

Активные игры для детей на улице



Земля, море, воздух

Перед игрой нарисуйте линию на песке или мелом на асфальте. С одной стороны линии будет земля, с другой – море.

1. Выберите командира, потом встаньте на одной ноге по любую сторону от линии. Командир встает в конце линии и дает команды, например:

Если командир кричит «Земля!» или «Море!», все должны прыгнуть на нужную сторону линии.



Если он кричит «Воздух!», все должны прыгнуть строго вверх, где бы они ни стояли.



2. Любой, кто коснется линии или ошибется, выбывает. Последний оставшийся побеждает.

Свирепый крокодил

Нарисуйте мелом две линии, которые будут берегами реки. Потом выберите, кто будет крокодилом.

1. «Крокодил» стоит в реке. Остальные стоят на берегу и спрашивают:



2. «Крокодил» отвечает: «только если вы... - затем выбирает любое свойство игроков - одеты во что-нибудь красное!»

Тот, кто одет в красное может спокойно перейти на другой берег...



...но любой другой должен перебежать реку так, чтобы крокодил не схватил его.

3. Тот, кого поймали, выбывает. Игра продолжается, и каждый раз «крокодил» называет новые свойства. Последний, кто попался «крокодилу» выигрывает и занимает его место в следующем раунде.

Передай другому

Для игры понадобится мяч и музыкальный проигрыватель. Выберите кого-нибудь управлять проигрывателем.

1. Все садятся в круг и одному игроку дают мяч. Включается музыка.



2. Игрок с мячом быстро передает его соседу, а тот своему и так далее.



Передавайте мяч так быстро, как можете.

3. Внезапно музыку выключают.

4. Игрок, у которого к этому моменту был мяч, выбывает. Затем игра продолжается.



5. Последний оставшийся игрок побеждает.

Эй, волк

1. Выберите кого-нибудь волком. Он встает спиной к остальным в двенадцати шагах.

Остальные спрашивают волка: Волк, не оборачиваясь, называет время



2. После того как волк сказал «четыре часа», все делают четыре шага к волку, считая шаги вслух:



3. Они останавливаются и спрашивают время еще раз. В любой момент волк может обернуться и крикнуть «Час обеда!» вместо того, чтобы назвать время. После этого он преследует игроков, и тот, кого он поймает, будет следующим волком.



4. Если кто-нибудь сможет дотянуться до волка и коснуться его прежде, чем он скажет «Час обеда!», то все спасены и начинается следующий раунд.

Музыкальные стулья

Вам потребуется музыкальный проигрыватель и стулья – на один меньше, чем игроков. Выберите, кто будет управлять проигрывателем, не выделяйте для него стул.

1. Поставьте стулья вместе, затем встаньте рядом. Запускается музыка, и все начинают танцевать у стульев.



Если игроков четыре,
поставьте три стула.

2. Внезапно, музыку выключают. Все стараются занять себе стул. Кто не смог, выбывает.



Только один человек
может сидеть
на стуле.

3. Все встанут и один стул убирается.

4. Музыка снова включается, игра продолжается до тех пор, пока не останется один стул. Когда музыка остановится снова, победит тот, кто успеет сесть.

Бросок с вопросом

Для игры вам потребуется мяч. Все встают поодаль друг от друга, у каждого игрока по три «жизни».

1. Первый игрок придумывает простой вопрос:



Как называется детеныш овцы?

2. Затем он называет чье-нибудь имя, задает вопрос и кидает ему мяч.



Полина. Как называется детеныш овцы?



3. Названный игрок должен ответить на вопрос прежде, чем поймает мяч. Он теряет одну жизнь, если ответил неверно или не поймал мяч.



Ягненок! О, нет, я уронил мячик...



4. Продолжайте кидать мяч, задавая вопросы. Последний оставшийся игрок побеждает.

Я не шпионю!

Эта игра противоположна игре «Я шпионю». Отличный шанс для игроков воспользоваться своим воображением.

1. Первый игрок задумывает что-нибудь, что никто не может увидеть, например пингвина.



2. Потом он говорит «Я не шпионю за...», затем дает две подсказки: разновидность объекта (птица) и первую букву (П).



3. Остальные по очереди пытаются отгадать, что загадал игрок.

