**ИГРА «ДВА КОРАБЛЯ»**
Сцена оформляется флажками на флагштоках, на сцене - штурвал. Звучат песни о море. Ведущий: дорогие ребята! Придет время и вы станете настоящими солдатами, отважными пехотинцами, смелыми десантниками, быстрыми летчиками, бесстрашными моряками. Сегодня мы с вами отправимся в путешествие на корабле. Игра состоит из нескольких конкурсов. Каждый конкурс будет оцениваться. За отличные результаты команде будет присуждаться звездочка. Выигрывает та команда, которая наберет большее количество звездочек. Оценочная система (еще один вариант) - флаги расцвечивания. Команде победительнице - красный флаг. Команде проигравшей - синий флаг. Выигрывает та команда, которая набрала больше синих флажков. Для игры-путешествия необходимо укомплектовать команды (по 10 человек - 5 мальчиков и 5 девочек). Выполняйте! (на сцену выходят команды).
Итак, начинаем нашу игру. Экипажи готовы? Тогда слушайте первое задание.
1 ЗАДАНИЕ. Перед вами сложенные в стопки буквы. Из них вы должны собрать название своего корабля. Время пошло... (названия "Быстрый" и "Ветерок" ребята до игры не знают). Молодцы! Быстро выполнили это задание. Тогда вот вам еще пакеты с буквами. Будут звучать вопросы, а из полученных вами букв вы должны будете собрать ответы. Договорились? Тогда слушайте: (каждая команда получает пакет с буквами: б,е,с,к,о,з,ы,р,к,а)

а) домашнее животное (коза);
б) обитатель рек, озер, морей и океанов (рыба);
в) молочный продукт (сыр);
г) жесткое покрытие на продуктах, на книгах и тетрадях (корка);
д) неисправная готовая продукция (брак);
е) рабочее платье моряков (роба);
ж) обитатель морских глубин, имеющий клешни (краб);
з) головной убор матроса (бескозырка);

В этом конкурсе оценивают быстроту выполнения заданий.

2. ЗАДАНИЕ. Капитанам предстоит из бумаги сделать кораблики - кто быстрее и лучше. Пока выполняется задание, ведущий читает свод морских законов, которым мы следуем в игре.

1. Сам утопай, а друга спасай.
2. Помни, только смелым покоряются моря.
3. Скуку за борт.
4. Улыбка - флаг корабля, а здоровый смех - настроение экипажа.
5. Никогда не хмуриться.
6. Крепи дружбу морским узлом.

Жюри оценивает сделанный кораблик.

3. ЗАДАНИЕ. КОНКУРС сигнальщиков (без помощи голоса, только мимикой и жестами) сигнальщики должны передать своим командам шифровки:

а) 7 футов под килем,
б) Попутного ветра и т.д.

4. ЗАДАНИЕ. КОНКУРС лоцманов. Для того, чтобы корабль правильно следовал своим курсом, лоцманы должны хорошо потрудиться. Им предлагается провести корабль по сложному фарватеру с завязанными глазами. Для этого надо пройти между 8 кеглями, не сбить их и не посадить корабль на мель.

5 .ЗАДАНИЕ. КОНКУРС болельщиков. Приглашаются на сцену по 2 болельщика от каждой команды. Их задача - шагать по сцене и на каждый шаг называть моря. Получит звездочку та команда, чей болельщик назовет больше морей.

Ведущий: Ребята, вы знаете, конечно, что когда вы сыты, настроение лучше и работа идет веселее.

Здравствуй, милая картошка,
Низко бьем тебе челом!
Даже дальняя дорожка
Нам с тобою нипочем!

Вряд ли найдется человек, который не любил бы картошку. Редкое блюдо обходится без этого замечательного продукта. Вы, наверно, догадались, что сейчас начнется конкурс поваров. От его искусства зависит настроение команды. Пожалуйста, повара, пройдите к этим столикам и послушайте задание.

6 ЗАДАНИЕ. КОНКУРС поваров. Вы должны быстро и качественно очистить эти картофелины, чтобы было меньше кожуры, а затем красиво нарезать кубиками. (Музыкальная пауза. Конкурс оценивается.) Спасибо поварам!

7 ЗАДАНИЕ. Поели - теперь все матросы собрались в кубрике, чтобы попеть. Песенный аукцион. Тема: море. Команды должны спеть хотя бы одну строчку из песен. Побеждает та команда, которая вспомнит больше песен о море.

