Игры на улице

**[](http://summercamp.ru/index.php?title=%D0%98%D0%B7%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5:Dfgt3m.jpg)Кто быстрее доставит пакет**

На участке местности намечают 2–3 маршрута. Составляется схема движения по каждому из них, на ней обозначаются участки движения по азимуту, ориентирам, обозначенным флажками, ветками, засечками на деревьях. Для этого маршрут вычерчивается на бумаге, делят его на участки, определяют азимут каждого звена, измеряют его длину в шагах. На исходном пункте каждому отряду вручают пакет и ставят задачу быстрее доставить в «штаб». По команде группы начинают двигаться параллельно на расстоянии 200–300 метров. Выигрывает та группа, которая первой достигнет конечного пункта и вручит пакет посреднику.

Примечание. Игра может быть проведена как для нескольких отрядов, так и для групп одного отряда.

**Заморозки**

Выбирается водящий. Игра состоит в том, что по сигналу все игроки разбегаются в разные стороны, а водящий бросается за кем- ни будь из них вдогонку. Его задача: осалить кого- ни будь, но это сделать не так- то просто, потому что он не имеет права салить игрока, присевшего на корточки (на корточках нельзя сидеть более 15 секунд), а также игрока, застывшего в неподвижной позе. Единственное, что водящий может сделать с «застывшим» игроком – это заставить его зашевелиться или рассмеяться. При этом не разрешается дотрагиваться руками до «застывшего», но зато можно щекотать его травинкой или чем - ни будь подобным. Осаленный или «размороженный» становится водящим.

**Мертвая зона**

Свяжите концы длинной веревки. Все дети берутся за эту веревку двумя руками и образуют круг, внутри которого на полу или на земле рисуется еще один круг, раза в три поменьше. Это «мертвая зона». По сигналу каждый начинает тянуть веревку на себя, стараясь заставить других играющих вступить в малый круг. Тот, кто туда наступит, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один играющий.

**Сети**

Площадка ограничена, двое или трое играющих берутся за руки – они сеть. Их задача ловить рыбок, задача рыб не попасть в сеть. Если рыбка все же попалась, она присоединяется к сети. Сеть не должна разрываться. Игра продолжается, пока не останется две-три рыбки, которые в следующем коне становятся сетью.

**Катапульта**

Положите поперек бревна дощечку длиной 1–1,5 метра (как качели). На один конец положите и прикрепите крышку от банки. В нее положите теннисный мячик. Играющий резко наступает на один конец, заставляя мяч взлететь в воздух. Начисляются очки тому, кто сумеет поймать свой мяч.

**Волки во рву**

На площадке чертится коридор (ров) шириной до одного метра. Ров можно начертить зигзагом. Во рву находятся водящие – «волки» (2–3), остальные – «зайцы» – прыгают через ров и стараются не быть осаленными. Если до «зайца» дотронулись или он наступил в ров, то «заяц» выбывает или становится «волком». «Волки» могут осалить «зайцев», только находясь во рву.

**Казаки-разбойники**

Дети разбиваются на две команды: команду казаков и команду разбойников. Разбойникам надо за определенное время спрятаться самим на оговоренной территории и спрятать клад: какую- то игрушку, предмет, конфету. После этого казаки разбегаются по двору в поисках всех разбойников и клада.

Чтобы сбить с толку и запутать казаков, разбойникам разрешается рисовать на заборах, асфальте и стенах стрелки. После удачных поисков команды меняются местами.

**Мячом из круга**

Играют две команды по десять человек. Для игры вычерчивается круг диаметром 20–25 метров. Внутри его чертят второй круг диаметром вдвое меньше первого.

