

## **Игры на "Все времена года"**

### **ЛЕТНИЕ ЗАБАВЫ**

#### **У ГОЛУБОЙ ВОДЫ**

Собираясь поехать отдыхать в новое, еще незнакомое место, мы обязательно спросим: «А речка там есть?» И, узнав, что да, совсем рядом речка (или озеро, или большой чистый пруд), удовлетворенно отмечаем, что время мы сможем провести на славу: и вдоволь накупаться, и на лодке покататься, и, быть может, порыбачить даже...

#### **"Поплавки"**

Зайди в воду по грудь, сделай глубокий вдох и присядь на дно. Если теперь ты соберешься в комочек: прижмешь голову к коленям, обхватишь ноги руками, ты превратишься в легкий поплавок. Не веришь? Оттолкнись слегка от дна — и всплывай, раскинув руки. У кого это лучше получается? Давайте устроим трехминутное состязание, а победит в нем тот, кто за эти минуты сумеет большее число раз побыть поплавком — уйти под воду и, конечно, всплыть.

#### **"По дну на руках"**

Место для этой игры надо найти совсем неглубокое: воды должно быть по колено; дно — чистое (песчаное, из мелкой гальки). Отмерьте дистанцию — метров 10. Играть можно по-разному. Сначала пусть и ноги помогают. Вставай на четвереньки — твой соперник (или соперники) поступит так же. Сигнал — побежали наперегонки на четвереньках; голова поднята над водой. Научились так бегать? Теперь посложнее задача — лицо нужно будет опустить в воду и держать так до финиша. Конечно, перед тем как пуститься в путь, надо будет сделать вдох поглубже. Выдохнуть-то в воду можно будет, а вот если поднимешь голову над водой, чтобы вдохнуть, — дальше бежать и не стоит: все равно ты уже проиграл. А теперь самое трудное: ноги надо вытянуть, о дно опираются только руки, голова над водой — марш на руках к финишу!

#### **"Дуй вовсю!"**

Сейчас тебе придется передвигаться в воде, гоня перед собой легкий воздушный шарик. Гоня не руками, не лбом, а своим дыханием. (А если коснешься шарика — проиграл сразу.) Умеете плавать — плывите. Не умеете еще — двигайтесь, опираясь на дно руками и ногами (или только руками — каков уговор будет). Дистанцию заранее отмерьте. Шарик, чтобы их не спутать, возьмите разноцветные (и конечно, круглые). Впрочем, на них можно номера написать, если все они окажутся одного цвета.

#### **"Маятник"**

Эта забава — для троих. Двое, войдя в воду по грудь, становятся друг против друга на расстоянии примерно метра. Третий стоит между ними — он-то и будет исполнять роль маятника, падая боком то в одну, то в другую сторону и уходя с головой под воду. (Последнее, впрочем, не обязательно.) А партнеры принимают его поочередно на руки и отталкивают ладонями. Так он и качается из стороны в сторону. Когда ему надоест быть маятником, на его место встанет кто-то из

тех, кто его раскачивал. Наверное, интересно поиграть в эту игру с папой и мамой? Правда, папе стать маятником будет трудно...

### "Гидроволан"

Пластмассовый волан в воде не намокает, а вот ракетки, которыми мы играем в бадминтон, могут испортиться; поэтому возьмем самодельные (фанерные или из пластмассы). Попробуем перебрасывать друг другу волан, стоя в воде по пояс, по грудь. Оказывается, здесь еще труднее, чем на лужайке, успеть отбить коварный удар!

### "Удочка"

Стоящий в центре водящий раскручивает на веревке мяч, а остальные, расположившись по кругу, должны вовремя окунуться, чтобы мяч пролетел над головой, не жадев ее. Кто попался на удочку, тому водить.

### "Стрелой сквозь обруч"

На краю плотика, мостков закрепляется вертикально обруч. Вытянешь вперед руки, оттолкнешься, пролетишь сквозь обруч — и окажешься в воде. Твоя задача — не помогая себе ни руками, ни ногами, проскользнуть по воде как можно дальше. Заметь: если лицо опустишь в воду, результат будет лучше. Останься на том месте, которого ты достиг. Посмотрим, каковы будут успехи твоих соперников?

