Игры на летней площадке в школе. Игры в летнем лагере

Летом очень удобно организовывать проведение различных подвижных игр и упражнений на свежем воздухе. Физические упражнения на природе чрезвычайно благоприятны для совершенствования многих движений детей, развития их двигательных качеств. Широкий простор позволяет двигаться активно, свободно, непринужденно, что способствует развитию сноровки, ловкости, выносливости ребенка. На открытых лужайках дети могут двигаться с большой скоростью, не опасаясь ни на что натолкнуться.

Каждый раз, собираясь на прогулку или планируя выезд на природу, продумайте, в какие игры будет играть ваш ребенок и возьмите все необходимое: мячи, ленты, обручи и т.д.

Ковбои и мустанги

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Атрибуты: мяч среднего размера.

Ход игры: все игроки — дикие лошади «мустанги»; двое игроков — «ковбои». «Мустанги» становятся внутрь очерченного круга. «Ковбои» становятся за кругом друг напротив друга. По сигналу ведущего: «Раз, два, три, лови!» — «ковбои» по очереди бросают мяч в «мустангов», а те стараются, чтобы мяч их не коснулся. «Мустанг», в которого попал мяч, считается пойманным и прирученным. Он выходит из круга и выбывает из игры.

Особые замечания: мяч от «земли» не засчитывается.

Скачки

Цель игры: развитие двигательных способностей.

Атрибуты: 4 — 5 стульев или разноцветные флажки на стойках.

Ход игры: играющие делятся на 2—3 команды и становятся за линией. Они — «кони», участвующие в скачках. Напротив линии ставятся стулья или флажки. По сигналу ведущего первые «кони» от каждой команды скачут до стульев или флажков, обегают их, обратно возвращаются «галопом» — бегом. Затем бегут вторые и так далее до последнего игрока. Побеждает команда, закончившая эстафету первой.

Особые замечания: расстояние от линии до стульев не менее 25—30 м.

Конное поло

Цель игры: развитие двигательных и коммуникативных способностей.

Атрибуты: 6—7 маленьких резиновых мячей.

Ход игры: на игровой площадке проводят стартовую и финишную линии. В середине площадки на расстоянии 1 м друг от друга чертят 2—3 круга диаметром 0,5 м. Между стартовой и финишной линиями вдоль этих кругов проводят линии метания.

Игроки делятся на 2 команды по 6—7 человек в каждой и выстраиваются в колонны у стартовой черты. Команды играют по очереди, у каждого игрока в руках маленький резиновый мяч. Игрок первой команды начинает двигаться, изображая лошадь, вдоль линии метания и на ходу старается попасть в один из .начерченных кругов. Он доскакивает до линии финиша и останавливается за ней.

Продолжает игру второй игрок первой команды, и так все игроки по очереди. Они выстраиваются в шеренгу за финишной линией, и в игру вступают «лошадки» из второй команды. При повторении игры все участники поло скачут в обратную сторону и выстраиваются за стартовой линией. Каждое попадание в круг дает команде 1 очко. Побеждает та команда, у которой больше попаданий.

Особые замечания: последующий игрок вступает в игру только после того, как предыдущий доскачет до финиша. Метание мяча должно происходить в движении.

Тройки

Цель игры: развитие двигательных способностей.

Атрибуты: 2 шнура, лежащих на противоположных концах площадках.

Ход игры: все игроки делятся сначала на две команды, а потом в командах — на тройки «лошадей». Каждая команда встает к одному из шнуров. После этого игроки-тройки берутся за руки и по сигналу ведущего бегут друг навстречу другу, не расцепляя рук.

Особые замечания: выигрывает та тройка, которая быстрее добежит до противоположного шнура.

Гонцы и джигиты

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных способностей.

Атрибуты: два флажка и цветная лента. Ход игры: на игровой площадке проводятся 2 линии на расстоянии 15 м одна от другой. На одной линии ставятся 2 флажка на расстоянии 5 м друг от друга. Игроки делятся на 2 команды — «джигитов» и «гонцов» — и выбирают капитанов. Команды выстраиваются в колонны по одному у линии напротив флажков.