Перед игрой одна команда (по жребию) размещается по меньшему кругу, а другая отходит в сторону метров на 10–12 в вычерченный заранее квадрат. Здесь один из игроков прячет в карман или за пазуху небольшой резиновый мяч. После этого игроки второй команды располагаются по большому кругу. Руки они держат за спиной, в карманах или за пазухой. Каждый старается показать, что мяч у него. Играющий, у которого спрятан мяч, выждав подходящий момент, бросает мяч в кого- ни будь из игроков первой команды. В кого попадает мяч, тот выходит из круга. Если бросивший мяч промахнулся, то он сам выбывает из игры. Побежденный из первой команды может остаться в кругу, если он успеет поднять мяч и бросить его в кого- нибудь из игроков другой команды до того, пока они убегут в квадрат. Когда все игроки одной команды будут выведены из строя, игра начинается снова. На этот раз мяч прячет победившая команда.

**Триста**

В эту игру играют футбольным мячом в одни ворота. Играют две команды, число играющих в каждой не больше четырех человек. Одна команда становится в ворота, а игроки другой команды бьют по воротам с 11-метровой отметки. В то время когда один из игроков бьет, остальные игроки этой команды стоят возле ворот и, если мяч от одного из стоящих в воротах игроков отскочит в поле, добивают его. За отскочившим в поле мячом могут выйти несколько игроков команды и попытаться отнять его.

Когда все игроки пробьют, команды меняются местами. За попадание в ворота очки начисляются следующим образом:

– если мяч залетит в ворота на высоте ниже пояса и никто из игроков не заденет его, бьющим дается 50 очков;

– эта же высота, но кто- то задел за мяч – 25 очков;

– если мяч пролетит на высоте ниже пояса и никто из игроков его не заденет – 75 очков, а если заденет – 50 очков;

– если мяч отскочит от одного из стоящих в воротах игроков и бьющая команда все же забьет его, то дается 15 очков.

Игра заключается в том, чтобы как можно быстрее набрать 300 очков. Если команда перебрала очки свыше 300, то лишние очки высчитываются от 300.

Если имеются настоящие футбольные ворота, то можно играть до 500 очков, однако при этом добавляются следующие условия:

– за попадание в штангу – 50 очков;

– в крестовину – 150 очков;

– в перекладину – 100 очков.

**Мяч на привязи**

Вкопайте в землю шест, так чтобы он был высотой 3 метра. Сделайте на высоте 2 метров на шесте метку. На земле нарисуйте вокруг шеста круг радиусом 2 метра. Затем разделите его пополам линией 5 метров. Мячом может служить теннисный мяч или любой другой мягкий мяч, обернутый сеткой, за которую к нему привязывают веревку 2,5 метра. Другим концом веревка привязывается к вершине шеста. В игре используется теннисная ракетка. Также по мячу можно ударить руками. Задача играющих – обвить веревку вокруг шеста над 2-метровой отметкой. Двое играющих стоят каждый на своей стороне, границы которых определяются линией 5 метров. Оба бьют по мячу, стараясь закрутить веревку в разных направлениях. Вступать в круг нельзя.

**Джунгли**

Игроки делятся на три равные команды, каждая из них имеет свой цвет повязок. Оговаривается территория, на которой будет проходить игра. Ведущий называет, кто за кем гоняется, например: красные за зелеными, зеленые за синими, синие за красными (должно получиться кольцо), и задает начальные направления, по которым разбегаются команды. Затем ведущий считает до 20–30, и игра начинается. Игроки одной команды пытаются догнать и осалить игроков той команды, за которой они назначены гоняться, и убегают от игроков третьей команды, так как те ловят их. Если «хищник» осалил свою жертву, то жертва отдает свою повязку и выбывает из игры. Собранные повязки играющие отдают ведущему, если пробегают мимо него. Ведущий по собранным повязкам подсчитывает количество «живых» игроков в каждой из команд.

1-й вариант: побеждает та команда, которая быстрее переловит все свои «жертвы».

2-й вариант: побеждает та команда, которая останется в «живых» – это случается, когда у этой команды не осталось врагов (при этом тактика игры выжидательная: нельзя сразу «убивать все свои жертвы», так как они гоняются за врагами).

**Круговая лапта**

Игроки одной команды, стоя с обеих сторон площадки, салят мячом игроков другой команды, бегающих посередине. Бросать мяч надо в ноги, а прыгать через мяч – ноги врозь. Осаленный выходит из игры. Затем команды меняются местами.

