**«Да/Нет-стул»**

*Цели: концентрация внимания и скорость реакции, двигательная активность, соблюдение правил и внимательное отношение к партнёрам по игре*

Игра может быть тематическая и быть посвящена какому-нибудь событию. Например, 6 июня, в день рождения А.С. Пушкина, - его произведениям, 10 июня – мороженому или шариковой ручке, 25 июня – воде и т.д. (какой сегодня праздник, можно узнать здесь: <https://kakoysegodnyaprazdnik.ru/baza/>)

1. Организатор игры готовит заранее несколько высказываний по теме игры. Высказывания должны быть как верные, так и неверные. Например, 6 июня это могут быть правильные и неправильные цитаты из произведений А.С. Пушкина.

*«Три девицы под окном пряли поздно вечерком»*

*«Родила царица в ночь для царя Салтана дочь» (правильно «не то сына, не то дочь»)*

*«Жил старик со своею старухой у самого синего моря»*

*«Там на неведомых дорожках следы неведомых зверей» (правильно «невиданных»)*

*«В темнице там царевна тужит, а серый волк ей верно служит» (правильно «бурый»)*

*«Как ныне сбирается вещий Олег отмстить неразумным хозарам»*

*…*

2. Учащиеся образуют 2, 3 или 4 команды (в зависимости от численности группы).

3. Организатор ставит на расстоянии 3-4 метра от команд два стула. На спинке первого прикреплена табличка «ДА», на спинке второго – «НЕТ». Если игра происходит на улице, то можно начертить на земле или на асфальте два небольших круга (чтобы туда мог поместиться только один человек) и написать в них «ДА» и «НЕТ».

4. Команды выстраиваются в колонны на небольшом расстоянии от стульев/кругов.

5. Первыми в игру вступают игроки, стоящие первыми в каждой команде. Водящий (организатор) зачитывает одно из утверждений. Как только он закончил читать, первые игроки быстрым шагом (не бегом) идут к стульям/кругам. Цель – первым занять соответствующий стул/круг («да», если утверждение верное, «нет», если утверждение неверное). Игрок, первым севший на правильный стул / вставший в правильный круг, приносит балл своей команде. Игроки возвращаются и встают в конец колонны в своей команде. Если игрок некорректно ведёт себя по отношению к соперникам (грубо отталкивает, например), команда штрафуется (балл вычитается).

6. В игру вступают вторые игроки. Водящий читает следующее утверждение, и всё повторяется. Игра продолжается до тех пор, пока утверждения не закончатся. В конце все команды подсчитывают выигранные баллы.