

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ

Удочка

Участники встают в круг. Ведущий встаёт в центр с «удочкой» - скакалкой или верёвкой, на конце которой привязан мешочек с песком. Ведущий крутит удочку по кругу, а участники должны подпрыгивать, стараясь её не задеть.

Цвета

Игроки становятся в круг. Ведущий командует; «Коснитесь жёлтого, раз, два, три!» Игроки как можно быстрее стараются взяться за вещь (предмет, одежду, часть тела) остальных участников в круге. Кто не успел – выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом. Побеждает оставшийся последним.

Берег-река

Чертится линия, которая делит поле на две части: берег и реку. Водящий наугад называет «берег» или «река». Игроки в это время должны прыгать или на берег, или в реку. Если по команде «река» игрок и так стоит в «реке», то он просто подпрыгивает на месте.

Разведчики и часовой

Выбирается часовой. Вокруг него расставляются флажки (5-7 штук) на расстоянии 15-25 шагов. Все остальные – разведчики. Они удаляются на такое расстояние, чтобы часовой их не видел. Задача разведчиков – выкрасть флаг. Часовой может передвигаться только по периметру, ограниченному флажками. Если часовой, заметив разведчика, назовёт его по имени, разведчик выбывает из игры. Если часовой увидел разведчика, убегающего с флагом, и успел назвать его по имени, флаг возвращается на место, а разведчик снова прячется. Игра заканчивается либо когда останется 1 флаг, либо если 1 разведчик.

(Разведчики могут не выбывать из игры, а попадать в плен, т.е. вставать в ограниченное пространство часового. При этом его могут освободить другие разведчики, дотронувшись до него. Если часовой не успеет назвать имя освободителя, пленённый свободен. При таком варианте игра может длиться бесконечно долго).

Поезда

Играют 7 и более человек. Инвентарь: свисток.

Каждый игрок строит себе депо: очерчивает небольшой круг. В середине площадки стоит водящий -паровоз. У него нет своего депо. Водящий идёт от одного вагона к другому. К кому он подходит, тот следует за ним. Так собираются все вагоны. Паровоз неожиданно свистит, и все бегут к депо, паровоз тоже. Игрок, оставшийся без места, становится водящим - паровозом.

Мороз-Красный нос

На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки встает водящий — Мороз-Красный нос. Он говорит:

Я Мороз-Красный нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Играющие отвечают:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз.

После этого дети перебегают через площадку в другой дом. Мороз догоняет их и старается заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают другого водящего.

Агенты 007

Место проведение: лужайка

Продолжительность: 5 мин.

Возрастная категория: с 8 лет

Количество: 20 человек

Оборудование: баночки от фотопленки + например: песок, крупа, камушки, монета, галька, шурупы маленькие, вода и т.д..

Ход игры:

Каждому участнику раздается баночка от фотопленки. Внутри их могут быть камешки, песок, соль, мука и т.д. Задача участников - не открывая баночку, по звуку, найти свою пару как можно быстрее.

Сосед справа

Все участники этой веселой игры усаживаются в кружок. Водящий становится в центре круга. Обращаясь то к одному, то к другому из играющих, водящий каждому задает какой-нибудь вопрос или же просит исполнить какое-либо движение: встать и повернуться на месте или три раза хлопнуть в ладоши и т. п. Но ответить на заданный вопрос или же выполнить требуемое движение должен не тот, к кому водящий обращается, а его сосед справа, на которого водящий даже и не смотрит. Получив ответ, водящий тотчас же обращается к другому, к третьему и так далее, пока кто-нибудь из играющих не ошибется.

Задается вопрос (или дается задание) быстро и внезапно. Так же быстро нужно дать и ответ (или выполнить требуемое движение). Если задан вопрос, на который трудно сразу ответить, то можно сказать: «Не знаю», что уже является ответом, но только не молчать.

Казалось бы, правила эти очень просты и запомнить их легко, однако в игре они часто нарушаются из-за внезапности, с которой водящий

обращается к участникам игры. Либо тот, к кому обращен вопрос, сам на него отвечает, либо сосед справа от неожиданности растеряется и не сразу сообразит, что ему-то как раз и полагается держать ответ. Кто нарушил правило, тому придется уступить водящему свое место в кругу и дать фант.

Шаги

Чертится круг диаметром 1,5-2 метра, в который помещаются все участники, водящий подбрасывает мяч как можно выше и бежит дальше от круга, тот из игроков, кому удалось поймать мяч, кричит "стоп" и назначает количество шагов до водящего (шаги могут быть самые разнообразные и в разном количестве, например, 2 "гиганта" и 5 "лилипутов"), если ему после выполнения назначенных шагов удастся дотронуться до водящего, он сам становится водящим. Шаги помню только некоторые, но вы можете пофантазировать сами: "Гигантские" - большие шаги в прыжке, "лилипуты" - шаг на полступни, "ниточка" - от мыска к мыску, "утята" - вприсядку, "зонтики" - прыжок с переворотом, "зайчик" - прыжок-ноги вместе).

Круг делится на сектора - страны, пока вода произносит игровую фразу (опять таки утеряна, придется изобретать) игроки разбегаются. Звучит команда "Стоп!", игроки замирают, далее вода выбирает жертву (как правило ближайшего к нему) и назначает шаги, если угадал, то отрезает от страны проигравшего кусок себе, нет сам отдает часть своей территории (резать можно, только стоя ногой (ногами) на своей территории, а там как дотянешься (круг должен быть достаточно большой)).

Съедобное - несъедобное

Игровое поле расчерчивается в линейку, где каждая линейка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит "съедобное" слово игрок должен поймать мяч, "несъедобное" - пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте (на след, ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.

Я знаю 5 имён!

По земле чеканят мячом (ладонью), при каждом ударе произносятся очередное слово: "Я знаю 5 имен девочек (мальчиков, названий цветов, птиц и так до бесконечности): Маша - раз, Таня -два, Катя -три, "Соня - четыре, Ира - пять", "Я знаю 5 ..." Если игрок ошибается или делает долгую паузу, мяч переходит к другому игроку, когда мяч сделает круг и возвращается к игроку, игра для данного игрока возобновляется с того места, где он прервался, при этом заранее лучше договориться в каком порядке будут называться предметы.

Тише едешь...

Один из вариантов "морских фигур", водящий становится на одной стороне игрового поля, игроки в другом ее конце, вода отворачивается и произносит: "Тише едешь - дальше будешь, раз, два, три, стоп" и оборачивается, игроки, которые в этот момент бегут к водящему, должны замереть, тот, кто не успел вовремя остановиться возвращается к стартовой черте. Победитель, первый достигший воды, сам становится водой. Весь интерес заключается в том, что фраза может быть как угодно обрезана (вносится элемент неожиданности), но последним словом все равно должно оставаться "стоп", только после него вода может обернуться.

Светофор

Участники игры должны быть очень внимательными. Когда ведущий говорит зеленый цвет, ребята должны топтать ногами; когда желтый цвет - хлопать в ладоши. При красном цвете тишина.

Эстафета

Группа выстраивается в несколько колонн. Перед каждой стоит ряд кеглей. Первый человек закрывает глаза и пытается петляя их обойти, а группа подсказывает ему направление движения. Сложность состоит в том, что когда все группы начинают кричать одновременно, выделить из общего шума команды своей группы крайне проблематично.