**Футбольный боулинг**

С расстояния 8–12 метров играющие пинают футбольный мяч по установленным 10 кеглям или пластиковым бутылкам. Счет ведется как в обычном боулинге.

Для этой игры подойдет любая площадка или спортзал. С одной стороны прочертите линию 15 метров, которая будет обозначать «дом» команды, параллельно ей в 7 метрах – еще одну линию. Затем на расстоянии 25–30 метров – самую дальнюю линию.

Играющие делятся на 2 команды. Одна из них – в «поле», другая бьет по мячу. Первый игрок сам подбрасывает мяч и бьет по нему рукой или кулаком. После удара по мячу он должен добежать до дальней линии и вернуться «домой», стараясь это сделать так, чтобы команда соперников не попала в него мячом. Если он не сумеет перебросить мяч за линию 7 метров, ему дается вторая попытка. Если он не сможет сделать это и во второй раз – передает мяч игроку своей команды.

Члены команды, находящейся в «поле», не имеют определенного места положения и могут свободно перемещаться по площадке за 7-метровой линией. Они должны попасть мячом в пробегающего игрока другой команды, но им не позволяется делать более одного шага с мячом, а также держать его более 3 секунд. Они могут передавать друг другу мяч, чтобы кто- то мог с более близкого расстояния бросить в бегущего соперника, которому нельзя убегать дальше площадки, ограниченной концами линий

Заранее определите число попыток, которые должна сделать команда. Выигрывает команда, в которой сумело пробежать большее число игроков.

**Флаг**

Играют 2 команды на футбольном поле. Поле делится на две части. У каждой из команд есть флаг, вначале он стоит на месте ворот в своей зоне. Игроки стараются забежать на «вражескую» территорию, схватить флаг и отнести его на свою территорию. Но на «вражеской» территории их могут осалить игроки другой команды, при этом осаленный игрок стоит на месте и ждет когда его выручат (коснутся) игроки из его команды. Если игрок бежал с флагом и его осалили, он втыкает флаг в землю в том месте, где его поймали. Игроки не имеют права трогать свой флаг и подходить к нему ближе чем на 2 шага. У флага можем быть постоянная охрана, но не больше 1–2 человек. Выигрывает та команда, которая первая принесла флаг противника на свою территорию.

**Не промахнись**

Играющие образуют круг. В середину идет водящий. Ребята по кругу перебрасывают мяч между собой, выбирая удобный момент, чтобы запятнать водящего. Водящий должен все время увертываться, чтобы его не могли осалить. Если игрок попал в водящего, то он идет в центр круга, а водящий занимает его место. Если игрок промахнулся, то встает на одно колено и в этом положении продолжает ловить и бросать мяч в водящего. В случае вторичного промаха он встает на два колена и в этом положении продолжает игру. Если, бросая мяч в водящего, игрок промахнулся в третий раз, он выходит из игры. Если же попал, то снова встает на одно колено и продолжает игру. В случае вторичного попадания он имеет право продолжить игру стоя. Игра длится 20–30 минут. Победителем считается игрок, который продержится дольше других.

**Слежка**

Подготовка. Чтобы игра прошла успешно, необходима предварительная подготовка. Организаторам игры следует придумать около 20 подозрительных действий, которые им придется выполнить, например: записать номер автомобиля в блокнот, осветить фонариком номер дома или дорожный знак, остановить прохожего и спросить дорогу, подать сигналы фонариком кому- нибудь, спрятать монетку в дупло дерева, сверить часы с городскими часами и т. п. Это могут быть любые другие нетипичные действия. Необходимо также четко договориться о времени возвращения команд с игры на место старта.

