



Консультация для родителей

«Чем развлечь детей летом»

Лето — долгожданная пора, когда многие родители уходят в отпуск, чтобы провести это время с детьми. Кто-то отправляется на дачу, а кто-то везет своих чад на море. И вот тут возникает закономерный вопрос: чем занять ребенка летом? Чтобы наполнить время, проведенное с детьми новыми идеями, предлагаю материал из давно забытых игр нашего детства.



Часто после выходных беседую с детьми, и на вопрос "Чем ты занимался дома?" основная масса детей рассказывает, что сидят у компьютера или играют с телефоном, или приставкой.

Современные дети школьного и дошкольного возраста практически не играют в дворовые игры. В наше детство нам эти игры передавали старшие дети! А сейчас и старшие дети не знают, как и во что можно играть во дворе. Родители тоже ограничены временем чтобы поиграть с детьми во дворе, да и ситуация такова, что родители беспокоятся отпускать детей на улицу, им страшно за жизнь и здоровье детей -это естественно. Да наши дети играют и в куклы, и в "войнушку", но делают это у экрана монитора.



Предлагаю Вашему вниманию игры, знакомясь с которыми многие улыбнутся и вспомнят свое детство. Давай поиграем в игру!

1. «Утка, утка, гусь»

Это широко известная игра на пятерых или более участников, в которую удобно играть во дворе, парке или на пляже. Все дети кроме одного, садятся в круг лицом друг к другу. Тот, кто остается, обходит круг, слегка похлопывая каждого из детей по голове, и произносит при этом слово «утка». Когда «хлопающий» (ведущий) говорит слово «гусь», ребёнок до чьей головы только что дотронулись, вскакивает и гонится за «хлопающим» по кругу. «Хлопающий» старается обежать круг и занять место игрока- «гуся», при этом не оказавшись схваченным им. Если это удаётся, «гусь» становится новым ведущим, и игра продолжается. Но если «гусь» ловит «хлопающего», то он продолжает ходить по кругу.

Веселье гарантировано всем - как «уткам», так и «гусям».

2. «Бейсбол без базы»



Требуется: резиновый мячик или теннисный мяч.

Правила этой игры во многом похожи на правила игры в пинбол.

Игроки бросают резиновый мячик или теннисный мяч в мишени и за поражение каждой получают право на дополнительный удар (единичный, двойной, тройной или удар «из дома»).

Сначала игроки должны решить, где будет находиться их позиция, а где мишени. В качестве мишеней могут использоваться камешки, а еще коробки, игрушечные автомобильчики, кучки листвы. Система начисления очков должна соответствовать сложности мишени. Каждая мишень приравнивается к определенному типу удара. За легкие полагается единичный удар, за более сложные – двойной и т.д. Игроки бросают мячи по очереди. Если мишень поражена, то команда, в которой числится меткий игрок, получает право на соответствующий бросок. Если игрок промазал, то его команда пропускает ход. После трех ходов, пропущенных каким-либо игроком, на позицию ставится

следующий игрок. Играйте столько периодов игры, сколько хотите, и при этом ведите счет очкам. Игрок победитель получает право выбрать новые мишени. Итак, отбивающий на позицию!

3. «Гаражный мяч»

Требуется: Мяч для волейбола или резиновый мяч.

В «Гаражный мяч» играют в точности так же, как и в волейбол, за исключением того, что в этой игре требуется бить мячом в гаражную стену (впрочем, подойдет любая высокая стена) или в склон крыши. В игре участвуют двое, четверо или шестеро игроков. Все, что вам понадобится – это стена (без окон) и волейбольный или любой большой резиновый мяч. Пусть участники разобьются на две команды и выстроятся вдоль стены. Игроки одной команды ведут игру напротив стены, а игроки другой должны отбивать мяч обратно, не хватая и не бросая его.

Толкание мяча туда-сюда продолжается до тех пор, пока одна из команд не допустит промах. Если мяч упускает кто-то из подающей команды, то она меняет свое положение. Если ошибку допускает принимающая команда, то подающей команде зачисляется одно очко. Играйте, пока не увидите, что какая-то команда первой набрала пятнадцать очков: тогда игра начинается заново.

4. «Городское планирование»

Требуется: природные материалы.

Желательно: мелок. А вдруг ваш ребенок – будущий архитектор? Установить это вам поможет данное занятие. Его идея сводится к тому, чтобы создать макет города или района, в котором жилые дома и прочие здания будут представлены камешками и другими природными материалами.