Капитан «джигитов»» берет в руки ленту. По сигналу ведущего первые игроки команд бегут к своему флажку. Задача «джигита» — бросить у флажка ленту, обогнуть флажок и вернуться обратно. Задача «гонца» — добежав до флажка, взять ленту, на обратном пути догнать «джигита» и осалить его лентой. Если «гонцу» это удается, он считается победителем, а если нет, то побеждает «джигит». «Гонец», не догнавший «джигита», не

сбавляя скорости, передает ленту товарищу по команде, догоняющему другого «джигита». Игру проводят 2 раза, меняясь ролями.

Особые замечания: игроки обходят флажок с правой стороны. Очередные игроки не могут выходить за линию раньше, чем предыдущий игрок коснется рукой или лентой следующего игрока.

Кони и дети

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей, образного мышления.

Ход игры: все игроки делятся на 2 команды — дети и «кони». Дети делают вид, что гуляют по лугу, собирают цветы, плетут венки. «Кони» пасутся рядом. На слова ведущего:

— Топ, топ, убегай! Тебя кони стопчут!

— А я коней не боюсь, по дороге прокачусь! — несколько игроков-детей начинают подражать лошадкам, скачут и резвятся. Настоящие игроки-«кони» стараются их поймать.

Особые замечания: убегать можно только после слова «прокачусь». Тот ребенок, которого настигла лошадка, выбывает из игры.

Хоккей на траве

Цель игры: развитие двигательных способностей, выработка умения работать в команде.

Атрибуты: клюшки по числу игроков, небольшой резиновый мяч.

Ход игры: на площадке с 2 противоположных сторон по центру отмечают ворота. Двух игроков выбирают вратарями, один игрок — судья. Остальные дети делятся на 2 команды и с клюшками располагаются по полю. По сигналу судьи они стараются с помощью клюшек загнать мяч в ворота. Если удается забить мяч, игра начинается сначала.

Особые замечания: нельзя образовывать толпу, толкать вратарей, сильно размахивать клюшкой. Судья должен следить за соблюдением правил.

Конное состязание

Цель игры: развитие Двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Атрибуты: цветные флажки.

Ход игры: на игровой площадке чертятся линии старта и (на расстоянии 20—30 м) финиша. На финише на определенной высоте крепятся несколько флажков. Все игроки делятся на пары — «конь» и «всадник» — и встают на линию старта. Впереди стоят «кони». Они вытягивают назад руки, и «всадники» берутся за них. В таком положении пары бегут до финиша. «Всадник», первый добежавший со своим «конем» до финиша, подпрыгивает и пытается достать флажок, прикрепленный на определенной высоте.

Особые замечания: соревнования начинаются по сигналу. За флажком прыгает «всадник».

Кучер и лошадки

Цель игры: развитие общих физических данных и внимания.

Атрибуты: несколько длинных цветных лент.

Ход игры: игроки делятся на тройки, в каждой тройке — «кучер» и две «лошадки». «Кучер» управляет «лошадками» с помощью цветной ленты. Ведущий по ходу игры подает различные команды, «лошадки» их выполняют, а «кучер» управляет и внимательно смотрит, точно ли выполняют «лошадки» все движения. «Лошадки» идут шагом, бегут галопом по кругу, поворачивают то налево, то направо, то бегут обратно и т. д. На слова ведущего: «Лошадки, бежать!» — «кучер» отпускает «вожжи», и «лошадки» разбегаются по игровой площадке. На слова: «Найдите кучера!» — «лошадки» быстро бегут к своему «кучеру». «Кучер», чьи «лошадки» ошибаются, получает штраф — к его яркой ленте привязывается белый шнурок.

Особые замечания: при повторении игры в каждой тройке «лошадки» поочередно становятся «кучером». Игра может проводиться, пока все «лошадки» не побывают в роли «кучера».

