

*Нина Ермолаева,  
бабушка шестилетнего внука Макара  
и старший воспитатель в детском саду «Ласточка», п. Таёжный, Тюменская обл.*

## КОМАНДНЫЕ ИГРЫ У ВОДЫ

Лето! Проводить долгожданные денёчки у телевизора или у компьютера, сражаясь с очередными монстрами, — разве это отдых? Каникулы надо прожить так, чтобы восторгов и воспоминаний о том, сколько всего интересного и полезного успел сделать, сколько удивительного, необычного увидеть и узнать, хватило бы на целый год.

**К**акой восторг вызывают у ребятшек слова: «Сегодня пойдём купаться!». И очень хорошо известно, как трудно организовать купание (в реке, в море, в бассейне), так чтобы оно доставило удовольствие и радость всем: и детям, и взрослым. А ведь это в наших руках! Воспользуйтесь простыми играми. Они помогут вам занять ребятшек и на пляже, и в воде и сделают ваш совместный отдых незабываемым. На пляж не забудьте захватить обыкновенный мячик и несколько предметов.

### «СТАТУИ»

Играющие образуют круг. В центре круга становится водящий (по

выбору). Он бросает мяч игрокам. Один из игроков должен поймать мяч и бросить его водящему.

Если игрок не поймает мяч, то замирает в той позе, в которой пытался его поймать. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не станут «статуями». Водящий выбирает самую интересную, на его взгляд, «статую», и игрок, изображающий её, становится водящим. Игра начинается сначала.

### «ЗЕМЛЯ И ВОЗДУХ»

Игроки встают в круг. Один из игроков подбрасывает мяч в воздух и при этом называет какое-нибудь существо. Это может быть и птица, и млекопитающее, и герой какой-нибудь сказки.

Если названо летающее существо, нужно мяч поймать на лету. Если нет – надо подождать, пока мяч ударится о землю, и только тогда ловить его.

Кто ошибётся, выходит из круга.

### «ЛЯГУШКИ»

Играющие становятся в шеренгу на линию старта, которая проходит вдоль берега довольно далеко от воды. По сигналу они приседают и по команде «Марш!» начинают прыгать, как лягушка: присели, согнув ноги в коленях, оттолкнулись, подпрыгнули как можно дальше вперёд и снова присели.

Побеждает участник, первым допрыгавший до воды.

### «ПАРОВОЗИК»

Играют две команды, которые стоят в две колонны. В воде недалеко от берега перед командами находится стойка для поворота.

По сигналу первый участник («паровозик») бегом огибает стойку и возвращается к своей команде, где «прицепляет первый вагон», и они уже вдвоём огибают стойку, возвратившись к своей команде, «прицепляют второй вагон» и т.д.

Когда «паровозик» с последним «вагоном» обегит вокруг стойки и пересечёт линию старта, команда становится в колонну и занимает исходное положение. Побеждает команда, которая первой примет исходное положение.

### «АВРАЛ»

А в эту игру лучше всего играть большой компанией. В ней трениру-

ется и проверяется умение собраться, чёткость и скорость действий. А сколько смеха!

Играющие делятся на команды и стоят на берегу по росту, рассчитавшись по порядку номеров. Первый номер – капитан.

По первому сигналу «боцмана» – все построились. По второму сигналу – все бегут в воду.

Потом следует команда «Вольно!» – можно поплескаться.

Неожиданно звучит команда «Аврал!» – все моментально должны выбежать на берег и построиться по росту в прежнем порядке.

Побеждает та команда, которая быстрее всех сделала это.

### «МОРСКОЙ БОЙ»

«Морской бой» – очень весёлая летняя игра, особенно в знойный день. Все участники делятся на команды, входят в воду по пояс или по грудь и готовятся к бою.

По сигналу судьи «Огонь!» все бойцы команд ударами ладоней по поверхности воды стараются направить брызги в сторону соперников. Команды начинают сближаться, поднимая целые фонтаны воды, так чтобы соперники отступили.

Каждый, кто отвернулся, не выдержав натиска брызг, выбывает из игры. Побеждает, конечно, команда, которая сумеет сохранить большую численность и, выдержав натиск неприятелей, пройти сквозь их строй.

### «РЫБАКИ И РЫБКИ»

Игра проводится на мелководье. Одни водят – это «рыбаки». Другие от них бегают, спасаются – это «рыб-

ки». Они, как настоящие рыбки, резвятся, окунаются. Избавиться от преследования «рыбаков» можно двумя способами.

Первый способ: схватиться рукой за верёвку на поплавках, которой обычно ограждают место для купания детей. Во время игры это ограждение служит спасением для «рыбок». Кто прикоснулся рукой к ограждению – того нельзя птнать.

Второй способ: как только убегающая от «рыбака» «рыбка» опустилась в воду с головой, она спасена. Пусть «рыбак» ловит другую.

### «ВОДОЛАЗЫ»

На дно водоёма бросают цветные предметы, которые хорошо видны в воде. По сигналу участники игры ныряют и стараются собрать как можно больше предметов. Время игры 30–40 секунд. Кто наберёт больше предметов, тот и выиграл.

### «ВОДНЫЕ ЖМУРКИ»

Участники игры – пловцы – вместо обычных купальных шапочек надевают цветные колпаки, которые закрывают им глаза. Водящий – в обычной купальной шапочке. В руках у него колокольчик. Участвуют в игре одновременно как можно больше человек. Все они стараются поймать водящего, который плавает и позванивает в колокольчик. Если водящего поймали, он надевает колпачок, закрывающий глаза, а тот, кто его поймал становится водящим и получает колокольчик.



Комплект изданий для педагогов и родителей дошкольников:  
газета «Детский сад со всех сторон» и книги серии «Большая энциклопедия маленького мира».  
Индекс в каталоге Агентства «Роспечать» 29968, в каталоге МАП 24598.  
Подписка во всех почтовых отделениях.