

Коллективные летние игры

для детей на свежем воздухе

Каждому взрослому хорошо известно, что физическая нагрузка просто необходима ребенку для его правильного развития и здоровья. Именно поэтому организация коллективных игр имеет особое значение для педагогов, воспитателей и родителей, стремящихся обеспечить детям полноценный отдых и удовлетворить их потребность в движении.

Такие игры отличаются от игр других видов тем, что поступки участников регламентированы правилами, которые исключают применение опасных приемов и нетактичных действий по отношению друг к другу, и это способствует воспитанию взаимного уважения.

Возвращалки

Для игры понадобится свисток. Игру лучше всего проводить на привале. Взрослый просит детей выстроиться в шеренгу, после чего объясняет правила игры: по сигналу ведущего участники разбегаются в разные стороны, бегают по поляне, танцуют, принимают различные позы, изображая животных. Как только они услышат сигнал, игроки должны вернуться на прежнее место и снова встать в шеренгу. Игру повторяют 3 раза.

Третий лишний

В эту игру лучше играть на лугу, пустыре, большой поляне в лесу или роще. Количество игроков должно быть достаточным, чтобы, взявшись за руки, они образовали большой круг. Затем участники перестраиваются, разбившись на пары. Один из игроков в паре встает за другим, а последний смотрит в центр круга. Расстояние между парами составляет около 3 м. Затем выбирается одна пара, и по сигналу ведущего один игрок из пары убегает, а другой — догоняет.

Участники бегают внутри круга, а за его пределами они могут только обегать игроков (не более 2 пар подряд). И убегающий и догоняющий по своему желанию и в любой момент могут поменяться ролями со стоящими парами, которые внимательно наблюдают за игрой. Стоящие во внутреннем круге — убегают, во внешнем — догоняют. Когда убегающий игрок чувствует, что устал или не может убежать от более сильного и ловкого догоняющего, он встает позади любой пары, и сразу тот, кто окажется во внутреннем круге этой пары, считается третьим и становится убегающим. Аналогично и догоняющий игрок может передать свои функции другому, встав к любой паре впереди нее, тогда игрок внешнего круга, став третьим, а значит, лишним, становится догоняющим.

Игра требует ловкости, быстроты реакции, внимания и не утомляет игроков, так как во время игры происходит частая смена ролей, участники выступают в качестве и наблюдателей, и догоняющих, и убегающих. Если догоняющий поймал игрока, то пойманный выбывает из игры, а вместе с ним (по выбору догоняющего) — еще один игрок. Освободившееся место в паре занимает догоняющий.

Выбирается следующая пара, круг сужается, игра продолжается до тех пор, пока не останется 2 пары игроков. Они считаются победителями. Поскольку правила игры достаточно сложные, проводить ее лучше с детьми среднего и старшего школьного возраста.

Тихая игра

Для игры понадобится повязка на глаза. Такую игру лучше проводить в роще, парке или редком лесу — там, где много сухих веток. Один из играющих — водящий — встает около

дерева, большого камня, небольшого куста или пня. Ему завязывают глаза. Остальные игроки расходятся в разные стороны примерно на расстояние 25-30 м. Ведущий (взрослый) находится около водящего. По его сигналу дети начинают медленно приближаться к водящему, стараясь идти как можно тише. Задача игроков — подобраться к водящему поближе и коснуться рукой его или предмета, возле которого он стоит. Кому это удастся, тот считается победителем и становится водящим. Ведущий подает сигнал к смене водящего и продолжению игры. Услышав шорох, водящий кричит: «Слышу тебя!» и показывает рукой направление, откуда доносится звук. Если направление в общем указано правильно, ведущий делает знак участнику выйти из игры, встать рядом с ним и вести себя очень тихо до ее окончания. Пока выбывший игрок не подойдет к ведущему, остальные игроки не двигаются с места, нарушители правил также выбывают из игры. Игра заканчивается, если кто-то добрался до водящего или если водящий услышал всех игроков, или по истечении определенного времени, например 15 минут. В этом случае победителем считается водящий (если никто из игроков не добрался до него незамеченным, а он услышал хотя бы одного игрока) или участник, который ближе всех подобрался к водящему.

Клад

Игру можно проводить в большом дворе, парке или за городом. Для ее проведения понадобится какой-либо предмет (можно использовать игрушку, пакет со сладостями, мяч или другой спортивный снаряд для коллективных игр).

