серебряные башмачки.

Гудвин: Замечательно! Вы исполнили все свои желания. И никакой магии не потребовалось, вы все сделали сами. И вы ребята, молодцы, что помогли вашим новым друзьям. Всегда помогайте друг другу, ведь добро всегда вознаграждается. Ну, что *(обращается к героям)* готовы отправляться

домой? *(герои кивают)* А мы не прощаемся с вами, ведь волшебный мир таит в себе еще множество историй и загадок. До новых встреч, друзья!

(Герои прощаются).

Заключительный этап

После проведения мероприятия необходимо получить обратную связь от участников. Основными вопросами здесь могут стать: «Узнали ли вы что-то новое?», «Понравились ли вам игры? Какие?», «Будете ли вы играть в такие игры с друзьями?», «А смогли бы вы придумать свою игру?».

В случае, если игровая программа была проведена на отряде в пришкольном или загородном лагере, или классе, методом наблюдения можно оценить насколько полезна была программа, ответив на вопросы: «Используют ли участники игры в повседневной жизни?», «В какую игру чаще играют?», «Отразилось ли это на взаимодействии детей в коллективе?».

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Значительное влияние на формирование личности человека оказывает пространство досуга. Вместе с тем наблюдается недооценка важной роли досуга в социализации личности, преимущественно в подростковом возрасте, что часто приводит к недостаточной его организации регулирования, увеличению влияния массовой культуры на развитие личности на этапе взросления. Соответственно, досуг оказывает значительное влияние на формирование социально-психологических характеристик и индивидуальных качеств подростка.



Команда организаторов в образах



Реализация игровой программы

Лев

Игра «Лягушка»

Количество игроков: минимум 8.

Возраст участников: от 7-ми лет

Место проведения: без ограничений.

Правила игры: Ребята встают в круг, выбирается ведущий и человек, который будет угадывать. Все закрывают глаза ведущий выбирает человека и садится в круг. Задача человека, которого выбрали, показывать язык так, чтобы тот, кто в центре его не заметил. Те ребята, которые увидели язык садятся.

Игра «Крокодил»

Количество игроков: минимум 8.

Возраст участников: от 7-ми лет

Место проведения: без ограничений.

Правила игры: Участники разделяются на пары, в течении минуты знакомиться друг с другом, но так чтобы остальные не услышали их имена. Дальше первый участник встает за спину второму, и становится его рука, а второй – голосом. И пытаются объяснить остальным командам как их зовут.

Железный дровосек

Игра «Третий лишний»

Количество игроков: минимум 8.

Возраст участников: от 7-ми лет

Место проведения: без ограничений.

Правила игры: Участники разбиваются на пары и встают лицом в круг так, чтобы один был перед другим. Вокруг круга бегают ведущий и беглец. Беглец может стать впереди любой пары, тогда тот, кто стоит сзади становится беглецом. Если ведущий салит беглеца, они меняются ролями (Игр22).

Игра «Испорченный телефон»

Количество игроков: минимум 5.

Возраст участников: 7-10 лет.

Место проведения: без ограничений.

Правила игры: Играть можно одной и двумя командами. Выбирается водящий. Он на ухо шепотом говорит одному из игроков слово или фразу, а тот старается точнее передать это слово или фразу другому также на ухо, далее по цепочке. Последний игрок говорит вслух то, что получилось и сравнивает с оригиналом. Если играют 2 команды, побеждает та, чей результат наиболее похож на оригинал (Гурвиц Л.В., Булах А.В., Кутузова Ю.С., Совет старшеклассников, Совет капитанов, 2018).

Игра «Цепи кованные»

Количество игроков: минимум 10.

Возраст участников: от 7-ми лет.

Место проведения: без ограничений.

Правила игры: В этой игре может участвовать любое количество игроков. Для игры нужно разделить игроков на две команды, желательно,

чтобы количество людей в обеих командах было равным. Участники обеих команд должны взяться за руки. «Цепи» из людей становятся друг напротив друга на расстоянии не менее десяти метров. Далее следуют «кричалки» хором, то есть всем составом команды.

Первая команда кричит: **-Цепи!**

Вторая: **-Кованные!**

Первая: **- Раскуйте нас!**

Вторая: **- Кем?**

После слова «кем?» команда соперников выбирает, а затем хором кричит имя выбранного человека, который побежит разбивать одно из звеньев «Цепи».

Цель бегущего – разбить «Цепь» соперников и забрать в свою команду ещё одного человека (любое «звено цепи»). Если цель не достигнута, и цепочка не разбита, «бегун» остается в команде соперников, и занимает место в цепочке, которое ему предоставят. Дальше «кричалки» повторяются, кричать начинают те, кто не кричал в предыдущий раз. Побеждает та команда, которая заберет всех до одного игроков, или у кого в команде больше игроков.