## **ВОЗДУШНЫЕ ЗАТЕИ**

Дети очень любят запускать в воздух все, что способно летать. Конечно, забавляться всем этим можно и под окнами дома (лишь бы эта забава не стала опасной), но лучше все-таки на воле — так что не случайно мы говорим о воздушных затеях на страницах, отданных лесам и полям.

### "Вертолет и вертушка"

Вертолет можно сделать из обычной писчей бумаги. Лист такой бумаги разрезают вдоль. Размеры его бывают разными, но обычно примерно 20 на 30 сантиметров; у вас, таким образом, получатся два листка — заготовки размером 10 на 30 сантиметров. Третий листок загибают и разрезают до линии сгиба вдоль пополам — получаются как бы лопасти, их отгибают в разные стороны. Остальную часть листка складывают так, чтобы получился острый нос. Отпущенный с высоты (кто-то для этого залез на дерево), вертолет плавно опустится, вращаясь. Вертушка получается опять-таки из писчей бумаги. Ее обрезают так, чтобы лист получился квадратным. Лист перегибают по линиям *aa* и *ee*, затем снова разворачивают. В точке *O*, где пересекаются эти линии, надо проколоть отверстие, пропустить в него прочную нитку и закрепить ее маленьким кусочком липкой ленты, лейкопластыря. Теперь надо четыре точки, обозначенные на рисунке буквами *a*, свести в одну (но не закреплять). Получится фигура с четырьмя треугольными лопастями. Эти лопасти остается согнуть так (большая сторона треугольника делится пополам), чтобы точки, обозначенные буквами *e* (свободные вершины лопастей), ложились в точку *O* (не закреплять). Если бежать по полянке и тянуть за нить, вертушка начнет вращаться.

Зимние игрища

### **НА СНЕГУ И НА ЛЬДУ**

Во дворе можно затеять немало игр, для которых не потребуется ни сложного оборудования, ни специального инвентаря. Тем не менее эти игры могут оказаться занимательными и увлекательными.

#### **"Два Мороза"**

Разделитесь на две группы. А теперь разойдитесь по разным сторонам снежной площадки (расстояние — 15—20 шагов). Сигнал — игра началась! По одному с каждой стороны бегите навстречу друг другу, чтобы поменяться местами. Но осторожно — по дороге вас подстерегает опасность: посреди площадки стоят два Мороза: Мороз Красный Нос и Мороз Синий Нос. (Откуда они взялись? Вы же сами выбрали их заранее; для этого просто надо посчитаться.) Они хотят вас заморозить: попал в кого снежком — значит заморозил. Один подстерегает тех, кто бежит справа налево, другой — тех, кто бежит слева направо. Так что уворачиваться приходится только от «своего» Мороза, это полегче. Но если в тебя снежок попал, тут уж остановись, тебя заморозили. Как только бегущего заморозят (или как только он все-таки добежит до цели), начинается бег следующий (с той же стороны). Когда не останется кому бежать, можно посчитать, скольких эта пара Морозов заморозила. А потом Морозами пусть станут другие.

#### **"Перебежки"**

На снежной площадке отметьте линиями два «го рода» — на расстоянии 30—35 шагов один от другого. Разбейтесь на две команды. Игроки одной команды будут бежать, игроки другой — салить их снежками. «Бегуны» занимают город, капитан по очереди отправляет их в другой город, а «салки», стоя по бокам площадки, стараются поразить снежками бегущих. Каждое попадание — очко. Когда все перебегут, посчитайте очки. Потом поменяйтесь ролями. Так что у вас получится своеобразное двоеборье, состязание и в ловкости и в меткости. Снежками стоит запастись загодя!

#### **"По мишеням!"**

На заборе, на глухой стене нарисуйте две мишени — круги диаметром около полуметра. Соперники (а соревноваться можно вдвоем, а можно и командами) запасаются снежками и с условленного расстояния (оно зависит от ваших сил) начинают бросать их в мишени. Кто первый сплошь залепит снегом свой круг? В эту игру хорошо играть, когда снег липкий.

#### **"Повали великана"**

Великан слеплен из снега. И сквозь него пропущен канат. Разбейтесь на две команды. (Так, чтобы по силе они были примерно равными.) Теперь за дело. Тяни канат смелей! Пусть соперники не удержатся на ногах, свалят великана, сами свалятся...

