***Строительство из песка***

Отправляясь с ребенком на прогулку, возьмите с собой не только ведерко и лопатку, но и машинку. Пригодится вам и другой строительный материал: бруски, дощечки. Машина может быть большой, например самосвал, в нее ребенок будет нагружать песок и отправлять его на игрушечную стройку, а может быть и маленькой, тогда ребенок будет строить для нее дороги и мосты во влажном песке. Покажите малышу, как построить мост. Для этого с помощью ведерка сделайте два куличика или две песчаные горки на небольшом расстоянии друг от друга, а между ними перекиньте дощечку — по такому мосту сможет проехать машинка или пройти куколка. Под мостом вполне может проезжать поезд или плыть кораблик. Чтобы машинка могла выехать на мост и съехать с него, присыпьте песок к ***«опорам»*** моста с двух внешних сторон.

В хорошо увлажненном песке можно сделать туннель и без использования дополнительного строительного материала. Для этого песок насыпьте горкой, а через ее основание параллельно поверхности земли совком или рукой проделайте сквозное отверстие. Если отверстие не делать сквозным, то получится неплохой гараж для маленькой машинки или домик для любимой игрушки. В случае, если игрушек много, имеет смысл построить большой дом, в котором получится сразу несколько квартир.

Сочетая разные виды построек — дороги, туннели, мосты, песчаные горки, — можно построить трассу, по которой будет ездить игрушечная машинка, управляемая опытным шофером. Можно создать и целый город с площадями, скверами, домами и гаражами. Как в любом городе, здесь будут перекрестки, мосты, подземные переходы. Для того чтобы игра стала еще интереснее, можно заранее изготовить из плотного картона плоскостные изображения домов, светофоров, деревьев, людей и прикрепить к ним палочки с заостренными концами. Эти макеты ребенок будет втыкать в песок, и его город станет совсем настоящим.

Малышу можно предложить построить детскую площадку для кукол, сделав на ней клумбу, скамейку, дорожки. Для этого пригодится и имеющийся под рукой природный материал: шишки, камешки, желуди, веточки, листочки, цветы.

Если у вас есть набор мелких игрушек ***«Дикие животные»,*** то можно организовать в песочнице настоящий зоопарк, огородив его насыпным забором, сделанным с помощью ладоней. Пригодятся для строительства кирпичики и тонкая дощечка — перекладина для ворот. Можно использовать в строительстве и формочку, закопанную в песок вровень с землей и наполненную водой. Получится хороший пруд для водоплавающих птиц или бассейн для белого медведя.

Используя набор игрушек ***«Домашние животные»,*** предложите ребенку построить ферму или птичий двор, посадить сад, сделать грядки для овощей, разбить клумбу. На лугу будут пастись корова, овцы, около дома будет стоять лошадка, ожидая хозяина, а в будке — сидеть сторожевой пес. Дом можно сде­лать так: отделите от песчаной горки лишние части песка и, приглаживая оставшийся песок фанеркой, придайте ему желаемую форму. Забор формируется из песка ладонями в виде вала или делается с помощью воткнутых в песок спичек (палочек). Из них можно изобразить в доме окно и дверь.

Девочке, пришедшей к песочнице с куклой, наверняка понравится игра в кукольную квартиру, где вся мебель — диван, стол (в виде куба), стул, шкаф, а также ванна и плита — сделана своими руками из влажного песка с помощью лопатки или дощечки.

Играя с влажным песком, ребенок может делать постройки по собственному замыслу, а может пользоваться планом, который вы ему предложите, нарисовав его здесь же на песке или дав ребенку в руки настоящий чертеж. Малыш может проявлять свою фантазию в самых разных играх. Предложите ему: ***«Построй дворец для своего любимого сказочного героя, а потом укрась его ракушками, цветами и узорами».***

Если детей несколько, то можно устроить конкурс ***«Чей дворец лучше».***

Построить дворец, и даже замок из песка с высокими башнями и шпилями можно и весьма необычным способом. Для этого надо набрать пол-ведерка песка, а затем налить туда же воду, доведя строительную смесь до консистенции манной каши. Капая большими каплями или выливая струйкой мокрый песок на свою по­стройку, можно наращивать ее вверх в форме башни. Строительную смесь из песка с водой можно поместить в полиэтиленовый мешок, у которого отрезан уголок, и выдавливать ее через отверстие. Последний способ напоминает украшение торта кремом с помощью кулинарного шприца. Этим же методом украшают уже готовую постройку или праздничный торт для куклы.

Существует и еще один оригинальный способ лепки из мокрого песка. Его можно сравнить с работой скульптора. Высокой горкой насыпается сухой песок, сверху делается углубление и туда струйкой льется вода. Затем сухой песок отгребается, внутри остается заготовка из хорошо увлажненного песка. Далее с помощью совка или дощечки, выполняющих роль резца, необходимо удалить лишние слои песка, для того чтобы создать настоящее произведение прикладного искусства.

***Развиваем координацию и ловкость***

***Веселый всадник***

Предложите ребенку, а еще лучше — двум детям (вдвоем можно соревноваться), пробежать или проскакать верхом на палке или большой ветке мимо нескольких песчаных горок или куличей, расположенных на одной линии на расстоянии 2—3 метров друг от друга. При этом объясните ему, что надо не только быстро пробежать по зигзагообразной трассе, но и постараться не разрушить эти горки. Можно постепенно усложнять задание, добавляя к нему новые элементы. Пусть ребенок, например, проделает тот же путь задом наперед.

***Автослалом***

Проведите на влажном песке извилистую линию. Для ма­ленькой машинки она станет настоящей автотрассой. Еще лучше, если на трассе будут поставлены флажки (палочки), которые юному гонщику надо постараться не сбить во время движения.

Дорожку для машины можно сделать и без препятствий. Тогда она должна быть еще более извилистой, например, в форме восьмерки или лабиринта.

***Задом наперед***

Поставьте на одной прямой 3 куличика и попросите ребенка обойти их змейкой, двигаясь вперед спиной. Нужно постараться ни разу не задеть препятствия. Перед тем как ребенок начнет движение, предложите ему внимательно изучить свой путь. Во второй раз он должен будет обойти препятствия еще скорее, а в третий раз — бегом. Если эта задача ему удалась, то можно попробовать поставить уже не 3, а 5 куличей на одной линии.

***Попади!***

***В цель.*** Предложите ребенку с заранее определенного расстояния (обозначьте его чертой) кидать в песчаную горку или вырытую в песке ямку маленькие камешки, желуди или шишки. Если ребенок с легкостью попадает в цель, то попросите его отойти на 1 метр.

***В ворота***. Сделайте ворота — для этого на расстоянии 1 м друг от друга воткните в песок палки или нарисуйте две линии. Ребенок с расстояния трех шагов должен прокатить мяч в ворота. После каждой удачной попытки уменьшайте ширину ворот, рисуя для этого новые линии или втыкая палки все ближе одна к другой.

***В круг***. Нарисуйте круг диаметром не менее 1 м. Предложи­те ребенку попасть мячом в круг с расстояния в 1,5—2 м. Затем увеличьте это расстояние. Бросать мяч надо так, чтобы он по­падал в центр круга.

***Катапульта***

Для изготовления катапульты понадобятся доска и камень или песчаный бугорок. Поперек камня положите доску так, чтобы один ее конец касался земли, а другой — находился в воздухе. Возьмите нетяжелый предмет — это может быть резиновая игрушка или маленький мешочек с песком. Положите предмет на нижний конец доски. Затем наступите ногой на верхний конец доски — предмет подлетит в воздух.

Посоревнуйтесь с ребенком — чей предмет взлетит выше. Будьте внимательны и не попадите им в себя или окружающих.

***Переправа***

Начертите на песке «ручеек» — 2 параллельные линии на небольшом расстоянии друг от друга (для 3-летнего ребенка расстояние должно быть 30 см, для старших детей — до 1 м). Предложите малышу перепрыгивать через этот «ручеек», отталкиваясь двумя ногами. Главное условие — «не намочить ножки» (не заступить за линию).