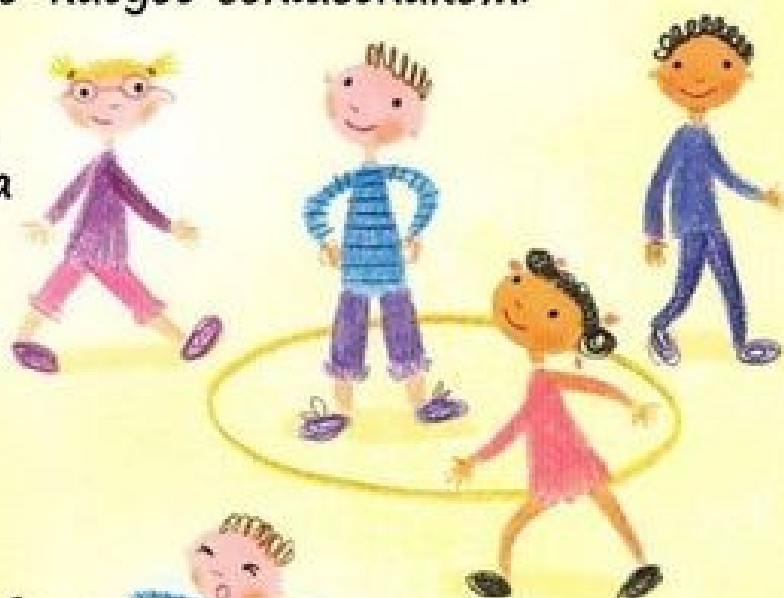


4. Первый, кто отгадает, загадывает другой объект и игра продолжается.

Волшебное заклинание

Мелом нарисуйте круг на асфальте или на песке на пляже. Договоритесь о границах игрового поля, затем назначьте кого-нибудь волшебником.

1. Волшебник стоит неподвижно в круге, а остальные ходят вокруг.



2. Неожиданно волшебник подпрыгивает и выкрикивает:



Пиу... Поу...
Абракадабра!

3. Волшебник выбегает из круга и старается коснуться кого-нибудь. Тот, кого он коснулся, застывает в позе, в которой был.

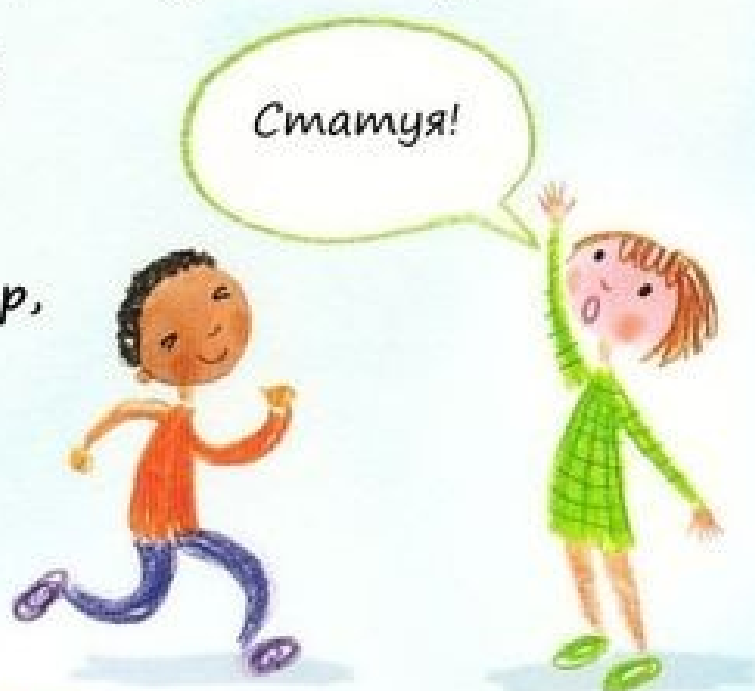


4. Продолжайте играть, пока все не будут пойманы. Кто попался первым, становится следующим волшебником.

Бегущая статуя

Для этой игры потребуется много места.
Выберите кого-нибудь, кто будет статуей.

1. Ведущий встает в центре игрового пространства, а «статуя» начинает бегать вокруг него до тех пор, пока ведущий не крикнет:



2. Игрок тут же замирает в той позе, в какой был, будто статуя.



3. Ведущий пытается заставить его пошевелиться. Он не может трогать статую, но может шутить, шуметь или петь.



