

1. Великаны и карлики

Попросите игроков встать в круг. После слова «Карлики» все должны присесть, а после слова «Великаны» встать. Ошибающийся выходит из круга. Побеждает самый внимательный.

2. Щиплем перья

Одной команде цепляют за одежду бельевые прищепки. Их задача – ловить остальных игроков, цепляя им свои прищепки. Побеждает тот, кто первым освободится от «перьев».