***Кто дальше прыгнет***

Обозначьте чертой место начала прыжка. Покажите ребенку, как можно прыгать с места или с разбега. Попросите юно­го спортсмена, употребляя слова «дальше» и «ближе», сравнить результаты разных попыток. Затем предложите потренироваться в тройном прыжке. Такой прыжок выполняется так: разбежался, оттолкнулся одной ногой, прыгнул, приземлился, оттолкнулся другой ногой, прыгнул, приземлился, оттолкнулся двумя, прыгнул. Если детей несколько, то игра станет еще интереснее и превратится в соревнование.

***Не разбуди удава!***

Нарисуйте на песке змею или просто начертите линию и объясните ребенку, что это спящая змея. По команде «Раз!» попросите ребенка прыгнуть вперед, по команде «Два!», не по­ворачиваясь, прыгнуть через линию назад. Предупредите ре­бенка, что удав не проснется лишь в том случае, если ребенок не наступит на линию.

***По камешкам***

Нарисуйте на разном расстоянии друг от друга круги и предложите ребенку перебраться по ним от старта к финишу, словно по камешкам через реку или по кочкам через болото. Прыгая из кружка в кружок, малыш должен не оступиться, чтобы не угодить в «воду». Для детей старшего дошкольного возраста кружки могут быть пронумерованы. Можно написать в них буквы какого-нибудь слова, например имя ребенка. Чтобы прийти к финишу, ребенок должен будет пройти по всем цифрам (буквам) по порядку.

***Цапля***

Нарисуйте на песке 8—10 кругов на расстоянии 30—50 см один от другого. Попросите ребенка прыгать из одного круга в другой на одной ноге (прямо или боком). Если в игре принимают участие двое или несколько детей, то выигрывает тот, кто дольше всех продержится на одной ноге.

***Прогулки над пропастью***

Нарисуйте круг диаметром 1 м. Объясните ребенку, что пе­сок за пределами круга — это пропасть. Ребенок должен встать в центр круга. Завяжите ему глаза. Затем попросите сделать вперед от трех до шести шагов (в зависимости от возраста), повернуться назад и снова сделать то же количество шагов. Главная задача — не упасть в пропасть, а снова оказаться в круге.

***Прыжки по кругу***

Игра для двух детей в возрасте от 4лет.

Начертите на песке круг диаметром 1,5 м (рис. 8). Два игрока должны встать с разных его сторон. По сигналу «Раз, два, три!» они начинают прыгать вокруг на правой ноге, затем на левой по часовой стрелке, стараясь догнать и запятнать друг друга.

***Граница***

Игра для двух детей.

Проведите черту —«***границу».*** С обеих сторон на равном расстоянии (на полшага) от нее друг против друга, взявшись за руки, должны встать двое играющих, каждый из которых старается заставить соперника наступить на черту ногой или переступить ее. Рывки в игре не разрешаются, перетягивание должно быть плавным.

***Петушки***

*Игра для двух детей.*

Нарисуйте круг диаметром 3 м. В него должны войти два ребенка и принять исходное для боя положение, стоя на одной ноге (правая рука держит левую ногу, а левая рука согнута впереди и прижата к туловищу). Задача игроков — вытолкнуть противника из круга или заставить встать на две ноги, толкая его плечом.

***Циркач***

*Игра для ребенка старшего дошкольного возраста.*

Игра основана на трюке, который иногда исполняют жонглеры в цирке. Для нее понадобится мяч и 5—8 небольших предметов. Нарисуйте круг диаметром 1 м. За пределами круга с одной его стороны положите предметы. Попросите ребенка встать в центр круга, спиной к предметам, и подбросить мяч вверх. Пока мяч находится в воздухе, ребенок должен постараться поднять как можно больше предметов, которые лежат на земле, а затем поймать подброшенный мяч. Если детей несколько, то победителем считается тот, кто поймал мяч и собрал большее количество предметов.

***Голубь***

*Игра для детей старшего дошкольного возраста.*

Для этой игры понадобится палка длиной до 1 м. Перед игрой чертятся две линии — «старт» и «финиш», на расстоянии не более 5 метров друг от друга. Задача ребенка, приняв исход­ное — «птичье» — положение, двигаться к финишу. Исходное положение: присесть, ноги вместе, руки опущены до уровня колена, под коленями через согнутые в локтях руки пропускается палка, кисти рук надо сцепить спереди в замок. Игра станет еще интереснее, если в ней примут участие несколько соревнующихся между собой детей.

***Городок***

*Игра для двух детей.*

Для игры понадобится маленький мяч и металлическая или пла­стиковая банка. Игровое поле надо расчертить, располагая линии на расстоянии примерно 30 см одна от другой. Посередине ставится банка городок. Игрок, который собьет мячом городок, переставляет его на одну черту ближе. Тот из детей, кто, таким образом, привезет «городок» к себе в город, становится победителем.

***Следы на песке***

Отдыхая с ребенком на пляже, можно не только купаться и загорать. Можно научить малыша и разным интересным играм. Лучше всего проводить их, когда ребенок разут и ходит по теплому песку босыми ногами. Хождение по песку босиком очень полезно, так как укрепляет мышечный аппарат стоп, способствуя тем самым профилактике плоскостопия.

Самым маленьким детям предложите засыпать свои ножки теплым сухим песком; закопать, а потом отыскать ракушки или камешки. На песке хорошо видны следы — на этом также основано много занимательных игр для детей самого разного возраста. Вот некоторые из них.

***Оставь свой след***

***Прыжок с поворотом****.* Стоя на песке, хорошенько отпечатайте на нем свои следы. Затем подпрыгните вверх, стараясь сделать в воздухе поворот на 180° и точно опуститься в свои следы.

***Ходим не вставая.*** Из позы, сидя на корточках, не сдвигая ног с места, предложите ребенку пройти вперед по песку руками, пока туловище не выпрямится, а затем вернуться в исходное положение, шагая ладошками по своим же следам в обратном направлении. Можно совершить такое путешествие и по-другому. Например, не ручками, а ножками или одновременно.

***Шаг в шаг.*** Взрослый идет по песку, оставляя на нем свои следы. Ребенок, делая широкие шаги, проходит по следам взрослого. Затем, наоборот, ребенок прокладывает свою до­рожку, а взрослый передвигается по ней мелкими шажками. Проигрывает тот, кто первым не попадет в след другого.

***Канатоходец***

Попросите малыша пройти по нарисованной на песке линии, как будто по канату. Линия может быть прямой или извилистой — это зависит от возраста ребенка. При этом ступни надо ставить вплотную одна к другой (к носку одной ноги приставляется пятка другой). Руки разводятся в стороны, спина держится прямо — так легче удерживать равновесие. Когда же «канатоходец» пройдет весь путь и ни разу не «упадет», то, конечно, заслужит аплодисменты взрослого.

***Круги на песке***

Сделать их можно двумя способами.

***Первый способ****.* Возьмите в руку палочку, присядьте и, поворачиваясь на одном месте вокруг себя, прочертите круг.

***Второй способ****.* В положении стоя, не сходя одной ногой с места, повернитесь вокруг себя, а другой ногой в это время как циркулем проведите линию.

Покажите малышу, как можно рисовать круги на песке.

***Футбол***

*Игра для двух и более детей старшего дошкольного возраста.*

Предложите детям поиграть в футбол босыми ногами на песке. Ноги игроков у щиколотки не туго свяжите мягким платком, а вместо футбольного мяча дайте детям воздушный шарик. Ворота нарисуйте на песке.

***Кому повезет***

*Игра для четырех игроков.*

Если вы на пляже, поиграйте в такую игру-загадку. Ребенок-водящий берет по одной вещи у всех играющих и прячет их в кучки песка, так чтобы в одной было две вещи, в другой — одна, а в третьей — ни одной. Спрятав предметы, водящий предлагает остальным поискать их. Тот, кому достанется пара, — выигрывает. Выигравший сам становится водящим.