4. Когда «статуя» зашевелится, игра продолжается с новым участником.

Акуля охота

Играйте на пляже. Нарисуйте две волнистые линии на песке в 20 шагах друг от друга. Это будут рифы.

1. Один игрок становится акулой, а остальные – рыбками. Акула находится в океане, рыбки же перебегают с рифа на риф. Акула старается схватить их, но она не может заходить на рифы.



2. Если акуле удастся схватить рыбку, то та тоже становится акулой. Обе акулы охотятся на оставшихся рыбок.



3. Продолжайте, пока не останется ни одной рыбки.

Большие жирные пауки

1. Кто-нибудь начинает задавать простые вопросы, например:

Что ты предпочитаешь есть на обед?



2. Игрок отвечает:



Больших жирных пауков!

Постарайтесь не засмеяться, потому что тот, кто засмеется, выбывает из игры.

3. Кто-нибудь другой задает следующий вопрос:

Чем ты расчесываешь волосы?



4. И другой игрок отвечает:



Большими жирными пауками!

5. Все по очереди задают больше вопросов. И каждый раз кто-нибудь должен отвечать «большие жирные пауки!». Победит тот, кто засмеется последним.

Что на моей голове?



Большие жирные пауки!

Чем ты заправляешь пироги?



Большими жирными пауками!



Общая история

В этой игре каждый дополняет историю, добавляя по одному предложению за раз.

1. Кто-нибудь начинает игру, придумывая первое предложение. Оно может быть как длинным, так и коротким.

В темноте она разглядела свет, пробивающийся из-за двери...



Пробравшись сквозь снег, Лена взглянула вверх и увидела высокую каменную башню...



2. Следующий игрок добавляет другое предложение.

3. Каждый по очереди добавляет по предложению:

Она подобралась к башне и потянула дверную ручку...



С громким скрипом дверь распахнулась...



Лена на цыпочках прокралась внутрь...



4. Игрок, закончивший историю, начинает новую.

Шлѐп-топ

1. Эта игра-считалочка, в которой некоторые числа заменены словами «шлѐп», «топ» и «шлѐп-топ». Вам надо знать таблицу умножения для трёх и пяти.

Шлѐп

Числа, которые можно разделить на 3: 3, 6, 9, 12, 15, 18 и так далее.

Топ

Числа, которые можно разделить на 5: 5, 10, 15, 20, 25 и так далее.

Шлѐп-топ

Числа, которые можно разделить и на 3, и на 5, такие как 15 или 30.

2. Считайте от одного по очереди:

1...

Один

2...

Два

3...

Шлѐп

4...

Четыре

5...

Топ

6...

Шлѐп



Ведите счет так долго, как можете. Кто засомневается или сделает ошибку, тот выбывает:

27...

Шлѐп

28...

Двадцать восемь

29...

Двадцать девять

30...

Шлѐп-топ

31...

Э-э-э...



Ловец слов

Для игры понадобится мяч.

1. Первый игрок называет слово из пяти букв.



2. Оба игрока начинают перекидываться мячом.



3. Если кто-то роняет или пропускает мяч, то называет первую букву заданного слова:



4. Каждый раз, пропуская мяч, игроки называют по букве из слова.



5. Кто назовет все слово целиком, тот выбывает.

Кто я?

1. Для начала кто-нибудь придумывает персонажа, которого все знают и которого должны угадать.



Спящая красавица.

2. Игрок дает подсказку о персонаже, остальные стараются отгадать:



Я живу
в сказке -
кто я?

Ты...
Синяя Борода?



Ты Белоснежка?



3. Если кто-то угадал, то он придумывает нового персонажа. Если никто не догадался, дается еще одна подсказка:



Я сплю!

Ты Спящая
красавица!



4. Играйте до тех пор, пока кто-нибудь не отгадает персонажа, затем начните снова.

Кем я работаю?

1. Кто-нибудь придумывает профессию, но не говорит, какую. Это может быть:



2. Остальные пытаются отгадать профессию, задавая по очереди вопросы, на которые можно ответить «Да» или «Нет». Всего можно задать 10 вопросов.



3. Если кто-нибудь думает, что знает ответ, он может сказать догадку. Если он прав, то выигрывает. Если нет, это считается за один из 10 вопросов.

4. Если никто не угадал, то игрок, который задумал работу, побеждает. И начинается новая игра.

