



Муниципальное казенное учреждение «Районный координационно-методический центр учреждений культуры муниципального района Уфимский район Республики Башкортостан»

ПРОВЕДЕНИЕ ЛЕТНИХ ИГР НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ В СЕЛЬСКИХ ДОМАХ КУЛЬТУРЫ

Методические рекомендации

Уфа
2020

*Проведение летних игр на свежем воздухе в сельских Домах культуры.:
Методические рекомендации. / Н.Ю. Гиндуллина, Н.Е. Альшакова. – Уфа,
Муниципальное казенное учреждение «Районный координационно-
методический центр учреждений культуры муниципального района Уфимский
район Республики Башкортостан», 2020 год.*

Настоящие методические рекомендации определяют основные моменты в организации летнего досуга детей в учреждениях культуры клубного типа и на открытых площадках, разработаны с целью оказания методической помощи руководителям учреждений клубного типа, руководителям клубных формирований и другим сотрудникам, организующих и ведущих занятия с детьми.

Разработчики:

Альшакова Надежда Евгеньевна, методист.

Миключева Ульяна Михайловна, методист.

Ответственный за выпуск:

Гиндуллина Наталья Юрьевна, заведующий методическим отделом

Оглавление:

1. Основные цели и принципы организации и проведения игр на свежем воздухе для детей	3
2. Игры	6
2.1. Подвижные игры для детей младшего дошкольного возраста	6
2.2. Подвижные игры для детей 5-7 лет	10
2.3. Подвижные игры для школьников 7-12 лет	15
2.4. Подвижные игры на прогулке	17
2.5. Увлекательные игры	18
3. Примеры сценариев детских мероприятий	23
Приложение № 1 «Где найти адрес детства?»	23

1. Основные цели и принципы организации и проведения игр на свежем воздухе для детей

Лето – время безостановочного веселья. Главное преимущество этого времени года: для того, чтобы хорошо развлечься, достаточно просто выйти на улицу.

Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка врывается живительный поток представлений. Понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности. (В.А. Сухомлинский).

Можно смело утверждать, что активные игры пришли к нам из древности. Первобытные люди соревновались между собой в силе и ловкости. Они стали обучать детей основам охоты в игровой форме, передавая и накапливая опыт из поколения в поколение.

Постепенно, с развитием общества, появились спортивные игры и различные виды спорта, в которые дети приходят ещё в дошкольном возрасте. Но и активные игры не потеряли своей актуальности и остались источником получения физического воспитания и положительных эмоций.

Роль игры в становлении и развитии ребёнка переоценить невозможно. Именно в игре ребёнок познаёт окружающий мир, его законы, учится жить по правилам. Все дети обожают двигаться, прыгать, скакать, бегать наперегонки. Подвижные игры с правилами — это сознательная, активная деятельность ребёнка, для которой характерно своевременное и точное выполнение заданий, связанных с правилами, обязательными для всех участников. Подвижная игра — это своего рода некое упражнение, с помощью которого дети готовятся к жизни, незаменимое средство получения ребёнком знаний и представлений об окружающем мире, они влияют на развитие мышления, смекалки, сноровки, ловкости, морально волевых качеств. Подвижные игры для детей укрепляют физическое здоровье, обучают жизненным ситуациям, помогают ребёнку получить правильное развитие.

Активные игры оказывают благотворное влияние не только на весь организм ребёнка, не только укрепляя и развивая двигательный аппарат, но и влияя на формирование личности ребёнка, способствуя его психическому развитию.

В век научно-технического прогресса значительно снизилась двигательная активность. Исследования учёных показали, что её необходимо прививать в раннем детском возрасте.

Во время игры дети всегда непосредственны, эмоциональны, поэтому при умелом проведении активных игр, наряду с физическим развитием, проявляется их большое воспитательное значение. У детей развивается сообразительность, внимательность, дисциплинированность, чувство здорового соперничества, вырабатывается инициатива и самостоятельность, а в командных играх – чувство товарищества, ответственности, желание сделать всё для общей победы команды. Такие игры отличаются от игр других видов тем, что поступки участников регламентированы правилами, которые исключают применение

опасных приемов и нетактичных действий по отношению друг к другу, и это способствует воспитанию взаимного уважения.

Именно поэтому в работе с детьми важна правильная организация активных и коллективных игр.

Перед началом игры руководителю нужно обратить внимание на состояние игрового поля: нет ли лишних предметов, осколков и всего того, что может помешать детям играть и создаст травмоопасную обстановку – к сожалению, не только на улице, но и на площадке школы или детского сада можно найти много мусора.

При организации активных игр всегда необходимо стремиться создать у детей положительные эмоции, чтобы они охотно участвовали в игре.

При распределении ролей в игре или разделении участников на команды всегда надо учитывать желание детей или создать и доступно объяснить справедливую очерёдность, а не проводить всё волевым решением, что может вызвать у детей негативные эмоции (гнев, обиду и другие).

Во многих играх важная роль отводится ведущему, который своим поведением оказывает влияние на играющих. Выбор первого ведущего может сразу создать ту или иную атмосферу начала игры и влиять на весь её ход.

Выбирают водящего разными способами: выбирает руководитель, по жребии, с помощью считалочки, по результатам предыдущих игр и т.д.

Разделение на две команды можно производить путём простого счёта «Первый – второй» построенных в шеренгу детей.

Также можно использовать существующие жеребьевки. Такое преддверие игры уже само по себе создаёт эмоциональный фон.

Интересный вариант: путём считалки выбирают двух детей, которые становятся капитанами команд и набирают себе команду путём задавания тихим голосом каждому из играющих вопросов (предварительно капитаны команд уже между собой договорились о слове):

- Красное яблочко или золотое?
- Ниточка или иголочка?

Так выбор команд проводится «вслепую».

Игры должны быть общедоступными и увлекательными как по своему содержанию, так и по форме, но никак не утомительными для ребёнка.

Необходимо следить индивидуально за каждым ребёнком в процессе игры, не допуская переутомления – сочетать и чередовать игры с высокой физической активностью со спокойными играми, давая детям отдых.

В начале игры взрослый должен показать необходимые движения, а лучше всего принять участие в начальной стадии игры, заменив себя впоследствии одним из детей.

