



ВЕСЁЛЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ НА УЛИЦЕ



«Классики»



На асфальте мелом рисуются классики. Вариантов их изображения множество. Оптимальный для самых маленьких — простые классики-клеточки, по которым нужно прыгать по порядку. А заодно и тренироваться в счёте! Детям постарше подойдёт более сложный вариант. Игроки по очереди берут камешек-битку и бросают его. Сначала необходимо попасть камешком на цифру 1. Если игрок оказался метким, он пропрыгивает все клетки и возвращается на старт, на обратном пути забирая камешек с собой. Затем камешек бросает следующий участник. Тот проделывает аналогичную процедуру. После того как все пропрыгали, бросив камешек на 1, следующая задача — бросить камешек на цифру 2, 3 и т. д. Нельзя попадать камешком или наступать при прыжке на линии и на огонь. Игрок, совершивший ошибку, может либо выбыть из игры, либо его попытка не засчитывается и в игру вступает следующий игрок. Самое интересное начинается, когда камешком нужно попасть в дальние квадраты, т. к. это требует ловкости и меткости.

Выигрывает тот игрок, который первым пропрыгает классики, попав камешком на все клетки.



Игра «Ручеёк»



Простая игра-развлечение, подходит для детей любого возраста и учит справляться с избыточным стеснением. Игра начинается с того, что игроки разбиваются на пары и, взявшись за руки, образуют живой коридор — «ручeёк».

Участник, оставшийся без партнёра, пробегает под поднятыми руками и выбирает себе пару.



Обычно мальчик выбирает девочку, а девочка — мальчика. Если среди играющих мальчиков или девочек значительно больше, этим условием можно пренебречь. Новая пара пробегает рядом с «ручейком» и становится в конце его. Игрок, оставшийся без пары — пробегает под «ручейком», выбирая для себя новую пару.



Игра «Прятки»



Игра, знакомая и любимая многими с детства. Правил и разновидностей её достаточно много, но суть одинакова.

Ведущий закрывает глаза и считает до 10, 30, 50 или другой цифры (по общей договорённости). Игроки в это время прячутся. После того как ведущий окончил счёт, он громко объявляет: «Раз, два, три, четыре, пять, я иду искать. Кто не спрятался, я не виноват!». И отправляется на поиски. Дальше, в зависимости от возраста, возможны вариации. В простом варианте ведущему достаточно находить спрятавшихся участников и выводить их из укрытия. В более сложном, обнаружив спрятавшегося, ведущий и найденный игрок наперегонки бегут к «посту» и дотрагиваются до него рукой. Если скорее добежал ведущий — считается, что он нашёл игрока. Если первым к базе добрался игрок, находка не засчитывается.

Игра заканчивается тогда, когда найдены все игроки. По уговору, участник, найденный первым, или игрок, найденный последним, становится новым водой!



Игра «Тепло — холодно»



На ограниченной территории ведущий прячет какой-либо предмет. Задача игроков — найти его. Ведущий направляет участников командами «тепло-холодно» по мере их приближения или отдаления от спрятанной вещи. Победителем становится тот, кто первый нашёл тайник. Победитель занимает место ведущего.

Игра «Колечко-колечко»

Игроки встают в ряд или садятся на лавочку и вытягивают руки перед собой, сложив их лодочкой. Ведущий прячет в своих руках небольшой предмет — колечко, камушек, конфетку, листик и т. п. Затем он проходит вдоль игроков, останавливаясь около каждого участника и делая вид, что отдаёт «колечко». Одному из игроков он действительно отдаёт его: так, чтобы другие игроки этого не заметили. После того как ведущий обошёл всех игроков, он отходит в сторону и говорит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко». Задача игрока, в руки которому действительно попало «колечко» — выбежать из ряда или встать с лавочки и при этом не быть пойманным другими игроками. В таком случае он становится ведущим — игра начинается заново.



Часто родители жалуются, что дети ни во что не играют на улице. Происходит это от того, что ребята не всегда способны придумать игру сами, а знание правил детских игр не заложено на уровне подсознания — детям нужно помочь и научить играть в весёлые и подвижные игры на улице. Предлагаем подборку детских подвижных игр с правилами!