***Секрет***

*Игра для детей с 5лет.*

Для игры понадобится стеклышко или кусочек прозрачно­го пластика не меньше чем 10 см2 (он может быть даже неправильной формы). В песке делается углубление. В нем ребенок раскладывает листья и мелкие цветочки, а затем накрывает их сверху стеклышком. Затем композиция засыпается песком, и секрет готов.

Осторожно расчистив пальцами песок, любой желающий может посмотреть на цветочную композицию, сделанную юным флористом.

***Выкладываем и печатаем на песке***

Создавать изображения, а также украшать свои постройки или «выпечные изделия» из песка ребенок может с помощью камешков, желудей, семечек, ракушек, шишек или других природных материалов. Покажите ему, как можно выкладывать на песке узор, геометрические фигуры, контуры разных предметов, например самолета, солнышка, цветка, или целую картину с домиком, дорожками и деревьями. Этим же способом можно изобразить букву или даже короткое слово (например, свое имя).

Поначалу взрослый может рисовать на песке палочкой контур предмета, а ребенок будет выкладывать по нему изображение. Затем малыш сам начнет придумывать сюжеты для своих картин.

На песке можно создавать изображения методом печатания. Чтобы выдавливать на песке контурные или объемные изображения, нужно сначала с помощью лопатки, дощечки или ладоней разровнять влажный песок, подготовив, таким образом, гладкую поверхность. А дальше, слегка вжимая в песок формочки, а затем осторожно их снимая, отпечатывать на нем разные изображения. Для печатания можно использовать формы без дна, которые применяют кулинары для вырезания из теста печенья разной конфигурации. Если у вас нет такого набора, то можно использовать и обычные формочки для пе­ска, желательно разного размера и формы: круглые, квадратные, овальные, в виде звездочек, листочков, других предметов и животных. Комбинируя оттиски разной формы и величины, вы сможете составлять из них узор и даже картину. Формочки, на дне которых есть какое-либо выпуклое изобра­жение, тоже могут быть использованы для игры в печатников.

***Рисуем на песке***

Подготовьте гладкую поверхность на влажном песке так же, как и для печатания, и приступайте к рисованию. Рисовать на песке можно прутиком, тонкой палочкой или просто пальцем.

***Дорожка***

Для начала предложите малышу самое простое задание. Проведите прямую линию и попросите ребенка нарисовать рядом еще одну, примерно в 10—15 см от первой. Скажите ему, что это дорожка для машинки или ручеек для кораблика. Главное условие при проведении параллельной линии, чтобы малыш не отрывал руки, а провел свою линию одним движением. В следующий раз нарисуйте для копирования не прямую, а извилистую или ломаную линию.

***Рельсы, рельсы, шпалы, шпалы...***

Нарисуйте на песке две параллельные линии. Скажите ребенку, что это рельсы, и попросите помочь нарисовать для них шпалы. В другой раз, показав две линии, объясните, что это лесенка, на которой не хватает ступенек, — пусть малыш ее отремонтирует.

***Тир***

Схематично нарисуйте ружье и на разном расстоянии от него несколько больших и маленьких мишеней. Предложите ребенку «пострелять» по мишеням и пожелайте ему попасть в «яблочко». Объясните ребенку, что линия, изображающая полет пули, обязательно должна быть прямой и что меткий стрелок обязательно должен попасть в цель.

***Точка, точка, запятая***

Точка, точка, запятая.

Вышла рожица кривая.

Ручки, ножки, огуречек —

Получился человечек.

Прочитайте стишок и нарисуйте на песке смешного человечка. Наверняка ребенку самому захочется повто­рить эти строчки и изобразить человечка.

***Кто я?***

Точками изобразите на песке что-нибудь не очень сложное, например грибок, листок или рыбку. Скажите ребенку, что в этих точках кто-то прячется и для того чтобы узнать, кто это, нужно все точки соединить одной линией.

***Волшебное превращение***

Нарисуйте на песке круг и спросите ребенка, на что он похож, а затем попросите малыша дорисовать картинку, так чтобы стало сразу понятно, что это такое. Круг может превратиться в солнышко, часы, мяч, яблоко, колесо, шарик, бублик, лицо и многое другое.

Аналогичное задание выполните с квадратом. Из него могут получиться дом, часы, кубик, воздушный змей, рама, телевизор, сумка и еще много других предметов).

Подобное задание предложите ребенку и с треугольником. Взяв его за основу, можно нарисовать дом, елку, цветок, девочку, палатку, сачок, бабочку, колпачок и другие предметы.

Это же задание можно выполнить и с овалом. Из него поучатся жук, булка, цветок, шарик, огурец, человечек, бантик и многое другое . Посоревнуйтесь с ребенком: кто из вас придумает больше картинок

***Узнавалки***

В этой игре рисуется какой-либо контур. А затем предлагается посмотреть на него с разных сторон, пытаясь придумать, на что же он похож. В качестве примера можно предложить любые контуры и варианты ответов к ним.

***Художники***

Взрослый начинает какой-либо рисунок (провести можно только одну линию). Ребенок говорит, что это может быть, и дорисовывает еще одну линию. Взрослый должен придумать уже что-нибудь другое и дорисовать следующую линию в соответствии со своим замыслом. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих уже не сможет изменить рисунок по-своему. Выигрывает тот, кто внес последнее изменение.

***Госпожа Удача***

Начертите на песке прямоугольник, разлинуйте его на 2 колонки клеточек, не менее чем по 3 в колонке. Договоритесь с ребенком, кто на какой половине будет играть. Затем зажмите в руке камешек или любой мелкий предмет и предложите ребенку отгадать, в какой руке он спрятан — в ле­вой или в правой. Если ребенок отгадал, то он ставит на своей стороне в верхней клетке крестик. Если не отгадал, то крестик на своей половине ставит взрослый. Выигрывает тот, кто раньше заполнит свою колонку крестиками.

***Крестики-нолики***

*Игра для детей старшего дошкольного возраста.*

Нарисуйте квадрат и разделите его на 9 клеточек. Предложите ребенку выбрать, что он будет рисовать: крестики или нолики. Считалкой определите, кто начнет игру. Поставивший три своих значка на одной линии — выигрывает.

Обратите внимание ребенка, что, располагая значки в ряд, нужно препятствовать противнику размещать по прямой линии его значки.

***Одновременно***

*Задание для детей старшего дошкольного возраста.*

Предложите ребенку попробовать рисовать одновременно двумя руками. Для начала попросите нарисовать («намотать») два клубка ниток — один правой, а другой левой рукой. Движения рук должны быть синхронными, с той разницей, что левая рука рисует круги против часовой стрелки, а правая — по часовой стрелке. Затем попросите ребенка нарисовать одновременно 2 круга, 2 квадрата или 2 треугольника. Наверняка ребенок выполнит задание без особого труда. После этого предложите ему нарисовать левой рукой круг, а правой — квадрат, а главное, выполнить это одновременно. Каково же будет удивление ребенка, когда он убедится, что сделать это чрезвычайно трудно.

***Вслепую***

Завяжите ребенку глаза платком и предложите что-нибудь нарисовать на песке. Начать можно, например, с автопортрета, а потом вместе посмеяться, когда выяснится, что брови «съехали» в сторону, а ухо оказалось посередине лица. Посоревнуйтесь с малышом в умении рисовать с закрытыми глазами

***Школа на песке***

Через год или два ваш ребенок пойдет в школу — он стал уже совсем большим и начал изучать буквы и цифры. Играя с песком, рисуя на нем вместе с малышом, вы можете реализовывать еще одну важную задачу — в игровой форме обучать ребенка грамоте и счету.

***Математика под ногами***

Познакомьте 3—4-летнего малыша с геометрическими фигурами: кругом, квадратом и треугольником. Детям постарше нужно знать также названия и других фигур: прямоугольника, овала и ромба. Затем, чтобы закрепить эти знания и развить внимание ребенка, предложите ему следующие игры.