Есть игры, где под общую команду одновременно группой детей осуществляется ряд определённых движений, то в такой игре нельзя добиваться точности выполнения движения каждым ребёнком, делая замечания детям по ходу игры. Это снизит благоприятный эмоциональный настрой.

Большинство игр не имеет чёткого определения места проведения. Проведение активных игр на свежем воздухе усиливает их эффективность, укрепляет здоровье и иммунитет детей.

2. Игры

2.1. Подвижные игры для младшего дошкольного возраста

Дети младшего дошкольного возраста в игре, как правило, подражают всему, что видят. В подвижных играх малыш проявляет не общение со сверстниками, а отображение той жизни, которой живут взрослые или животные. Дети в этом возрасте с удовольствием летают как воробушки, прыгают как зайчики, взмахивают руками как бабочки крылышками. Благодаря развитой способности к имитации большинство подвижных игр детей младшего дошкольного возраста несут в себе сюжетный характер.

Содержание подвижных игр для маленьких детей 3-4, 4-5 лет на развитие видов движения: бега, прыжков, лазания.

Подвижная игра «Мыши водят хоровод»

Цель: развивать двигательную активность

Описание: перед началом игры необходимо выбрать водящего — «кота». Кот выбирает себе «печку» (ею может послужить скамейка или стул), садится на нее и закрывает глаза. Все остальные участники берутся за руки и начинают водить хоровод вокруг кота со словами:

Мыши водят хоровод,
На печи дремлет кот.
Тише мыши, не шумите,
Кота Ваську не будите,
Вот проснется Васька кот —
Разобьет наш хоровод!»

Во время произнесения последних слов кот потягивается, открывает глаза и начинает гоняться за мышами. Пойманный участник становится котом, и игра начинается сначала.

Задачи: научить детей находить свое место в игре, ориентироваться в пространстве, развивать умение выполнять действия по сигналу ведущего.

Описание: Дети сидят на стульчиках. Стульчики — это их «дом». После слов ведущего: «Какая хорошая погода, идите гулять!», ребята встают и начинают двигаться в произвольном направлении. Как только руководитель скажет: «Дождь пошел, бегите домой!», дети должны прибежать к стульям и занять свое место. Ведущий приговаривает «Кап – кап – кап!». Постепенно дождь утихает и ведущий говорит: «Идите гулять. Дождь кончился!».

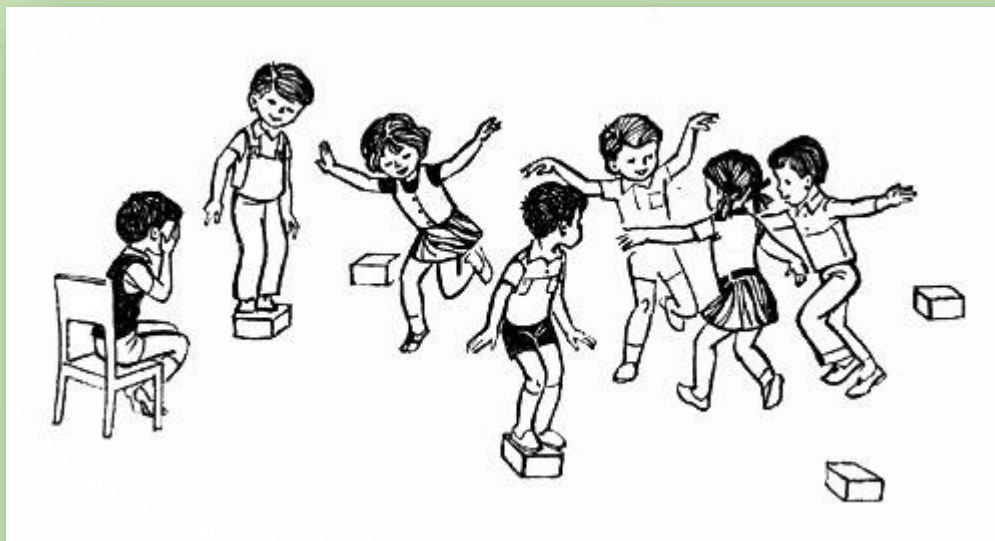
Игра «Воробушки и кот»

Задачи: учить детей мягко спрыгивать, сгибая ноги в коленях, бегать, увертываться от водящего, убежать, находить свое место.

Описание: На земле нарисованы круги — «гнездышки». Дети — «воробушки» сидят в своих «гнездышках» на одной стороне площадки. На

другой стороне площадки расположился «кот». Как только «кот» задремлет, «воробушки» вылетают на дорогу, перелетают с места на место, ищут крошки, зернышки. «Кот» просыпается, мяукает, бежит за воробушками, которые должны улететь в свои гнезда.

Сначала роль «кота» выполняет ведущий, потом — кто-нибудь из детей.



Подвижная игра для детей 3-5 лет «Воробушки и автомобиль»

Задачи: приучить детей бегать в разных направлениях, начинать движение или менять его по сигналу ведущего, находить свое место.

Описание: Дети — «воробушки», сидят в своих «гнездышках» (на скамейке). Ведущий изображает «автомобиль». Как только ведущий произнесет: «Полетели воробушки на дорожку», дети поднимаются со скамейки и начинают бегать по площадке. По сигналу ведущего: «Автомобиль едет, летите воробушки в свои гнездышки!» — «автомобиль» выезжает из «гаража», а дети должны вернуться в «гнезда» (сесть на скамейку). «Автомобиль» возвращается в «гараж».

Игра «Кот и мыши»

Существует множество игр для детей с участниками котами и мышами. Вот одна из них.

Задачи: Эта подвижная игра помогает развивать у детей умение выполнять движение по сигналу. Упражнять в беге по разным направлениям.

Описание: Дети — «мыши» сидят в норках (на стульях вдоль стены). В одном из углов площадки сидит «кошка» — ведущий. Кошка засыпает, и мыши разбегаются по залу. Кошка просыпается, мяукает, начинает ловить мышей, которые бегут в норки и занимают свои места. Когда все мыши вернуться в норки, кошка еще раз проходит по залу, затем возвращается на свое место и засыпает.

