

Буковкин - для учителей, педагогов, родителей

 Методички, новости образования, полезные материалы 

Подвижные игры для летнего лагеря

Детство — это время радости и движения. Несомненно, ребята хотят бегать, прыгать и играть. А что может быть лучше, когда их активность правильно организована, да еще и несет воспитательную нагрузку.

Заяц, заяц, сколько время?

Игроки выбирают ведущего, который становится «зайцем». Участники располагаются на значительном расстоянии от ведущего и хором произносят:

Заяц, заяц, сколько время?

Я спешу на день рожденья.

У меня часы стоят —

Ничего не говорят.

После этих слов ведущий-«заяц» просит изобразить игроков какой-нибудь предмет или животное, например муравья, зонтик, верблюда и т. д.

Игроки, изображая названное ведущим животное или предмет, двигаются к нему. Кто первым доберется до «зайца», тот выиграл и сам становится «зайцем».

Шишки, желуди, орехи

Все участники разбиваются на группы по три человека. В каждой группе нужно договориться, кто будет «шишкой», кто — «желудем», а кто — «орехом». Игроки каждой группы встают друг за другом в колонну, независимо от распределения ролей. Все группы образуют круг, в центре которого находится ведущий. Ведущий произвольно называет роли участников, например:

«Орехи». После чего участники-«орехи» одной группы должны поменяться местами с «орехами» другой группы. Ведущий пытается занять чье-нибудь место. Кто остался без места, становится ведущим, и игра повторяется.

Гномики и домики

Все игроки делятся на тройки, в каждой из которых два человека изображают «домик», подняв руки вверх, а третий — гномика, который живет в домике (находится под поднятыми руками своих друзей). Ведущий говорит: «Гномики меняются домиками!»

После этих слов гномики покидают домики, и ведущий старается занять один из освободившихся домиков. Если у него это получилось, то он становится «гномиком», а бездомный «гномик» — ведущим. Игра продолжается.

В своих тройках, до того как прозвучат слова ведущего, можно назначить нового гномика. Тогда все участники смогут побегать, и ни один из «гномиков» сильно не устанет.

Мины и торпеды

Все участники игры — это «торпеды». У каждой «торпеды» есть свой «отсек хранения» — место, обозначенное на площадке, например, мелом. Между этими «отсеками» находится ведущий, по сигналу которого (например, по свистку или хлопку) торпеды начинают передвигаться по всей площадке, стараясь переместиться в «отсек» напротив. Ведущий свободно перемещается по площадке и старается запятнать «торпеды», пока они не скрылись в безопасном «отсеке».

«Торпеды», запятнанные ведущим, становятся «минами», застывают на месте, вытянув руки (на том месте, где их запятнали). Они помогают ведущему пятнать оставшиеся «торпеды», которые пробегают мимо. Игра заканчивается, когда остается одна «торпеда», которая становится ведущим.

Гвардейцы и мушкетеры

Все игроки не глядя вытягивают жетоны и таким образом делятся на две команды: «гвардейцы» (красные жетоны) и «мушкетеры» (зеленые жетоны). На жетонах указаны знаки отличия: «капитан», «лейтенант», «рядовой». Отдельно выбираются «капитан мушкетеров»

https://vk.com/bykovkin_ru

Тревиль» и «кардинал Ришелье». В определенное время, обговоренное всеми участниками, команды собираются, выбирают место для штаба, придумывают пароль. Паролем может быть любая строчка из песни про мушкетеров. Но каждый участник запоминает только одно слово из пароля. После того как обе команды выбрали пароль, начинается игра.

Суть игры заключается в следующем: необходимо поймать всех противников, выяснить местонахождение их штаба и пароль. В штабах постоянно находятся «де Тревиль» и «Ришелье». Только они имеют право «допрашивать» пленных.

«Допрос» ведется следующим образом: тот, кто находился в штабе, задает пленному один вопрос. Например: «Что вы ели сегодня на завтрак?». Пленный должен ответить на заданный вопрос, включив в свой ответ то слово из пароля, которое он запомнил, но не выделяя его интонацией.

«Брать в плен» необходимо тоже по правилам, обговоренными всеми участниками. Например, один «капитан» может взять в плен двух «рядовых» или одного «лейтенанта»; один «лейтенант» — одного рядового и т. д. Побеждает та команда, которая первой узнает пароль противника.

Разрушенный лагерь

Площадка делится на три зоны — два «лагеря» и одну «нейтральную зону» (располагается между «лагерями»). Игроки делятся на две команды и размещаются в своих «лагерях». Игроки должны поменять свой «лагерь». Это происходит таким образом: игрок, выбранный каждой командой, занимает место в «лагере» противника, откуда он старается послать мяч игрокам своей команды. Если игрок поймал мяч, то он с мячом присоединяется к своему посланцу в чужом «лагере». Команда, поменявшая «лагерь» первая, выигрывает.

Маша и Яша

Все становятся в круг, взявшись за руки. Выбираются два человека. Один из них становится «Яшей», а другой «Машей». Им завязывают глаза и немного раскручивают. Сначала, например, «Маша» ищет «Яшу». «Маша» говорит: «Яша, ты где?». А «Яша» отвечает: «Я тут!». Задача «Яши» — убежать от «Маши», но в пределах круга. А задача «Маши» — поймать «Яшу». Потом они меняются местами.

Летучая мышь и мотылек

Играющие образуют круг 3-5 метров в диаметре. В центре — 4 участника. Один из играющих с завязанными глазами — это «летучая мышь», остальные трое «мотыльки». «Летучая мышь» старается поймать «мотыльков». Когда она кричит: «Летучая мышь», то мотыльки отвечают: «Мотылек». Голоса помогают определить их местоположение в кругу.

Перед игрой объясните играющим, как подобным образом, используя ультразвук, ориентируется в пространстве настоящая летучая мышь.