

Артем Патрикеев

*100
вариантов
игры на песке*

Серия «Разнообразим подвижные игры»



Артем Юрьевич Патрикеев
100 вариантов игры на
песке. Серия «Разнообразим
подвижные игры»

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=25015500

ISBN 9785448549106

Аннотация

Зачем просто лежать на песке или строить однообразные замки, когда можно развлечься целой сотней разных способов? Читайте и выбирайте то, что понравится вам и вашим детям.

Содержание

Варианты игр на песке

6

Конец ознакомительного фрагмента.

20

100 вариантов игры на песке

Серия «Разнообразим подвижные игры»

Артем Юрьевич Патрикеев

Фотограф Артем Патрикеев

© Артем Юрьевич Патрикеев, 2019

© Артем Патрикеев, фотографии, 2019

ISBN 978-5-4485-4910-6

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Довольно часто можно видеть, как на пляжах у моря, реки или озера родители отдыхают, а дети предоставлены сами себе. Причем чаще всего ребята не могут придумать ничего интереснее построек из песка или бросания случайно найденных камней в воду. Почему бы нам не познакомить их с богатым разнообразием различных подвижных игр, которые можно применять на песке? Причем это могут быть как игры большой подвижности, так и малой. Речь в данной

книге пойдет не о тех вариантах игр, которые можно проводить в любом месте – обычные варианты Салок, Ловишек, Колдунчиков и т. п., а о тех играх или их вариациях, которые удобно проводить именно на песке, а не в каком-то другом месте.

Многие игры можно проводить на семейном отдыхе с детьми, потому что совсем не обязательно набирать большое количество игроков, а во многих вариантах можно просто убрать соревновательный момент и дать ребенку самому поупражняться.

Помните только о том, что после особенно подвижных игр нужно восстановить игровую территорию, засыпав все ямы и неровности в песке, которые могут остаться после развлечений.

Посмотрите, почитайте, наверняка вы найдете что-то полезное для себя и для своих детей.

Варианты игр на песке

1. «Саперы».

Играют обычно вдвоем, но можно взять на помощь и напарника. Один игрок отворачивается, а второй закапывает кисть руки в песок, причем старается сделать это максимально хитро (может по-разному развести пальцы, или какие-то пальцы положить ровно, а какие-то углубить и т. п.). Когда всё готово, второй поворачивается и начинает раскапывать руку в песке. Задача раскопать так, чтобы не коснуться самой руки. То есть необходимо все делать осторожно: подкапываться со всех сторон, осыпая песок, сдувая небольшие остатки песка и т. п. Если «сапер» случайно касается руки партнера, то происходит «взрыв» – рука вырывается вверх, разбрасывая песок. Когда раскапывание ведется руками, то оба сразу почувствуют, если произошло касание, а вот если для раскапывания использовать палочку, то тогда многое будет зависеть от честности игроков. Так что в этот вариант лучше играть в дружеской компании.

Концовку можно проводить и без «взрыва». Интересно потом дать посмотреть «саперу», как лежала кисть руки. Поражение, конечно же, засчитывается, но пусть теперь игрок дораскапает руку и посмотрит, как она лежала. На будущее может пригодиться, когда с другими играть придется.

Затем игроки меняются ролями. Если оба справляются

с заданием, то можно засесть, кто раскопает быстрее. Но лучше просто засчитать ничью.

Полное раскапывание засчитывается, когда видно все пальцы и тыльную сторону кисти.

2. «Втыкаем пальцы в песок».

Игра проводится в местах, где есть мягкий, рыхлый песок, потому что пальцы нужно втыкать прямо в него. Задача – воткнуть прямые пальцы в песок, затем аккуратно достать руку, чтобы в песке остались максимально большие и четкие дырки. У кого получится лучше, тот и побеждает. Если играет много человек, то победителя можно определять совместным решением.

Так как песок рыхлый, то сделать хорошие дырки не так уж и просто, потому что он все время будет осыпаться.

3. «Втыкаем пальцы в песок на скорость».

Определяется небольшая дистанция – не больше длины руки игроков. По команде «марш» игрок или игроки начинают втыкать пальцы в песок, постоянно продвигаясь вперед. Кто быстрее пройдет всю дистанцию, тот и побеждает. Если действуем по одному, то засекается время каждого, а затем сравнивается. Чтобы было честно, лучше заранее договориться, сколько раз нужно воткнуть пальцы в песок.

В принципе, можно выполнять задание и без продвижения вперед, а просто на месте. Так же можно посчитать ко-

личество действий за 15—30 секунд. Кто большее количество раз сумеет воткнуть пальцы в песок за отведенное время, тот и побеждает.

4. «Попади в квадрат».

