

САМОЕ ВЕСЁЛОЕ ЛЕТО

Как сделать это лето самым весёлым? Взять «Классный», собрать друзей, отправиться на улицу — и начать играть в игры, которые мы для тебя нашли!



МЫШКА В НОРКЕ

Каждый чертит на земле небольшой кружок и становится в него (будто залезает в норку). Без круга остаётся только ведущий. Он подходит к кому-нибудь и говорит: «Мышка, отдай свою норку!» Она отказывается, тогда ведущий идёт с этими же словами к другой. В это время остальные мышки должны успеть перебежать и поменяться норками, а ведущий — постараться занять чужое место. Тот, кто остался без норки, снова идёт искать свой уголок.

ЯЩЕРИЦА

Ты же знаешь, что ящерица может потерять свой хвост? В этой игре ты почувствуешь, как ей бывает непросто! Каждому игроку нужно сделать «хвостик» из верёвки или цветных лент, зацепив их за пояс одежды. Задача ящерицы — не потерять свой хвост и при этом собрать как можно больше чужих хвостиков. Ящерица, которая потеряла хвост, выбывает из игры. Побеждает самая проворная и хвостатая!



СОВУШКА

Выберите совушку, которая будет стоять в центре круга. Все остальные становятся птицами и насекомыми. Когда сова стоит с закрытыми глазами и дремлет, участники бегают по кругу и веселятся. Но как только сова открывает глаза, все должны замереть на месте. Совушка отправляется на охоту: тех, кто смеётся или шевелится, она забирает в своё гнездо. А ещё сова очень хитрая — она может смешно ухаться и выпучивать глаза, чтобы рассмешить свою добычу.



ДВА ЛИЛИПУТА И ОДНА КАСТРЮЛЬКА

Участники выстраиваются в одну линию, а ведущий отходит на 5 метров и становится к ним спиной. Он должен называть любой цвет и назначать за него цену.

Например:

Жёлтый и 2 лилипута (2 маленьких шага, пятка приставлена к носочку).

Синий и 1 великан (1 огромный шаг).

Зелёный и 3 кастрюльки (3 прыжка).

Красный и 4 утёнка (4 шага на корточках).

Если у участника в одежде есть названный цвет, он делает шаги. Победит тот, кто первым дойдёт до ведущего.



ФЕРМЕР

Начертите на земле большой круг. Это огород. Выберите фермера, который будет его охранять. Все остальные становятся зайцами, которые хотят попасть в огород и съесть всю морковку. Передвигаются зайцы только прыжками. Цель игры — отвлечь фермера и запрыгнуть в круг. Если фермер коснётся зайца за пределами круга, заяц должен отскочить на несколько метров и начать наступление снова. Кому же достанется морковка?

КАМУШКИ

Чтобы за лето совсем уж не забыть школьную программу, поиграй в игру на запоминание. Найди 16 плоских камней и на одной из сторон нарисуй мелом парные узоры. Например: 2 камушка с точкой, 2 камушка со звёздочкой. Разложи их в форме квадрата рисунком вниз. Теперь переворачивай по два камня и запоминай, где какой рисунок. Получилось собрать пару — оставляй их рисунком вверх. Нет — переворачивай и продолжай дальше. В конце игры каждый камень должен найти свою пару.