8 ЗАДАНИЕ. КОНКУРС врачей. Перевязать голову члену экипажа. Побеждает тот, кто быстрее и качественнее справиться с этим заданием.

9 ЗАДАНИЕ. Вы, ребята, умеете быстро строиться, дружно и четко выполнять команды. А хорошо ли вы знаете морской язык? Этот конкурс для болельщиков обеих команд. Я буду предлагать вам названия, а вы должны будете перевести его на морской язык.
(Ведущий поочередно обращается к болельщикам обеих команд):

- 1) Комната - каюта,
2) Кухня - камбуз,
3) Лестница - трап,
4) Передняя часть корабля (нос) - бак,
5) Задняя (корма) - ют,
6) Столовая - кают-компания,
7) Пол - палуба,
8) Окно - иллюминатор,
9) Повар - кок,
10) Веревка - канат.

10 ЗАДАНИЕ. Показ домашнего задания. Ребята должны составить рассказ, слова в котором начинались бы только о букв "М" и "С" и проинсценировать свой полученный рассказ.

11 ЗАДАНИЕ. "Аврал на корабле". Проводится морская комбинированная эстафета

1) Перетягивание каната
2) Метание в цель
3) Передача мячей
4) Эстафета с кеглями

(Подводятся итоги.)

Ведущий: Итак, наше путешествие подходит к концу, на горизонте показалась земля. И наш корабль вошел в бухту веселья и находчивости. Большое спасибо членам команд и болельщикам. Наше путешествие предлагаю закончить веселой песней. (Например, "Если с другом вышел в путь").

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Б | Е | С | К | О |
| З | Ы | Р | К | А |
| Б | Е | С | К | О |
| З | Ы | Р | К | А |

**2. ИГРА «КРЕСТИКИ-НОЛИКИ»**
Вариант 1
Основная идея - это игра в игре. Она представляет собой подлинную игру в "Крестики-нолики". Развивает интерес к творческому поиску оригинальных решений, быстроту реакции и сообразительность. В игре важна как сама конкурсная система с четким, понятным заданием, так и все возрастающий интерес к игре, азарт борьбы, которая побуждает детей думать, действовать, применять свои знания на практике. Конкурсные задания должны носить творческий, поисковый характер, рассчитанный на быстроту реакции и мышления, ориентации и раскованности ребенка, а также работать на сплоченность команды. Основная идея конкурсов: от способности каждого зависит успех всей команды.

Подготовка к игре.

1. Рисуется поле. Клетки игрового поля нумеруются и заполняются названиями 9-ти любых конкурсов. Число 9 служит неким символом игры.
Картина
Жили-были
Видеоклип
Я+ТЫ=МЫ
Сломанный телевизор
Ля-ля-ля Жу-жу-жу
Черный ящик
Хочу домой
Почемучки

2.Формируются 2 команды по 9 человек. Готовятся творческие представления команд (или "визитные карточки") на 2 минуты.
3. Определяется состав жюри, в которое должно войти 9 человек.
4. Ведущий, способный динамично вести и умело создавать эмоциональный настрой, готовит помощников, реквизит.
5. Подготовить содержание 9 переменок между конкурсами. Они должны быть непродолжительными по времени (не более 3-х минут).

Правила или условия игры.

Команда, выигравшая в конкурсе, ставит свой знак на игровом поле, перечеркивая клетку с названием выигранного конкурса. Команда, проигравшая в конкурсе, имеет право выбора новой клетки на игровом поле, определяя тем самым игру в следующем конкурсе. Победителем игры считается та команда, которой удастся во время игры выстроить в ряд (по горизонтали; вертикали; диагонали) подряд три свои знака. Если командам не удается выполнить это условие, то выполняются задания всех 9 конкурсов, "Х" и "О" заполняют все клетки игрового поля и побеждает та команда, у которой больше всех знаков на площадке. Если все же какая-нибудь команда поставит подряд три свои знака, то игра немедленно прекращается и остальные конкурсы не разыгрываются.

