

Игры для детей летом на свежем воздухе (на улице)

1) Прятки

Ведущий становится к дереву лицом, закрыв глаза. Дети стоят сзади. Один из них тыкает ведущего пальцем. Ведущий поворачивается и угадывает кто его задел. Если не угадал, то он закрывает глаза и считает до 10. В этот момент дети прячутся. Если угадал, то ведущий и ребенок, задевший его, меняются местами. После того как дети спрячутся, ведущий должен их искать. Заметив ребенка он должен подбежать к дереву, у которого начиналась игра, и, задев его, произнести фразу: например "Стуки Полина!". Застуканный ребенок выходит из игры. Замеченный ребенок может прибежать к дереву первым, чем ведущий и сказать "стуки я!". Он считается одним из победителей. Также возможна фраза: "Стуки я, стуки все!". В этом случае игрок спасает всех (даже закаленных), и ведущий снова стает у дерева и считает до 10. Первый застуканный ребенок будет ведущим в следующей игре.

2) Птицы и лиса

Дети-птицы устраиваются на пеньках, на поваленном дереве. Это их гнезда. Вдалеке - норка лисы. Птицы слетают с деревьев на землю, перелетают с одного места на другое, расправив крылья, ищут различных вредных насекомых (жучков, червячков, мошек и т. п.). По сигналу взрослого: «Лиса!» — все прячутся в свои гнезда. Лиса выбегает из норы и пытается догнать какую-нибудь птицу. Если лиса схватила жертву, птица выбывает из игры. Побеждает тот, кто остался последним.

3) Гуси, гуси

На одной стороне луга обозначается дом, в нем находятся гуси. На противоположном краю луга стоит пастух. Сбоку находится логово, в котором живет волк. Остальное место — луг. На него пастух выгоняет гусей, они щиплют травку, машут крыльями.

Пастух: Гуси, гуси!

Гуси (останавливаются и отвечают хором): Га, га, га!

Пастух: Есть хотите?

Гуси: Да, да, да.

Пастух: Так летите.

Гуси: Нам нельзя! Серый волк под горой. Не пускает нас домой.

Пастух: Так летите, как хотите, Только крылья берегите.

Гуси, расправив крылья, летят через луг домой, а волк, выбежав из логова, старается их поймать (коснуться рукой). Пойманные гуси идут в логово.

После нескольких перебежек назначаются новые волк и пастух.

4) Заяц заяц, сколько время?

Количество участников — не менее трех. Водящий называется зайцем. Участники встают за зайцем на ранее задуманное от него расстояние. Они по очереди задают ему вопрос: «Заяц-Заяц, сколько время? Я спешу на день рожденья! У меня часы стоят и работать не хотят» Заяц, не глядя на участника (не поворачивая головы), называет расстояние до него, используя условные единицы измерения:

великан — шаг на весь размах ноги;

лилипут — когда пятка одной ноги ставится сразу перед носком другой;

муравей — на носочках делают маленькие шажки (один шагжок сразу перед другим);

зонтик — кружок вокруг себя на одной ноге;

утка — шаги вприсядку;

лягушка — прыжок. Если участнику удастся за заданное «время» добраться до зайца, то он становится водящим, и игра продолжается.

5) Горячая картошка

Все игроки становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч, отбивая его. Если кто-то из игроков мяч не отбил, он садится на корточки в центр круга ("котел"). Игра продолжается. Любой игрок по желанию может выручить «провинившихся». Для этого он, отбивая мяч, старается попасть им по сидящим в центре круга. «Освобожденный» (тот, кого коснулись мячом) вновь принимает участие в игре. Сидящие внутри круга стараются поймать летящий мимо мяч. Важно - при этом нельзя вставать с корточек в полный рост, можно только пытаться подпрыгнуть, не вставая в полный рост. Если кому-то из игроков это удалось, то все «наказанные» возвращаются в игру, а игрок, бросивший мяч, занимает их место.

6) Съедобное - несъедобное

Все игроки садятся на лавочку в ряд (как вариант - становятся в круг).

Ведущий кидает мяч любому игроку и одновременно называет какой-либо предмет. Если "это" съедобное - игрок должен поймать мяч. Если несъедобное - отбить его. Если кто-то "съел" несъедобное, он становится ведущим.

7) Ручеек

Количество играющих должно быть нечетным: все разбиваются на пары и встают друг за другом, соединив попарно высоко поднятые руки. Водящий входит в образованный коридор сзади, выбирает себе пару из играющих и встает в начало "ручейка". Освободившийся игрок становится водящим, идет в конец "коридора", проходит сквозь него и выбирает себе пару.

8) Тише едешь - дальше будешь

Все игроки становятся с одной стороны "дороги", водящий - с другой стороны, и поворачивается ко всем спиной. Водящий произносит: "Тише едешь-дальше будешь. Стоп!" Фразу можно произносить как угодно - намеренно затягивая слова, всё предложение, или например, начинать медленно и затем резко и быстро заканчивать ее - в общем, привносить элемент неожиданности в игру. В это время все игроки пытаются как можно дальше пробежать-пройти к финишу, на слове "стоп" замирают. После слова СТОП водящий оборачивается. Если он увидел движение какого-то игрока (кто не успел замереть, или остановиться из-за скорости разгона) - тот выбывает из игры. Побеждает тот, кто первым доберется к финишу и дотронется до водящего - он занимает его место, и игра начинается сначала.

9) Белочки - собачки

Выбирается один игрок - "собачка" (считалочками либо голосованием). Далее все игроки становятся в круг, и начинают перебрасывать мяч друг другу. Задача "собачки" - поймать мяч (перехватить его на лету), для чего приходится изрядно потрудиться, много побегать и попрыгать. В итоге, когда "собачка" поймала мяч, она имеет право встать в круг к игрокам, а ее место занимает тот игрок, по чьей вине мяч был упущен (тот, кто "неправильно" его кинул или тот, кто не успел поймать).

10) Море волнуется раз!

Выбирается ведущий. Он отворачивается от остальных и произносит считалочку (пока он говорит, все игроки хаотично двигаются)

Море волнуется раз,
Море волнуется два,
Море волнуется три,

Морская фигура на месте замри

Игроки замирают, изображая "морские" фигуры. Ведущий подходит к любому игроку, дотрагивается до него рукой - игрок изображает, кого именно он показывает. Задача ведущего - отгадать, что это за фигура. Если игрок изображает непохоже, он становится водой на следующий этап.

11) Глухой телефон

Первый (он же ведущий) шепчет на ухо ,сидящему рядом, игроку любое слово (все что угодно, на что фантазии хватает). Второй так же (шепотом и на ушко) передает слово третьему, и так далее - до конца. Последний игрок встает и вслух называет то, что расслышал.