Организатор проводит предварительную работу, которая заключается в подготовке указателей-знаков. Их количество и сложность зависят от величины участка и возраста игроков.

Для младших школьников достаточно 3-5 простых указателя, для детей постарше желательно использовать большее число указателей, они должны быть сложнее. Указатель — это любой предмет, который дает информацию о том, что искать нужно именно в этом месте («ищи здесь»). Если игра проводится за городом, то указателем может быть сломанная ветка, воткнутая в землю, пучок травы, выдернутый с корнем и лежащий на дороге, крест, процарапанный на земле или нарисованный на камне мелом, пирамидка из трех камней среди травы, ленточка или лоскуток ткани на ветке и т. д.

Указатели должны выделяться из окружающего пространства. Для младших школьников их лучше сделать более заметными, чем для детей среднего и старшего школьного возраста.

Если игра проводится во дворе или парке, указателями могут быть знаки, нарисованные мелом на асфальте, газета или журнал, якобы забытый на скамье, наклеенные с помощью скотча кусочки цветной бумаги и т. д. Все зависит от фантазии того, кто прячет предмет.

Заранее определяется участок, где игроки будут искать клад. До начала игры предмет нужно спрятать, после чего расставить на участке указатели.

В непосредственной близости с указателем или на нем должна быть информация, как найти следующий или, если это последний указатель, где искать клад. Например, под пирамидкой из камней может быть записка: «30 шагов, направление на высокий дуб». Искатели клада делают 30 шагов в указанном направлении и начинают осматривать все вокруг в поисках нового указателя, находят лоскуток, который привязан к ветке куста, а на нем надпись: «Клад». В середине куста дети находят пакет со сладостями.

Поиск клада начинают с площадки, которая определена заранее — на ней ищут первый указатель.

Дети старшего возраста могут разделиться на две команды: одна прячет клад, другая — ищет его.

По окончании игры взрослый вместе с детьми приводит в порядок участок, обязательно дав положительную оценку выполненной работе.

Заячьи домики

Играющие изображают зайчиков. У каждого — свой домик, но у одного (водящего) домика нет. Он подходит к домику любого участника игры и просит: «Пожалуйста, уступи мне домик». Зайчик не намерен уступать незнакомцу свой дом. Он бежит по кругу вправо, водящий — влево. Они оббегают всех участников, дотронувшись до каждого. Тот игрок, до которого дотронулись, должен занять свободный домик. По команде ведущего игра останавливается. Зайчик, оставшийся без домика, водит.

Прятки

Игра проводится в роще, парке, на спортивной площадке или во дворе, за городом, где есть небольшие укрытия. Определяются границы игрового поля.

Если участок достаточно большой, то для игры может понадобиться свисток. Выбирается водящий и место, откуда он начнет поиск и где будет «застукивать» найденных игроков. Место водящего должно находиться примерно в центре участка, желательно возле дерева, большого камня, пня, парковой скамейки и т. п. Он свистит в свисток или кричит: «Прячьтесь!», закрывает глаза и считает до 10 (или до 20). За это время играющие должны спрятаться. Досчитав до конца, водящий снова свистит в свисток или кричит: «Иду искать!», открывает глаза и начинает поиск игроков. Он может отходить от места водящего, но при обнаружении спрятавшегося водящий должен вернуться на свое место и назвать имя найденного участника игры. Если имя названо правильно, тот, кого нашли, выходит из игры. В том случае, если водящий ошибся, игрок не покидает своего места и, в свою очередь, может застукаться, т. е. добежать до места водящего раньше и назвать свое имя, обеспечив себе победу. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не будут обнаружены. Затем водящим становится первый из найденных игроков. В такую игру могут играть дети разного возраста, с малышами ее организует взрослый, который гарантирует соблюдение правил игры.

Поиск игроков можно ограничивать по времени, например за 10 минут водящий должен найти одного, двух или нескольких участников игры. Или игра продолжается до момента, когда водящий найдет первого из спрятавшихся, затем водящий подает сигнал свистком или кричит: «Нашел!». Тогда все игроки выходят из своих укрытий, найденный становится водящим, и игра возобновляется. Продолжительность игры устанавливают сами участники, предварительно договорившись о правилах смены ролей. Кроме того, в эту игру можно играть детям и взрослым вместе, всей семьей.

