

Консультация для родителей





Летние игры на свежем воздухе



Вышибалы

Для этой игры нужна большая площадка, мяч и как можно больше человек.

Вышибалы — два человека, которых выбирают считалкой или добровольно, встают с двух сторон площадки. Вышибаемые становятся в центре. Перебрасывая мяч, вышибалы должны попасть в вышибаемых игроков, а они должны пытаться увернуться. В кого попали мячом, выбывает из игры. Но его могут «спасти» друзья, если поймут мяч. Когда на площадке остается один игрок, он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет.



Торжественная картошка

Все игроки становятся в круг, перебрасывают друг другу или отбивают мяч. Если кто-то мяч не отбил, садится на корточки в центр круга. Все, кто сидит в кругу, стараются поймать мяч, но при этом нельзя вставать в полный рост. Если мяч поймали, то все «картошины» возвращаются в игру, а игрок, бросивший мяч, занимает их место.

Если дети помладше, то мяч можно не отбивать, а ловить и быстро-быстро перекидывать следующему игроку.

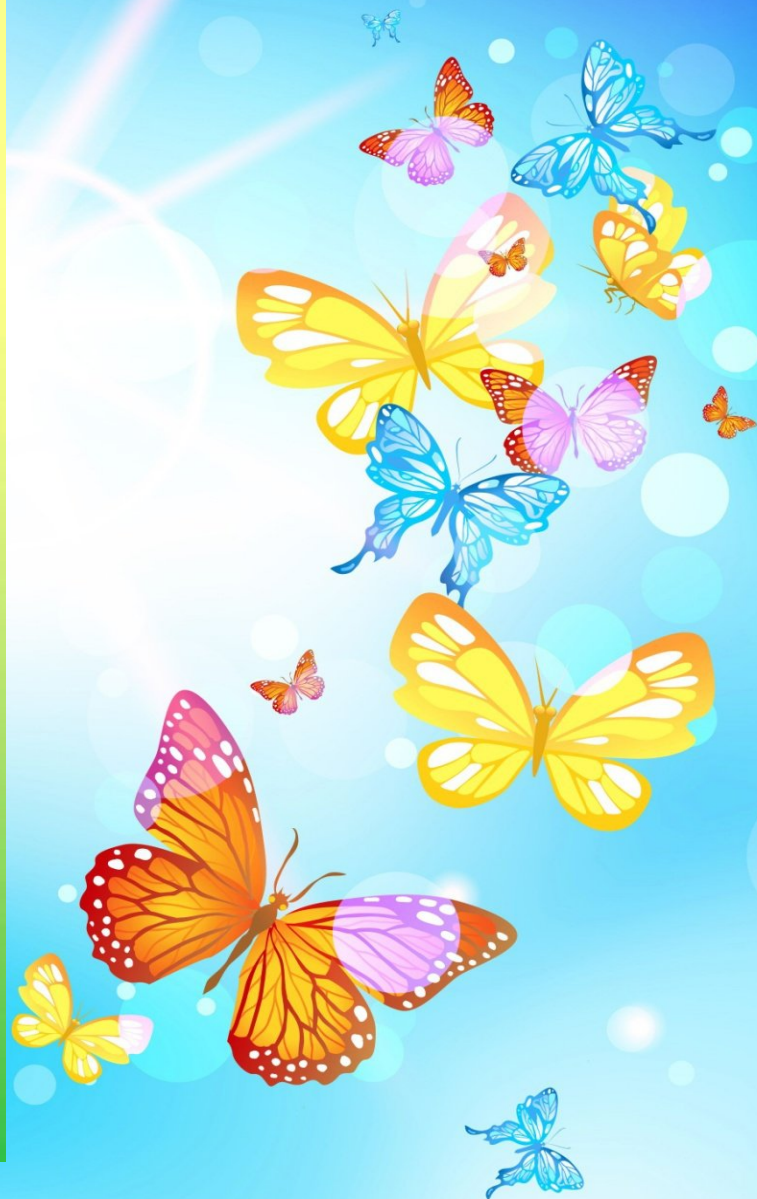


Цепи-цепи

Игроки делятся на две команды, взявшись за руки, становятся шеренгами друг напротив друга. Расстояние — около 10-15 метров.

Одна команда кричит другой хором: «Цепи-цепи кованы, раскуйте нас!» Команда напротив спрашивает: «Кто из нас?»

Первая команда называют имя игрока из команды противников. Выбранный пытается с разбегу разорвать живую цепь. Если удастся разорвать цепь, игрок возвращается в свою команду и забирает с собой одного из двух «расцепленных» товарищей. Если же нет — игрок становится в команду как раз между «звеньями», которые пытался разорвать.



Хали-хало

Дети становятся в круг, в центре водящий с мячом в руках подбрасывает мяч и называет имя игрока — «Хали-хало... Паша». Тот, чье имя назвали, должен поймать мяч, а все остальные разбегаются как можно дальше от него. Как только игрок поймал мяч, кричит: «Хали-Хало стоп!» Все замирают на месте.

Игрок с мячом выбирает любого другого игрока, до которого ему нужно будет дотронуться мячом. Затем называет, сколько и каких шагов ему понадобится для того, чтобы достать выбранного игрока.