#### **"Двое на снегу"**

На земле и то трудно удержаться, если тебя толкают, а на снегу? Обозначается круг диаметром 2 метра. Двое соперников, заложив руки за спину, стараются вытолкнуть друг друга из этого круга. Проигрываешь не только тогда, когда тебя вытолкнули, но и в том случае, если поскользнешься или, стараясь удержать равновесие, уберешь руки из-за спины.

### **"Лабиринт"**

Чертеж лабиринта (хотя бы тот, что дан на рисунке) переносят на снег с помощью вешек и веревок. А затем выкладывают этот лабиринт из снежных кирпичей. Если снег глубок, то можно прокопать в нем траншеи, выкладывая снег на простенки лабиринта, и уж потом достроить до нужной высоты. Учтите, что высота лабиринта вообще-то не должна быть большой. В любом случае она должна быть на треть меньше роста ребят, которые будут играть в лабиринте; взрослые должны иметь возможность видеть их, не входя в лабиринт. ПРИЗ НА СТОЛБЕ Это из репертуара народных зимних гуляний. На деревянном столбе, надежно сидящем в земле, на высоте 2,5 метра (от силы 3) вешают игрушку. А сам столб обливают водой. Столб обледенеет, и лезть по нему за призом будет не так-то просто.

### **"В гости к медведю"**

Какое удовольствие для ребят — взбираться, держась за веревку, по склону ледяной горки! Пусть горкой станет скульптура из снега и льда. Опять-таки вначале сделаем из досок и брусьев каркас. Потом, облепляя его снегом, придадим горке вид какого-нибудь зверя, скажем медведя. На двух врытых в землю стойках укрепим перекладину, к которой привяжем веревки. Скат горки будем поливать водой, пока не намерзнет ледяная корка.

### **"Котел"**

Это одна из старейших русских игр. На ледяной площадке чертится круг диаметром 7—10 шагов. В центре его чертят еще один — диаметром 1 шаг или чуть больше. Это и есть «котел». По жребию выбирают водящего, он должен охранять «котел», чтобы туда не залетела шайба (или льдышка). У всех играющих в руках клюшки. Передавая шайбу друг другу по кругу или поперек его, игроки стараются нанести неожиданный удар и попасть в «котел». Во время игры участники не стоят на месте, а двигаются по кругу.

### **"Сложный маршрут"**

На ледовой площадке на небольших крестовинах стоят флажки с номерами - но вразнобой, так чтобы, двигаясь от флажка к флажку (номер 1, номер 2, номер 3...), конькобежцу нужно пройти по весьма запутанному пути. Если устроить состязание, то победителю придется показать не только скорость и разворотливость, но и умение быстро ориентироваться.

### **"Кто дальше проедет?"**

На ледовой площадке проводятся на расстоянии 10 метров одна от другой две линии. Став у первой линии, соперники разгоняются на коньках как можно сильнее - но только до второй черты. Теперь можно лишь скользить по инерции. Кто лучше разогнался - тот дальше проедет.

### **"Верхом на клюшке"**

Эту игру - своеобразную эстафету - придумали уральские ребята. Бегут парами: один держит хоккейную клюшку, а другой «садится» на нее верхом, держась за рукоятку. Надо проехать метров 20-30. Там партнеры меняются местами. Кто ехал верхом, будет бежать, а тот, кто его вез, прокатится сам.

### **"Вытолкни из круга!"**

Нам понадобится круглая палка диаметром около 3 сантиметров и длиной 120-130 сантиметров. На ледовой площадке очерчивается круг диаметром 3-4 метра, в который въезжают двое соперников. Взявшись за палку обеими руками, каждый из них старается вытолкнуть своего противника из круга. Тот, кто окажется за кругом, выбывает из игры. На его место становится очередной соперник.

### **"На льду с канатом"**

На льду проводится черта. По обе стороны ее становятся соперники (по два, три, четыре с каждой стороны). Берутся за канат длиной 5-6 метров. По сигналу начинают тянуть канат на себя, упираясь коньками в лед. Учтите: если коньки плохо наточены, упираться будет очень трудно! Те, кто сумел перетянуть соперников через линию-границу, выигрывают.