

## **Подвижные игры в 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 засечь, 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 количество 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.