**Детские игры в Великобритании**

**ШАПКИ И ШЛЯПЫ**

Участники игры кладут свои шапки или шляпы к стене в один сплошной ряд. От него проводят перпендикулярную прямую, длина которой около 5,5 м. С этого расстояния нужно попытаться забросить мяч в любую шляпу, кроме собственной. Если первый игрок не попадает, то тот, в чью шляпу не попали, за­бирает мяч. Теперь его очередь бросать. Если он попадает в какую-либо шляпу, то в неё кладётся один камешек. Если не попадает, камешек кладётся: в его собственную шляпу. Затем следующий игрок бросает и т. д. Тот, у кого наберёт­ся три камешка в шляпе, выбывает из игры. Выигрывает тот, кто остался послед­ним.

Вместо шляп можно использовать специальные вмятины в полу. Тогда мяч нужно не бросать, а катать по полу.

**СОРОК СПОСОБОВ ПРИЙТИ НА МЕСТО**

В игре участвуют десять и более детей. Играющие делятся на две-три ко­манды, строятся в ряд друг за другом. По сигналу игроки, стоящие первыми, бегут до стены и обратно, дотрагиваются рукой до следующего по порядку иг­рока своей команды. Теперь его очередь бежать. Но он не должен повторять движения предыдущего участника игры. Например, если первый играющий про­сто бежал, то второй может бежать и размахивать руками, следующий — ска­кать на одной ноге или прыгать и т. д.

Выигрывает команда, которая закончит первой.

**СУНДУК МОЕЙ БАБУШКИ**

Все играющие садятся в кружок. Один из игроков начинает игру. Он го­ворит: «Я кладу в бабушкин сундук блузки». Второй игрок говорит: «Я кладу в бабушкин сундук блузки и рубашки». Третий говорит: «Я кладу в бабушкин сундук блузки, рубашки и овощи». Догадались, в чём суть игры? Каждый дол­жен повторить названия предметов, сказанные предыдущими игроками, и до­бавить своё. Тот, кто забудет название предмета или перепутает порядок их высказывания, выбывает из игры. Выигрывает тот, кто сможет перечислить все названные предметы по порядку.

**БЕГ НА ТРЁХ НОГАХ**

Все участники игры делятся на две-три команды, а в каждой команде — на пары. Затем ноги каждой пары игроков необходимо связать верёвкой следую­щим образом: левую ногу одного игрока привязать к правой ноге другого. Проведите на расстоянии 15 метров линию отметки. По сигналу первая пара ка­ждой команды бежит к этой линии, касается её, возвращается, передавая эста­фету следующей пары и т. д. Выигрывает та команда, которая заканчивает игру первой.

**КОГО НЕТ**

Участники игры сидят на стульях, образующих круг. Ведущий игру выходит из комнаты. В это время один из игроков прячется, а остальные меняются ме­стами. Затем зовут ведущего. Он должен внимательно посмотреть на игроков и определить, кого нет, как можно быстрее. Это не так просто, как кажется. Если ведущий называет спрятавшегося, то последний становится ведущим и т. д. Игра повторяется, и каждый раз игроки должны меняться местами. Выиг­рывает тот, кто быстрее всех отгадал «кого нет».

**СОСТЯЗАНИЕ В ПРЕОДОЛЕНИИ ПРЕПЯТСТВИИ**

На протяжении всей игры её участники проделывают различные действия с книгой под мышкой. Сначала они проходят в один конец комнаты и там пытают­ся завязать небольшой шнурок на левой руке, всё время следя, чтобы книга не выпала из правой руки. Затем нужно пройти в другой конец комнаты и там по­пытаться надеть бусы на шею. Тот, у кого упадёт книга, теряет одно очко. Мож­но придумать другие задания: поднять платок с пола, взять конфетку с тарелки и положить её в рот и т. д. Тот, кто сможет выполнить все задания, не уронив при этом книгу, выигрывает.

**КЛЕТОЧКИ**

Возьмите листок бумаги и поставьте на нём столько рядов точек, сколько хотите. Затем каждый игрок по очереди проводит прямую, соединив две точ­ки горизонтально или вертикально. Старайтесь соединить точки так, чтобы получились маленькие клеточки. Тот игрок, который провёл последнюю ли­нию, образовав клетку, вписывает туда первую букву своего имени. В этом слу­чае ему предоставляется дополнительный ход. Выигрывает тот, у кого больше отмеченных клеточек.

**НОВОГОДНИЕ ПОДАРКИ**

Эту игру хорошо проводить на Новогоднем празднике.