На песке расчерчивается рисунок в девять квадратов. Каждый квадрат получает свой номер (можно не вписывать его, все равно песок будет осыпаться). Один игрок закрывает глаза, второй ему задает номер. Нужно с закрытыми глазами попасть точно в заданный квадрат указательным пальцем. Когда палец попал в песок, игрок может открыть глаза и посмотреть, попал он или нет. Пять-шесть команд дает один, затем другой. В конце можно посчитать, кто попал большее количество раз.

Так же можно пробовать попадать по порядку от одного к девяти. Кто сумеет пройти без ошибок (или с меньшим количеством ошибок), тот и побеждает.

Размер квадратов может быть любым. Чем больше, тем проще попадать, но и тем большая территория нужна для игры.

5. «Попади в нужную линию».

Игровая зона расчерчивается на линии. Каждая линия получает свой номер. Желательно, чтобы каждая линия была шириной в ладонь. Задача игрока – с закрытыми глазами попасть в заданные линии. Номера линий задает ведущий или

партнер. Считаем, кто попадает, а кто – нет. Также можно играть и ногами. Игрок стоит и наступает на ту линию, которую ему задают. Попал, очко получил, не попал – не получил ничего.

6. «Попади в нужную точку ногой».

Игрок стоит в центре, вокруг него обозначаются квадраты, каждый получает свой номер. Игрок запоминает расположение квадратов и закрывает глаза. Ведущий называет номера, а игрок старается носком ноги попасть в нужный квадрат. Открывать глаза можно только после того, как игрок поставит ногу. В противном случае засчитывается промах. Сложность состоит в том, что игроку придется крутиться по кругу, потому что квадраты есть и спереди, и сзади, и по сторонам, и даже по диагонали.

Если есть ведущий, то лучше игроку завязывать глаза и только сообщать «попал-не попал». А повязку снимать только по завершении задания, хотя это будет серьезное усложнение, так как после первого промаха ребенок может слегка потеряться в пространстве, а если так, то трудно будет затем выровняться и попасть в нужное место. С другой стороны, когда игра проходит на водоеме, то солнце и шум воды могут служить важным и серьезным ориентиром, по которым и можно себя скорректировать в пространстве.

7. «Попади в квадрат камешком».

Квадраты можно расчертить поблизости, а можно и вдалеке. Сколько их сделать и какой конфигурации, зависит от фантазии игроков или проводящих. Задача выполнять броски, стараясь попадать в заданный квадрат. Кто попадает, получает одно очко. Интересно набрать побольше камешков и сыграть другим способом. У каждого игрока свой набор квадратов. По сигналу начинается игра, кто быстрее попадает в каждый квадратик камешком, тот и побеждает.

Также можно сделать линии, а не квадраты. Соответственно, кто быстрее попадает на каждую линию, тот и побеждает.

8. «Кто точнее».

Рисуется концентрическая мишень (внутри маленький круг, остальные все больше и больше вокруг него). Задача – выполнять броски камешков, стараясь попасть в центр мишени. Кто большее количество раз попадает, тот и побеждает. Каждый круг может иметь свое количество очков – чем круг меньше, тем больше очков он должен давать.

9. «Закопай товарища».

Хорошо играть, когда играют 4 или 6 человек, чтобы было две команды по два или по три игрока. Задача – закопать партнера в песок. Игра начинается по сигналу, один или двое начинают закапывать своего товарища, кто справляется быстрее, те и побеждают. Можно сыграть несколько раз, чтобы попробовали закопать каждого из игроков. В конце

уже можно подвести итоги, какая команда лучше справилась с заданием.

Закапываем, конечно же, без головы, только до шеи. В игре можно использовать лопатки, а можно работать только руками.

10. «Быстрая постройка».

Заранее договариваемся, какую постройку или фигурку нужно построить из песка. Нужно договориться о форме и размерах, чтобы не было затем споров. Игроки готовятся и по сигналу начинают строить. Кто быстрее построит фигуру, тот и побеждает. Но важно, чтобы все условия были соблюдены.

11. «Сбей фигуру».

Заранее выстраиваются различные фигуры из песка (можно использовать те, что мы построили в 10 варианте). Количество определяется терпением и возможностями игроков. Игроки с линии броска стараются попасть камешками в фигурки и сбить их. Кто сумеет сбить больше фигурок, тот и побеждает.

12. «Сбей фигуру ногой».

Опять же, выстраиваются фигуры из песка (но не рядом друг с другом, а на большой дистанции). Игроки выстраиваются на стартовой линии, по сигналу закрывают глаза и идут

в сторону фигур. Задача – пройти и наступить на одну из фигур. Кто быстрее справляется, тот и побеждает. Или же дается задание сразу же сбить определенное количество фигур. Соответственно, теперь победит тот, кто собьет нужное количество фигур быстрее.

13. «Глазомер».