**Занимательная геометрия**

***Пройди по квадратам****.* Нарисуйте вперемешку разные геометрические фигуры: круги, квадраты, треугольники, каждый размером около 20 см. Объясните ребенку, что это ***«камешки»,*** по которым ему надо перейти через «реку» (обозначьте ее границы). Предложите малышу перебраться на другой берег реки, наступая лишь на круглые камешки, а в другой раз — на квадратные или треугольные.

***Найди и покажи фигуры****.* Нарисуйте на песке один из следующих рисунков и предложите ребенку показать, а детям постарше и посчитать все треугольники на картинке.

Если у малыша вызывает затруднение это задание, то обведите, один из треугольников, показав его ребенку. Обратите внимание малыша на то, что кроме треугольников на рисунке есть еще и прямоугольник.

***Разрежь пирог***

Нарисуйте круг и скажите ребенку, что это большой пирог, который Муха-Цокотуха испекла для своих гостей. Пусть малыш поможет ей «разрезать» пирог на равные части так, чтобы всем гостям досталось по кусочку. Первый раз помогите ребенку провести соответствующие линии-«разрезы» и назовите части: половинка, четвертинка. В другой раз ребенок уже сам разделит «пирог», назвав их соответствующими словами.

Усложните задание, сообщив малышу, что к Мухе-Цокотухе пришло много гостей и, чтобы никого не обидеть, надо разделить пирог уже на 8 частей. Сами проведите нужные линии, а ребенка попросите проверить, правильно ли вы поделили пирог, — для этого ему понадобится пересчитать все «кусочки», запомнив (или пометив), с какого именно он начал отсчет.

***Подсказка***

Для обучения ребенка порядковому счету можно организо­вать следующую игру. Сделайте из песка 5 кучек. В одной из них спрячьте какой-либо предмет, например камешек, а затем предложите ребенку найти его по вашей подсказке. Подсказка будет такой: «Ищи во второй кучке слева» или «Ищи в четвер­той кучке справа». В другой раз пусть ребенок сам спрячет ка­мешек и подскажет вам, где его искать.

***Клад***

Незаметно закопайте в песок небольшую игрушку. Предло­жите ребенку найти ее по вашей подсказке. Начать поиск можно с любого места. Но при этом взрослый указывает малышу маршрут. Например: «Сделай 2 шага вперед, 3 шага на­лево, 1 шаг назад, а теперь ищи перед собой».

***Классики***

Нарисуйте на песке большой квадрат 1,5x1,5 м. Разделите его на 9 квадратиков. В получившихся классиках на­пишите в разбивку цифры от 1 до 9. Предложите ребенку прыгать из квадратика в квадратик по порядку номеров, на­чиная с цифры 1. Для школьника количество классиков можно увеличить до 25. В этом случае величина большого квадрата должна быть 2,5x2,5 м. Прыгать по классикам можно по-разному. Например, сначала на двух ногах, а потом на одной.

***План***

*Игра для детей старшего дошкольного* *возраста.*

Эта игра поможет ребенку научиться ориентироваться на местности, пользуясь планом. Попробуйте вместе с ребенком начертить план детской площадки. Вот как он может выглядеть.

Незаметно для ребенка спрячьте на детской площадке какую-либо игрушку. Отметьте на плане место, где она спрятана, крестиком. Пусть ребенок попробует ее отыскать. Можно сделать и наоборот — попросите ребенка спрятать предмет и отметить на плане, где он находится. Задание станет более слож­ным, если ребенок будет начинать поиски, находясь каждый раз в разных местах площадки. Для этого ему придется научиться находить на плане место, где в данный момент находится он сам.

1— качели

2— грибок

3— песочница

4— столик

5— скамейка

6— горка

***На песке играем — пишем и читаем***

***Вылечи букву***

Напишите на песке любую букву, а затем сотрите какую-либо ее часть, но так чтобы буква осталась узнаваемой). Попросите ребенка вылечить «больную» букву, дорисовав не­достающий элемент.

***Спрятанные буквы***

Нарисуйте на песке рисунок и предложите ребенку найти как можно больше букв, которые в нем спрятались. Если малыш легко справился с этим заданием, проведите еще одну линию и попросите ребенка отыскать две вновь по­явившиеся буквы. Если и они найдены, то можно провести поперек еще одну дополнительную линию. В результате количество букв увеличится еще на три.

***Слова-братья***

Напишите на песке слово «сок». Прочитайте его вместе с ребенком. Затем на глазах у малыша сотрите последнюю букву и на ее месте напишите букву «Н». Предложите ребенку про­читать новое слово — «сон». Малышу, который учится читать, будет легко к уже знакомому слогу добавить новую согласную. Потом снова сотрите последнюю букву и замените ее сначала на «М» («сом»), а затем на «Р» («сор») и «С» («сое»). Стирать последнюю букву в слове и писать на ее месте новую может и сам ребенок.

Подобным образом можно изменять слова, меняя только первую букву. Например, дом — бом — ком — лом — том — ром. Прочитайте эти слова вместе с ребенком и объясните ему их значение. Попробуйте придумать другие слова, изменяя в них только первую или последнюю буквы.

***Умные ножки***

Напишите на песке трехбуквенное слово и скажите ребен­ку, что сейчас вы будете читать ногами. Наступая по очереди на буквы, пропевайте их — получится слово. Предложите и малышу «прочитать» это слово ножками. Затем напишите для него другое слово. Пусть ребенок сам пройдет по буквам и прочитает их. Когда ножки «научатся» читать трехбуквенные слова, можно будет перейти и к более длинным словам из 4 и даже 5 букв.

***Наполовину***

Напишите на песке трех-, четырехбуквенное слово так, чтобы ребенок его не видел, а затем сотрите верхнюю или нижнюю часть слова. Предложите малышу отгадать, что это за слово, и дописать его.

***Имена***

Попросите ребенка написать на песке свое имя, затем сотрите одну из букв или какой-нибудь ее элемент и предложи­те вылечить слово. Нарисуйте на песке девочку и предложите ребенку отгадать, как ее зовут. Для этого напишите на песке подряд четыре буквы «Л». Чтобы получилось имя девочки, ребенку надо дорисовать 2 горизонтальные палочки.

В этом разделе подобраны игры, в которые можно играть на пляже или на детской площадке. Главное условие — достаточное количество игроков и пространства, где можно было бы расчертить игровое поле, нарисовать домики для игроков или обозначить старт и финиш для соревнующихся.

В качестве игроков могут выступать не только дети, но и взрослые, тем более что в совместной игре все равны: ребенок, мама, папа, бабушка, дедушка. Не случайно психологи считают, что подлинно демократические отношения между родителями и детьми возникают именно в игре. Поэтому играйте, играйте и еще раз играйте.

***Пятнашки с домиками***

*Игра для детей с 3 лет;*

*в игре принимают участие не менее четырех человек.*

По жребию или с помощью считалки выбирается водящий — пятнашка. Остальные играющие разбегаются, а водящий их догоняет, стараясь коснуться кого-либо рукой — «запятнать». Также на площадке чертится «дом», где игроков нельзя пятнать.) Однако долго находиться в домике нельзя. Водящий считает до трех. В течение этого времени игрок должен выбежать из круга.

***Кот и воробушки***

*Игра для детей с 4 лет; в игре принимают участие не менее пяти детей.*

На площадке чертится круг такой величины, чтобы все играющие могли свободно разместиться на его окружности. Один из игроков — «кот» — встает в центр круга, остальные игроки — «воробушки» — за кругом у самой черты. По сигналу ведущего (взрослого) «воробушки» начинают впрыгивать внутрь круга и выпрыгивать из него, а «кот» старается поймать кого-нибудь из «воробушков» в тот момент, когда он находится внутри круга. Пойманный становится «котом», а «кот» — «воробушком». Игра повторяется.

***Олимпиада***

*Игра для детей с 3—4 лет;*

*в игре принимают участие не менее двух детей.*

Перед игрой-соревнованием на песке чертятся стартовая и финишная черта, расстояние между ними зависит от возраста детей и вида соревнования. По сигналу взрослого дети одновременно начинают движение от стартовой черты, соревнуясь между собой в том, кто быстрее достигнет финиша.