Положите призы для участников этой игры в большой ящик на столе. Игра­ющие строятся в ряд в нескольких метрах от стола. По сигналу каждый должен допрыгать до стола на одной ноге, найти свёрток со своим именем и допры­гать обратно до своего места. Кто первым проделает всё это, получает допол­нительный приз. А тот, кто на обратном пути забудет о том, что нужно прыгать на одной ноге, получает незамысловатый подарок в виде мела или корочки апельсина.

**КОЛБАСА**

Все участники этой игры сидят кружочком и задают ведущему следующие вопросы: «Какие фрукты Вы любите?», «На что похож Ваш нос?», «Что ты наде­ваешь по утрам, когда на улице холодно» и т. д. На каждый вопрос ведущий должен ответить: «Колбаса», Если он засмеётся или даже улыбнётся, то выхо­дит из игры. Тогда следующий участник игры занимает его место.

Побеждает тот, кто ни разу не улыбнулся и не засмеялся. Это не так прос­то, как может показаться.

**ПРОЧТИ ПО ГУБАМ**

Все участники игры выстраиваются в одну линию. Тот, кто стоит первым, выходит вперёд и поворачивается лицом к стоящим. Беззвучным движением губ он подаёт команду на английском языке, например: «Прыгай!», Танцуй!», «Беги!».

Затем следующий из стоящих в линии быстро присоединяется к первому и также движением губ воспроизводит ту команду, которую, как ему кажется, подал первый. То же делают остальные участники игры.

Наконец, все играющие выполняют команду, которую каждый из них пода­вал. Те, кто ошибся, должны заплатить фант, а первый из играющих встаёт в ко­нец линии.

Игра требует тишины.

**СДУЙ БУМАЖНЫЙ КУЛЁК**

Эта — игра эстафета, Играющие делятся на две команды с одинаковым количеством игроков в каждой. Нужно две верёвки и два бумажных кулька, (верёвка около пяти метров длиной).

Протяните верёвочку через бумажный кулёк, концы верёвки привяжите к стульям, хорошо её натяните. Постройте обе команды в ряд перед натянуты­ми верёвками. По сигналу первые участники игры начинают дуть в открытую часть кулька как можно сильнее, чтобы он быстро передвигался по верёвочке. Когда кулёк достигнет её конца, эти же игроки передвигают его обратно. То же самое проделывают остальные участники игры. Выигрывает та команда, кото­рая заканчивает игру первой.

**СКАЖИ БЫСТРО**

Все участники игры сидят кружком. Ведущий стоит в середине и задаёт во­просы. Играющие должны отвечать на его вопросы словами, которые начина­ются с буквы «Р» или «С» (можно подобрать и другие буквы алфавита). Отве­чать нужно быстро, пока ведущий считает до десяти. Например, он может спро­сить: «Какая у тебя любимая еда?». Ответ должен быть: «Сахар» или даже «Соль». А на вопрос: «Я видел странное животное в вашем саду вчера, кто это был?» — ответ может быть таким: «Свинья».

Тот, кто не сможет быстро ответить на вопрос, должен платить фант.

**НАСКОЛЬКО ТЫ ТОЧЕН**

Для этой игры на столе нужно расположить много предметов: спички рос­сыпью, тетради, цветы в вазе, булавки, иголки и т. д. В течение нескольких секунд играющие смотрят на предметы, затем они закрываются. Участникам иг­ры раздаётся по листку бумаги и карандашу. Каждый должен написать, сколь­ко спичек, тетрадей, цветов, булавок и иголок было на столе. Выигрывает тот, чьи ответы точнее.

**СИМОН ГОВОРИТ**

Участники игры выбирают ведущего. Он должен встать на стул или стол так, чтобы его видели. Остальные игроки стоят в ряд лицом к ведущему. Веду­щий начинает игру словами: «Симон говорит: «Руки вверх». Каждый участник игры должен выполнить эту команду: поднять руки вверх. Команды нужно вы­полнять в том случае, если они начинаются словами «Симон говорит». Если ко­манда начинается без этих слов, её выполнять не нужно. Если игрок ошибается, он выбывает из игры. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся. Ведущий имеет право давать одну команду, а выполнять другую.

**ТЕРПЕНИЕ И ТРУД ВСЕ ПЕРЕТРУТ**

Все участники игры сидят за столом. Перед каждым — тарелка с зёрнами риса и иголка. По сигналу игроки начинают убирать иголкой с тарелки зерныш­ко за зёрнышком.

Выигрывает тот, кто раньше всех справится с этим заданием.