Тот самый, по имени Зоркий Глаз

Игру лучше проводить на площадке, в парке или лесу, где имеется множество деревьев, кустарников, а также различных предметов и мест для укрытия.

Одного из участников назначают водящим, а все остальные игроки вместе со взрослым прячутся неподалеку. После этого ведущий возвращается.

Он останавливается недалеко от водящего и дает сигнал к началу игры. Участники пытаются незаметно приблизиться к водящему, но последний внимательно наблюдает за каждым их действием, поворачивается в разные стороны. В это время участники перебегают или переползают по направлению к другим укрытиям. Если водящий заметил игрока, то называет его имя, и последний подходит к ведущему и продолжает вместе с ним наблюдать за игрой.

Однако участник не отзывается, если водящий не угадал его.

По истечении установленного времени ведущий дает сигнал об окончании игры, после чего все игроки выходят из своих укрытий. Участник, оказавшийся ближе других к водящему, считается победителем.

Спрятавшиеся кубики

Для игры понадобится набор детских кубиков (с нарисованными на них картинками или написанными буквами, цифрами). Заранее определив игровое поле (обычно это детская площадка), взрослый прячет кубики в различных местах, но так, чтобы малышам не составило особого труда их найти. Затем ведущий просит детей разделиться на две команды, которые занимают свои места по разные стороны от ведущего.

Задача каждой команды: двигаясь вперед, внимательно осмотреть все вокруг и найти как можно больше кубиков. Выигрывает команда, нашедшая большее число кубиков. По окончании игры взрослый вместе с детьми рассматривает кубики и просит назвать, что на них изображено или какие буквы или цифры написаны, после чего награждает всех принимавших участие в игре участников маленькими призами — конфетами, миниатюрными фигурками, вырезанными более старшими детьми из цветного картона.

Не ходите, зайцы, в огород!

Для игры понадобится деревянная палочка или мел. В игре участвует не менее 5 человек. Ведущий (взрослый) чертит на заранее выбранной площадке круг диаметром 2,5-3 м. Это огород. Из числа участников с помощью считалки выбирается водящий. Он будет сторожем.

Сторож встает в круг, остальные игроки — это зайцы, которые стремятся попасть в огород. По сигналу ведущего зайцы начинают «наступление», всячески отвлекая внимание сторожа на себя, чтобы те участники, которые находятся за спиной водящего, могли проникнуть на «запретную территорию». Тот, кого водящий коснется за пределами круга, перебегает, не входя в круг, на противоположную сторону.

Эта веселая игра станет прекрасным развлечением для ребят во время отдыха не только в парке или лесу, но и на летней детской площадке.

Волшебные воздушные шары

Для игры понадобятся воздушные шары (по числу участников одной из команд). Игру лучше проводить на открытом пространстве. Ведущий (взрослый) просит детей разделиться на две команды. Игроки второй команды выстраиваются в линию, отойдя от ведущего и игроков первой команды на расстояние 25-30 шагов. Они берутся за руки и разводят их в стороны, после чего расцепляются. В результате между игроками в цепочке образуется расстояние.

Каждый участник первой команды берет в руки по одному воздушному шару. Задача игроков — проникнуть сквозь цепочку, образованную участниками второй команды, не дав себя осалить.

Как только все участники займут свои места, ведущий дает сигнал к началу игры. Участники с шарами подбегают к цепочке, после чего пытаются проскочить в свободное пространство. Игроки же второй команды всеми силами стремятся задержать участников с шарами. Тот, кого осалили, отдает свой шар ведущему и продолжает вместе с ним наблюдать за игрой. Если игроки первой команды сумеют пронести сквозь цепь не менее половины шаров, они выигрывают, а если не сумеют — побеждают участники первой команды.

По окончании игры руководитель просит всех детей встать в круг. Участники с шарами в руках кидают их тем, кто стоит напротив, со словами: «Спасибо за игру!». Поймавшие, в свою очередь, кидают шары тем, кто стоит напротив, с этими же словами, после чего ведущий со

связкой шаров в руках обращается ко всем участникам: «Спасибо вам, ребята, за игру!». Если имеется возможность, обмен воздушными шарами можно заменить запуском их в небо.

Рыбаки и рыбки

Для игры понадобится деревянная палочка или мел. Взрослый чертит на площадке круг диаметром 4-4,5 м. Из числа игроков выбирают двух детей, которые будут рыбаками. Они берутся за руки, образуя рыболовную сеть. Остальные участники — рыбки. Они плавают в озере — бегают внутри круга. Выбегать за пределы круга рыбки не могут.