Ход игры.
1. По жребию определяется знак команды. Одни участники игры становятся "ноликами", другие - "крестиками". Ведущий игры вручает командам отличительные знаки (например, ленточки на голову, где нарисованы "Х" и "О").
2. Представляются члены жюри. Каждому из них дается краткая (желательно юмористическая) характеристика, чтобы поднять авторитет судейской коллегии. Члены жюри могут не только судить конкурсы, но также и проводить их.
3. Каждому члену жюри вручаются две карточки: на одной знак "Х", на другой "О". Это будут конкурсные оценки.
4. Ведущий знакомит с условиями судейства конкурсов:
- по итогам каждого конкурса, все члены жюри поднимают карточки со знаком той команды, которой отдают победу в конкурсе;
- подсчитываются знаки. А так, как жюри состоит из 9 человек (нечетное количество), в общем случае одна из команд наберет большее количество своих знаков.
5. Ведущий знакомит с правилами (или условиями) игры.
6. Разыгрывается право выбора клетки на игровом поле, команды показывают свое творческое представление (или "визитную карточку"). Жюри оценивает выступление команд. Команда, набравшая большее количество своих знаков, выбирает клетку игрового поля, первого конкурсного задания.
7. Идет конкурсная программа по игровому полю по правилам (или условиям) игры. После каждого конкурса идут маленькие переменки (например, концертные номера, выступления членов жюри, интервью с залом, музыкальные заставки, реклама спонсоров команды и т.д.).
8. В конце игры определяется команда победительница. Вручаются награды.

Советы организаторам игры.

1. Играть в "крестики-нолики" могут дети любого возраста. Содержание конкурсов разрабатывается в зависимости от возраста играющих детей.
2. В игре необходим эффект неожиданности. Желательно придумывать оригинальные названия конкурсам, чтобы ничто не подсказывало содержание заданий. Этим самым дается свободное право выбора клетки игрового поля и снимает выработанный у детей стереотип мышления. (Не надо поступать так: если конкурс как-то связан с рисованием, то и заголовок пишут "нарисуй рисунок" или "конкурс художников" и т.п.).
3. Продумайте красочное оформление игрового поля. Оно создает настрой на игру. Поэтому его надо поместить в центре сцены, чтобы за ходом игры могли наблюдать все: и участники и болельщики.
4. Удобство формы игры "Крестики-нолики" заключается еще и в том, что вместо конкурсных заданий, можно вставлять вопросы, задания на любую тему. Будь то сборы знакомства в лагере, повторение пройденного материала в школе и т.д. Но не забывайте, что задания должны носить творческий характер Возможно применения этой формы на Дне школы. Тогда игровая площадка будет заполнена следующими конкурсами: Урок музыки, Урок физкультуры, Урок истории, Урок рисования и т.д. Задания конкурсов придумывают и дают преподаватели этих предметов. Но оценивают все равно члены жюри, среди которых должны быть и взрослые, и дети.
Примерное содержание конкурсов.

1. КАРТИНА. Участники команд должны изобразить картину, которую можно было бы повесить, например, в кабинете врача, директора, в столовой и т.д. Ребята изображают сюжет картины, а один из участников, являясь экскурсоводом, рассказывает, что же изображено на картине.
2. ЖИЛИ - БЫЛИ. Именно с этих слов начинаются русские сказки. Ведущий рассказывает сказку (желательно русскую) с разными героями. Команды обыгрывают ее. Ведущий периодически останавливает свой рассказ (в тем местах, где в сказки появляются новые герои), приглашает по актеру из разных команд и продолжает свой рассказ. Команды обыгрывают эту сказку параллельно друг с другом, чтобы не было повторений. Ведущий должен придумать роли для всех участников команд.
3. ВИДЕОКЛИП. Включается фонограмма очень популярной песни (желательно, чтобы включенная фонограмма была известна многим ребятам). И пока звучит песня, ребята готовят видеоклип.
4. Я+ТЫ=МЫ. Этот конкурс рассчитан на быстроту реакции, ориентации, сплоченности команды. Ведущий предлагает командам по хлопку в ладони быстро перестроиться:

а) по цвету волос (от светлых к темным),
б) по алфавиту первых букв имен,
в) по размерам обуви (от меньшего к больше- му),
г) по цвету глаз (от темных к светлым),
д) по цвету носок (по цвету радуги).

После выполнения командами каждого задания, ведущий должен проверить правильность построения каждой команды. Оценивается также, насколько быстро ребята выполняют задания.