**ПОРОСЯЧИЙ ХВОСТ**

На большом листе плотной бумаги нарисуйте свинью и повесьте рисунок на стену. Участникам игры завязывают глаза, они подходят к листку и вслепую, каждый по очереди, пытаются дорисовать свинье хвост. Тот, кому удастся на­рисовать хвост на нужном месте, выигрывает. Можно предложить с завязанны­ми глазами нарисовать и свинью. Выигрывает тот, у кого это лучше получилось.

**СДЕЛАЙ НАОБОРОТ**

В игре принимает участие любое количество игроков. Все садятся в ряд. Ве­дущий стоит в центре перед ними. Какие бы команды он ни давал, делать нуж­но наоборот. Например, он говорит: «Встать», а нужно сесть; если он говорит: «Плачьте», то нужно смеяться и т. д. Те, кто ошибаются, выбывают из игры. Вы­игрывает самый внимательный.

**ЗВОНЯЩИЙ**

В игре принимает участие любое количество игроков. У всех завязаны глаза, кроме ведущего. Он должен всё время перемещаться по комнате с ко­локольчиком в руке. Остальные игроки пытаются его поймать по звону этого колокольчика. Иногда они ловят друг друга и убеждаются, что ошиблись, только услышав звон колокольчика вдалеке. Это очень весёлая игра, но она требует ос­торожности.

**ТОМ И КИТТИ**

Эта игра очень популярна в Англии и США.

Все игроки стоят кружком, кроме двоих. Эти двое — мальчик с завязанными глазами, названный «Том», и девочка с условным именем «Китти» — стоят внутри круга. Суть игры в том, чтобы «Том», Поймав «Китти», назвал её настоящее имя. Для этого он постоянно спра­шивает: «Китти», где ты?». Она должна всякий раз отвечать: «Я здесь», — и бы­стро перемещаться внутри круга. За пределы круга выходить нельзя. Если «Том» поймал «Китти» и правильно назвал ее имя, он возвращается к осталь­ным играющим, а Китти завязывают глаза. Участники игры выбирают нового «Тома», и теперь «Китти» спрашивает: «Том», где ты?» с той же целью,

Игру можно сделать ещё веселее, если в ней будут участвовать два «Тома» и две «Китти». Тогда каждый из «Томов» ловит свою «Китти».

**РИСУЕМ ПОД МУЗЫКУ**

Участники игры сидят за столом, перед ними листы бумаги и карандаши. Один из игроков стоит у стола. При звуках музыки игроки начинают рисовать. Когда музыку выключают, они должны прекратить рисовать и быстро поменя­ться местами. Игрок, который стоял у стола, тоже пытается занять место за столом. Если ему это удаётся, кто-то другой остаётся у стола. Игра повторяется. Выигрывает тот, кто ни разу не оставался без места. Когда игра закончится, не забудьте взглянуть на рисунки. Уверены, они вас позабавят!

**ИГРА В ГОРШКИ**

Это очень весёлая и в то же время трудная игра. Победителю необходимо вручить приз.

Поставьте на пол в ряд горшки по числу игроков. В каждый горшок поло­жите по катушке. Участники игры должны построиться в ряд напротив горшков, По сигналу игроки должны добежать до горшков, встать на колени, одной ру­кой зачерпнуть чайной ложкой катушку и бежать обратно. Выигрывает тот, кто прибегает первым.

**ТАНЕЦ С ВЕНИКОМ**

В эту игру хорошо играть на школьных вечерах. Все танцуют парами. Один из мальчиков танцует с веником. Когда музыка прекращается, все должны по­менять партнёров. Игрок, который танцевал с веником, найдя пару, роняет его. Тот, кто остался без пары, танцует с веником. Игра повторяется несколько раз.

**Викторина :** **«Что мы знаем об Англии?»**

1. Как называются острова, на которых располагается Великобритания? (Британские острова).

2. Где в основном проживает население Великобритании, в городах или сельской местности? (В городах).

3. Как называется часть Великобритании, расположенная на севере? (Шотландия).

4. Как называется самая большая река Великобритании? (Северн).

5. Что такое Биг Бен – башня, часы или колокол? (Колокол).

6. Любимый цветок англичан? (Роза).

7. На каком языке говорят в Великобритании? (Английский).

8. Как называется самый большой остров Британских островов? (Великобритания).

9. Назовите самую высокую гору Великобритании. (Бен Невис).

10. Сколько лет Лондону? (Более 2 тысяч лет).

11. Как называется та часть Лондона, где расположены рабочие кварталы, фабрики и заводы? (Ист-Энд).

12. Назовите самый известный британский музей. (Британский музей).

13. Назовите денежную единицу С.К. (Фунт стерлингов).