**[Лучшие подвижные игры для детей на улице летом](https://www.google.com/url?q=http://shkolapodelok.ru/detskie-igry/podvizhnye-igry-dlya-detej.html&sa=D&ust=1516148353971000&usg=AFQjCNGSsWrNU-7S1TV_vAUXGLk5olgflg)**

Итак, наступило лето! И теперь так хочется покинуть душную квартиру и отправиться за город или к морю.

Конечно же, родители, планируя такую поездку, берут с собой и детей. При этом им необходимо позаботиться о том, чтобы поездка пришлась по душе ребенку, развивала его познавательный интерес, активность, способствовала укреплению здоровья и развитию психических процессов.

Следовательно, нужно заранее обдумать, как вы будете проводить время и чем занять вашего ребенка!

Доказано, что игры на свежем воздухе не только приносят огромную пользу для здоровья, но и развивают творческий потенциал. Главное - подобрать такие игры, которые будут соответствовать его возрасту и интересам. Разберемся по порядку.

**Песок и вода**

Маленьким детям дошкольного возраста будет интересно возводить замки и домики из песка. Такие игры не только порадуют вашего кроху, но и поспособствуют развитию мелкой моторики рук, что, несомненно, самым положительным образом скажется на развитии ребенка.

Дети постарше также с удовольствием будут заниматься строительством из песка и воды. При этом такую игру можно разнообразить, устроив, например, соревнование между детьми, предложив им построить самую высокую или красивую башню.

Игры с песком и водой все дети просто обожают. Помимо этого, они создают благоприятные условия для сенсорного воспитания.

На пляж можно взять и большой надувной мяч, игры с которым придутся по нраву как дошколятам, так и более старшим детям. Игры с мячом способствуют развитию ловкости, реакции и координации движений.

**Знакомство с природой**

Лето – самое удачное время для походов с малышом в лес. В лесу ребенок может увидеть много нового и интересного, что существенно расширит его познания об окружающем мире, флоре и фауне. Ему будет очень интересно наблюдать за птицами и насекомыми, смотреть на различные растения и цветы.

В этот момент взрослому необходимо задавать наводящие вопросы, учить ребенка отличать и сравнивать предметы, тем самым способствуя развитию мыслительных процессов совместно с игровой деятельностью.

Кроме того, с ребенком-дошкольником полезно собирать различные шишки, веточки, листочки, которые пригодятся вам для дальнейшего совместного творчества.

Детям школьного возраста будут интересны такие игры, как, например, ориентирование на местности, «выживание» в лесу. Такое времяпровождение не только заинтересует ребенка, но и поспособствует развитию практических навыков, которые пригодятся ему в дальнейшем.

**Коллективные игры на свежем воздухе**

Летом особенно популярны коллективные игры на свежем воздухе. Детям младшего школьного возраста особенно понравятся подвижные коллективные игры на улице: салки, прятки, светофор, игра «Кто сильнее?» и пр.

Вообще, польза коллективных детских игр не вызывает сомнений. Такие игры способствуют развитию у детей умения общаться, действовать в команде, совместно с другими людьми, позволяют ребенку весело провести время.

Коллективные игры с другими детьми развивают у ребенка социальные навыки, учат разрешать конфликты, возникающие в процессе игры, дают ребенку возможность научиться дружить и заводить друзей.

Самое главное — помнить, что совместные игры способствуют развитию памяти, мышления и речи, учат контролировать свои действия и выполнять определенные правила. С помощью них ребенок познает взрослый мир, учится общаться в коллективе.

И в любом случае, совместное и активное времяпрепровождение с родителями оставит самые яркие впечатления о лете, которые потом ваш ребенок будет с радостью вспоминать!

**Казаки-разбойники**

В эту игру, наверное, играли еще наши босоногие прадедушки и прабабушки. Игроки делятся на две команды: на казаков и разбойников.

Задача разбойников —  убежать и спрятаться в какое-нибудь укромное место. При этом каждый из разбойников отмечает место своего маршрута до убежища  мелом. Нет мела – не беда. В ход могут пойти ветки, палки или камешки.

Задача казаков – по оставленным следам-меткам обнаружить разбойников.  Когда все соперники найдены, команды могут поменяться местами.

**Рыбалка — скакалка**

Игроки выбирают ведущего — рыбака и встают в круг. Ведущему вручают скакалку, которую он должен раскручивать на расстоянии, равном половине прыжка, стоящих в круге детей — рыбок.

Задача рыбака — задеть скакалкой – «удочкой», коснуться игрока.

Задача рыбок — подпрыгивать так, чтобы скакалка не коснулась их ног. При этом игрок должен рассчитать, в какой момент  он должен прыгнуть, чтобы не попасть в руки рыбака.