5. СЛОМАННЫЙ ТЕЛЕВИЗОР. Участники одной из команд встают в одну шеренгу в затылок друг другу. Крайнему из участников на ушко называется какой-то распространенный в быту прибор (возможен вариант: название прибора пишется на листочке, который потом показывается и зрителям и, обязательно, членам жюри. Это повышает интерес к конкурсу). Крайний из участников подходит и поворачивает к себе лицом 2-го участника своей команды. 1-й должен жестами и мимикой изобразить этот предмет (только без звуков!). Если 2-й участник понял показываемое, то он кивает головой "Да", но если не понял, то 1-й участник имеет право еще раз повторить. Но после этого он обязан отойти в сторону. 2-й участник поворачивает к себе 3-го и показывает то, что он понял. 3-ий показывает 4-му и т.д. Последний, 9-й участник, должен назвать тот предмет, который, как ему кажется, назвали 1-му участнику. В конкурсе оценивается не столько правильность ответа, хотя и это немаловажно, сколько артистичность ребят, насколько они быстро понимали друг друга.
6. ЛЯ-ЛЯ-ЛЯ, ЖУ-ЖУ-ЖУ. У ведущего в руках набор карточек с буквами алфавита. Он предлагает представителям обеих команд вытащить по одной карточке. Дается 30 секунд, чтобы команды могли подготовить и спеть некоторую часть, возможно только припев, какой-либо песни, содержание которой обозначает буква на взятой ребятами карточке. Например:

Каждая из команд должна пропеть, примерно, по три песни разной тематики. Оценивается артистичность, сплоченность команд.
7. ЧЕРНЫЙ ЯЩИК. На сцену выносится черный ящик, в котором лежат два пакета с чем-то (один для одной команды, другой - для другой команды). Нужно отгадать, что лежит в черном ящике. Условия конкурса: по очереди каждый член команды задает всего один вопрос ведущему, на который тот может отвечать только словами "Да" или "Нет". После заданных девяти вопросов, команда, посовещавшись минуту, назовет, то что по их мнению лежит в этом черном ящике для их команд. (Например, вопросы: "это съедобно? Мы этим пользуемся? Каждый день? А этим кидаться можно? На всех членов команды хватит? и т.п.) Главное, если ребята не отгадают, проследить их логику вопросов и ориентацию в ответах. Оценивается также - не повторяются ли вопросы, как быстро ребята дополняют своими вопросами вопросы предыдущих членов команды.
8. ПОЧЕМУЧКИ. Постоянно приходится слышать вопросы, которые начинаются со слова "Почему?". Сейчас мы попробуем на некоторые вопросы ответить вместе. Каждому участнику игры будет задан вопрос, всего один, на который он должен правильно ответить. Слово "не знаю" употреблять нельзя. Первый вопрос первому члену команды задает ведущий, а последующие вопросы формируются из ответа предыдущего члена команды. Например: "Почему в нашей школе нет видеомагнитофона?" - ответ "Потому, что их нет в продаже в магазинах". Вопрос 2-му участнику: "Почему их нет в продаже в магазинах?" - ответ: "Потому что в стране нет цветного металла". Вопрос 3-му - "Почему не хватает цветного металла?" - ответ: "Потому, что не хватает сырья". Вопрос 4-му: "Почему нет сырья?" - ответ "Потому, что люди не собирают консервные банки". Вопрос 5-му: "По- чему люди не собирают консервные банки?" - ответ "Потому что в продаже нет рыбных консервов". Вопрос 6-му: "Почему в стране в продаже нет рыбных консервов" - ответ "Потому, что нет рыбы". Вопрос 7-му: "Почему нет рыбы?"- ответ "Потому, что вода грязная и отравленная". Вопрос 8-му: "Почему вода грязная и отравленная?". Ответ "Потому, что люди не борются за очистку воды". Вопрос 9-му: "Почему люди не борются за очистку воды?". Ответ - "Жизнь такая!".
Вот и получается: "В школе нет видеомагнитофона, потому то жизнь такая". На обдумывание ответа каждому играющему дается 30 секунд. Ко- мандам задаются разные вопросы. Оценивается сплоченность команд, их артистичность и сообразительность.

9. ХОЧУ ДОМОЙ. Всем играющим завязывают глаза. В разнобой ставят на сцене. Ведущий просит всех выполнять его команды: "Кругом, шаг вперед, направо, два шага в левую сторону и т.п." Потом по сигналу ведущего включается музыка, а все играющие должны собраться в свои команды, взяться за руки, т.о. вернуться в "ДОМ".