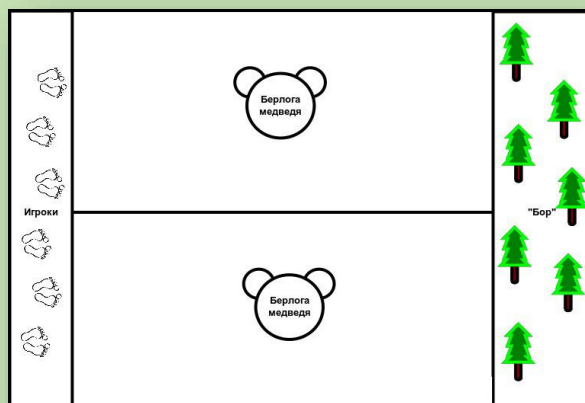
Подвижная игра для дошкольников «У медведя во бору»

Задачи: развивать скорость реакции на словесный сигнал, упражнять детей в беге, развивать внимание.

Описание: Среди участников выбирают одного водящего, который будет «медведем». На игровой площадке начертить два круга. Первый круг — берлога медведя, второй круг — дом для остальных участников игры. Начинается игра с того, что дети выходят из дома со словами:

У медведя во бору
Грибы, ягоды беру.
А медведь не спит,
И на нас рычит.

Как только дети произнесли эти слова, «медведь» выбегает из берлоги и ловит детей. Тот, кто не успел добежать до дома и был пойман «медведем», становится водящим («медведем»).



Через ручеек (подвижная игра с прыжками)

Задачи: Научить правильно прыгать, ходить по узенькой дорожке, держать равновесие.

Описание: На площадке чертятся две линии на расстоянии 1,5 — 2 метра одна от другой. На этом расстоянии рисуются камешки на определенном расстоянии друг от друга.

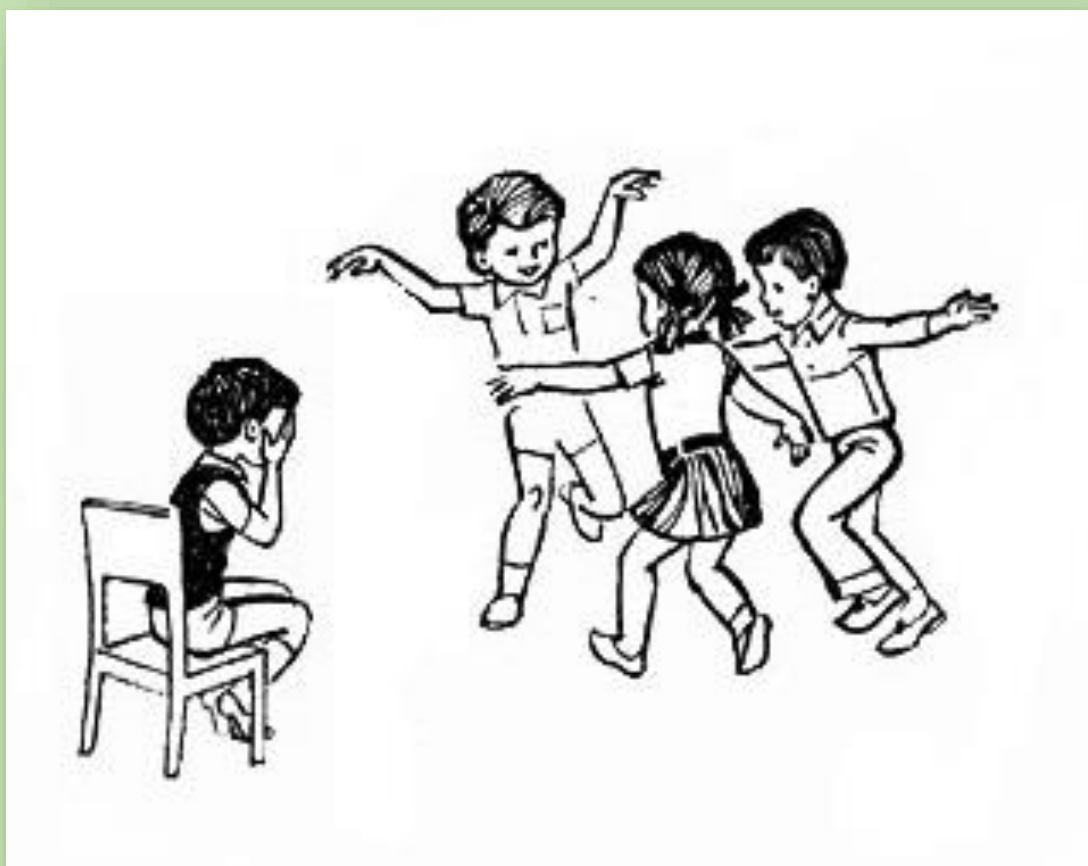
Играющие стоят у черты — на берегу ручейка, они должны перейти (перепрыгнуть) его по камешкам, не намочив ног. Те, кто оступился — намочил ноги, идут сушить их на солнышко — садятся на скамейку. Затем снова включаются в игру.

Игра «Птички и кошка»

Задачи: Учить соблюдать правила игры. Реагировать на сигнал.

Описание: для игры понадобятся маска кошки и птичек, начерченный большой круг.

Дети встают по кругу с внешней стороны. Один ребенок становится в центре круга (кошка), засыпает (закрывает глаза), а птички впрыгивают в круг и летают там, клюют зерна. Кошка просыпается и начинает ловить птиц, а они убегают за круг.



Игра «Снежинки и ветер»

Задачи: Упражнять в беге в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, действовать по сигналу.

Описание: По сигналу «Ветер!» дети — «снежинки» — бегают по площадке в разных направлениях, кружатся («ветер кружит в воздухе снежинки»). По сигналу «Нет ветра!» — приседают («снежинки упали на землю»).

Подвижная игра «Найди себе пару»

Задачи: развивать у детей умение выполнять действия по сигналу, быстро строиться в пары.

Описание: Участники стоят вдоль стены. Каждый из них получает по флажку. Как только ведущий подаст знак, дети разбегаются по площадке. После

команды «Найди себе пару», участники, имеющие флажки одинакового цвета, объединяются в пары. В игре должно участвовать нечетное количество детей и в конце игры один остается без пары.



2.2. Подвижные игры для детей 5-7 лет

У детей 5-6, 6-7 в лет характер игровой деятельности несколько меняется. Теперь их уже начинает интересовать результат подвижной игры, они стремятся выразить свои чувства, желания, осуществить задуманное. Однако подражательность и имитация не исчезают и продолжают играть немаловажную роль в жизни старшего дошкольника. В эти игры можно также играть в детском саду.