Ну, а тот кого поймали, или выбывает из игры, или занимает место рыбака.

**Золотая рыбка**

Перед игрой мелом обозначают границы «водоема». Жребием выбирают двух-трех детей, которые взявшись за руки, образуют сеть. Их задача поймать  остальных игроков – рыбок.

Задача рыбок — не  пересекать границы водоема, « не рвать» и не попасться в сети. Если «рыбка» все-таки попалась,  она переходит к команде ловцов.

Игра заканчивается тогда, когда будут пойманы все «рыбки».

**Дракон**

Участники игры  выстраиваются цепочкой друг за другом. Правую руку нужно положить  на правое плечо своего соседа, стоящего впереди. Первый игрок представляет собой голову дракона, хвост — последний игрок. Цель  –  голова должна поймать свой хвост. Игроки, образующие тело дракона, постоянно двигаются и послушно следуют за головой. Причем цепочку  игроков нельзя разрывать. Виновник разрыва становится на место игрока-головы. Тело дракона должно подыграть хвосту, но не дать возможности его ухватить. Как только голова поймает  хвост, игрок, последний в цепи, становится первым – головой, а хвостом — предпоследний игрок.

**Салки**

Участников игры выстраиваем в шеренгу примерно на расстоянии 30-40 см друг от друга. Вытягиваем руки с раскрытыми ладонями и заводим их за спину. Один игрок становится за их спинами. Игрок начинает двигаться вдоль шеренги и делает вид, что хочет вложить камешек в чью-нибудь ладошку. Затем он вкладывает камень в чью-нибудь руку. Затем участник игры, в руках которого оказывается камень, должен резко вырваться из шеренги. А его соседи по обеим сторонам должны успеть схватить его. Обязательное условие для остальных участников игры – ни в коем случае нельзя сходить с линии. Если участник пойман, то он должен поменяться местами с ведущим.

**Съедобное-несъедобное**

Ведущий становится перед участниками, и поочередно каждому игроку он кидает мяч, при этом произносит какое-нибудь слово. Если оно «съедобное» («шоколад», «кефир» и т.д.),  — игрок должен поймать мяч, а если «несъедобное» («диван», «чашка» и т.д.), то оттолкнуть его. Игрок ошибется (например, поймал «ботинок» или оттолкнул «арбуз») – меняется местами с водящим. Игра вызывает дружный смех, если незадачливый игрок ловит совсем неподходящий для еды предмет, например «трусы» или «соплю». А в некоторых случаях, раздосадованные неудачники стараются доказать, что можно и кошку съесть и поганку, хотя последнюю только один раз.

**Паровоз**

Выбираеми одного водящего. В данной игре он будет паровозом, остальные участники — вагонами. Игроки-вагоны строят себе депо: выкладывают на площадке кольцо из верёвки. Паровоз не имеет своего депо. Он ходит от одного вагончика к другому. Тот, к кому он подойдет, следует за ним. Так и собираются все вагончики. Когда все вагоны будут собраны, паровоз сигналит (свистит, дудит) и все вагончики разбегаются по своим депо, паровоз тоже. Игрок, который отсанется без депо, становится паровозом — водящим.

**Платочек**

 Игроки закрывают глаза, водящий в это время долже спрятать платок на ограниченной площади. Спрятав его, водящий произносит: «Платок отдыхает». Игроки ищут платок. Задача ведущего направлять словами «тепло» или «холодно» — все зависит от того, как близко/далеко подошел игрок к платку. Игрок, нашедший платок, незаметно подбирает и касается им кого-то из игроков. Игрок, до которого дотронулись платком, становится ведущим.

**Картошка**

Игроки образуют круг, в центр которого садится водящий — «картошка». Игроки перебрасываются мчом, как в волейболе. Участник игры, не сумевший поймать мяч, садится в центр круга. Мячом можно не только перебрасываться, но и глушить картошку, страясь попасть в сидящих.Промахнувшийся игрок присоединяется к картошке. Сидящие в центре круга игроки могут пытаться поймать пролетающий мяч. Поймавший мяч участник меняется местом с тем, чей мяч он смог перехватить.

**Табун**

Из числа участников выбираем 2-3 волка, 1 жеребца и нескольких жеребят. Остальные участники берутся за руки и образуют круг , своего рода загон. В центр круга встают жеребята и имитируют ржание. Жеребец ходит вокруг загона, охраняет табун от волков. Задача волков — похитить жеребят, разорвав круг. Если жеребец коснется неосторожного волка, то считается убитым. Играем  до тех пор, пока волки не утащат всех жеребят или жеребец не «перебьет» всех волков.