**Игровое ассорти.**
В программе смены иногда случаются незапланированные паузы. Например, когда работа на станции в игре закончилась раньше. Очень часто дети скучают, когда возвращаются с экскурсии, во время регистрации на заезде, когда организовывают сбор отряда и ждут детей. Чтобы продуктивнее использовать это время, мы предлагаем вам поиграть в удовольствие себе и на радость детям.
 **1. Узел**
Выводят одного или нескольких участников в другую комнату, остальные становятся в круг, берутся за руки и начинают "перепутываться", т. е. перешагивать через руки, проходить под руками, перекручиваться и т. д. Главное условие - нельзя расцеплять руки, иначе может ничего не получиться. Когда из участников игры образуется большой узел, начинается самое интересное - приглашают водящего, он распутывает этот узел (в итоге должен получиться круг, в котором все держатся за руки). Здесь также действует основной принцип соблюдения сцепления рук!

**2. Сантики - фантики - лимпомпо**
Участники становятся в круг. Выбираются двое водящих. Один из них по условиям игры показывает различные движения, которые все синхронно повторяют, незаметно меняя движения (назовём его условно - "танцор"). Второго водящего выводят в другую комнату, его задача - определить "танцора". Игра начинается всеми участниками со слов "сантики - фантики - лимпомпо". Затем "танцор" показывает различные движения, группа - копирует их, по-прежнему, сопровождая словами "сантики - фантики - лимпомпо". Задача водящего: с трех попыток определить "танцора". Таким образом, участники должны смотреть куда угодно, только не на "танцора"! Если водящий отгадал, то "танцор" автоматически занимает место водящего. Игра продолжается.

**3.Арам-шим-шим**
Участники берутся в кругу за руки (по принципу: мальчик и девочка). В центр круга выходит водящий, закрывает глаза и вытягивает руки (стрелой) в любом направлении. Круг начинает двигаться по часовой стрелке, а водящий - в противоположном направлении. При движении все повторяют хором слова: "арам-шим-шим, арам-шим-шим, арамия-дульсия - покажи-ка на меня! И раз, и два, и три!" На счет "три" все останавливаются. Игрок противоположного пола, на которого при остановке указал водящий выходит в центр круга. Эти игроки становятся спиной друг к другу и закрывают глаза, а остальные участники хором начинают считать до трех. На счет "три" игроки в центре поворачивают головы в любом направлении. Если повернули в одну сторону - целуются в щёчку, если нет - жмут друг другу руки.

**4. Охотники**
Участники образуют круг. Один из игроков в роли охотника должен сложить руки пистолетом и, направляя этот жест на кого - либо одного, должен имитировать выстрел, при этом необходимо сопровождать выстрел звуком "У". "Жертва" мгновенно реагирует на этот выстрел, отклоняется назад, поднимает руки вверх и произносит звук "У". Одновременно с ним, те участники, которые стоят слева и справа от "потерпевшего", наклоняются в его сторону, присоединяют ладонь к ладони и произносят тот же звук. Далее "жертва" становится охотником. Все это должно происходить очень быстро. Кто не успевает - покидает игру.

**5. Летел лебедь**
Участники становятся в круг, вытягивают руки, при этом ладони необходимо держать вертикально, положив свою правую ладонь на левую ладонь соседа справа. Все игроки поочерёдно произносят по одному слову из считалки, под каждое слово делают ход - хлопок по левой руке соседа слева. "Летел - лебедь - по - синему - небу - загадал - число - …". Тот человек, на кого выпало слово " число", называет вслух любое число и делает хлопок. Хлопки вслух поочерёдно считают. Задача игрока, на которого "выпада - ет" названное число, быстро убрать руку из под хлопка. Кто не успел - выбывает. Таким образом, выясняется самый ловкий в отряде.

**6. 100 пионеров**
Участники становятся в круг и повторяют за водящим следующие слова и движения.

У нас в отряде 100 пионеров,
100 пионеров у нас в отряде.
Они играют, они смеются
И только делают вот так!

