

Пожалуй, нет более счастливого времени для детей, чем летние каникулы, которые необходимо наполнить важными, интересными и, конечно, полезными занятиями. Праздник отдыха длится все лето, и за это время можно переделать огромное количество важных дел.

Есть много способов, как провести каникулы не только приятно, но и полезно. И одним из таких способов, конечно же являются игры, но не компьютерные, а веселые подвижные игры в которые поиграют на свежем воздухе.

Дворовые игры, в которые дети, еще несколько лет назад, играли днями напролет (пока не «загонят»), постепенно уходят в прошлое. А ведь большинство из них не только развивают ловкость, выносливость и силу, но и учат таким важным вещам, как сплоченность и взаимовыручка.

Отдел по обслуживанию детей  
МБУК Цимлянского района

«ЦМБ»

6+

# Нескучные каникулы

Информационный буклет

Составитель: библиотекарь отдела по обслуживанию детей МБУК ЦР «ЦМБ»  
Бумажникова Л. И.

г. Цимлянск  
2023г.



**Услышь свое имя (игра с мячом).** Чем больше участников, тем лучше. Участники образуют круг, стоя друг к другу спиной. Игрок, который держит мяч, подбрасывает его вверх и кричит имя одного из участников. Тот чье имя названо, должен поймать мяч, если ему это удалось, он называет имя другого участника. В случае неудачи, и падения мяча на землю, участник выбывает. Побеждает тот кому удалось поймать мяч, больше всего раз.

**Кто лишний.** На земле палочкой или мелком на асфальте рисуются круги: на один меньше, чем игроков. Ведущий поет, или говорит стишок, считалку, или просто считает до десяти. Дети в это время бегают возле кружков не наступая в них. Как только ведущий закончит говорить, каждый должен забежать в круг. Кому круга не хватило - выбывает.

**Вышибалы.** Игроки становятся спиной к глухой стене в шеренгу. Ведущий отходит на несколько метров и пинает мяч в сторону игроков. Его задача – попасть в игрока. Задача детей – увернуться, но не сойти с места. Тот, в кого попали, меняется местами с ведущим.

**Горячая картошка.** Дети становятся в круг и перекидываются мячом. Мяч надо поймать и быстро отбросить. Кто не поймал мяч – садится в центр и пытается его поймать со своего места сидя. Или его может освободить кто-то из игроков, если отобьет мяч в него.

**Два капитана.** Дети выбирают два капитана и рисуют поле, на котором будут уворачиваться от мячика остальные игроки. Капитаны становятся с противоположных сторон поля (чаще всего квадратного) и стараются попасть мячом в игрока. Тот, в кого попали – выбывает.

**Путаница.** Правила просты: ведущий отворачивается, в то время, как все остальные участники берутся за руки и начинают запутывать их. Руки во время этого процесса размыкать нельзя. Когда участники окончательно запутаются, они просят ведущего развернуться и ему нужно будет распутать этот «клубок», опять-таки не отпуская руки детишек.

**Море волнуется «Раз»...** Перед началом игры дети выбирают ведущего. Ведущий поворачивается спиной к детям и громко говорит:

«Море волнуется раз,  
Море волнуется два,  
Море волнуется три,  
Морская фигура замри!»

В этот момент игроки должны замереть в той позе, в которой оказались. Ведущий поворачивается, обходит всех и ищет того, кто пошевелится. Пошевелившийся игрок становится ведущим или выбывает из игры. Можно использовать другой вариант игры, когда ведущий выбирает фигуру, которая больше всего ему понравилась. Тогда побеждает игрок, который изобразил самую оригинальную фигуру.