По команде ведущего рыбаки забегают в озеро, пытаются поймать рыбок, бегают парой, не расцепляя рук. Пойманные рыбки встают между рыбаками. Таким образом, с каждым пойманным участником сеть расширяется, а рыбок становится все меньше и меньше. Когда сеть станет достаточно большой, у рыбаков появляется возможность окружать рыбок. Если рыбаки взяли за руки, образовав круг, то находящиеся внутри круга рыбки считаются пойманными.

Рыбки могут вырываться из сети, если один из рыбаков (они всегда находятся по краям сети) во время движения отпустил руку соседнего с ним игрока. Рыбак должен как можно быстрее взять за руку игрока, еще не отцепившегося от сети. Игра продолжается до тех пор, пока рыбаки не поймают всех рыбок. Победителем считается игрок, пойманный последним.

По окончании игры крайние участники сети берутся за руки, и дети начинают водить хоровод, поют любую веселую песню.

Орехи, шишки и грибы

Игра проводится с детьми дошкольного или младшего школьного возраста. Из числа игроков выбирают водящего, который встает рядом с ведущим. Остальные участники по команде взрослого выстраиваются в линию и рассчитываются по три. Первые номера — это орехи, вторые — шишки, а третьи — грибы. Затем взрослый говорит: «Поднимите руки, орехи». Первые номера поднимают руки. Ведущий продолжает: «Поднимите руки, грибы». Третьи номера поднимают руки. «Поднимите руки, шишки». Вторые номера поднимают руки.

После этого ведущий просит детей образовать тройки (орех, шишка, гриб). Каждая тройка берется за руки, образовав круг. Взрослый с водящим стоят посередине площадки. После того как ведущий воскликнет: «Шишки!», все участники, названные шишками, меняются местами. Водящий в это время стремится занять любое освободившееся место.

Если ему это удастся, то он становится шишкой, а тот, кто остался без места, — водящим. По команде «Грибы!» или «Орехи!» меняются местами другие игроки. В разгар игры взрослый восклицает: «Грибы! Орехи! Шишки!». Участники должны успеть поменяться местами.

Игру можно усложнить, введя соревновательный элемент: ведущий отмечает, насколько быстро поменялись местами участники, кто оказался самым быстрым — орехи, шишки или грибы.

Чудесное превращение

Эту игру лучше проводить с детьми старшего дошкольного или младшего школьного возраста. В солнечную летнюю погоду взрослый вместе с детьми отправляется на прогулку в парк или лес. Во время отдыха руководитель просит детей устроиться поудобнее и начинает игру. Он выбирает самого скромного и застенчивого ребенка и просит его подойти. Установив с участником доброжелательный контакт (взрослый может положить свою руку на плечо ребенка, взять участника за руку и т. п.), ведущий обращается к остальным игрокам: «Ребята, сейчас мы с вами поиграем. Послушайте сказку». После этого ведущий рассказывает следующую историю.

Текст сказки

Саша (Даша) (взрослый называет имя ребенка, который стоит с ним рядом) — червячок (гусеничка). Он (она) зелененький (зелененькая), как листья на деревьях и трава. Такой красивый цвет! Но посмотрите, Сашенька (Дашенька) грустный (грустная). Он (она) грустит потому, что попал(а) в ручей, который унес его (ее) далеко-далеко от дома. И теперь он (она) совсем один (одна).

Затем ведущий предлагает детям: «Давайте, ребята, развеселим Сашеньку (Дашеньку). Я буду говорить волшебные слова, а вы повторяйте». Дети соглашаются со взрослым, водят хоровод вокруг водящего и повторяют хором за ведущим следующее: «Мы красивые цветы. У нас есть лепестки, а у жуков (бабочек) — крылья. Цветы умеют танцевать. А жуки (бабочки) умеют летать. Цветы и жуки (бабочки) — друзья. Восхитительное лето! Как прекрасно жить на свете! Саша (Даша) — жучок (бабочка)». После этих слов взрослый неожиданно восклицает: «Ой, какие чудеса! Посмотрите, наш червячок (гусеничка), Сашенька (Дашенька), превратился (превратилась) в жучка (бабочку)!» Ведущий продолжает: «Саша (Даша) теперь не червячок (гусеничка), а жучок (бабочка), а мы цветы. Цветы и бабочки — друзья!».