Джигиты и монеты

Цель игры: развитие двигательных способностей и ловкости.

Атрибуты: 20—30 камешков небольшого размера.

Ход игры: на противоположных сторонах площадки намечают линии старта и финиша. По площадке раскладываются камешки — монеты. Игроки — «джигиты» — выстраиваются вдоль линии старта и по сигналу ведущего передвигаются к финишу, скача, как лошадки. Во время скачки «джигиты», не останавливаясь, подбирают на ходу камешки — монеты. Побеждает тот, кто смог во время скачек собрать больше монет.

Особые замечания: во время скачек «джигиты» не должны мешать друг другу.

Жеребенок и дети

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Ход игры: все игроки — дети, один из них — «жеребенок». Дети встают в круг, а «жеребенок» — внутри круга. Дети идут по кругу, взявшись за руки, и говорят:

Ты, жеребенок рыженький,
С хвостиком беленьким,
Мы тебя поили,

Мы тебя кормили,
Ты с нами поиграй,
Поскорее нас догоняй!

После этих слов дети разбегаются в разные стороны, а «жеребенок» их ловит.

Особые замечания: игрок, которого «жеребенок» поймал, становится «жеребенком».

Горные козлы

Цель игры: развитие двигательных и творческих способностей, ловкости.

Атрибуты: несколько резиновых мячей среднего размера.

Ход игры: из всех игроков выбираются 2—3 «охотника». Остальные игроки — горные «козлы» — бегают по всей игровой площадке. По сигналу «охотники» гонятся за ними и стреляют (бросают мячи). Осаленный горный «козел» садится на землю, к нему подбегает «охотник» и дотрагивается до его спины. Это означает, что он пойман. Игра может повторяться несколько раз.

Особые замечания: осаленный игрок садится там, где в него попал мяч. В одного игрока могут бросить мяч 2 игрока-«охотника». Если игра проводится на площадке и в ней участвует много детей, можно выбрать 5—6 «охотников»..

Битва всадников

Цель игры: развитие двигательных способностей, ловкости.

Ход игры: на игровой площадке на противоположных концах проводят две линии, означающие старт. Игроки делятся на 2 команды. В каждой команде половина игроков — «кони», вторая половина — «всадники». По команде ведущего «всадники» садятся на плечи своих «коней», а те держат «всадников» за ноги.

По сигналу ведущего: «Игра!» — все «всадники» на «конях» выходят от старта вперед и пытаются за руки стащить с седла «всадников» другой команды. За каждого стянутого с седла «всадника» команда получает 1 очко, а последний вместе с «конем» выходит из игры. Игра продолжается до тех пор, пока все «всадники» одной из команд не покинут игровое поле или пока не истечет отведенное на игру время. Затем «кони» и «всадники» могут поменяться местами, и игра продолжается. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

Особые замечания: «коням» запрещается касаться руками игроков другой команды, подставлять ногу и т. д. Все нарушители немедленно покидают игру.

Апельсин в лунке

Цель игры: развитие двигательных способностей, быстроты реакции.

Атрибуты: клюшки по числу игроков, мяч среднего размера.

Ход игры: на игровой площадке очерчивается большой круг. По кругу через 2 шага копают лунки, чтобы в них поместился мяч. В середине круга большая лунка для мяча-апельсина. У всех игроков — клюшки, они стоят в своих домиках. Начинает игру один из игроков. Он, подгоняя мяч- апельсин, старается попасть в центральную лунку, а остальные игроки стараются ему помешать. Если игрок попадет мячом-апельсином в лунку, все дети меняются местами, а тот, кто бил, в это время постарается занять чей-то свободный домик. Кто останется без домика, становится игроком и продолжает игру.

Особые замечания: нельзя отходить от своей лунки во время игры.

Домашний футбол

Цель игры: развитие двигательных и коммуникативных способностей.

Атрибуты: большой резиновый мяч.