Соревноваться можно в следующих видах прыжков:

1) прыжки верхом на палке;

2) прыжки лягушками;

3) прыжки боком;

4) прыжки на одной ноге;

5) прыжки с зажатым между коленями воздушным шаром.

***Зайцы и морковь***

*Игра для детей с 3 лет;*

*в игре принимают участие не менее пяти детей.*

До начала игры на песке чертится круг диаметром 3—4 м. В круг кладутся 10 камешков (или других предметов) — это морковь, а круг — это огород. Считалкой или по жребию выбирается сторож. По сигналу ведущего остальные игроки — «зайцы» — должны пытаться, прыгая одновременно на двух ногах, украсть мор­ковку. «Сторож» должен поймать «зайцев», которые залезли в огород. Ему разрешается ловить «зайцев» только в пределах круга. Когда все «зайцы» пойманы, выбирается новый «сто­рож» и игра продолжается.

***Птицы в клетке***

*Игра для детей с 4*—5 *лет;*

*в игре принимают участие не менее шести детей.*

Перед началом игры на песке чертится круг диаметром 1 —2 м — «клетка». Выбирается «птицелов» и «воробей», все остальные — «птицы»: голуби, синицы, дятлы и т. д.

Воробей садится в центр круга — в «клетку». Птицелов око­ло нее охраняет воробья от птиц, которые стараются освободить его, прикоснувшись к нему рукой. Пойманным считается тот, кого запятнает птицелов. Он присоединяется к воробью.

***Лиса и зайцы***

*Игра для детей с 4 лет;*

*в игре принимают участие не менее пяти детей.*

До начала игры на песке чертится кру. Выбирается водящий — «лиса», все остальные игроки — «зайцы». Лиса остается за пределами круга, зайцы располагаются в круге. Ведущий дает сигнал, лиса вбегает в круг и пытается поймать зайцев. Выбегать за пределы круга зайцам не разрешается. По сигналу ведущего лиса выскакивает из крута. Подсчитывается число пойманных зайцев. Выбирается новая лиса. Побеждает та из лис, которая сумела поймать больше зайцев.

***Гуси-лебеди***

*Игра для детей с 4 лет;*

*в игре принимают участие не менее пяти детей.*

Перед игрой расчерчивается площадка для игр и выбирается «волк» и «хо­зяйка» («волков» может быть несколько, это зависит от количества игроков; «хозяйкой» может быть взрослый), все остальные игроки — «гуси-лебеди». Хозяйка отводит гусей в дом, а волк отправляется «под гору» и сидит там до поры до времени. Дальше в игре начинается диа­лог: «Гуси, гуси!» — «Га­га-га!»—«Есть хотите?»—

«Да-да-да!»—«Ну, летите...»

Гуси бегут мимо волка на пастбище. Через некоторое время хозяйка зовет гусей: «Гуси-лебеди, домой!»

Но гуси останавливаются и отвечают: «Мы боимся!» — «Почему?» — «Серый волк под горой не пускает нас домой!»

Но хозяйка строго приказывает: «Гуси-лебеди, домой!»

Гуси, растопырив крылья, бегут домой. Волк выскакивает из логова и бросается наперехват — ловить гусей. Добычу он уводит в свое логово. Игра повторяется несколько раз и закан­чивается, когда волк поймает условленное количество гусей.

***Волк во рву***

*Игра для детей с 5 лет;*

*в игре принимает участие не менее шести детей.*

На песке чертится коридор (ров) шириной до одного метра. Ров может быть и зигзагообразным — где-то уже, где-то шире. Во рву располагаются водящие «волки» — один, два, три

Больше: это зависит от количества играющих. Все остальные — «зайцы» — стараются перепрыгнуть через ров. Если «зайца» запятнали, он выбывает из игры. «Волки» могут пятнать «зайцев» только во рву. Ров обязательно нужно не перебегать, а перепрыгивать. Не разрешается задерживаться перед рвом и заступать в ров ногой. «Зайцы», на­рушившие это правило, считаются пойманны­ми. «Волку» также за­прещается заступать за пределы рва.

***Дедушка-рожок***

*Игра для детей с 4 лет, количество игроков не менее пяти.*

Для игры выбирают водящего — «дедушку-рожка». Все играющие делятся на две команды. На игровой площадке об­мечается линией два «дома» для играющих и кружком в стороне — дом «дедушки-рожка». Играющие занимают места в «домах». Водящий громко говорит: «Кто меня боится?» Играющие ему отвечают: «Никто!» — и тут же перебегают из од­ного дома в другой че­рез все поле, поддразнивая водящего: «Де­душка-рожок, съешь с горошком пирожок!»

После этих слов во­дящий выбегает из своего дома и старается запятнать играющих. Тот, кого он запятнал, вместе с ним начинает ловить остальных. После того как все игроки перебегут через поле, а водящий с помощниками займут свои места, игра возобновляется.

***Займи домик***

*Игра для детей с 4 лет;*

*в игре принимают участие не менее восьми человек.*

По большой окружности рисуются круги-домики на 1 ме­ньше, чем количество участников игры (на расстоянии одного шага друг от друга). Затем выбирается водящий. Остальные игроки встают на свои места — в домики. Водящий обходит круг и дотрагивается до руки кого-либо из игроков, после чего оба — и игрок, и водящий — бегут в разные стороны.

Задача бегущих — обежав круг, первыми занять пустое место. Тот, кто остался без места, становится водящим. Играющие все время должны находиться только за пределами круга. Игроки, стоящие в круге, не должны задерживать бегущих. Если оба игрока прибе­гают к свободному месту одновременно, они оба вступают в круг, и выбирается новый водящий.

***Тяни-толкай***

*Игра для детей с 4лет;*

*в игре принимают участие четыре человека.*

В этой игре две пары соревнуются в беге на 20 метров. От стартовой черты игроки бегут, взявшись за руки и прижавшись спиной друг к другу. Придя к финишу, не разворачиваясь, воз­вращаются на старт. Получается, что в одну сторону игра­ющий двигается лицом, а в другую пятится спиной. Если в эту игру дети играют вместе с родителями, то пары могут быть смешанные (ребенок — взрослый) или возрастные: одна пара — дети, а другая — взрослые.

***Перемена мест***

*Игра для детей с 4 лет;*

*количество игроков должно быть четным,*

*не менее шести человек.*

Посередине игровой площадки чертится длинная линия. Дети распределяются на две команды. Каждая команда занимает свою половину площадки. По сигналу ведущего команды бегом меняются местами. Выигрывает та команда, которая первой в полном составе окажется на другой стороне.

***Кто быстрее***

*Игра для детей с 3 лет;*

*в игре принимают участие не менее двух детей.*

На одной линии рисуются круги (по числу играющих), в каждый из которых кладется одинаковое количество игрушек камешков, шишек. На расстоянии 5—10 м от кругов чертится один большой прямоугольник. Перед началом игры каждый ребенок стоит у своего круга. По сигналу ведущего (взрослого) дети должны взять из круга одну игрушку и, передвигаясь бегом, отнести ее в прямоугольник, а затем вернуться за другой. Игра продолжается до тех пор, пока все игрушки не будут перенесены. Выигрывает тот, кто быстрее других сумеет справиться с заданием.

***Квинта***

*Игра для детей с 6лет; в игре принимают участие пять детей.*

Для игры понадобится мяч среднего размера. Перед началом игры следует вычертить квадрат со стороной 10 метров, а в его центре нарисовать круг диаметром 1,5 м. Правила игры следующие: 4 игрока становятся в углы нарисованного квадрата, пятый участник игры встает в круг, его-то и зовут «квинта». Игроки кидают мяч, а квинта пытается увернуться от ударов. Он может прыгать, нагибаться, отскакивать в сторону и даже ложиться, но не покидать пределы круга, в котором стоит. Если игрок попал мячом в квинту, он меняется с ним местами, и игра продолжается.

