

# Игры семейного масштаба Веселый отдых с детьми на природе



<https://simdou37.crimea-school.ru/>

## «Удержи веревочку»

Игра тренирует быстроту реакции, ловкость и быстроту движений рук. Игроки встают в круг, держась двумя руками за веревку, связанную в кольцо. Водящий встает посередине круга (заложив одну руку за спину) и пытается (другой рукой) запятнать руку одного из стоящих в кругу.

Игрок может отпустить веревку одной рукой, спрятав ее за спину, но тут же снова должен схватить веревку, потому что могут осалить другую его руку, а отпускать обе нельзя. Если игрок отпустил обе руки или его осалили, он становится новым водящим.



## «Корзинки»

Выбираем двоих водящих - ловишку и убегающего. Остальные игроки располагаются на полянке парами и берутся за руки, образуя кружки-корзинки. Ловишка гонится за вторым игроком, который, бегая между парами, называет имя любого игрока. Тот, чье имя было названо, убегает, а на его место становится убежавший игрок.

## «Хитрая лиса»

Играющие стоят в кругу, руки спрятаны за спиной. Ведущий проходит по кругу и незаметно кому-нибудь в ладони вкладывает игрушку – лису (или другой предмет). Все три раза спрашивают: «Хитра лиса, ты где?» У кого игрушка, тот говорит: «Я здесь!» – и догоняет детей.



## «Кошкин хвост»

Пусть мама станет на время кошкой.

А хвостом у нее будет длинная веревка, привязанная к поясу. Попробуйте наступить на хвост убегающей кошке. Если она шустрая, это будет не просто. Если получилось, можно усложнить. Стойте на одном месте, а кошка станет размахивать хвостом перед вашими ногами. Попробуйте наступить на хвост, не сдвигаясь с места. А теперь закройте глаза. Кошка будет быстро прикасаться хвостом к вашим рукам, ногам, щекам, а вы старайтесь поймать хвост руками.

## «Пятнашки на веревочке»

Как ясно из названия, для игры нам понадобится веревка. Привяжем ее к дереву так, чтобы она свободно вращалась, а на земле начертим круг с радиусом, равным длине веревки. Теперь разбросаем внутри круга несколько десятков шишек и поставим одного из пап охранять "сокровища". Одной рукой папа держится за веревку, а другой старается "запятнать" (дотронуться) до взрослых или малышей, стремящихся собрать шишки. Кто попался - тот выходит из игры или становится "пятнашкой" - заменяет папу на его боевом посту с веревкой.





## «Штандер - стоп»

Все игроки стоят посередине ровной площадки или полянки. Водящий подбрасывает вверх мяч, называя имя одного из участников игры. Тот игрок, чье имя назвали, старается поймать мяч, а все остальные разбегаются в разные стороны. Как только игрок поймал мяч, он кричит: «Штандер-стоп!». Все замирают на месте. Теперь новый водящий должен попасть мячом в кого-либо из игроков. Тот, в кого попали, становится водящим. Если бросавший промахнулся, водящим остается он. Играя в эту игру, не забудьте в азарте о том, что с вами малыши. Дайте возможность и им стать равноправными участниками игры. Вызывая ребенка, подбрасывайте мяч не высоко и не отбегайте слишком далеко, чтобы маленькие ручки смогли добросить до вас мячик. Зато какой радостью будут светиться детские глаза!



## «Поймай комара»

Играющие становятся по кругу на расстоянии вытянутых рук лицом к центру. Водящий (взрослый) находится в середине круга. Он держит в руках прут длиной 1-1,2 м с привязанным на шнуре картонным комаром. Длина шнура 50 см. Водящий обводит прут, «кружит комара», немного выше головы играющих. Когда комар пролетает над головой ребенка, он должен подпрыгнуть, стараясь его поймать. Тот, кто схватил комара, говорит «Я поймал!». Ловить комара нужно не сходя с места, двумя руками, подпрыгивая вверх.

## «Шарик»

Чтобы сыграть в эту игру, нужен детский надувной шар. Кто-нибудь из игроков берет этот шарик. Остальные игроки распределяются по игровой зоне, главное, чтобы игроки стояли равномерно. Теперь участники перекидывают друг другу воздушный шарик, но им нельзя передвигаться с места на место или как-то еще отрывать ноги от земли.

## «Жмурки»

В начале игры выбирают водящего. Потом игроки встанут в круг, повернувшись лицом к центру. Водящему завязывают глаза и заводят его в центр круга. По сигналу ведущего водящий начинает ловить остальных игроков, а те в свою очередь стараются увернуться. Если водящий ловит кого-нибудь, то должен на ощупь определить, кого же он поймал. В том случае, если пойманный игрок узнан, он становится новым водящим.



## «Съедобное–несъедобное»

Для игры нужен мяч небольшого размера. Участники игры становятся напротив ведущего. Ведущий бросает мяч поочередно каждому игроку, при этом произносит слово. Слова для игры относятся либо к пищевым продуктам, например: молоко, персик, котлета, огурец, каши т.д., либо к несъедобным предметам, например: автомобиль, стол, ведро, озеро, банка, колесо и др.

Если названное слово – пища или напиток, игрок ловит мяч. Если нет, отбивает его.

**«Чтобы сделать ребёнка  
умным и рассудительным,  
сделайте его крепким и здоровым:  
пусть он играет, действует, бегает, кричит,  
пусть он находится в постоянном движении».**