Сначала составьте карту задуманного города, обозначив на ней улицы, переулки, заостренные участки, речные каналы и т.д. Вы и ваш ребенок можете нарисовать карту, проводя линии палочкой по земле или мелком по садовой либо въездной дорожке.

Затем разложите на изображенном участке всевозможные природные материалы,

чтобы создать детали макета. Позвольте ребенку самостоятельно придумать правила. Например, сосновые шишки он станет использовать в качестве отдельных домов или их стен, а камешки будут изображать кирпичи или целые постройки. Ребенок может решить, что желуди – это автобусы, а определенные семена – это люди. Кроме того, допустимо применять в игре камешки гальки в качестве автомобилей или участков стены. Прямые веточки могут изображать деревья, людей и т.д. Древесные листья подойдут в качестве спортплощадок, флагов и далее в том же духе. В любом случае это занятие великолепно стимулирует детское воображение.

5. «Горячая картошка»



Требуется: мягкий резиновый мяч или губка для ванн, погремушка (сухие бобы, полиэтиленовый пакет для сэндвичей, 2 пластмассовых замочка от этикеток, чулок).

В эту игру играют небольшой группой (лучше всего в составе четырех или пяти человек), причем дети используют самые разнообразные предметы. Участники садятся в круг, кроме одного – ведущего. Ведущий закрывает глаза, а остальные игроки передают по кругу «картошку». Изначально в игре использовали настоящий картофель. Сейчас допустимо воспользоваться резиновым мячом, губкой для ванн или самодельной погремушкой. Чтобы сделать погремушку, засыпьте полстакана сухих бобов в полиэтиленовый пакет для сэндвичей, выдавите из него лишний воздух, застегните пластмассовым замочком от этикетки, поместите в старый чулок, который завяжите узлом и застегните другим таким замочком.

Когда ведущий объявляет «Стоп!», тот, у кого оказалась «картошка», покидает круг. Именно поэтому игроки так стремительно передают «картошку» друг другу (кстати, именно поэтому вам лучше использовать мягкую «картошку», чтобы никто не ушибся, когда чересчур поторопится). Игра заканчивается, когда остается единственный участник, не считая ведущего. Последний оставшийся игрок сам становится ведущим в следующей игре. Начинаем перебрасывать «картошку!»

6. «Тише едешь, дальше будешь - стоп»

Задача водящего — стать спиной к участникам на линии финиша (чем больше будет расстояние между водящим и участниками, тем лучше) и громко произнести: «Тише едешь, дальше будешь — стоп». Пока водящий говорит (а делать он это может в любом темпе), участники стараются как можно дальше убежать по направлению к финишу. Как только водящий замолкает, нужно застыть на месте. Тот, кто не успел остановиться или сделал случайное движение, выбывает из игры. Побеждает тот, кто доберется до линии финиша первым и дотронется до водящего.

7. «Жмурки»



Требуется: повязка на глаза

Это хорошо известная детская игра, в которой игрок с завязанными глазами ходит по двору, других игроков на ощупь.

Устраивают эту игру на легко просматриваемой местности, убедившись, что на земле не валяются игрушки или другие предметы, о которые может споткнуться игрок в повязке. (Осмотрите все тщательно!)

Игрок, который водит, надевает на глаза повязку. Пока он крутится на месте пять раз, остальные разбегаются по двору, выискивая удобное место, где можно спрятаться. Когда ведущий заканчивает крутиться, он выкрикивает: «Все!» Остальные игроки должны замереть на месте.

Тогда ведущий принимается искать других участников игры, выкрикивая «Попался!» Прочие игроки должны говорить в ответ «Бык!», при этом они могут менять голос. Ведущий с помощью этих подсказок выслеживает игроков. Участники должны стоять на одном месте, но вправе двигать туловищем, пытаясь увернуться от рук ведущего. Что самое трудное для игроков? Это, конечно, не хихикать!

8. «Светофор»



Для игры выбирается площадка и определяется водящий.

На площадке чертят две линии на расстоянии 5-6 метров

друг от друга.

Игроки должны построиться за одной из линий. Водящий становится между линиями, примерно посередине спиной к игрокам. Далее он называет какой-нибудь цвет, и игроки должны начать переходить за другую линию.

Если у игроков присутствует названный цвет в одежде, то они спокойно проходят мимо ведущего за другую линию. Если такого цвета в одежде нет у игрока, то он должен убежать от водящего. Если водящий запятнал игрока "без цвета", то тот становится на его место.

