

Успей схватить

✿ Предметов, расставленных на площадке, всегда должно быть на 1 меньше, чем играющих детей. По вашей команде дети начинают бегать по площадке. Как только вы скажете: «Стоп!», каждый ребенок должен схватить одну игрушку. Тот, кому не хватит игрушки, выходит из игры. Перед тем как продолжить игру, вы должны убрать 1 предмет. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один ребенок. Он — победитель.

Сороконожка

✿ Для игры пригласите всех желающих: и больших, и маленьких. Спросите, знают ли дети, кто такая сороконожка. Если нет, то объясните.

✿ Все участники выстраиваются паровозиком, держа друг друга за талию. Скажите, что сороконожка маленькая, поэтому нужно присесть на корточки. Объявите, что игра начинается — все дети превращаются в одну длинную сороконожку и им надо повторять за вами все движения. (Дети старшего возраста справятся и без вашего примера, для них только проговаривайте, что делает сороконожка.)

✿ Итак, они изображают сороконожку и должны показать, как она: идет, спит, потягивается, умывается, отряхивается от воды, делает зарядку, находит еду, ест, танцует...

✿ В конце игры пусть сороконожка поиграет со своим хвостиком в догонялки.

Пластилиновые фигуры

✿ Дети выбирают водящего считалкой. Остальные встают в хоровод. Водящий стоит спиной к детям. Дети водят хоровод:

Пластелин, пластилин,
Много нас, а ты один.
Мы считаем: раз, два, три.
Что слепили? Говори.

✿ После этого круг распадается. Каждый замирает в какой-нибудь позе. Водящий поворачивается. Он ходит,

рассматривает фигуры и угадывает, кого «слепили» дети. Тот, чью фигуру он угадал, становится водящим. Игра повторяется.

Воздушный футбол

Вам понадобятся: воздушный шар и два ориентира (например, два конуса, два деревца, растущих рядом друг с другом, и т. п.).

✿ Не важно, любит ваш малыш играть в футбол или нет, девочка у вас или мальчик, игра понравится всем, в том числе и вам.

✿ Попросите ребенка отойти на какое-то расстояние. Чем дальше, тем дольше будет длиться игра. Положите перед ним воздушный шар. Футболист к игре готов. Но играть он будет не ногами, не руками и даже не головой. Так как у нас футбол не простой, а воздушный, то и шар нужно будет в ворота не забивать, а задувать! Обязательно объясните правила игры. Помогать себе руками и ногами нельзя. Дуя на шар, футболист продвигается к воротам. Победа приходит тогда, когда гол задут в ворота!

✿ Воздушный шар, конечно, вещь капризная. Он то будет стоять на месте, то улетит в другую сторону, тем более что играете вы на улице, где нет-нет да налетит озорник-ветерок. Но от этого игра становится еще интересней. Ведь юному футболисту придется стать ловким игроком и проявить большое терпение.

Сказочная паутина

✿ Натяните веревку, зацепив ее за всевозможные предметы — скамейку, дерево, лесенку и т. д. То есть создайте этакую паутину или веревочный лабиринт. Скажите, что эту паутину сплел сказочный паук, и пройти ее можно, перелезая (или подлезая) через веревку. Трудность задания состоит в том, что за нее ни в коем случае нельзя задевать (даже косичками!). Если такое случается, нужно вернуться назад и начать выполнять задание снова.

✿ Задание трудное, но интересное. Поэтому будет здорово, если вы придумаете какой-нибудь приз за прохождение сказочной паутины.

✿ Вам и самим будет интересно поучаствовать в игре. Попробуйте, и вы поймете, что это не так уж и просто. Если ваш ребенок не может справиться с заданием, включитесь в игру и помогите ему, но и он пусть поможет вам, если потребует помощь.

✿ Можно ввести усложнение, а заодно и продлить время игры. Скажите малышу, что сказочный паук приготовил для него загадки или другие задания. Если ребенок задевает веревку, то должен отгадать загадку, спеть песенку, рассказать стишок и т. д. и только после этого продолжить путь.