Ход игры: игроки становятся в круг и берутся за руки. Водящий с мячом около ног находится в середине круга. Он старается выкатить мяч из круга ногами, и тот из игроков, кто пропустил мяч между ног, становится на место водящего и выходит за круг. Игроки поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему нужно вкатить мяч в круг. Если мяч вкатился, игроки опять поворачиваются лицом друг к другу, а в середину встает тот, кто пропустил мяч. Игра повторяется.

Особые замечания: игроки не берут мяч в руки в течение всей игры, они перекатывают его только ногами.

Мячи

Цель игры: развитие двигательных и коммуникативных способностей.

Атрибуты: большой резиновый мяч, несколько палок-бит.

Ход игры: на игровой площадке очерчивают круг диаметром 1 м, в центр кладут большой мяч. На расстоянии 5 м от круга игроки роют каждый себе по ямке. В одном ряду с ними стоит водящий, но у него нет ямки. Стоя у ямок, дети по очереди бросают в мяч палкой-битой. Мяч нужно выбить из круга, но так, чтобы он выкатился за черту. Одновременно тот, кто выбил мяч, и водящий бегут в поле: один — за битой, а другой — занять лунку. Если водящий первым займет лунку игрока, выбившего мяч, то он меняется с ним ролями. Тот из игроков, кто промахнется или ударит по мячу так слабо, что он не выкатится из круга, оставляет свою биту в поле, пока кто-нибудь из других игроков не сделает удачного удара. Тогда все дети, чьи биты лежат в поле, бегут за ними. Водящий бежит за мячом, кладет его в центр круга, бежит к лункам и старается занять одну из них.

Если никто из игроков не попадет в мяч, то водящий катит его по земле в любую лунку. Тот, в чью лунку попадет мяч, меняется с ним местами. Если мяч не попал ни в одну лунку, все остается по-прежнему.

Особые замечания: бросая биту, игроки не должны выходить за линию. Водящему следует сначала положить мяч в центр круга, а затем занимать лунку.

Игра в круги

Цель игры: развитие двигательных и коммуникативных способностей, ловкости.

Ход игры: в центре игровой площадки очерчиваются 2 концентрических круга диаметром 1 и 2 м. Игроки встают по окружности большого круга, взявшись за руки. По сигналу ведущего игроки начинают двигаться вправо или влево по кругу, одновременно стараясь втянуть за черту большого круга своих соседей. Спасаясь, игроки стараются перепрыгнуть через большой круг, чтобы попасть в малый. Тот, кто попадет в большой круг хотя бы одной ногой, выходит из игры.

Игроки опять берутся за руки и по сигналу ведущего продолжают игру. Если игроки разрывают руки, то они оба выходят из игры. Побеждают те, кто остался не втянутым в круг.

Особые замечания: игра начинается и останавливается по сигналу ведущего. Втягивать соседей в круг можно только руками, не толкаясь. Когда игроков становится мало, они становятся вокруг меньшего круга и продолжают игру.

Дождик и дети

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных способностей и ловкости.

Ход игры: на игровой площадке в противоположных сторонах проводятся 2 линии — дом и школа, расстояние между ними 15-^20 м. Пространство между домом и школой — улица. По улице гуляет водящий — «дождик». Все остальные игроки — дети — находятся за линией дома. Водящий спрашивает детей: «Боитесь ли вы дождя?» Дети хором отвечают: «Не боимся мы дождя!» После этих слов они бегут через улицу в школу. Водящий-«дождик» ловит перебегающих. Пойманные выбывают из игры. Затем, когда все дети попадут в школу, водящий опять обращается к ребятам, которые, ответив ему, бегут в свой дом. Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы 5 игроков. После этого выбирается новый водящий из непойманных детей.

Особые замечания: выбегать на улицу можно только после слов: «Не боимся мы дождя!» Нельзя, выбежав из-за черты дома или школы, возвращаться назад. Игрок, сделавший так, считается пойманным и выходит из игры. Поймать означает дотронуться рукой до играющего.