Игра «Медведь и пчелы»

Задачи: упражняться в беге, соблюдать правила игры.

Описание: участники делятся на две команды — «медведей» и «пчел». Перед началом игры «пчелы» занимают места в своих «ульях» (ульями могут послужить скамейки, лесенки). По команде ведущего «пчелы» улетают на луг за медом, а в это время «медведи» забираются в «ульи» и лакомятся медом. Услышав сигнал «Медведи!», все «пчелы» возвращаются в «ульи» и «жалят» (саят) не успевших убежать «медведей». В следующий раз ужаленный «медведь» уже не выходит за медом, а остается в берлоге.

Игра «Горелки»

Задачи: упражнять в беге, реагировать на сигнал, соблюдать правила игры.

Описание: В игре принимают участие нечетное количество детей, которые становятся парами и держатся за руки. Впереди колонны находится водящий, который смотрит вперед. Дети хором повторяют слова:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло,
Глянь на небо —
Птички летят,
Колокольчики звенят!
Раз! Два! Три! Беги!

Как только участники произнесут слово «Беги!», стоящие в последней паре в колонне отпускает руки и бегут вдоль колонны вперед, один с правой стороны, другой — с левой. Их задача — выбежать вперед, встать перед водящим и снова взяться за руки. Водящий, в свою очередь, должен поймать кого-то из этой пары до того момента, как они возьмутся за руки. Если получится поймать, то водящий с пойманным образует новую пару, а участник, оставшийся без пары, теперь будет водить.



Игра «Хитрая лиса»

Цель: развивать ловкость, быстроту, координацию.

Описание: С одной стороны площадки чертится линия, тем самым обозначается «Дом лисы». Ведущий просит закрыть глаза детей, которые расположились по кругу. Руководитель обходит за спинами детей образованный круг, дотрагивается до одного из участников, который с этого момента становится «хитрой лисой».

После этого руководитель предлагает детям открыть глаза и, посмотрев вокруг, попытаться определить, кто же является хитрой лисой. Далее дети спрашивают 3 раза: «Хитрая лиса, где ты?». При этом, спрашивающие смотрят друг на друга. После того, как дети спросили третий раз, хитрая лиса прыгает на середину круга, поднимает руки вверх и кричит: «Я здесь!». Все участники разбегаются по площадке кто куда, а хитрая лиса пытается кого-нибудь поймать. После того, как 2-3 человека пойманы, руководитель говорит: «В круг!» и игра начинается снова.



Игра «Ловля оленей»

Задачи: упражняться в беге в разных направлениях, ловкости.

Описание: Среди участников выбираются два пастуха. Остальные игроки — олени, располагающиеся внутри очерченного круга. Пастухи находятся за кругом, друг против друга. По сигналу ведущего, пастухи по очереди бросают мяч в оленей, а те стараются увернуться от мяча. Олень, в которого мяч попал, считается пойманным и выходит из круга. После нескольких повторений подсчитывает количество пойманных оленей.

Стихотворение про игру в мяч на перемене (написала Ветрякова Светлана специально для Pedsovet.su)

Чтобы весело играть
Нужно мячик накачать.
А мальчишки и девчонки
По мячу ударят звонко.

Настоящие спортсмены
Побегут на перемену.

Будут прыгать и скакать
И друг друга догонять.

Мы надуем мячик ловко
Нужно лишь иметь сноровку.
Посильнее нажимай,
Побыстрее убегай!

Игры разные с мячом
Обязательно начнем.
И в «Лягушку», и в «Собачку»,
В «Ручеек», и в «Быстрый мячик».

Добежал до поворота,
Закатился за ворота.
Перепрыгнул через двор,
Убежал через забор.

Быстро кружится, летает!
Кто его теперь поймает?
Поскорее догоняй
И соседу передай.

Разноцветный яркий мячик
Без запинки резво скачет.
Хватит бегать, веселиться,
Нужно нам идти учиться!

Мы огромный мяч надули,
Поиграли, отдохнули.
Нам пора вернуться в класс,
Там занятия у нас.

Игра «Удочка»

Задачи: развивать ловкость, внимание, быстроту реакции.

Описание: участники располагаются по кругу. В центре находится водящий — ведущий. Он в руках держит веревочку, на конце которой привязан небольшой мешочек с песком. Водящий вращает веревочку по кругу над самой землей. Дети подпрыгивают таким образом, чтобы веревочка не задела их ног. Те участники, которым веревочка задела по ногам, выбывают из игры.

Игра «Охотники и соколы»

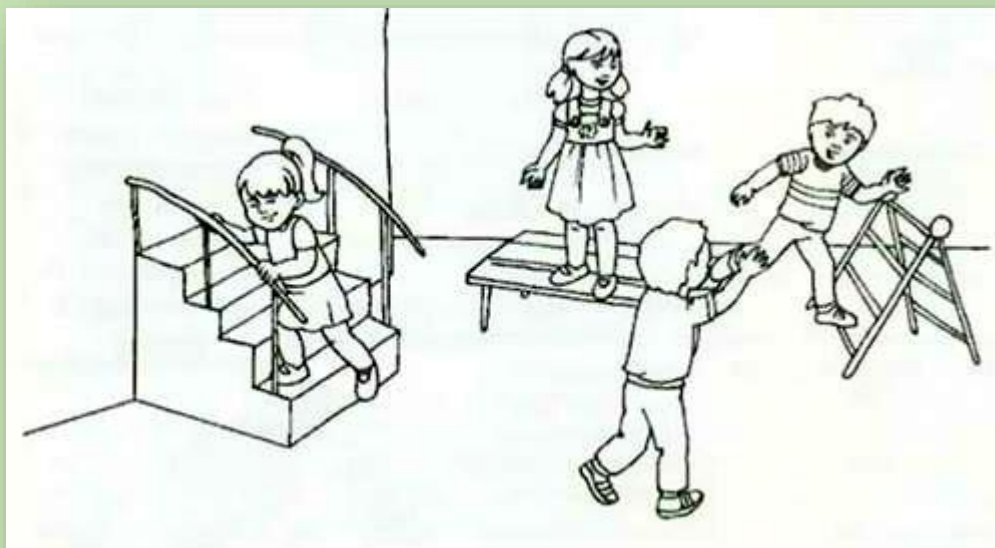
Задачи: упражняться в беге.