***Защита крепости***

*Игра для детей с 5 лет;*

*в игре принимают участие не менее восьми человек.*

Для игры понадобится большой мяч (можно волейбольный). Перед началом игры на площадке чертится круг диаметром 5 метров — «крепость». В центр «крепости» кладут какой-либо предмет (кеглю, игрушку). Выбираются 3 защитника крепости, которые встают внутрь круга. Остальные игро­ки располагаются за его пределами. Их задача попасть мячом в предмет, находящийся в центре круга. Защитники должны этому помешать, закрывая собою цель, отбивая мяч руками и; ногами. Победителями считаются те, кто дольше остальных защищал крепость.

 Всех детей очень привлекают игры с водой. Если ваш малыш раскапризничался, то попробуйте отвлечь его, посадив в ванну, полную воды, и дав пустые баночки и бутылочки из-под шампуня, пластиковые стаканчики, губки и маленькие махровые полотенца. Очень скоро настроение ребенка изменится — он будет занят интересной игрой. Малыш начнет переливать воду, наблюдать, как тонут наполненные водой емкости и всплывают со дна пустые.

Летом, в теплый солнечный день, можно организовать игры с водой на свежем воздухе, налив ее в тазик или надувной бассейн. Если вы вместе с ребенком проводите время на бере­гу водоема, то игры станут еще более разнообразными и увле­кательными. В ходе опытов и игр у юного экспериментатора наверняка появится масса вопросов, на которые вам непременно придется отвечать.

Итак, малыш начинает знакомиться со свойствами воды. Для этого снабдите его всем необходимым. Приготовьте лейку, воронку, прозрачные емкости разной формы и величины, мерный стаканчик. В первую очередь обратите внимание ребенка на то, что вода прозрачна. Дайте малышу небольшую игрушку или камешек и попросите спрятать ее в кулачок. Затем спро­сите: «Где же игрушка? Нет ее, не видно. А теперь давай спрячем игрушку в воду, положи ее в таз». Выполнив задание, ребенок убеждается, что игрушку, лежащую на дне, видно. Объясните малышу, что вода прозрачная, поэтому в ней все видно. Если у вас есть аквариум, рассмотрите вместе с ребенком камешки, рыбок и растения в нем. Спросите у малыша, почему они так хорошо видны.

Продемонстрируйте ребенку еще одно свойство воды. Вода не имеет вкуса. Для доказательства налейте в три чашки кипяченую воду: в одну чашку положите чайную ложку сахара, в другую — соли, а третью оставьте нетронутой. Предложите peбенку попробовать воду из всех чашек на вкус.

Убедиться в том, что вода не имеет запаха, можно понюхав разные жидкости, например шампунь, фруктовый сок, водный раствор валерианы, и сравнив их запах с «запахом» чистой воды.

Покажите ребенку, что вода льется и принимает форму того сосуда, в который налита. Для игры дайте юному исследо­вателю лейку, наполненную водой, и несколько прозрачных баночек разной формы. Наливая в них воду, ребенок сам убедится в свойстве воды заполнять собою сосуды любой формы.

Предложите ребенку проверить поговорку «Водичка дырочку найдет». Предложите для опыта пластиковую бутылку, в нижней части которой проделано несколько отверстий разной величины. Заполнив бутылку водой, малыш увидит, что она начнет вытекать. Причем чем шире отверстие, тем толще будет струйка воды, льющейся из бутылки.

Для измерения объема бутылок разной формы предложите малышу мерный стаканчик и воронку. Вставив воронку в горлышко бутылки, покажите ребенку, как надо аккуратно вливать в нее воду из мерного стаканчика. Не забывайте при этом вслух считать количество стаканчиков, которые вливаются в измеряемую емкость. Проделав то же самое с бутылкой другой формы, малыш узнает, в которую из них входит большее количество воды, и вместе с вами сможет сделать вывод о том, какая из двух бутылок больше.

Можно провести вместе с ребенком и еще один интересный эксперимент, погружая в воду предметы, сделанные из разных материалов, и наблюдая, какие из них тонут, а какие нет. Обратите внимание ребенка на то, что деревянные и полые игрушки, внутри которых находится воздух, плавают на поверхности воды, а металлические предметы тонут.

Следующий опыт докажет, что воздух легче воды и поэтому всегда стремится вырваться из воды наружу. Возьмите пустую прозрачную пластиковую бутылку и осторожно, горлышком вниз опустите ее в воду. Затем нагните бутылку под водой так, чтобы из нее кверху побежали пузырьки воздуха. Наверняка ребенок захочет сам повторить этот опыт.

Познакомьте малыша со свойством воды — растворителя. Для этого дайте ребенку несколько прозрачных стаканчиков с водой и краску, акварель или гуашь. Ему будет интересно получать разные оттенки одного и того же цвета, добавляя в один стаканчик больше краски, а в другой — меньше. Можно создать и три оттенка, добавив в воду только чуть-чуть краски. А если очень постараться, оттенков станет еще больше. Окрашивание воды поможет ребенку понять закономерности сме­шения цветов. Сочетание красной и желтой краски дает оранжевую воду, желтой и синей — зеленую, синей и красной — фиолетовую.

Когда юный художник закончит свои опыты по окрашиванию воды, поставьте ее в морозильник. А на следующий день покажите ребенку цветные льдинки и вместе понаблюдайте, как они будут таять. Таким образом малыш узнает еще об одном свойстве воды — ее способности превращаться на морозе в лед. Для того чтобы продемонстрировать малышу способность воды превращаться в пар (испаряться), понаблюдайте вместе с ребенком за кипящей водой. А затем проведите опыт: накройте емкость с вскипяченной водой крышкой и посмотрите, как сконденсированный пар снова превращается в капли воды ипадает вниз.

Налейте в блюдце немного воды и оставьте его на несколько дней. В конце концов вода испарится, и блюдце станет пустым.

На прогулке вместе с ребенком понаблюдайте за лужей. В воде отражаются окружающие предметы, но они мгновенно исчезают, если в лужу что-нибудь бросить. Лужи бывают разной величины и глубины: большие и маленькие, глубокие и мелкие — одни нужно обходить, а через другие можно просто пе­решагнуть. Измерить глубину лужи можно палочкой или лопаткой.

Продемонстрируйте малышу животворное свойство воды. Для этого поставьте в воду ветки кустарника или дерева, через некоторое время на них появятся листочки. Если на дворе лето или осень, то можно поставить в воду цветок, а другой такой же оставить без воды — пусть ребенок сам понаблюдает, какой из них завянет раньше.

Вот сколько интересных наблюдений можно сделать, изучая свойства самой обыкновенной воды.

***Полезные и забавные игры с водой***

В этой главе описываются игры, в которые можно играть и дома, и на улице в жаркую погоду. Главное, что их объединяет, — это то, что, играя в них, ребенок получает новые знания и по­лезные навыки. Некоторые из этих игр могут быть проведены как веселые конкурсы или соревнования. А участвовать в этих соревнованиях могут не только дети, но и их родители.

***Купание игрушек***

Предложите ребенку самому искупать свои игрушки в тазу с теплой водой. Дайте ему для этого все необходимое: таз, мы­ло, щетку, губку и полотенце. Если в воду добавить пеномоющее средство, то это занятие станет для малыша более привлекательным.

***Стираем — маме помогаем***

Когда вы соберетесь стирать, привлеките к этому полезно­му делу и своего ребенка, обеспечив его для этого всем необхо­димым. Пусть он рядом с вами в маленьком тазике постирает носовые платочки или кукольное платье, а затем, отжав, повесит их сушиться. Можете попутно загадать маленькому помощнику загадки или прочитать стихотворения.

Например:

Ускользает, как живое,

Но не выпущу его я.

Белой пеной пенится,

Мыть, стирать не ленится.*(Мыло)*

Постираем мы сейчас,

Нужно мыло, нужен ...*(Таз)*

Я один у мамы сын,

Нет у мамы дочки.

Как же маме не помочь.

 Мыло пенится в корыте,

Я стираю — посмотрите.

Вот старательные дочки

Постирали все платочки,

А потом погладят сами —

Помогать умеют маме.

