**Игры на пляже**  
«Рыбаки и рыбки»

Выбираются 10-12 «рыбаков». Они становятся в ряд на берегу и берутся за руки - вот и невод готов. Та¬кое же количество играющих отправляется в воду (за¬ходят в воду по грудь и стоят группой) - вот и «рыб¬ки». Правил в этой игре немного, но их надо строго выполнять. «Рыбкам» не положено разбегаться, пока руководитель не подаст сигнал свистком или голосом, а сделает он это раньше, чем «рыбаки» войдут в воду и заведут концы невода, образовав полукольцо. Со¬единенные руки «рыбаки» должны держать над водой и при всех случаях не опускать их в воду. По сигналу «рыбки» могут спасаться, стремясь уйти из невода. Они или выплывают на берег, пока кольцо еще не замкну¬лось, или ныряют под соединенными руками «рыба¬ков». Пробиваться поверху, разрывая силой цепь сомк¬нутых рук, нельзя, нарушитель все равно будет считать¬ся пойманным. Когда крайние в цепи возьмутся за руки и замкнут кольцо, «рыбки» уже не могут спасать¬ся бегством и становятся добычей «рыбаков». «Улов» выводят на берег и подсчитывают, присоединяя к нему и тех «рыбок», которые убежали не по правилам. Пой¬манные остаются на берегу, а «рыбаки» вторично заки¬дывают невод. Непойманные «рыбки» снова собирается группой, ожидая сигнала, когда можно будет разбе¬гаться. Затем играющие меняются ролями: «рыбаки» становятся «рыбками» и наоборот. Чей улов будет бо¬гаче, тому и присуждается победа.

«Блинки»  
Бросить в воду ПЛОСКИЙ камешек так, чтобы он поле¬тел параллельно поверхности воды. Камешек будет то касаться воды, то отскакивать от нее, по воде пойдут круглые «блинки». Кто сумеет бросить камешек так, чтобы на воде получилось наибольшее число «блинов»?

«Тир на Воде»  
В воду бросают обруч на 5-6 шагов от берега. Играю¬щие идут по берегу и по очереди кидают камешки внутрь уплывающего обруча. Выигрывает тот, кто, бросив 10 камешков, наибольшее число раз попадает в цель.

«Нырки»  
На ЛИНИИ, параллельной берегу, втыкают в дно реки две палки на расстоянии 5 шагов одну от другой. Концы палок должны быть видны над водой. Став у палки, которая находится выше по течению, играющий кладет на воду обруч диаметром 50-60 см, сделанный из двух гибких прутьев. Как только обруч проплывет мимо другой палки, играющий, не сходя с места, ныря¬ет в воду. Задача состоит в том, чтобы, пробираясь по дну, догнать обруч и вынырнуть внутри него. Ребята по очереди пытаются это сделать. Выполнившие зада¬чу считаются победителями.

«Водоносы»  
Запастись двумя ведрами одинакового объема и дву¬мя металлическими кружками одинаковой емкости. Иг¬рающие делятся на 2 команды и выстраиваются на бе¬регу колоннами в одну линию. Интервал между ко¬мандами 5-6 шагов. Против палок, воткнутых в дно реки, ставят на берегу ведра. Расстояние между пал¬кой и ведром 20-40 шагов. На расстоянии трех шагов за ведрами отмечают линию - старт. Игрокам, которые стоят впереди, ведущий дает кружки, а сам занимает место на черте, проведенной между ведрами. По сиг¬налу ведущего игроки первой пары начинают состяза¬ние. Каждый из них бежит к палке, огибает ее, черпает полную кружку воды и возвращается на берег. Здесь играющий выливает воду в ведро, на старте передает кружку своему товарищу по команде и становится в хвосте колонны. Второй игрок, взяв кружку, сейчас же убегает со старта. Так, поочередно, игроки приносят воду. Выигрывает та команда, которая быстрее напол¬нит свое ведро до краев.

«Бой Всадников»  
На глубине воды по пояс две команды выстраивают¬ся шеренгами лицом друг к другу. В каждой команде партнеры садятся на плечи друг другу. По сигналу ве¬дущего начинается бой. Шеренги сходятся, и верховые стараются стащить в воду соперников. Побеждает ко¬манда, в которой по сигналу «Стоп» остается больше всадников.

«Щука»

На глубине по грудь игроки выстраиваются в шерен¬гу. Одного из игроков выбирают «щукой». Он становит¬ся в 10-15 шагах перед шеренгой, повернувшись к ней спиной. По сигналу руководителя играющие начи¬нают приближаться к «щуке», стараясь подойти к ней как можно ближе. Неожиданно руководитель объявля¬ет: «Щука плывет!», «щука» быстро оборачивается, а иг¬роки с этого момента должны спрятаться - нырнуть с головой под воду. Тот, кого «щука» обнаружит раньше, чем он успеет нырнуть, выходит из игры. Побеждает тот, кто сумел первым приблизиться к «щуке», не буду¬чи замеченным.

«Плавающие бревна»

На воде вдоль берега отмечается дистанция для гонок длиной 10-15 метров. Две команды по 4-5 человек становятся на старте. У каждой - бревно, которое надо привести по воде к финишу любым способом. Команда, которая сумеет это сделать быстрее, побеждает.

«Мяч В корзину»

Нужна плавающая корзина с грузилом, резиновый или волейбольный мяч. Одна команда обороняет корзину, другая ее атакует, стараясь забросить мяч. Игра длится 5 минут. Затем команды меняются ролями, и игра во¬зобновляется. Выигрывает команда, сумевшая за время игры забросить мяч в корзину большее число раз.

«Пятнашки»

Игра проводится на мелководье. Назначается водя¬щий, который после сигнала о начале игры старается догнать кого-либо и прикоснуться к нему рукой. Игра¬ющие убегают и увертываются от водящего. Пойман¬ный поднимает руку, кричит «Я - пятнашка!» и начина¬ет сам уже ловить других. Нельзя пятнать игрока, кото¬рый погрузился с головой в воду!

«Потопи корабль»

ДЛЯ игры надо ПОЛОЖИТЬ на воду на небольшом рас¬стоянии от берега несколько консервных банок. Про¬тив каждой из банок на берегу стоят 3-4 человека. Они стараются забросить в банки камешки, чтобы воз¬можно скорее потопить их. Выигрывает та команда, ко¬торая быстрее потопила «корабль». Затонувшую банку надо достать и вынести на берег.

«Цапля и лягушка»

На глубине по пояс все играющие становятся в круг и берутся за руки. Один назначается «цаплей», а трое -«лягушатами». «Цапля» ловит «лягушек», которым разре¬шается выходить из круга, только ныряя под руками иг¬рающих в разных направлениях, и вновь возвращаться в круг. «Цапля» может выходить из круга и возвращаться в круг, только перепрыгивая через руки играющих (для этого они немного приседают). «Запятнанная» «лягушка» меняется с «цаплей» ролями, а игра продолжается.

«Передача мяча»

На глубине по грудь две команды по 5-6 человек выс¬траиваются в две параллельные колонны по одному, ноги на ширине плеч. Первые номера получают по мячу. По сигналу они наклоняются, погружаясь с голо¬вой в воду, и передают мяч между ногами вторым игро¬кам. Те, в свою очередь, наклоняются, чтобы принять мяч, и передают третьим и т.д. Когда мяч дойдет до последних игроков, они бегут с ним к игроку, стоящему первым в колонне, и поднимают мяч высоко над голо¬вой. Выигрывает команда, раньше выполнившая задание.