

# РУХЛИВІ ІГРИ НА ПРИРОДІ З ДІТЬМИ

**Хованки.** Відома з давніх часів, ця гра дуже весела і захоплююча. Суть її полягає в наступному: ведучий закриває очі і рахує до певного числа, а потім починає шукати тих, хто сховався. Перебуваючи в лісі або не знайомому місці, окресліть зону для хованок, за яку виходити не можна. Слідкуйте, щоб діти не порушували це правило. **Квачі, салочки** - у цієї гри безліч назв. Окреслюється ігрове поле, по якому бігають учасники, а ведучий має доторкнутися до когось рукою «запятнати» або «заляпати». Кого «заляпали» той стає ведучим. Правило можна ускладнити: наприклад, учасники повинні бігати тільки тримаючись рукою за ногу або скакати на одній нозі.



**Ланцюги ковани.** У цю веселу гру можна пограти, якщо кількість учасників не менше восьми. Учасники розбиваються на дві команди і стають у два паралельні ланцюжки, тримаючись за руки. Одна з команд кричить: «Ланцюги ковани, розкуйте нас!» Інша команда відгукується: «Ким з нас?». Перша команда вибирає одного з учасників іншої команди, цей учасник біжить і намагається з розгону розбити ланцюжок. Якщо учасники

розмикають руки – він веде в свою команду одного з учасників, розімкнувши руки. Якщо не вдається - сам приєднується до іншого кола. Грають до тих пір, поки одна команда повністю не перейде в іншу.

**Естафети** – джерело нескінченної радості. У естафетах зазвичай беруть участь дві команди по три – шість чоловік. Складність естафет може бути різним у залежності від віку дітей. Наприклад, команди можуть по черзі проходити перешкоди, стрибати у мішках, переносити який-небудь предмет без допомоги рук.? Чия команда швидше - та і перемагає.

**Гра «Чарівне слово»** розвиває уважність дітей. Учасники утворюють коло, всередині якого стає ведучий. Гравці повинні виконувати команди ведучого, але тільки в тому випадку, якщо він сказав "чарівне слово», наприклад: «будь ласка» чи будь-яке інше умовлене.

Якщо команда була дана без цього слова, її виконувати не слід. Той, хто помилився - вибуває з гри.

**«Море хвилюється раз ...».** Гравці скачуть по майданчику, зображуючи «море». Ведучий вимовляє: «Море хвилюється раз, море хвилюється два, море хвилюється три, морська фігура намісті замри!». У цей момент гравці повинні прийняти позу якої-небудь тварини і завмерти. Сміятися і ворухитися не можна. Той, хто перший засовається - той стає ведучим.