***Рыбалка***

Приобретите в магазине игру, в которой пластмассовые рыбки с металлической серединкой ловятся магнитной удочкой. Если вам не удалось купить игру, то можно изготовить ее самим, вырезав рыбок из тонкого пластика (например, из од­норазового стаканчика или из бумажных пакетов из-под молочных продуктов) и надев на каждую из них по металлической канцелярской скрепке. Удочку тоже изготовить нетрудно, нужен лишь магнит.

Готовых рыбок бросьте в таз или прозрачную банку с водой. Пусть ребенок ловит их удочкой, приговаривая: «Ловись, рыбка, большая и маленькая!» В ходе игры объясните малышу, почему рыбки притягиваются к магнитной удочке. А с самодельной рыбки можно снять скрепку и продемонстрировать ребенку, что рыбка перестала «ловиться».

***Уровень***

*Игра для детей старшего дошкольного возраста.*

Расскажите ребенку, что строители в своей работе пользу­ются одним очень простым и удобным прибором, который называется уровень. С его помощью рабочие определяют, ровно ли сделан в доме пол, нет ли наклона в какую-либо сторону. Прибор этот можно изготовить самим. Для этого понадобится прозрачная трубка диаметром от 1,5 до 4 см и длиной 10— 18 см, запаянная или крепко закупоренная пробкой с одного конца. В нее необходимо набрать воду почти до самого края, а затем надежно заткнуть пробкой. Важно, чтобы у поверхности остался пузырек воздуха. Когда вы положите «уровень» на горизонтальную поверхность, пузырек воздуха начнет двигаться, а затем остановится ровно посередине трубки. Если поверхность наклонная, то пузырек убежит от центра к краю. Попросите ребенка проверить, ровно ли у вас в доме стоит стол, нет ли, пусть даже небольшого, наклона у пола или подоконника.

***Тонущий корабль***

На поверхность воды в таз или ванну положите мыльницу, миску или небьющуюся тарелку. Затем покажите ребенку, как из лейки или любой другой посуды с носиком тонкой струйкой лить в нее воду, ожидая момента, когда уровень воды в плавающей емкости достигнет критического, и она начнет крениться и тонуть. Предложите юному испытателю самому провести этот опыт.

Можно организовать эту игру для 2 детей, внеся в нее соревновательный момент. Пусть дети льют воду в одинаковые емкости очень тонкими струйками так, чтобы «корабли» дольше оставались на поверхности. Выигрывает в этом соревновании тот, у кого корабль затонет последним. Спросите у ребен­ка, почему корабль сначала плавал, а потом затонул.

***Дальнее плавание***

Сделайте вместе с ребенком бумажный кораблик, а затем спустите его на воду в таз или ванну. Покажите ребенку, как надо на него подуть, чтобы кораблик начал двигаться, удаляясь от вас. Чем сильнее и дольше будет воздушная струя, которую вы выдуваете, тем дольше будет плыть кораблик. Поэтому дуть надо не раздувая щек. Посоревнуйтесь с ребенком в том, чей кораблик уплывет дальше. Спросите у ребенка, от чего, по его мнению, зависит дальность пути кораблика.

***Пробки***

*Соревнование для двух детей старшего дошкольного* *возраста.*

Наполните два таза питьевой водой. Положите в них одинаковое количество плавающих пробок, а затем попросите де­тей, встав на колени (каждый перед своим тазом), ртом, без помощи рук выловить пробки из воды и сложить их в спе­циально приготовленные миски. Соревнование проводится в течение 2—3 минут. Побеждает тот, кто соберет больше пробок. Пусть дети пересчитают все пойманные пробки и сравнят их количество. У кого их больше — тот и выиграл.

***Игры с водой в жаркий летний день***

В эти веселые игры можно играть, отдыхая в жаркий солнечный день на даче или загорая на пляже, когда не страшно оказаться мокрым с ног до головы, а наоборот, приятно побрызгать друг на друга водой.

***Водяные бомбы***

Бомбами могут служить наполненные водой и крепко завязанные полиэтиленовые мешочки или плотные бумажные па­кеты из-под молочных продуктов. Для того чтобы водяная бомба «взорвалась», надо положить ее на землю и резко с размаху топнуть по ней ногой или прыгнуть на «бомбу» двумя ногами. В результате пакет лопается, а вода разбрызгивается во все стороны, не щадя и самого бомбардира.

***Меткий стрелок***

Для этого соревнования на стол или скамейку нужно поставить бутылки по количеству игроков. На горлышко каждой бутылки положите легкий пластмассовый шарик (для игры в на­стольный теннис). Каждому ребенку изготовьте по брызгалке. Ее можно сделать из любой пластиковой бутылки, проткнув отверстие диаметром в 3—5 мм в крышке. Брызгалки заполняются водой. Теперь все готово для состязания в меткости.

Участники игры становятся на определенное расстояние (отмеченное чертой) и с помощью водяной струи из брызгалки пытаются сбить шарики с бутылки. Побеждает тот, кому первому это удалось.

***Мокрый бой***

Двое или больше детей, вооружившись брызгалками, пытаются облить друг друга водой. Участники игры поочередно то уворачиваются от струи, то, наоборот, идут в атаку на противника, стараясь обрызгать его водой. Перемирие наступает лишь тогда, когда в брызгалках заканчивается вода. Победителем в этой игре считается тот, кому удалось больше намочить соперника.

***Пятнашки с брызгалками***

Игра напоминает традиционные пятнашки (или салки), от­личаясь от них лишь тем, что водящий не пятнает игроков рукой, а пытается обрызгать их струей воды. Тот, кого ему удалось облить водой, становится водящим и получает брызгалку. А водящий превращается в игрока.

***Напои товарища***

*В игре принимают участив четыре человека,*

*двое из них могут быть взрослыми.*

Две пары игроков соревнуются в том, кто быстрее напоит своего товарища. Каждой соревнующейся паре дается кружка с питьевой водой и столовая ложка, из которой первый игрок должен напоить водой второго, сидящего перед ним на стуле. Вся сложность заключается в том, что у обоих завязаны глаза.

Удовольствие от этой игры получают не столько участники, сколько зрители, наблюдающие за этим шуточным соревнованием.

***Перечерпай воду***

Для этой игры двум игрокам нужно дать одинаковые тазики или ведерки с водой и кружки одного объема. Игроки соревнуются в том, кто быстрее сумеет вычерпать воду из ведра с помощью кружки, перелить ее в тазик и при этом не разлить воду.

***Водоносы***

Каждому игроку дают наполненный до краев стакан (или кружку) с водой. Дети по сигналу ведущего бегут к финишу и возвращаются обратно на линию старта. Побеждает игрок, пришедший первым и не расплескавший воду.

***Лихие шоферы***

На детские машинки-грузовики поставить стаканы или ведерки с водой, налитые до краев. Задача игроков довести ма­шинки от старта до финиша, стараясь не разлить воду. Побеждает тот из шоферов, который быстрее других доехал до финиша и не разлил при этом воду.

***Водовозы***

Двое (или больше) детей становятся на четвереньки. На спины им ставятся пластиковые миски, наполненные до половины водой. По сигналу игроки начинают движение от стартовой черты. Побеждает тот, кто пришел к финишу раньше других и «довез» больше воды.

***Бои на шарах***

*Игра для детей от 3 лет и старше.*

Перед началом игры каждому игроку дается воздушный шарик, частично заполненный водой, а затем надутый. Шарики нужно привязать веревочкой к запястью таким образом, чтобы длина веревочки между шариком и запястьем составляла примерно полметра. Игра заключается в том, что дети стараются лопнуть шарик противника и сохранить целым свой. Игрок, у которого шар лопнул, выбывает из игры. Победителем считается игрок с уцелевшим шариком.

***Кто дальше бросит шар***

*Игра для детей с 3 лет и старше.*

В воздушные шарики через воронку налейте 1/3 стакана воды, затем надуйте их до одинакового размера и крепко завяжите ниткой. Соревнующиеся игроки встают у стартовой черты и со всей силы бросают шары. Побеждает тот, чей шарик улетел дальше.

