



Пимми пыррubi
испу



Літня рухлива гра "КВІТНИК"

Кількість гравців: Кількість гравців: п'ятеро і більше.

Матеріали: м'яч.

Місце гри: ігровий майданчик, парк.

Ведучий присвоює гравцям імена квітів.

Гравці стають у коло, ведучий заходить всередину і розпочинає потім таку розповідь: «Я був у саду, багато бачив квітів, от тільки Троянди там не було». «Ні,— має відповісти йому гравець з іменем Троянда,— Троянда там була». Ведучий кидає цьому гравцю м'яч. Троянда ловить м'яч та каже: «А от Півонії там не було...». Тут має озватися Півонія: «Півонія там була, а от Ромашки там не було...».

І так далі.

Гравець, який не встиг вчасно відгукнутися й упіймати м'яч, залишає гру.

Літня рухлива гра "КАРЛИКИ ТА ВЕЛЕТНІ"

Кількість гравців: десять і більше.

Матеріали: не потрібні.

Місце гри: ігровий майданчик.

Усі гравці стають у коло. Ведучий заходить усередину, пояснює правила гри.

Якщо ведучий промовить «карлики» — гравці мають сісти навпочіпки, якщо скаже «велетні» — усі мають підвестися і підняти руки. Той, хто помилився, вибуває з гри.

Під час гри ведучий може збивати гравців з пантелику, подаючи неправильні команди, наприклад: «Кози!», «Водал!», «Кролі!».

Перемагає гравець, який жодного разу не помилився.



Літня рухлива гра "Я ЗНАЮ БАГАТО ІМЕН"

Кількість гравців: троє і більше.

Матеріали: довга скакалка.

Місце гри: ігровий майданчик.

Двоє гравців беруть скакалку і починають її крутити. Третій гравець перестрибуючи через скакалку, каже «Я знаю три дівочих імені: Оля, Таня, Катруся!». (Можна розпочати гру і з хлопчачих імен.)

Потім через скакалку стрибає наступний гравець. Але він має назвати вже чотири імені. Гра триває, поки хтось із гравців не назве задалегідь обумовлену кількість імен (наприклад, десять). Перемагає найспритніший і найкмітливіший гравець. Гравці мають називати підряд або лише дівочі, або лише хлоп'ячі імена. Плутати не можна.

Літня рухлива гра "КОШИК ІЗ ФРУКТАМИ"

Кількість гравців: десять, п'ятнадцять.

Матеріали: не потрібні.

Місце гри: ігровий майданчик, парк.

Кожен гравець обирає для себе назву фрукта або ягоди. Потім гравці стають у коло.

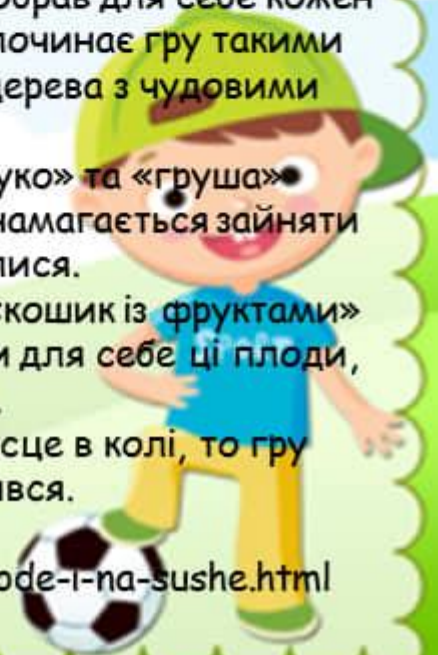
Ведучий обходить коло, дізнаючись, який плід обрав для себе кожен гравець. Після цього він заходить у коло і розпочинає гру такими словами: «Якось я був у садку і побачив там дерева з чудовими грушами та яблуками».

Поки ведучий промовляє це речення, «яблуко» та «груша» міняються місцями. А ведучий, помітивши це, намагається зайняти одне із місць у колі, що звільнилися.

Якщо в розповіді ведучого трапляються слова «кошик із фруктами» або «кошик з ягодами», то усі гравці, що обрали для себе ці плоди, мають помінятися місцями.

Якщо ведучому вдасться зайняти будь-чиє місце в колі, то гру продовжує гравець, який забарився.

<http://doshkolenok.kiev.ua/games/443-igry-v-vode-i-na-sushe.html>



Літня рухлива гра "СТОНІЖКИ"

Кількість гравців: десять і більше (парна кількість).

Матеріали: крейда.

Місце гри: ігровий майданчик, парк.

На землі намалюйте крейдою дві паралельні лінії завдовжки 5—8 м (залежно від віку гравців).

Гравці поділяються на дві команди, вишиковуються один за одним перед лініями, узявши переднього гравця за пасок. Таким чином утворюється ланцюжок — «стоніжка».

Команди сідають навприсядки і за командою ведучого починають рухатись уздовж ліній. Перемагає «стоніжка», яка першою пробіжить уздовж своєї лінії.

Якщо під час руху хтось із гравців упаде, команда зупиняється і чекає, поки він підведеться, а потім знову продовжує рух.

Літня рухлива гра "КУРОЧКИ ТА ГОРОШИНКИ"

Кількість гравців: дванадцять і більше.

Матеріали: не потрібні.

Місце гри: пляж, ігровий майданчик, парк.

Із числа гравців обирають 2 «курочки» та 4—6 «горошинки». Усі інші гравці утворюють коло — «клітку».

«Горошинки» заходять у «клітку», назовні лишаються «курочки».

За сигналом ведучого «клітка» рухається по колу праворуч або ліворуч, а «курочки» ходять навколо неї, змахують крильцями та квокчуть.

За командою ведучого «Стій!» гравці зупиняються і піднімають руки, відкривши «клітку».

«Курочки» забігають у коло і намагаються наздогнати «горошинок».

Упійману «горошинку» «курочка» виводить з кола. Гра продовжується знову, як тільки буде упіймана одна «горошинка».

Після закінчення гри відзначаються найспритніші «курочка» та «горошинка».