По окончании игры взрослый организует с детьми занятие-наблюдение за растениями и насекомыми, на котором малыши узнают о природном симбиозе — о том, что все в природе взаимосвязано. В завершение прогулки руководитель показывает детям цветы, жуков и бабочек, проводит беседу.

Наседка и коршун

В игре участвует 10-12 человек. Один из участников, водящий, изображает коршуна, другой — наседку. Все остальные игроки — цыплята. Руководитель просит детей, изображающих цыплят, встать гуськом за наседкой и держаться друг за друга. Коршун встает в 3-4 шагах от колонны.

Игра начинается по команде ведущего (взрослого): водящий пытается схватить того цыпленка, который стоит в колонне последним. Для этого он должен прицепиться к колонне позади.

Однако сделать это оказывается не так-то просто, поскольку наседка постоянно поворачивается к коршуну лицом, таким образом преграждая ему путь. Она вытягивает руки в стороны — и вся колонна отклоняется в противоположную от коршуна сторону.

Игра продолжается в течение нескольких минут. Если за этот промежуток времени коршуну схватить цыпленка не удастся, выбирают нового водящего, после чего игра повторяется.

Кузнечики

Для игры понадобится мел. Взрослый чертит на площадке круг такой величины, чтобы все участники могли разместиться свободно по окружности. Один из играющих назначается водящим, он встает в центр круга. Остальные игроки — кузнечики — встают у самой черты за кругом. По команде ведущего кузнечики начинают запрыгивать внутрь круга, а затем — выпрыгивать из него. Водящий старается поймать кого-нибудь из участников в тот момент, когда последний находится внутри круга. Пойманный игрок становится водящим, а водящий — кузнечиком, после чего игра повторяется.

Игру можно усложнить, изменив ее правила: впрыгивать, а также выпрыгивать на одной ноге или выпрыгивать только после хлопка в ладоши.

Круговые салочки

Данную игру лучше проводить на детской площадке. Игроки образуют 2 круга — внутренний и внешний. Затем участники начинают перемещаться: во внешнем круге — по часовой стрелке,

во внутреннем — против часовой стрелки. По сигналу ведущего (взрослого) дети останавливаются. Участники игры, образующие внутренний круг, стараются осалить игроков внешнего круга (дотронуться рукой) раньше, чем последние успеют присесть. Пойманные участники встают во внутренний круг, после чего игра начинается сначала. Когда во внешнем круге останется 5-6 человек, игра заканчивается.

Ну, погоди!

Для игры понадобится мел. На противоположных сторонах детской площадки отмечаются два леса. Из числа игроков выбирается водящий — Волк. Им может быть старший из всех участников. Остальные игроки — зайцы — делятся на две группы, каждая из которых располагается в своем лесу.

Волк выходит на середину площадки, после чего ведущий дает сигнал к началу игры. Волк ловит их.

Тот участник, которого удастся запятнать, считается помощником Волка. Он останавливается на том месте, где был пойман, и с расставленными в стороны руками преграждает путь игрокам при их следующих перебежках. Когда помощников Волка окажется слишком много и после этого взрослый говорит детям, что они оказались в гостях у Волка по случаю его дня рождения.

Ведущий предлагает всем участникам встать в круг, а Волку - в центр этого круга. Дети берутся за руки, водят хоровод вокруг Волка и поют веселую песню, а Волк — танцует.

Отражения

Для игры понадобится свисток. Играть в нее лучше всего на детской площадке или в парке. Из числа участников выбирается водящий. Остальные играющие делятся на пары, взявшись за руки, после чего образуют один общий круг.

Водящий находится в середине круга. Взрослый объясняет детям правила игры: он будет называть действия, а участники — выполнять их, но так, как будто они смотрятся в зеркало и видят в нем свое отражение. Затем ведущий произносит: «Мы смотрим друг на друга!»

Участники в каждой паре поворачиваются друг к другу лицом. Потом ведущий говорит: «Мы поднимаем руку!».

Дети поднимают свободную руку вверх. «Мы улыбаемся», — продолжает ведущий.

Игроки улыбаются друг другу. После этого взрослый неожиданно дает команду «Меняйтесь местами!», и все участники начинают бегать вокруг водящего, а по сигналу руководителя они образуют новые пары. Задача водящего — встать с одним из игроков в пару. Оставшийся без пары участник становится водящим.