Ход игры. Перед началом игры каждой команде вручается лист с описанием «подозрительной личности», за которой необходимо проследить и доложить обо всех подозрительных действиях. В дополнение даются координаты, где можно найти эту личность и где ее видели в последний раз. Каждой команде необходимо обнаружить эту личность, проследить за ней так, чтобы не вызвать подозрений, и записать все подозрительные действия. Каждый организатор, играющий роль подозрительного типа, ждет определенное время, чтобы у команды была возможность его «засечь», и начинает выполнять свои подозрительные действия. Все команды и «подозрительные личности» возвращаются на отрядное место в заранее обговоренное время.

Подсчет очков ведется следующим образом: 1 очко за каждое замеченное подозрительное действие; 1 дополнительное очко за ценные дополнения, объяснения к подозрительному действию; минус 1 очко за каждый случай явного наблюдения за личностью, чем сами вызвали подозрения.

**Быстро шагай**

Водящий становится на одной стороне площадки, а все остальные дети – на другой стороне, в своем «доме», отмеченном чертой. Водящий поворачивается спиной к детям и говорит, закрывая лицо руками:

Быстро шагай,

Смотри не зевай,

Раз, два, три,

Стой! Пока звучат эти слова, все играющие выходят из «дома» и идут в сторону водящего, стараясь приблизиться к нему, но шагом, а не бегом. После команды «Стой!» все останавливаются, а водящий поворачивается к ним лицом. Если водящий заметил кого- либо в движении, он отсылает его назад в «дом». Игра продолжается и повторяется до тех пор, пока кому- либо из играющих не удастся приблизиться к водящему. После этого все играющие бегут в «дом», а водящий старается кого- нибудь осалить. Если ему это удается, он становится игроком, а игрок – водящим. Игру повторяют несколько раз и отмечают тех ребят, которых ни разу не поймали.

Примечание. Начинать движение из «дома» надо только по словам «быстро шагай». Нарушители возвращаются «домой» и начинают все сначала.

**Определенное место**

Где-нибудь на пришкольном участке положите записку под большой камень. В записке напишите: «Вы нашли это место. Принесите записку мне».

Затем запишите ориентиры, которые могут помочь в поиске этого места (линии электропередач, дорога, родник, колодец, сломанное дерево, дорожный знак и т. д.).

Задача каждой команды – первой найти это место. Направление поиска может быть неизвестно, поэтому им придется осмотреть достаточно большую территорию, чтобы найти предложенные ориентиры. Обнаружив первый ориентир, они продолжают поиск. Главное – тщательно продумать задания, а первый ориентир должен быть самым сложным.

**Поиск**

Игра проводится на знакомом участке лесистой местности площадью около 1 квадратного километра. Выбираются двое водящих. Каждый из них получает по предмету («клад»), который он должен в течение 10–15 минут спрятать на расстоянии не более 300 метров от места нахождения отряда. Причем ребята знают вид «клада» – ящик, мешок, тарелка и т. д. А затем они отправляются на поиски. Кто найдет «клад», тот и считается победителем. Водящие меняются, игру можно продолжать.

Примечание. «Клад» можно прятать не только на земле, но и на деревьях, в кустах. Нельзя «клад» зарывать, но маскировать его можно.

**Охота на оленя**

Из числа играющих выбирается «олень», который убегает в лес.

По дороге он разбрасывает заметные, заранее оговоренные предметы: клочки бумаги, веревки, камешки и т. п. Причем, убегая, «олень» всячески пытается запутать следы. По следам «оленя» через 10 минут бросаются «собаки». Их задача – найти спрятавшегося «оленя» и попасть в него шишкой или снежным комком. «Собаки» могут использовать только три выстрела. В случае промаха они выбывают из игры. Продолжительность игры оговаривается заранее.

**Укради знамя**

Играющие делятся на две команды с равными силами. У каждой команды есть свое знамя, которое прячется на заранее оговоренной территории. Площадка для игры делится с таким расчетом, чтобы оба знамени находились на одинаковом расстоянии от границы. Задача команд – вынести знамя противника на свою территорию. Если играющего запятнали на территории противника, то он остается на этом месте до того момента, пока игрок из его команды не выручит его (запятнает). Игра прекращается по команде.