Страшила

Игра «Светофор»

Количество игроков: минимум 3.

Возраст участников: от 5-ми лет.

Место проведения: без ограничений.

Правила игры: Ведущий имеет карточки трех цветов: красный, желтый, зеленый. Когда ведущий показывает карточку зеленого цвета ребята топают ногами, на желтый цвет – хлопать в ладоши и не красный - тихо сидеть. У ведущего есть помощник, который путает ребят и показывает не то, что нужно (Игр22).

Игра «Ход конем»

Количество игроков: минимум 3.

Возраст участников: от 7-ми лет.

Место проведения: без ограничений.

Правила игры: Квадрат, разлинованный на клеточки (10/10), заполняется числами от 1-100 таким образом, чтобы переход от клетки к клетке происходил исключительно как шахматный ход конем (буквой "Г"), тот, кто сумеет добраться до большего числа – выигрывает (Игр22).

Игра «Путаница»

Количество игроков: минимум 3.

Возраст участников: 7-10 лет.

Место проведения: без ограничений.

Правила игры:

Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнера по рукопожатию». Число игроков должно быть четным. Затем все участники вытягивают левую руку и также находят себе «партнера по рукопожатию» (очень важно, чтобы это был не тот же самый человек). И теперь задача

участников состоит в том, чтобы распутаться, т. е. снова выстроиться в круг, не разъединяя рук. Задачу можно усложнить тем, что запретить всяческое словесное общение (Игр22).

Элли и Тотошка

Игра «12 палочек»

Количество игроков: не менее 5-ти.

Возраст участников: 8-12 лет.

Место проведения: улица.

Инвентарь: дощечка и 12 деревянных палочек (помеченных так, чтобы отличаться от сучьев и других палочек, лежащих на месте игры).

Правила игры: Дощечку кладут на камешек или толстую палку так, чтобы один конец ее был на земле, а другой приподнят (как качели). На лежащий, на земле конец дощечки кладут 12 палочек. Выбранный водящий ударяет ногой по свободному концу дощечки, и деревянные палочки разлетаются в разные стороны. Пока водящий собирает палочки, за это время все играющие разбегаются и прячутся. После того, как палочки собраны и уложены на дощечку, водящий начинает искать спрятавшихся. Первый найденный игрок становится водящим, если он не успеет подбежать к дощечке и раньше водящего ударить по ней ногой. Разрешается незаметно для водящего, подкравшись, ударить ногой по дощечке. Все ранее найденные игроки разбегаются, и игра начинается снова (Гурвиц Л.В., Булах А.В., Кутузова Ю.С., Совет старшеклассников, Совет капитанов, 2018).

Игра «Штандер»

Количество игроков: минимум 5.

Возраст участников: от 7-ми лет.

Место проведения: улица.

Правила игры: Участники, становятся в круг на расстоянии шага от водящего. В руках водящего мяч. Подбрасывая мяч высоко вверх, водящий говорит слова: «Штандер!» и называет имя любого игрока из круга. Тот, кого он назвал, должен выбежать в центр площадки и поймать мяч.

Если игрок ловит мячик, он становится водящим и описанные действия повторяются. Если мяч успевает коснуться земли, играющие разбегаются в разные стороны, пока он не возьмет мяч в руки и не крикнет «СТОП!». В этом случае все замирают на том месте, где их застала команда, а игрок с мячом должен «осалить» кого-либо из участников (попасть по нему мячом). Игроки при этом не имеют права покидать место, на котором остановились (увертываться от мяча разрешается). Водящий также не имеет права покидать центр круга для броска. Тот, в кого попали, становится ведущим. Игра повторяется снова.

Игра «Шаги»

Количество игроков: минимум 5.

Возраст участников: от 7-ми лет.

Место проведения: улица.

Правила игры: Чертится круг диаметром 1,5-2 метра, в который

помещаются все участники, водящий подбрасывает мяч как можно выше и бежит дальше от круга, тот из игроков, кому удалось поймать мяч, кричит "стоп" и назначает количество шагов до водящего (шаги могут быть самые разнообразные и в разном количестве, например, 2 "гиганта" и "5 "лилипутов"), если ему после выполнения назначенных шагов удастся дотронуться до водящего, он сам становится водящим. Шаги помню только некоторые, но вы можете пофантазировать сами: "Гигантские" - большие шаги в прыжке, "лилипуты" - шаг на полступни, "ниточка" - от мыска к мыску, "утята" - вприсядку, "зонтики" - прыжок с переворотом, "зайчик" - прыжок-ноги вместе) (Игр22).

Пример символов