Описание: Все участники — соколы, находятся на одной стороне зала. Посередине зала находятся два охотника. Как только ведущий подаст сигнал: «Соколы, летите!» участники должны перебежать на противоположную сторону зала. Задача охотников поймать (запятнать) как можно больше соколов, прежде чем те успеют пересечь условную линию. Повторить игру 2-3 раза, после чего сменить водящих.

Игра «Паук и мухи»

Задачи: развивать у детей умение выполнять действия по сигналу.

Описание: в одном из углов зала кружком обозначается паутина, в которой находится паук — водящий. Все остальные ребята — мухи. Все мухи «летают» по залу, жужжат. По сигналу ведущего «Паук!» мухи замирают. Паук выходит из укрытия и внимательно осматривает всех мух. Тех, которые пошевелились, он отводит в свою паутину. После двух-трех повторений, подсчитывается количество пойманных мух.



Подвижная игра «Мышеловка»

Задачи: развивать у детей умение выполнять действия по сигналу.

Описание: Два участника становятся лицом друг к другу, соединяют руки и поднимают их выше. После этого оба хором говорят:

«Как нам мыши надоели, все погрызли, все поели!

Мышеловку мы поставим и мышей тогда поймаем!»

Пока участники говорят эти слова, остальные ребята должны пробежать под их сцепленными руками. На последних словах ведущие резко опускают руки и ловят кого-то из участников. Пойманный присоединяется к ловцам и теперь их становится трое. Так постепенно мышеловка растет. Участник, оставшийся самым последним, является победителем.

2.3. Подвижные игры для школьников 7-12 лет

Школьники тоже любят играть в игры на переменах или прогулках. Мы выбрали игры, в которые можно играть на прогулках на продленке или на уроках физической культуры в 1-4 классах. Правила игры становятся немного сложнее, но основные задачи игр: тренировка ловкости, реакции, быстроты, общее физическое развитие и умение сотрудничать с ребятами.

Многие подвижные игры универсальны: в них могут играть и мальчики, и девочки. Можно разделить детей на группы девочек и мальчиков или по другому принципу.

Игра «Бездомный заяц»

Цель: развивать внимательность, мышление, быстроту и выносливость.

Описание: Из всех участников выбираются охотник и бездомный заяц. Оставшиеся игроки — зайцы, чертят каждый себе круг и встают в него. Охотник пытается догнать убегающего бездомного зайца.

Заяц может спастись от охотника, забежав в любой круг. При этом, тот участник, который стоит в этом кругу, должен сразу же убежать, так как теперь он становится бездомным зайцем, и охотник ловит теперь его.

Если охотник зайца поймал, то пойманный становится охотником.

Подвижная игра «Ноги от земли»

Задачи: учиться соблюдать правила игры.

Описание: Водящий вместе с другими ребятами ходит по залу. Как только ведущий произнесет: «Лови!», все участники разбегаются, стараясь взобраться на любое возвышение, где можно поднять ноги над землей. Осалить можно только тех, у кого ноги на земле. По окончании игры подсчитывается количество проигравших и выбирается новый водящий.

Игра «Пустое место»

Задачи: развивать скорость реакции, ловкость, внимательность, способствовать улучшению беговых навыков.

Описание: участники образуют круг, а водящий располагается за кругом. Дотрагиваясь до плеча одного из игроков, он тем самым вызывает его на соревнования. После этого водящий и тот участник, которого он выбрал, бегут вдоль круга в противоположных направлениях. Тот из них, кто первым займет пустое место, оставленное выбранным игроком, остается в кругу. Оставшийся без места становится водящим.



Подвижная игра «Третий лишний»

Задачи: развивать ловкость, быстроту, воспитывать чувство коллективизма.

Описание: Участники прогуливаются по кругу парами, взявшись за руки. Расстояние между парами 1,5 — 2 метра. Двое водящих, один из которых убегает, другой догоняет. Убегающий игрок в любой момент может встать впереди любой пары. В этом случае, задний игрок пары, перед которой он встал, становится тем, кого догоняют. Если все же игрока удалось догнать и осалить, то водящие меняются ролями.

Игра «Перестрелка»

Задачи: развивать ловкость, внимательность, быстроту реакции.

Описание: проводится игра на волейбольной площадке. Отступив на 1,5 метра от лицевой линии внутрь зала, проводится параллельная ей линия, чтобы образовалось нечто вроде коридора. На другой стороне также проводится дополнительная линия.

Участники делятся на две команды, каждая из которых размещается на своей половине площадки от средней линии коридора. В обеих командах необходимо выбрать капитана. Заходить на территорию соперника нельзя. Каждый игрок, у которого оказался мяч, старается попасть им в своего соперника, не заходя при этом за среднюю линию. Засаленный игрок отправляется в плен и находится там до тех пор, пока игроки его команды не перекинут ему в руки мяч. После этого игрок возвращается в команду.

2.4. Подвижные игры на прогулке

Игра «Поезд»

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по звуковому сигналу, закреплять навык построения в колонну. Упражнять в ходьбе, беге друг за другом.

Описание: Дети строятся в колонну. Первый ребенок в колонне представляет собой паровоз, остальные участники — вагоны. После того, как ведущий дает гудок, дети начинают двигаться вперед (без сцепления). Вначале медленно, затем — быстрее, постепенно переходя на бег, произносят «Чу – чу – чу!». «Поезд подъезжает к станции», — говорит ведущий. Дети постепенно замедляют темп и останавливаются. Ведущий вновь дает гудок, движения поезда возобновляется.

Подвижная игра «Жмурки»

Задачи: воспитание ловкости, выработка умения ориентироваться в пространстве, наблюдательности.

Описание: для проведения игры необходимо свободное пространство. Выбирается водящий, которому завязывают глаза и выводят на середину площадки. Водящего поворачивают несколько раз вокруг собственной оси, после чего он должен поймать любого игрока. Пойманный становится водящим.

Игра «День и ночь»

Задачи: упражнять в беге в разных направлениях, действовать по сигналу.