Подвижные игры на улице в первую очередь направлены на физическую активность и выброс избыточной детской энергии. Чтобы ребята не сильно устали, отлично чередовать игры подвижные с играми развивающими.



Игра «Морская фигура замри»

Ведущий, отвернувшись от играющих произносит считалочку:



Море волнуется раз,

Море волнуется два,

Море волнуется три,

Морская фигура на месте замри.

Пока ведущий говорит, все игроки двигаются как им хочется, но как только ведущий замолчал — все участники должны замереть, изобразив «морские фигуры». Ведущий подходит к каждому из игроков по очереди и пытается отгадать, в роли кого тот замер. «Морская фигура» — условное понятие, поэтому загадывать можно кого угодно — птичек, рыбок, зверушек и т. д. Для совсем юных деток игра может оказаться сложноватой. В таком случае подойдёт упрощённый её вариант: нужно просто замереть, не двигаться, не говорить и не смеяться, глядя на других игроков.

Кто первый не сдержался и заговорил или пошевелился — новый ведущий.



Игры с резиночкой



Сегодня девочки, играющие на улице в резиночку — явление редкое.

Пару-тройку десятилетий назад игра была очень популярной. В ходу было два её варианта. Первый — классическая резиночка, а второй — «паутинка». Для обеих игр необходима обычная бельевая резинка, связанная концами в круг, и минимум трое игроков.

В классической резиночке задача игрока — выполнять различные варианты прыжков через резиночку. По мере успешного выполнения заданий игроком резиночка поднималась: с щиколоток до колен, затем — до бёдер, пояса, груди, шеи и, страшно вспомнить, поднятых вверх рук. Затем всё то же самое, только на «узенькой» резиночке. Как только прыгающий игрок ошибается — он занимает место одного из стоящих и держащих резиночку, а другой игрок начинает прыгать...

В «паутинке» задача двух игроков состояла в том, чтобы из натянутой резинки соорудить подобие лабиринта, перекрещивая резинку всевозможными способами, а задача игрока — пробраться через эту паутинку, не задев при этом резиночку.



Игра «Светофор»



Увлекательное развлечение, подходящее для деток всех возрастов. Суть его состоит в том, что на асфальте рисуются две линии на достаточном отдалении друг от друга. Игроки становятся перед одной из линий в ряд. Один участник становится спиной ко всем в центре между линиями. Ведущий придумывает и называет вслух любой цвет. Все игроки, на одежде которых есть этот цвет, могут спокойно перейти от одной линии к другой. Задача игроков, у которых нет в одежде названного цвета — перебежать ко второй линии так, чтобы ведущий не догнал и не осалил игрока. Тот, кого ведущий осалил — сам становится ведущим.

Игра «Вышибалы»

Нравне с прятками и салочками игра «Вышибалы» — одна из любимых у детей. Игроки делятся на две команды. На асфальте отчерчивается 2 линии на расстоянии 3–4–5 метров, в зависимости от возраста и возможностей игроков. Одна команда становится внутри этих двух линий, вторая — вышибалы — делится пополам и размещается вне линий.

Вышибалы бросают мяч, целясь в тех игроков, которые находятся внутри линий. Мяч, перелетая через поле, попадает ко второй половине команды. Ребята бросают мяч обратно, целясь по игрокам, находящимся внутри. Игроки, находящиеся на поле, при этом старательно избегают контакта с мячом. Тот игрок, по которому попал мяч — выходит из игры. После выбивания всех игроков команды меняются местами.

Конечно же, это далеко не все игры, в которые можно поиграть с детьми на улице. Но для начала это очень неплохой набор развлечений, которые стоит вспомнить самим и показать детям!



Игра «Рыбалка»



Дети становятся в круг, в центре которого ведущий со скакалкой в руках. Последний медленно оборачивается вокруг своей оси, периодически меняет направление движения и скорость вращения и крутит скакалку. Задача игроков, образующих круг — перепрыгивать через крутящуюся скакалку, чтобы не попасться на «крючок».

Задача ведущего — поймать всех рыбок.

Игрок, который не смог перепрыгнуть и коснулся скакалки, выбывает из игры. Побеждает участник, продержавшийся в круге дольше всех. Если дети болезненно реагируют на проигрыш, можно просто меняться местами. Тот, кого коснулась скакалка, занимает место ведущего.