Один игрок садится в заданную точку, второй берет в руки палочку или камешек и кладет на любом расстоянии от первого. Задача сидящего игрока – определить, сколько ему потребуется сделать шагов, чтобы пройти до предмета. Чтобы нельзя было подгадывать, меняя длину шага, шагаем определенным способом – приставляя пятку к носку. Когда игрок говорит свой прогноз, он встает и проходит до предмета. Смотрим, угадал или нет. Затем игроки меняются ролями. Кто сумеет точнее определить, тот и побеждает. Лучше провести несколько раз, чтобы попадание было не случайным, а рассчитанным.

Также можно играть руками, когда места не так много. Тогда расстояние измеряется или ладонями, или разведенными большим и указательным пальцами.

14. «Песчаный дождь».

Погружаем руку в песок ладонью вверх, поднимаем ее, песок начинает сыпаться с ладони. Чем дольше сыпется песок, тем лучше. Когда песок начинает прекращать сыпаться,

ся, ладонь можно постепенно поворачивать, пока весь песок не осыплется. Кто сумеет дольше сыпать песок, тот и побеждает. Важно, чтобы песок не прекращал сыпаться. Если прекращает и появляется пауза, то игрок заканчивает игру.

Также можно соревноваться, ссыпая песок и с тыльной стороны руки.

15. «Песчаный фонтан».

Этот вариант можно проводить, когда рядом находятся только те, кто хочет поиграть, потому что остальным может быть неприятно то, что происходит. Задача проста – игрок присаживается, запускает руки в песок, а затем резко бросает песок вверх как можно выше (старается сделать так, чтобы песка в воздухе было как можно больше), а заодно чтобы он разлетелся как можно шире. У кого так получается, тот и побеждает. А можно не определять победителя и просто повеселиться.

Перед игрой нужно предупредить игроков, что во время падения песка обязательно надо наклониться и наклонить голову (и лучше закрыть глаза), чтобы песок не попал в них. После игры, конечно же, лучше пойти искупаться.

16. «Рисунки из песка».

Задача – набирать песок в руки или в лопатку, ведро и т. п., а затем сыпать его, стараясь нарисовать какой-нибудь рисунок. Рисовать нужно на ровной поверхности, иначе не бу-

дет видно, что получается. Если рисуем на песке, то площадку для рисования лучше разровнять.

17. «Рисунки из песка на теле».

Тот же вариант, что и 16, но на этот раз рисунок нужно сделать на спине партнера. Сложность состоит в том, что спина не совсем ровная, а, кроме того, партнер может случайно пошевелиться, или даже его дыхание может помешать сделать красивый рисунок.

18. «Нарисуй с закрытыми глазами».

Выбирается какой-то рисунок, который игрок должен нарисовать с закрытыми глазами. Смотрим, что получается. Можно рисовать что-то свое, тогда появляется дополнительная игра – отгадать, что нарисовано. Рисовать можно пальцем или палочкой.

19. «Удержи песок на газете».

Для этой игры потребуется газета или листок бумаги. Задача – насыпать песок на бумагу, взяться за ее края и начать подбрасывать песок, стараясь ничего не просыпать. Оцениваться может количество подбрасываний – кто сумеет сделать наибольшее число подбрасываний, не просыпав весь песок, или же высоту подбрасывания. Но если мы оцениваем высоту, то после высокого броска какое-то количество песка обязательно должно быть поймано. Иначе кто-то может

просто бросить песок высоко-высоко, а тот весь разлетится во все стороны, и ничего поймать не получится. Такой бросок уже не будет засчитан.

20. «Удержи песок на ладони».

Один игрок набирает песок на ладонь и держит его. Второй игрок начинает показывать ему различные движения (спокойные, нерезкие), первый повторяет. Показывать можно совершенно разные движения, но вот повторять игрок должен только то, что не связано с поворотом кисти с песком. Однако если он случайно ошибется и повернет руку, потеряв весь песок, то будет сам виноват.

Упражнения повторяются до тех пор, пока игрок не потеряет весь песок. Затем игроки меняются ролями. Кто дольше продержится, тот и побеждает. Также интересно сыграть, когда присутствует много игроков. Ведущий будет показывать, а остальные – выполнять. Те, кто будут терять песок, выбывают. Выигрывает тот, кто останется последним.

Другой вариант: игрок держит песок на ладони, его соперник слегка надавливает сверху ему на руку, как бы стараясь опустить ее, однако на самом деле в самый неожиданный момент соперник резко отпускает руку игрока. И вот в этот момент игроку нужно успеть сдержать свою руку, чтобы резко не дернуть ею вверх. В противном случае весь песок может с руки слететь, а этого как раз нельзя допустить.

21. «Песчаный шарик на голове».

Игроки лепят из мокрого песка небольшие шарики (лучше сделать одну сторону шарика более плоской) и кладут их на головы. Задача – походить по песку, постоять на одной ноге, выполнить различные упражнения и т. п., при этом не уронив песочный шарик с головы. Кто роняет, тот выбывает.