Описание: Все участники делятся на две команды. Одна команда «день», другая — «ночь». Посередине зала чертится линия или кладется шнур. На расстоянии двух шагов от проведенной линии, спиной друг к другу стоят команды. По команде ведущего, например, «День!» команда с соответствующим названием начинает догонять. Дети из команды «ночь» должны успеть убежать за условную черту, пока их не успели запятнать соперники. Побеждает та команда, которая успеет запятнать большее количество игроков из противоположной команды.

Игра «Корзинки»

Задачи: упражнять в беге друг за другом, развивать скорость, быстроту реакции, внимательность.

Описание: Выбираются двое ведущих. Один из них будет ловцом, другой — беглецом. Все оставшиеся участники делятся на пары и берутся за руки, создавая что-то наподобие корзинки. Игроки разбегаются в разные стороны, а ведущие разделяются, ловец пытается догнать беглеца. Беглец должен бегать

между парами. Корзинки не должны поймать беглеца, а для этого он называет имена участников корзинки, к которой подбегает.

Игра «Хватай, убегай»

Задачи: развивать у детей умение выполнять действия по сигналу.

Описание: Ведущий находится в центре круга. Кидает мяч ребенку и называет его имя. Этот малыш ловит мяч и кидает его обратно взрослому. Когда же взрослый кидает мяч вверх, все дети должны убежать в «свое» место. Задача взрослого — попытаться попасть в убегающих детей.

2.5. Увлекательные игры

1. Уличный твистер

Вы сами определяете размер игрового поля и величину цветных кругов в зависимости от возраста участников. Чтобы детям было удобнее, круги можно сделать поменьше. Готовится это всё элементарно: на асфальте проще всего рисовать цветными мелками (чтобы не пачкать руки, просто наметьте контуры кругов, а не закрашивайте их полностью). Если готовы рискнуть газоном, в продаже есть краски на водной основе, которые смоются дождём. Нарисовать круги одинакового размера поможет картонная коробка, в дне которой вырезано соответствующее отверстие.

2. Ловкость рук

Понятный без перевода пошаговый мастер-класс поможет в два счёта подготовить всё необходимое. Правила простые: игроки по очереди вытягивают палочки, пытаясь сделать это так, чтобы все мячики остались на месте. Побеждает тот, у кого в конце концов наберётся меньше упавших мячей. Инвентарь вы найдёте дома или в строительном магазине, благо стоит всё это дёшево. Палочки можно взять бамбуковые, их ещё часто используют как опору для цветов.

3. Падающая башня

Тут всё тоже понятно: по очереди убираем брусочки, у кого башня рухнет, тот и проиграл. Собственно, для игры только брусочки и нужны. Примерная длина — 25 см, общее количество — 48 штук. В строительном магазине покупаете достаточно толстые доски, пилите и ошкуриваете, а дальше есть варианты: можно оставить их в первозданном виде, а можно покрасить (только торцы, целиком или вообще расписать узорами).

4. Брезентовые вышибалы

Игра требует твёрдой руки и недюжинной меткости, а для её подготовки нужны всего лишь кусок брезента и цветной скотч. В брезенте прорезаете отверстия разной формы и величины (чем меньше, тем интереснее), их края обклеиваете цветным скотчем и каждому отверстию присваиваете свою стоимость в очках. Побеждает тот, кто за 10 бросков наберёт максимальное количество очков.

5. Набрось кольцо

Сделайте стойку для колец сами или просто используйте то, что есть вокруг, хотя бы даже ветки дерева. Помните: чем дальше от цели стоит игрок, тем интереснее.

6. Гонки по наклонной

Для этой игры понадобятся нудлс — палки для плавания и аквааэробики. Продаются они в магазинах спорттоваров. Покупаете такую палку и аккуратно разрезаете вдоль. Полностью отделять половинки друг от друга не нужно, достаточно, чтобы они раскрывались на манер книги. Затем ещё более аккуратно прорезаете на каждой половине продольные желобки. Отмечаете флажками линии старта и финиша — трасса готова! Кататься по ней могут как игрушечные машинки соответствующего размера, так и просто стеклянные шарики.

7. Охота за сокровищами

К сожалению, сегодня дети проводят мало времени на свежем воздухе, но эта игра исправит дело. Составляем список сокровищ, которые игрокам нужно будет собрать. Шишки, разные виды цветов, листья, веточки необычной формы, что-то круглое, треугольное или квадратное, предметы красного, зелёного или жёлтого цвета. Распечатываем эти списки и наклеиваем на бумажные пакеты, а пакеты вручаем следопытам. Побеждает тот, кто первым собрал все предметы из списка.

8. Меткий бросок

С помощью дрели и шурупов прикрепляем пару-тройку вёдер разного размера к длинной доске, а её ставим вертикально (можно просто прислонить к стене). За попадание мячом в каждое из вёдер начисляется определённое количество очков. Чем меньше ведро, тем больше очков.

9. Полоса препятствий

Вот где можно дать волю фантазии! Использовать для создания полноценной полосы препятствий можно всё, что подвернётся под руку: старые покрышки, лестницы, верёвки, вёдра... Детям весело, а вы отдыхаете, пока ждёте их на финише с секундомером.

10.Бутылочный боулинг

Отличная игра и для детей, и для взрослых. Из необходимого: 10 пластиковых бутылок, краска и теннисный мяч. Покрасьте бутылки и мяч (чтобы всё выглядело совсем как настоящее), дайте им хорошенько просохнуть. Затем наполните бутылки водой — кегли готовы.

11.Палки в дело

Здесь опять понадобятся нудлс. С их помощью дети должны забросить как можно больше воздушных шаров в пластмассовую корзину. Просто, но довольно весело.

12.Крестики-нолики

В отличие от привычной бумажной версии, уличный вариант предоставляет куда большую свободу в выборе инвентаря. Можно взять крупную гальку или деревянные плашки и раскрасить их, а можно обойтись любыми подручными предметами.