 **Кенгуру**

Делим игроков на 2 равные команды. Задача — соревнование в прыжках на одной ноге со стаканом воды в руке. Задача — нужно обежать круг и суметь передать стакан следующему участнику команды. Победителем становится команда, первой справившаяся с заданием команда, также учитывается количество оставшейся воды в стакане.

**Достань-ка**

Делим игроков на 2 равные команды, выстраиваем в шеренгу напротив друг друга. Игроки  держатся за руки. На равном расстоянии от первых игроков команд, примерно на расстоянии 2 метров, кладем апельсин. Задача игроков – дотянуться и поднять его.

**Спина к спине**

Это своего рода соревнования по бегу на небольшую дистанцию — 20-30 метров. Делим участников на пары, затем пары ставим спиной друг к другу просим взяться за руки. Их задача не из легких — нужно добежать до финиша, вот только в одну сторону игроки бегут спиной вперёд, а вот возвращаются – спиной назад.

**Сороконожка**

Игроки команд должны стоять очень близко друг за другугу. После команды «Поехали!» каждый игрок должен медленно опуститься — присесть на колени позади стоящему игроку. После этого «сороконожка» начинает  двигаться. Причем сделать это сложно, потому что движения всех игроков должны быть практически синхронными и слаженными, иначе «сороконожка» может рассыпаться или разорвется. Выглядит это очень смешно и забавно. Данная игра подойдет для детей среднего школьного возраста (9-13 лет).

**Урожай**

Делим участников игры на несколько команд и перед каждой кладём горку апельсинов. Количество апельсинов должно совпадать с количеством игроков. Задача: максимально быстро перенести апельсины без помощи рук к месту «сбора» урожая, каким-то образом обозначенному . Трудность выполнения задания в том, что руки игроков должны быть сцеплены в замок за спиной.  Выигрывает та команда, участники которой первыми соберут весь урожай.

**Колечко**

Ведущий встает перед стоящими/сидящими игроками. все игроки вытягивают руки перед собой и образуют из ладошек «лодочку». Ведущий прячет колечко в своих руках, тоже сложенных в виде лодочки. Он подходит к каждому участнику и делает вид, что именно этому человеку он вложил колечко — нужно медленно провести своей лодочкой между руками игрока.  Ведущий должен обойти всех игроков, отойти в сторону и сказать: «Колечко, колечко, выйди на крылечко». Задача игрока, в руках которого спрятано колечко, должен выбежать, причем не быть пойманным, коснуться  условленного места или предмета. Если ему это удастся, то он становится ведущим, а ведущий — игроком.

**Быки**

Игроки встают в круг, взявшись за руки, как бы образуя загон. Затем выбираются 2 участника- «быки». Задача «быков» — разорвать цепь и вырваться из круга, с разбегу разорвав цепь. Если цель достигнута, то быками становятся те игроки, цепь которых была «порвана».

**Чертята**

 Широкую площадку делим на 3 полосы. Средняя полоса представляет собой «ад». В нем стоят 2 водящих-«черти», взявшись за руки. Остальные пары участников стоят на двух крайних полях. Их задача — перебежать из одного поля в другое через ад Цель чертей — поймать их. Пойманные игроки тоже становятся чертями. Последняя непойманная пара выигрывает.

**Жмурки**

Выбираем «ваду» — игрок с завязанными глазами. Он должен поймать остальных игроковх. Игра должна проходить только на определенной площади, пределы которой покидать строго запрещено. Если территория большая, то игроки должны дать ориентр водящему — издавать какие-либо звуки (топать ногами, хлопать в ладоши, свистеть, дудеть и т.д.). Игрокам позволено путать водящего — подавать сигналы сразу с нескольких сторон. После касания водящего игрок меняется с ним местами.

**Зайцы**

На земле очерчиваем большую площадку, внутри нее в центре – маленькую. Выбирается водящий – «охотник», остальные участники — «зайцы», которые могут перемещаться по большой площади, охотник имеет право перемещаться  только в малом круге. Охотник «выстреливает» мячиками в зайцев. «подстреленный» заяц меняется местом с охотником. Количество выстрелов зависит от количества мячей.

**Собачка**

Игроки образовывают круг и перебрасываются большим лёгким мячом до тех пор, пока кто-то  не уронит его. Игрок, уронивший мяч,  выходит в круг и становится в середину круга  (собачка на цепи). Игроки перебрасываются мячом так, чтобы его не мог схватить человек, стоящий в центре. Игрок, сумевший перехватить мяч, может бросить его в любого и занять его место.

Воспитатель отделения

 дневного пребывания

Бекурина Е.С.