Морские узлы

✿ Завяжите на веревке несколько узлов. Пусть некоторые из них будут крепкими, а некоторые не очень. Для чего? Неужели не догадались? Если завязать только тугие узлы, ребенку может быстро разонравиться игра;

✿ Итак, в этой игре вам достается роль боцмана. А ваш ребенок будет юнгой, которому нужно освоить морские премудрости, и теперь пришло время морских узлов.

✿ Скажите, что хотите проверить его, готов ли он стать настоящим морским волком, закаленным суровым характером морей и океанов, или так и останется сухопутной черепахой. Каждый моряк с легкостью справляется с любыми узлами. И вы, конечно, верите в вашего настойчивого и терпеливого юнгу.

✿ Итак, веревка с завязанными на ней узлами готова. Юнга тоже. Для начала предложите ему просто справиться с узлами. А если захотите еще сыграть и немного усложнить задание, засекайте время.

✿ Если к вашему ребенку присоединятся друзья, будет просто замечательно. Разбейте их на две команды, придумайте им смешные названия и пусть соревнуются в ловкости.

Веревки, как вы понимаете, понадобится две. А количество узлов на них должно быть одинаковым.

Джунгли зовут!

Вариант 1

✿ Если вы гуляете вдвоем, то предложите вашему ребенку представить, что ваш двор, совсем не двор, а настоящие джунгли, в которых живут разные звери. Тигры идут, мягко ступая, обезьяны скачут, слоны широко шагают своими огромными ногами, а маленькие мышки пробегают малюсенькими шажками. Пусть ребенок назовет, какие звери еще живут в джунглях. Интересно, сколько шагов нужно пробежать мышке, пройти слону, тигру и другим зверям, чтобы пересечь джунгли — пройти от качелей до песочницы, от одного подъезда до другого? Пусть ребенок угадает, сколько раз нужно шагнуть каждому зверю, а затем пошагает так, как бы они шагали, считая шаги. Пусть сравнит, какому зверю нужно сделать больше шагов, а какому меньше. А если ребенок умеет вычислять разницу, то пусть сосчитает, на сколько меньше нужно сделать шагов слону, чем мышке, медведю, чем зайцу и т. д. Заодно потренируется в счете. А зверей в джунглях мно-о-го!

Вариант 2

✿ Если во дворе много детей (хотя бы больше трех), то игра становится еще интересней. Перед началом игры дети вспоминают, каких диких животных, живущих в джунглях, они знают. Каждый выбирает, кем он будет, когда станет водящим. Затем дети придумывают, как ходит каждое животное.

✿ Начертите круг. Дети перед началом игры выбирают считалкой водящего. Он говорит, каким животным будет. К примеру, тигром. Дети встают по кругу. Водящий — в центре. Дети перебрасывают мяч друг другу, но так, чтобы его не смог поймать водящий. Если водящий поймал перебрасываемый мяч, то он встает в круг. Игрок, который бросал мяч, становится водящим. Перебрасывая мяч, дети говорят слова:

Собрались мы поиграть,
Будет тигр нас догонять.

Скажем тигру: «Раз, два, три!
Ну-ка, тигр, нас догони».

✿ После этих слов тот игрок, у которого оказался мяч, бросает его высоко вверх. Все дети разбегаются. Водящий (тигр) ловит мяч и кричит: «Стоп!». Дети должны тут же остановиться. Тигр выбирает, на кого он будет охотиться. Затем считает и говорит, сколько (приблизительно) тигриных шагов до этого игрока, и начинает шагать. Пройдя нужное количество шагов, тигр бросает мячом в игрока. Нужно обязательно попасть. Игрок может увернуться, но не сходит при этом со своего места. Если водящий не попал мячом в выбранного игрока, то должен поймать брошенный им мяч, игрок же может в это время добежать до круга.

✿ Игра повторяется. Перед началом игры новый водящий сообщает, каким животным он будет, и вспоминает, как оно двигается.

