

Интересные игры для детей в тёплое время года

Ляпка

Одному из играющих по жребию приходится быть водящим. Он бегает за другими участниками игры и старается кого-нибудь поймать и осалить, приговаривая: «На тебе ляпку, отдай её другому!» Осаленный становится новым водящим, теперь он должен кому-нибудь передать ляпку.

Когда-то на Смоленщине играли так: водящий спрашивает у пойманного: «У кого был?» - «У тётки». — «Что ел?» - «Клёцки» - «Кому отдал?» Пойманный называет по имени одного из играющих, и тот становится водящим.

Одного и того же играющего преследовать нельзя. В Москве (а может быть, и в других местах) тот, который устал от преследования, мог остановиться и защититься словами: «За одним не гонка, человек не пятигонка!»

Коршун и наседка

Все становятся в затылок друг за другом; стоящие сзади обхватывают за пояс впереди стоящих. Образуется цепь, которая может двигаться и извиваться. Первый в цепи – «наседка», остальные – «цыплята».

Но есть ещё и «коршун», он старается схватить «цыплёнка», стоящего последним в цепи. «Наседка» же мешает этому, преграждая злодею путь разведёнными в сторону руками. Да и цыплята помогают «наседке», перемещаясь по площадке так, чтобы конец цепи оказывался как можно дальше от «коршуна».

Если «коршуну» удаётся всё-таки схватить «цыплёнка», игра останавливается. Выбирают новых «коршуна» и «наседку». Если «коршуну» не удаётся добиться своего долго, его заменяют другим.

Кенгуру

Для этой игры нужно запастись несколькими – по числу участников игры – небольшими мячами, которые можно было бы зажать между коленями. На площадке отмечают линию старта и дальнюю линию. Между

ними в два ряда (их может быть и больше, если позволяет ширина площадки) по прямой расставляют кегли на расстоянии пяти-шести шагов одна от другой (кегли можно заменить городками или просто деревянными брусками). Играющие с зажатыми между коленями мячами прыгают (как кенгуру!) наперегонки к дальней линии, огибая кегли то слева, то справа. А затем возвращаются к линии старта. Если кто-то упустит мяч и тот укатится, придётся подобрать его и продолжить прыжки с того места, на котором случилась неудача. А время-то идёт! Победителя в состязании выявить легко.

Если желающих поиграть много, можно устроить командную эстафету. Первые номера команд, попрыгав туда и обратно, передают мячи вторым номерам. И так далее.

Где мяч?

Отойди от лежащего на земле мяча на пять-шесть шагов, внимательно осмотришься. Теперь пусть тебе завяжут глаза и помогут несколько раз обернуться вокруг себя на одном месте. Осталось подойти к мячу и ударить по нему ногой. Не так-то это просто. Думаешь, что попал по мячу, а на самом деле удар пришёлся в пустоту...

Краски

Выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки – краски. Каждый из них решает, какого он цвета и тихо сообщает об этом его хозяину. Когда все выберут себе цвет, хозяин зовёт одного из покупателей.

Покупатель стучит: «Тук, тук!» - «Кто там?» - «Покупатель» - «Зачем пришёл?» - «За краской» - «За какой?» - «За голубой».

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад приноси!» Если же покупатель угадал цвет, то он забирает себе игрока, называвшего себя этим цветом.

Приходит второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. Так все подходят по очереди. Выигрывает тот покупатель, который собрал больше красок. Он теперь становится хозяином. Игра начинается снова.

Малечина – калечина

Выбирают ведущего. Каждый играющий берёт в руки палочку длиной 20-30 сантиметров. Звучат такие слова «Малечина-калечина, сколько часов до вечера?». После слов «до вечера» играющие ставят палочку на ладонь или на палец. Ведущий считает: «Раз, два...десять..., двадцать»

Выигрывает тот, кто дольше смог удержать палочку. Ведущий может давать играющим разные задания: удерживая палку, надо ходить, приседать, поворачиваться вокруг себя. Стоять надо подальше друг от друга, чтобы удобнее было держать равновесие.

Задание можно усложнить, удерживая одновременно две палочки на ладонях или на пальцах обеих рук.

Шлёпанки

Играющие встают в круг лицом к центру на расстоянии одного шага один от другого. Игра начинается с выбора водящего. Он выходит в центр круга. Называет по имени одного из играющих и бросает мяч на землю так, чтобы он отскочил в его сторону. Тот, чьё имя названо, ловит его и, стоя на одном месте, начинает шлёпать по нему ладонью. Число шлепков устанавливается по договорённости, но не более пяти. После этого мяч возвращается водящему, и игра продолжается, пока кто-нибудь из играющих не уронит мяч. Тогда игра начинается снова, а тот, кто уронил мяч, встаёт на место водящего.