ПТАШКИ В ГНІЗДЕЧКАХ

Кількість гравців: п'ятеро та більше.

Матеріали для гри: гімнастичні обручі (за кількістю гравців) або крейда.

Місце гри: ігровий майданчик, парк.

1. На ігровому майданчику розкладіть обручі (або намалюйте кола діаметром 50-60 см). Це — гніздечка для пташок.

2. Усі гравці («пташки») стають в обручі. Ведучий каже: «Сонечко світить. Пташки вилетіли з гніздечок». Гравці вискакують з обручів, бігають по майданчику, змахуючи руками-«крильцями».

3. Раптом ведучий каже: «Сонечко сіло. Пташки летять додому. Раз, два, три!». Після цих слів гравці поспішають зайняти порожнє (або лише своє) «гніздечко». Та «пташка», яка не встигла повернутися в «гніздо» на рахунок «три», залишає гру. Після виходу гравця, зайвий обруч прибирають. Перемагає найспритніша «пташка».

НАМИСТО

Кількість гравців: дванадцять та більше.

Матеріали для гри: п'ять гімнастичних обручів та м'яч.

Місце гри: ігровий майданчик, парк.

1. Шість гравців-«намистинок» вишиковуються в шеренгу і, тримаючи між собою у витягнутих руках обручі, утворюють ланцюжок: гравець, обруч, гравець, обруч, гравець та ін. Це — «намисто».

2. Усі інші гравці розбиваються на пари і вишиковуються поруч із першим гравцем ланцюжка.

3. За командою ведучого пара біжить уздовж шеренги (один гравець позаду шеренги, другий попереду), перекидаючи одне одному м'яч крізь обручі — «нанизуючи намистинки». Після закінчення гри ведучий визначає найспритнішу пару.

КВІТУЧІ ДЕРЕВА

Кількість гравців: десять і більше (парна кількість).

Матеріали: дві великі гілки, паперові квіти з нитковою петелькою (за кількістю гравців).

Місце гри: ігровий майданчик або парк, де можна знайти молоді деревця, що стоять поруч.

1. На майданчику встановіть дві великі гілки на відстані близько 3 м одна від одної (або відшукайте два молодих деревця, що стоять неподалік одне від одного).

2. Ведучий роздає гравцям паперові квіти. До кожної квітки пришита коротка петля з нитки, щоб можна було почепити квітку на гілку.

3. Діти діляться на дві команди і стають навпроти кущів на відстані 4—5 м.

4. За сигналом ведучого ті з гравців, що стоять першими (в обох командах), біжать до своїх гілок, вішають квітку, повертаються і стають в кінці своєї шеренги. Виграє команда, яка уквітчає свою гілку раніше, але за умови, що жодна з квіток не впаде на землю.

САДЖАЄМО КАРТОПЛЮ

Кількість гравців: десять.

Матеріали: крейда, 10 невеличких картоплин, два відерця.

Місце гри: ігровий майданчик.

1. Намалюйте на асфальті десять кіл у два ряди (по п'ять у кожному). Це — два «городи».

2. Гравці поділяються на дві команди і вишиковуються на відстані близько 3 м від «городів». Перші гравці беруть відерця із картоплинами (по п'ять у кожному).

3. За сигналом ведучого перші гравці біжать до своїх «городів» і «саджають» картоплинки — кладуть по одній у кожне коло. Потім повертаються до своєї команди і передають відерця другим гравцям. Ті біжать до «городів» і збирають картоплини.

4. Таким чином гравці то «саджають» картоплю, то «збирають врожай». Перемагає команда, п'ятий гравець якої першим «посадить» картоплю.

КВІТИ ТА ВІТЕРЦІ

Кількість гравців: десять і більше.

Матеріали: крейда.

Місце гри: ігровий майданчик.

1. Накресліть на асфальті дві лінії на відстані 5—6 м одна від одної.

2. Гравці обирають поміж себе двох «вітерців». Усі інші — «квіти». Вони мають обрати собі імена — назви квітів. «Вітерці» стають посередині ігрового поля, «квіти» вишиковуються в шеренгу біля однієї з ліній.

3. «Квіти» звертаються до «вітерців»: «Добридень, вітерці!». Ті відповідають: «Добридень, квіточки!». «Вітерці, вітерці, відгадайте наші імена!»,— просять «квіти».

4. «Вітерці» називають різні квіти. Як тільки вони вгадують квітку, то гравець, який обрав для себе її назву, біжить через ігрове поле до протилежної лінії. «Вітерці» намагаються впіймати його. Якщо їм це вдасться, цей гравець залишає гру.

5. Перемагає найспритніша «квітка».

ЗИМА ТА ВЕСНА

Кількість гравців: десять і більше (парна кількість).

Матеріали: крейда.

Місце гри: ігровий майданчик.

1. Накресліть на асфальті три паралельні лінії на відстані 5—6 м одна від одної.

2. Гравці поділяються на дві команди — «Зима» та «Весна» — і вишиковуються на середній лінії обличчям одна до одної.

3. Ведучий вигукує назву однієї з команд, і тієї ж миті її гравці кидаються навздогін супротивників. Той, кого упіймають, переходить у цю команду. Таким чином, то команда «Зими» ловить команду «Весна», то навпаки.

4. Урешті-решт перемагає команда, яка зібрала більше гравців.

МИСЛИВЕЦЬ ТА ЗАЙЦІ

Кількість гравців: п'ятеро і більше.

Матеріали: крейда.

Місце гри: ігровий майданчик.

1. Накресліть на асфальті кола діаметром близько 50 см. Їх має бути на два менше, ніж гравців.

2. Наперед виходять двоє гравців. Один із них стає «мисливцем», а другий — «зайцем». Усі інші гравці заходять у коло.

3. За сигналом ведучого «мисливець» починає ловити «зайця». Той біжить, петляючи між кіл.

4. Відчуваючи, що «мисливець» ось-ось наздожене, «заєць» може вскочити у будь-яке коло. Тоді гравець, що стояв у ньому, стає «зайцем», вибігає з кола і тікає від «мисливця».

5. Якщо «мисливець» упіймав «зайця», то вони міняються ролями, і гра продовжується.