13.Палочная Олимпиада

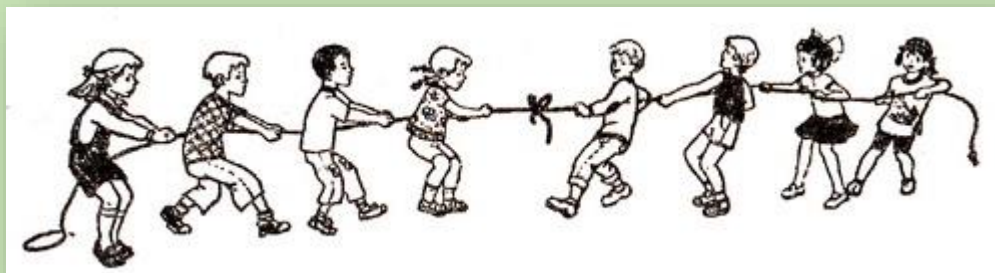
И снова нудлс. Главное преимущество этих штук — с ними можно делать всё, что угодно. Хоть сгибайте, хоть в кольцо сворачивайте — они выдержат любое обращение. Для строительства импровизированных спортивных объектов лучше материала не найти.

14.Меткий бросок 2.0

Усовершенствованная версия игры. Бросаем мячики в жестяные банки, которые с помощью цепочки закреплены на ветке. Правила те же: за попадание в каждую банку даётся определённое количество очков, кто больше наберёт — тот молодец. Банки раскачиваются, так что попасть в цель не так-то просто.

15. Перетягивание каната

Привычная игра становится гораздо интереснее, если участники стоят не на земле, а на перевёрнутых молочных ящиках или пеньках. Тут нужно проявить не только силу, но и изрядную ловкость.



16. Ледяные богатства

В жару это вызовет у детей полнейший восторг. Заморозьте в большой ёмкости воду с игрушками и всякими мелочами. Делать это нужно послойно, чтобы сокровища не опустились на дно. Дайте детям молоток и отвёртку — в ближайшие полчаса им будет чем заняться.

17. Дартс с воздушными шарами

Название говорит само за себя. Надуйте шарики и скотчем или степлером прикрепите их к доске. Шума много, а веселья ещё больше.

18. Напольные игры

Правила те же, что и в традиционных настолках, только вместо игрушечных фигурок здесь люди, да и кубик побольше. Его, кстати, можно сделать из обычной коробки, обклеенной цветной бумагой. Расчертите мелом путь, который необходимо пройти, и поставьте все нужные метки: шаг назад, два шага вперёд, возвращение к старту.

19. Меткий бросок 3.0

Ещё сложнее, ещё интереснее. На смену вёдрам и банкам приходит стремянка. Остальные условия те же: каждой ступеньке присваивается стоимость в очках, набрать нужно как можно больше. Мячик здесь не подойдёт, поэтому сшейте небольшой мешочек и наполните его фасолью, рисом или гречкой. Для экономии времени сгодится даже старый носок.

20.Игры со светом

Если становится темно, это вовсе не повод собираться домой. Неоновые палочки, которые продаются в отделах праздничных товаров, помогут продлить веселье. Прикрепите их на края ведёрок или банок, так вы с детьми сможете поиграть даже поздним вечером.

21.Гонки на одеялах

Возьмите несколько одеял для игры. Посадите на своё одеяло напарника по игре и постарайтесь протянуть его по газону так быстро, как только сможете. Конечно же, всё будет намного проще, если ваш напарник маленький!

«Где найти адрес детства?»

(сценарий концертной программы)

Действующие лица: школьники, учительница, Ведущий 1 и Ведущий, голос за кадром, клоун, коллективы художественной самодеятельности.

Ход мероприятия: На авансцене, перед закрытым занавесом, выходят учительница и школьники.

Учительница: Ребята! С сегодняшнего дня – каникулы!

Школьники: УРА!!!!

Учительница: Тихо! Внимание! Наш компьютерный 10 Б разработал новую игру.

Школьники: Ух, ты!!!!

Учительница: Называется «Адрес детства». У меня есть рабочая версия. Кому дать на апробацию?

Школьники: Конечно ведущим!!

Учительница: Единодушное мнение?

Школьники: ДА....

Учительница: Отлично! Получайте, но будьте внимательны и аккуратны. Повторяю еще раз – версия рабочая.

Все уходят. Остаются мальчишки-ведущие.

Ведущий 1: Наверное, классная игра. Только название какое-то странное. «Адрес детства»...?

Ведущий 2: Давай, запускай. Сейчас посмотрим, где детство живет?

Запускают игу. На экране заставка игры (мелькают фотографии Республики Башкортостан разных исторических эпох), звучит музыка, высвечивается название «Адрес детства. Игра-путешествие». Затем высвечивается вопрос «Начать игру?» и два варианта ответа – «да», «нет»

Ведущий 1: (выбирая «да») – Да, да! Давно нигде не был, хоть попутешествую. Неожиданно возникает яркая вспышка света, звуковые эффекты. Ведущие попадают в виртуальный мир. Теперь они сами на экране. С этого момента все действие с ними происходит на экране. Абстрактная заставка. Вверху в отдельном секторе экрана клоун.

Ведущий 2: Ой, мамочка! Где мы? Я боюсь! Клоун делает взмах руками и на экране появляется окошко «Правила игры».

Ведущий 1: Да не паникуй! (оглядывается). О, смотри, правила игры!

Один из ведущих подходит к нему, нажимает, раздаётся характерный звук. Голос за кадром: - Внимание! Чтобы вернуться из виртуального мира обратно в свое время нужно за 40 минут пройти по ленте времени и, собрав 9 подсказок, найти адрес детства. Подсказки у клоуна. У вас осталось 39 минут. Желаю удачи!

Клоун неожиданно появляется перед ребятами. Дразнит их первой подсказкой. Как только они пытаются у него отобрать, клоун подпрыгивает вверх, на своё место. Ребята прыгаю за ним, повисают на чём-то, опускают заставку «Древний мир». В это же время на одного из них падает первая подсказка. На экране появляется ансамбль «Надежда» в костюмах «Миллион лет до нашей эры».

Они делают круг вокруг ведущих, после чего исчезают с экрана и появляются на сцене.

1 номер - «Миллион лет до нашей эры»

Ведущий 2: Какой-то древний мир! А нам в своё время надо! Подсказка отправляется в верхний сектор экрана и располагается с обратной стороны от клоуна.

Ведущий 1: Слышал. Бежим быстрее!

Мальчики бегут на фоне ленты времени. Фон по мере их движения меняется (ледниковый период, лес, поле, крепость) - сменяются одна за другой исторические эпохи. Останавливаются на отметке 17 век.