Что конкретно делать, зависит от проводящего: нужно знать, что интересно детям, что может им понравиться. Если знаем, то и даем такие варианты. А там уж пусть дети следят за своими песчаными шариками.

22. «Придави песчаный шарик на голове».

Игроки так же, как и в предыдущем варианте, кладут песчаные шарики себе на голову. По сигналу начинается игра. Задача каждого игрока – добраться до других игроков и придавить сверху песчаный шарик соперника. Те, кому шарик придавили или с кого его сбили, выбывают. Нельзя трогать друг друга, нельзя бить, нужно действовать осторожно и четко. Если ребенок сам роняет шарик, то проигрывает и выбывает.

23. «Закрась рисунок».

Лучше использовать рисунок на листке бумаги. Такой рисунок кладется на песок (на ровную поверхность). Задача игрока – сыпать песок сверху (сыпать можно рукой, воронкой

или лопаткой), постепенно закрашивая рисунок. Чем более четко и полно будет закрашен рисунок, тем лучше.

Нужно только сразу договориться, можно ли дорабатывать края, счищая лишний песок или нет.

24. «Катапульта».

Для игры ставится своеобразная катапульта – берется лопатка, на которой лежит песок, по центру под ее ручку подкладывается камешек (получается, что ручка у лопатки приподнята), нужно ударить по этой ручке, чтобы запустить песок как можно дальше вперед, как катапультий. Можно попробовать запускать песок в воду. У кого получится сделать самый дальний бросок, тот и побеждает.

25. «Ручная катапульта».

Лопатка берется в руку, в нее набирается песок, задача запустить песок с лопатки как можно дальше вперед. Бросать можно любым способом, но нельзя отпускать лопатку из руки. Если лопатка будет опущена, бросок не засчитывается.

26. «Закопайся как можно глубже».

Игроки стоят друг напротив друга на песке. По сигналу оба начинают крутиться на месте (выполняют движения вправо-влево ногами), стараясь закопаться в песок. Кто сумеет максимально глубоко зарыться таким образом, тот и побеждает. Задание, с одной стороны, не очень сложное,

но глубоко зарыться все равно будет тяжело, поэтому много времени отводить не стоит, буквально пятнадцать-двадцать секунд, потом можно посмотреть, насколько глубоко игроки войдут в песок. Эта игра хороша тем, что в ней может участвовать большое количество игроков, так что никому не придется сидеть и смотреть на остальных.

Если хочется провести более веселый вариант, то включаем музыку. Пока музыка играет, игроки закапываются, как только музыка выключается, игроки замирают. Можно подвести промежуточные итоги, а затем продолжить игру. Таким образом победителей можно определять на каждом этапе. И совсем не обязательно, что всегда будет побеждать один и тот же игрок. Интересно, когда пляж не совсем равномерный, кому-то может достаться более глубокое место, а кому-то нет (далеко не всегда песок уходит глубоко вниз, зачастую через десяток другой сантиметров можно наткнуться на более твердую поверхность, а в нее уже так просто не закопаешься).

Другой вариант этой игры, когда игроки просто должны себя закопать. Самый простой для них выход – это сесть, начать закапывать сначала ноги, затем туловище и так далее до шеи. Кто быстрее себя закопает, тот и побеждает.

В принципе, потом еще можно будет сыграть в игру «Кто быстрее смочет с себя весь песок». То есть по сигналу все игроки вылезают из песка, бегут к воде, окунаются, смывают с себя песок, вылезают из воды. Кто это сделает быстрее, тот

и побеждает. Важно только проверить игрока, чтобы на нем совсем-совсем не оставалось песка. Если он что-то пропустил и не заметил, то победа присуждается второму по скорости игроку, при условии, что он отмылся полностью.

27. «Рисунок водой».

Как известно, когда песок горячий, вода испаряется с него очень быстро, однако если постараться и лить некоторое время на одно и то же место, то можно достичь нужного результата. В этом варианте игроку нужно нарисовать рисунок с помощью воды. Причем рисунок должен быть закончен до того, как высохнет любая его часть. Если одна часть высохнет до того, как будет дорисован конец, то рисунок нужно обновлять. Насколько сложный делать рисунок, зависит от уровня подготовки игроков. Маленькие дети могут рисовать что-то простое – круги, квадраты, треугольники, фигуры друг в друге или же просто солнышко с лучиками. А дети постарше вполне могут нарисовать машинки, деревья, кораблики, домики, человечков (схематически, конечно). Для полива удобно использовать брызгалки, которые дают толстую струю или же поливать тонкой струей из ведерка/лейки. В маленьком ведерке может быть недостаточно воды, чтобы с одного раза всё нарисовать, поэтому вполне вероятно, что придется побегать за водой и обратно.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.