

ИГРЫ НА ПЛЯЖЕ

Камешки. Играющие садятся в круг на песке. У каждого в руке небольшой камешек. По сигналу ведущего каждый игрок должен левой рукой подкинуть камешек так, чтобы его мог поймать сосед слева, а сам должен поймать камешек, брошенный соседом справа, правой рукой. Те, кто остался без камешка, выбывают. Второй вариант игры. В центр круга ставится банка, наполненная на 2/3 водой. У каждого игрока 10 камней разной величины. По очереди каждый игрок опускает в банку по одному камешку. Тот игрок, при ходе которого вода перельется через край, считается проигравшим. Важно догадаться, что сначала необходимо положить все самые большие камни. Третий вариант. Играет группа в 3-7 человек. На песке расчищается ровная площадка. Играющий бросает кучку камней. Два камня, между которыми окажется самое маленькое расстояние, называются воротами. Через эти ворота необходимо пробить все камешки, ударяя один по другому. Когда останутся одни ворота, то последним ударом по одному камню нужно задеть второй. Выигрывает тот, кто справится за меньшее число ходов-ударов.

Сортировка камней. Играющие сидят в круге спиной к центру. У каждого за спиной кучка из 10-12 камней. Не поворачиваясь, на ощупь игроки должны разложить камни в порядке убывания. По сигналу ведущего все поворачиваются, изучают свой результат и выбирают победителя. Параллель-крест. Игроки вместе с ведущим сидят в круге, вытянув ноги вперед. Ведущий бросает мяч любому игроку и произносит фразу «параллель-параллель», игрок, получивший мяч, бросает его любому игроку, ведущий комментирует его бросок, например, «параллель - крест» и т. д. В ходе игры игроки должны догадаться, по какому принципу произносится эта фраза. Догадавшиеся могут шепнуть ведущему свой ответ, но вслух он не произносится. Игра может быть достаточно долгой. (Ключ: игрок, чьи ноги лежат прямо, - параллель, у кого нога на ногу - крест).

Тяни-толкай. Держась за руки, играющие стоят снаружи большого начерченного круга. По сигналу ведущего они начинают вталкивать друг друга в круг. Если игрок заступает за круг, то он выбывает из игры.

Песочный замок расколдуй. Недалеко от воды выстраивается песочный дворец. На самую высокую башню дворца помещается волшебная палочка. Стража 1-2 человека стоит у стен замка. На расстоянии 5-10 метров от замка чертится линия старта, за которой размещаются играющие, они должны расколдовать замок, похитив волшебную палочку. Стража закрывает глаза, громко считает до трех, в это время игроки бегут к замку. Сказав «три», стражники открывают глаза, и если они видят какие-либо движения, то отправляют игроков, их совершивших, за линию старта. Затем вновь закрывают глаза и считают до трех. Игрок, первым взявший палочку, в следующем туре становится стражником.

Чья нога. За одеялом помещается группа детей. По очереди они вытягивают ноги, а водящий должен угадать, чья нога. Если угадал, то он идет за одеяло, а игрок, чья нога была опознана, становится водящим.

В воду. Играющие стоят внутри большого начерченного круга. По приказу «на берег» они должны выскочить из круга. По приказу «в воду» они прыгают в круг. Ведущий может дважды дать одну и ту же команду. Например, «в воду». В таком случае никто не должен двигаться. Тот, кто ошибается, выходит из игры.

Досчитай до 12. Заранее всех детей в отряде знакомят с правилом 12 секунд. Если звучит свисток «на берег», то на выход из воды дается 12 секунд. Дети, вместе с вожатым находящиеся на берегу, считают дружно до 12, и тот, кто вышел из воды позже, должен исполнить на пляже творческий номер (спеть, сплясать, прокричать и др.) по выбору отряда.

Картошка. Играющие встают кругом. Быстро перебрасывают друг другу мяч. Игрок, плохо кинувший мяч или не поймавший его, садится в центр круга на корточки. В ходе игры игроки, сидящие в круге, если смогут поймать летящий мяч, освобождаются. Освободить сидящих в круге игроков можно и другим способом. Нужно, не ловя летящий в руки мяч, отбить его так, чтобы он, отлетая, задел хотя бы одного игрока, сидящего в круге. Тогда все игроки, сидящие в центре круга и держащиеся за руки, освобождаются.