Если игра проводится с детьми среднего школьного возраста, то водящим и ведущим может быть один и тот же участник.

Раз, два, три — замри!

Для игры понадобится надувной мяч. Игроки образуют круг, встав на расстоянии вытянутых рук. Один из участников кидает мяч другому. Последний, в свою очередь, таким же образом передает мяч дальше. Игроки передают шар до тех пор, пока кто-нибудь из них не отобьет его. Этот участник становится водящим. Все игроки разбегаются по площадке. Водящий как можно скорее поднимает мяч и кричит: «Раз, два, три — замри!». Все участники тут же останавливаются на том месте, где они оказались, когда услышали команду водящего. Он бросает мяч в одного из игроков. Участники не сходят с места, но могут уклоняться — приседать, наклоняться и т. д. Если попасть в кого-нибудь водящему удастся, все возвращаются на свои места, после чего игра продолжается. В том случае, если водящий промахнется, он бежит

за мячом, а все в это время разбегаются. Взяв мяч в руки, водящий снова дает команду «Раз, два, три - замри!». Затем он старается осалить кого-нибудь из участников. Осаленный игрок становится водящим, и игра повторяется.

Живой лабиринт

Для игры понадобится свисток. Из числа участников выбираются двое — убегающий и догоняющий. Остальные игроки встают в колонну по 4-6 человек и отходят друг от друга на расстояние вытянутых рук. По сигналу ведущего убегающий участник оказывается в одном из коридоров. Догоняющий преследует его. Эти участники перемещаются вдоль коридоров. Ведущий заранее договаривается с игроками о том, что всякий раз, когда они слышат сигнал, берутся за руки. Таким образом, убегающий и догоняющий в этот момент оказываются в разных коридорах. Затем игроки по сигналу руководителя снова расцепляют руки, и игра продолжается.

Убегающий может переместиться в следующий коридор, забежав в него с краю лабиринта в тот момент, когда остальные игроки возьмутся за руки и преградят путь догоняющему. Если догоняющему удастся поймать убегающего до того, как последний выберется из лабиринта, они меняются ролями, и игра продолжается.

Хищник и травоядные

Для игры понадобится деревянная палочка или мел. Из числа игроков выбирается участник, который выступает в роли хищника. Ведущий (взрослый) встает посередине площадки и чертит круг диаметром 2-2,5 м. Остальные участники (травоядные) разбегаются в разных направлениях по площадке.

Хищник гонится за ними, стремясь кого-либо поймать. Пойманные игроки отводятся в круг — их будет охранять ведущий. Травоядные могут выручать друг друга: для этого достаточно коснуться вытянутой руки стоящего в кругу. Однако если ведущий или хищник запямят выручающего, последний также оказывается в круге.

Вырученные травоядные убегают и, присоединившись к остальным, становятся выручающими. Игра продолжается до тех пор, пока в круге не останется ни одного участника.

Звери — в домики!

Эту игру проводят с детьми дошкольного возраста. Дети встают в круг, взявшись за руки. Взрослый идет по кругу и в нескольких местах разъединяет его.

Участники образовавшихся звеньев создают маленькие круги-домики зайцев, ежей, лягушат и т. п. Руководитель проходит мимо малышей, стоящих в домиках, и предлагает им идти за ним. Дети имитируют движения животных: зайчики и лягушата прыгают, ежики делают маленькие шаги, идут не спеша, размеренно. Образовав общий круг, все участники водят хоровод и поют веселую песню.

Неожиданно взрослый подает команду: «Все в домики!». Звери спешат занять свои места, как можно быстрее образовать домики. Выигрывает та группа детей, которая сделает это быстрее других.

Совушка-сова

В этой игре могут принимать участие дети разных возрастов. Участники игры образуют круг. Один из игроков, водящий, встает в центр круга, изображая совушку, а все остальные игроки — птицы и насекомые. Ведущий восклицает: «Просыпайтесь — день наступил!». Все участники, кроме водящего, бегают по кругу, размахивая руками, будто крыльями. Совушка в это время дремлет — стоит, закрыв глаза, в середине круга. Когда же ведущий громко произносит: «Ночь

наступает — все засыпают!», птицы и насекомые останавливаются и замирают. Тут совушка отправляется на охоту. Она отыскивает тех, кто смеется или шевелится, уносит этих участников в свое гнездо в центре круга. Пойманные насекомые и птицы становятся совушками, и все вместе отправляются на охоту.