Затем водящий поочерёдно называет части тела, которыми необходимо начать трясти. Например, у нас в отряде ……и только делают вот так: правая рука (все начинают трясти правой рукой). Продолжаем: у нас в отряде ……делают вот так: правая рука, левая рука (продолжают трясти правой рукой и начинают левой трясти). Далее называют, правую и левую руки, правое и левое плечи, голову, туловище. Таким образом, через несколько туров играющие становятся похожи на "таракашек", что вызывает у ребят прилив положительных эмоций.

**7. Себе - соседу**
Для игры понадобится небольшой предмет: колечко, ключик, пуговица, брелок и т.д. Участники становятся в круг, руки вытягивают в стороны: ладонь левой руки - ковшиком, ладонь правой - как будто что-то держат пальцами. Одновременно повторяя слова: "себе - соседу", все игроки перекладывают из своей левой ладони в левую ладонь соседа справа небольшой предмет. Задача водящего: угадать у кого он в ладони.
 **8. Месим, месим тесто**
Участники становятся в круг, взявшись за руки и дружно повторяют слова: "Месим, месим тесто, месим, месим тесто", при этом сходятся как можно плотнее. Под слова: "Раздувайся пузырь да не лопайся, раздувайся пузырь да не лопайся!", расходятся как можно шире, стремясь разорвать круг. Два человека, чей узел разорвался, становятся в центр круга, и их уже "месят". Находящиеся в кругу, имеют право помогать разрывать своими спинами "пузырь". Побеждают сильные и ловкие.

**9. Ти - я - я**
Участники становятся в круг, левая рука на плече соседа слева, правая рука на поясе соседа справа. Все участники, покачиваясь сначала вправо, потом влево, поют забавную песенку:

"Ти - я - я, ти - я - я, ти - я - я - о,
Ти - я - я, ти - я - я, ти - я - я - о,
Ти - я - я, ти - я - я, ти - я - я - о,
Ти - я - я, ти - я - я, о - я - о.

Я - о, я - о, ти - я - я, ти - я - я, ти - я - я - о,
Я - о, я - о, ти - я - я, ти - я - я, о - я - о."

Когда произносят звук "о" - наклоняются вперёд. Игра продолжается, но теперь поют быстрее и быстрее…

**10. Телеграмма**
Участники становятся в круг, держатся за руки. В центре круга - водящий. Кто-нибудь из игроков начинает: " Я отправляю поздравительную открытку Кате, в которой желаю ей добра". Как только произносит слова, лёгким пожатием руки любого из соседей, "отправляет" открытку. По цепочке открытка должна дойти до адресата. Важно слегка пожимать руки друг другу, чтобы водящий не смог перехватить почту. Как только адресат получает открытку, сразу говорит слово "получил" и, теперь он, отправляет свою открытку кому-то в кругу. Отправлять можно письма, посылки, бандероли, телеграммы и т. д. Если водящий заметил, где пожимают руку, т.е. где проходит почта, тот игрок становится водящим.

**11. Контакт**
Один из игроков загадывает слово и говорит на какую букву оно начинается. Все остальные должны разгадать слово. Например, ведущий говорит, что слово начинается с буквы "л". Для того, чтобы ведущий открыл вторую букву, необходимо подобрать слово на букву "л" и дать ему небольшую характеристику. Например, кто-то из игроков говорит: "Это есть ночью на небе". Кто догадался, говорит "контакт" и вместе с игроком, который давал характеристику, считают до 10 и называют слово. Если слова оказались разными, тогда игроки продолжают подбирать слова на букву "л". Если слова совпали, тогда ведущий называет следующую букву, например буква "а" и тогда образуется слог "ла". Теперь начинают подбирать слова на этот слог, давать характеристику им, считать до 10 и т. д. Ведущий тоже может отгадывать слова, которые участники характеризуют. Если он отгадает, тогда придётся подбирать новые слова. В этой игре ведущему важно, чтобы его слово как можно дольше не смогли разгадать.

**12. Тыр - тыр**
Все участники произносят слова, сопровождая их движениями.

"Тыр - тыр, пулемёт, (держат обеими руками ручки "пулемёта")
Выше, выше, самолёт, (рука движется снизу вверх наискосок)
Бац! - артиллерия, (хлопок)
Скачет кавалерия, (одной рукой машут воображаемой шашкой над головой)
Ура!"

Игра продолжается, но с каждым разом необходимо ускорять темп, стараться успевать и говорить, и правильно показывать движения.