Шаги: гигантские — шаг на весь размах ноги; человеческие — обычные шаги; лилипутские — когда пятка одной ноги ставится сразу перед носком другой; муравьиные — на носочках делают маленькие шажки (один шажок сразу перед другим); зонтики — кружок вокруг себя на одной ноге; утиные — шаги впрыскаду; лягушка прыжок; верблюжьи — нужно шагать туда, куда доплюнул.

Интересно, когда игрок называет сразу несколько видов шагов шажков, чтоб было веселее. Например, до Славы 3 гигантских, 1 зонтик, 7 лилипутских и 2 верблюда. Игрок с мячом выполняет все, что загадал, и должен бросить мяч в сторону загаданного игрока. Если игрок мяч поймал или увернулся, водящий снова подкидывает мяч вверх и все повторяется сначала.

Если попал, то игрок становится водящим.



Резиночка

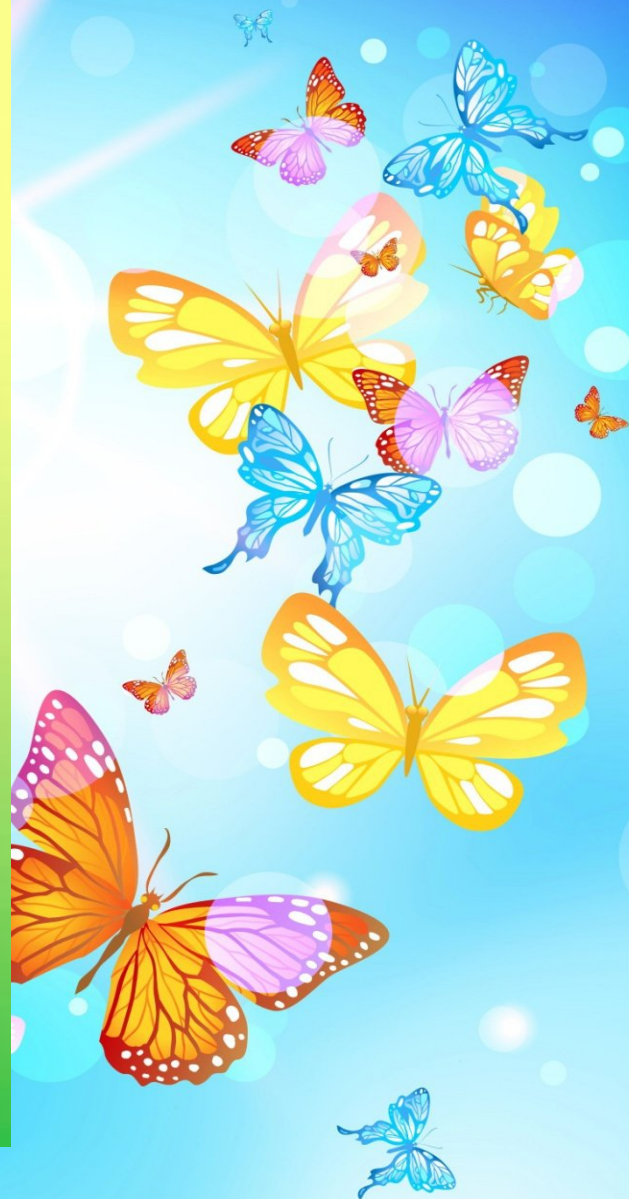
Ни одна игра во дворе не пользовалась такой популярностью у девочек, как резиночка. Прыгали в нее весь день напролет. Для игры нужна та самая резиночка длиной не меньше 4-х метров. Ее нужно завязать в круг, два человека встают в него, ноги поставив на ширине плеч. Остальные прыгают через две натянутые резинки.

Как прыгать? В этой игре много сложных и очень простых элементов. Наверняка мама знает и помнит, как это делать.



Светофор

Для этой игры нужно надеть на себя как можно больше разноцветных одежек. На площадке мелом рисуется дорога, и игроки выстраиваются все на одной линии. Игрок-Светофор становится спиной ко всем игрокам посередине дороги и загадывает любой цвет. Если на игроке есть названный цвет, Светофор берет его за руку и переводит через дорогу. Если же цвета нет на одежде, заколках, обуви, то нужно быстро перебежать на другую сторону дороги, чтобы Светофор не успел поймать нарушителя. Тот, до кого он дотрагивался, сам становится Светофором.



Казаки-разбойники

Для игры нужна большая компания (не меньше 6-ти человек). Дети делятся на две команды: казаки — их может быть чуть меньше, и разбойники. Ребята договариваются, в пределах какой площадки будет проходить игра. Разбойники совещаются и загадывают секретное слово-пароль или фразу, которую казаки должны разгадать.

Игра начинается, когда разбойники нарисовали мелом на асфальте круг и затем дальше от него стрелочки по направлению своего движения.

Рисовать стрелочки можно на асфальте, на стенах дома, на бордюрах, на деревьях, на скамейках и куда еще руки дотянутся. Чем быстрее бежишь и рисуешь — тем больше шансов спрятаться так, чтобы не нашли.

Чтобы спрятаться, разбойникам дается не меньше 15 — 20 минут. Казаки в это время ищут и обустривают темницу, куда приведут потом пойманных разбойников, чтобы узнать у них пароль.