Ведущий 2: (Останавливается, садится) – Всё, больше не могу. Давай отдохнём.

Ведущий 1: Здорово пробежались, уже 17 век!

На экране заставка 17 века. Из-за неё выходит клоун, делает взмах рукой. На экране появляется вопрос, который озвучивает Голос за кадром.

Голос за кадром: (придумать вопрос).

Ведущий 2: Отвечает.

Правильный ответ загорается красным светом, раздаётся звуковой сигнал. Клоун подбрасывает вверх вторую подсказку. Она занимает место рядом с первой.

Ведущий 1: О, подсказочка полетела.

Появляется следующий выступающий, делает ведущим приветственный жест и, также, как предыдущие, с экрана сходит на сцену.

2 номер – чтец, стихотворение о Башкортостане.

На экране следующий вопрос. Голос за кадром: На ярмарках для горожан устраивали карусель, давали представления с участием: –Бременских музыкантов,–Д. Билана,–балаганщиков, музыкантов, скоморохов.

Ведущий 2: Бременские музыканты, конечно хорошо, но правильный ответ третий. Правильный ответ загорается красным светом, раздаётся звуковой сигнал. Клоун хлопает ребятам в знак одобрения, затем выводит на экран следующую участницу, учтиво предлагая ей руку. Добавляется ещё одна подсказка.

4 номер - «Не беда, что конопата», русская народная песня,

Один из ведущих залюбовался на выступающую девочку.

Ведущий 2: Если ты будешь на всех девчонок заглядываться, мы так и не найдём этот адрес детства.

На экране за ведущими появляется ансамбль «_____».

Ансамбль: - Ребята, можно пройти?

Ансамбль уходит с экрана на сцену.

5 номер - «Бродячие артисты», танцевальный ансамбль.

На заставке 19 век. Появляется ансамбль скрипачей. Кланяется, исчезает с экрана и появляется на сцене.

Ведущий 1: О, ансамбль, да со скрипками!

Клоун делает ребятам жест «Здорово!», отдаёт ещё одну подсказку.

6 номер - «Палладио», К. Дженкинс, исполняет ансамбль скрипачей

Сразу после выступления скрипачей на экране следующий вопрос. Клоун наблюдает сверху. Появляется следующий вопрос. Голос за кадром: В

Башкортостане 19 века открываются театры, неотъемлемой частью репертуара которых являлись:—танцевальные постановки,—компьютерные игры,—ток-шоу.

Ведущий 2: Умная машина, а не знаешь, что тебя тогда ещё не было! Ответ первый! Правильный ответ загорается красным светом, раздаётся звуковой сигнал. Клоун добавляет ещё одну подсказку. На экране, пританцовывая, появляется ансамбль танца. Проходит, танцуя, мимо ведущих, исчезает с экрана, оказывается на сцене.

7 номер - «Мелодии весны», исполняет ансамбль танца.

Ведущий 2: Я, кажется, начинаю догадываться и без карты, где этот адрес детства.

Ведущий 1: Подожди, не делай поспешных выводов. Время ещё есть, давай в 20 век сходим.

Переходят на этап 20 век. На экране появляются участники коллектива в костюмах «Старое кино». Исчезают с экрана.

Ведущий 1: О, где-то я таких видел. Кажется, в старых немых фильмах.

На экране вопрос. Голос за кадром: В начале 20 века в Уфе открылся первый художественный театр, где показывали—выставку восковых фигур,—как пройти к летнему театру,—немое кино.

Ведущий 1: Да ответ только что мимо нас прошёл.

Ведущий 2: Немое кино.

Правильный ответ загорается красным светом, раздаётся звуковой сигнал. Полетела следующая подсказка.

8 номер - «Старое кино», исполняет образцовый коллектив клуба спортивного танца «Надежда». Неожиданно раздаются звуки взрывов. Ведущие пригибаются.

Ведущий 1: Кажется, война! Ведущий 2: Да, Великая отечественная. Клоун добавляет ещё одну подсказку. Мимо ведущих под грохот, тоже пригнувшись, быстро пробегают следующие участники. На экране заставка: В Великую Отечественную войну уфимцы встали на защиту Отечества. Город стал прифронтовым. В нем разместились госпитали, оборонные предприятия, областные учреждения. ___ уфимцев сложили головы в смертельной схватке с врагом.

Ведущий 2: Ох, как мало времени осталось до конца игры.

Ведущий 1: Да буквально один век. Один шаг, и ты в настоящем.

Ведущий 2: Хорошо бы ещё в реальном, а не в виртуальном.

На заставке 21 век. Появляется вопрос: Голос за кадром: Юное поколение любит свой город и прославляет его своими достижениями в: —творчестве,—спорте,—науке.

Ведущий 2: Что же выбрать? Все три ответа правильные!

Появляется клоун, аплодирует ребятам, добавляет последнюю подсказку. На экране появляются следующие участники.

Ведущий 1: (показывая на проходящих мимо участников ансамбля) А вот и доказательство.

10 номер - «Лебединая песня», исполняет ансамбль танца

Голос за кадром: - Время игры истекает. Ответьте на главный вопрос.

Адрес детства – это...

Ведущий 2: Я знаю!

Ведущий 1: Подожди, а подсказки!?

Появляется клоун. Он хлопает в ладоши, и все кусочки сами собой складываются в карту Уфимского района. Затем эта карта постепенно уменьшается, на её фоне появляется карта Республики Башкортостан, в которую карта района вставляется как недостающий пазл. Ведущий 2: Я так и знал!

Ведущий 1: (наименование села), Уфимский район, Республика Башкортостан – вот он, адрес детства!

Голос за кадром: Игра успешно завершена. Поздравляю вас, вы выиграли!

Яркая вспышка света, звуковые эффекты. Ведущие возвращаются на сцену.

Звучит финальная песня «Счастливый адрес детства», сл. и муз. Е.

Камельхара. 1. Лазурный небосвод! Играет солнцем лето.

И в радужных мечтах гуляет детство где-то.

Мы дружно в те мечты с тобою будет верить

И детство навсегда для нас откроет двери.

А где оно живет? Быть может, кто-то знает;

Откуда нам оно всем письма присылает.

Подумайте, друзья, нам адрес тот известен,

Где можем мы мечтать, гуляя с детством вместе.