***Веселые поварята***

Соревнуются двое игроков-«поварят». На расстоянии 5 м друг от друга для каждого игрока ставятся стаканы. На старте стакан, полный воды, а на финише — пустой. Задача «поварят» переносить воду в столовой ложке из одного стакана в другой, стараясь не расплескать на ходу ни капли. Побеждает тот из детей, кто скорее перенесет воду и меньше, чем соперник, прольет ее по дороге. Соревноваться можно и командами, проводя игру как эстафету.

Отдыхая с ребенком на берегу водоема или на пляже, покажите ему разнообразные игры у самой кромки воды. Разнообразных развлечений для великолепного времяпровождения в жаркий летний день очень много. Это уже описанные ранее игры, когда малыш создает из песка замки и крепости, готовит обед для куклы, а также рисует или выкладывает на прибрежном песке узоры из камешков. При строительстве из песка, кроме привычных дорог и переездов, у берега можно сделать целый порт для кораблей, выкопав искусственные заливы и соединив их каналами. Посоветуйте ребенку перегородить рукотворные водоемы плотинами и мостами, сделать острова. Между портами начнут ходить пароходы, катающие игрушечных пассажиров, или баржи, груженные песком и камнями. На берегу появятся маяки, причалы, портовые сооружения.

Маленькие камешки могут послужить не только для выкладывания на песке разнообразных изображений и строительства плотин, но и для соревнований в дальности броска. Предложите малышам бросать их с берега в воду, наблюдая, чей камень дальше улетит, и от какого из них получится больше кругов на воде.

Для соревнований на меткость можно использовать и различные «подручные» средства. Предложите ребенку «потопить» пластмассовые «корабль» из игрушечного ведерка, наполнив его маленькими камешками. Попробуйте также посоревноваться с ребенком в меткости, закидывая небольшой мячик в центр надувного круга, плавающего в воде, недалеко от берега.

Все дети, конечно же, очень любят купаться. Даже самые маленькие, еще не умеющие плавать малыши с удовольствием входят в воду, плещутся в ней, бегают, поднимая брызги. Предложенные в этой главе игры рассчитаны как раз на детей, еще не научившихся плавать. Вместе с малышом в них может принимать участие взрослый, но еще лучше, если играющих детей двое или больше — получатся самые настоящие соревнования в воде, где в качестве ведущего и судьи будет выступать взрослый.

***Игры в воде для детей 2—3 лет***

***Пробежки***

Предложите малышу пробежать вдоль берега по самой кромке воды, шлепая ножками, так, чтобы во все стороны разлетались брызги.

***Упади!***

Пусть ребенок по вашей команде забежит в воду и с размаху упадет в нее.

***В полете***

На глубине по пояс предложите ребенку попрыгать на месте на двух ногах одновременно, при этом сами поднимите его за руки в тот самый момент, когда он подпрыгнет.

***«Тачка» едет по воде***

Пусть ребенок упрется руками в дно у самой кромки берега, а вы возьмите его за ноги и поднимите их — получится «тачка». Теперь можно «ехать» — идти руками по дну.

***Хлопушка***

Покажите ребенку веселую забаву. Для этого предложите ему сесть на дно на мелководье, опереться руками сзади и приподнять прямые ноги вверх, а потом резко хлопнуть по воде пятками, поднимая брызги.

***Бревнышко, катись!***

В этой игре нужно лечь на живот на глубине по щиколотку лицом к берегу, вытянуть руки вперед, а ноги соединить вместе. По сигналу взрослого ребенок должен начать быстро переворачиваться с живота на бок, на спину, на другой бок и снова на живот. Прокатиться нужно как можно дальше, потом отдохнуть, лежа в воде, и покатиться таким же образом обратно. Если детей несколько, можно устроить соревнование на самое резвое «бревнышко».

***Кто... ?***

*Кто быстрее (игра для двух детей в возрасте от 3 лет).*По сигналу взрослого дети забегают в воду по колено (потом по пояс) и выбегают на берег. Победителем становится тот, кто выполнил это задание быстрее других.

***Кто дальше***

*(игра для двух и более детей в возрасте от Злет).* Дети стоят в одну линию у самой кромки воды. По сигналу взрослого малыши прыгают в длину с места, толкаясь двумя ногами. Победителем считается тот, кто прыгнул на самое большое расстояние.

***Кто выше***

Дети стоят по колено в воде (потом по пояс). По сигналу взрослого игроки должны оттолкнуться ногами от дна и выпрыгнуть как можно выше из воды. Взрослый определяет победителя.

***Обгонялочки***

Предложите детям бежать на четвереньках по мелкой воде.

***Брызги***

*Игра для детей в возрасте от 2лет.*

Стоя в воде по колено, дети начинают бить по воде руками (потом ногами), поднимая брызги. Побеждает тот, у кого на поверхности воды получится больше брызг и пузырей.

***Игра на меткость***

*Игра для одного и более детей в возрасте от 3 лет.*

На воду бросают надувной круг в 1,5—2 м от берега. По сигналу взрослого дети по очереди кидают мяч, стараясь попасть в центр круга. Тот, кому это удается, считается победителем.

***Морской бой***

*Игра для двоих детей в возрасте от Злет.*

Двое детей, встав на расстоянии 1,5—2 шагов друг от друга, по сигналу взрослого начинают брызгать друг в друга водой. Проигрывает тот, кто первым закроет глаза, начнет вытирать лицо руками или повернется к брызгам спиной.

***Игры для детей с 4—5 лет***

***Ловцы жемчуга***

Игра проводится на глубине по колено (потом по пояс). Взрослый бросает на дно 5—10 различных предметов. В зависимости от количества игроков число предметов может быть больше или меньше. Дети входят в воду и стараются най­ти их. Выигрывает ребенок, собравший больше предметов.

***Гонки раков***

Игра проводится на глубине по колено. Дети лежат в воде, касаясь дна руками. По сигналу взрослого они передвигаются по дну на руках вперед (ноги выпрямлены и вытянуты назад). Побеждает тот, кто приходит первым к финишу. Второй вариант игры проходит так же, только дети передвигаются по дну на руках назад.

***Улитки***

Игра проводится на глубине по колено. Дети стоят в линию лицом к берегу. По команде ведущего они начинают двигаться вперед. Побеждает не тот, кто первым выйдет на берег, а тот, кто окажется последним. Стоять на месте нельзя, надо непре­рывно двигаться вперед.

***Точное погружение***

На воде лежит резиновый круг. Дети соревнуются между собой в умении, сделав вдох, погрузиться в воду так, чтобы, вставая, надеть круг на голову или вынырнуть в центре круга.

***Бомбежка***

Несколько консервных банок плавают на воде недалеко от берега. Дети стоят на берегу, каждый напротив своей банки. По сигналу взрослого они стараются забросить в банки камешки. Выигрывает тот, кто сумеет быстрее других потопить банку. Играть можно и командами по 2—3 человека. Потопленные банки обязательно достаньте из воды.

***Поплавок***

Дети заходят в воду по грудь, делают глубокий вдох и приседают, руками охватывая колени. Кто сумеет дольше других продержаться на плаву в таком положении, тот и победитель.

***Окунь в сетке***

*В игре принимают участие не менее шести детей.*

Игра проводится на глубине по грудь. Дети, держась за руки, становятся в круг спиной к центру. В центре круга водящий — «окунь». Его задача: вырваться из «сети» под руками играющих. Ребята, изображающие сеть, мешают «окуню» это сделать. Если «окунь» сумеет вырваться, то выбирается новый водящий и игра продолжается.

***Караси и щука***

*В игре принимают участие не менее одиннадцати детей.*

Дети, взявшись за руки, образуют круг. Это «сеть». За «сетью» находятся 5 игроков — это «караси». Выбирается водящий — «щука». Он передвигается только за кругом, вплывать и входить в круг ему запрещается. «Караси», наоборот, спасаясь от «щуки», могут нырять в круг. Тот, кого «щука» запятнает, меняется с ней ролью.

***Пятнашки на воде***

*В игре принимают участие не менее 4 детей.*

Все игроки лежат на надувных кругах. Выбирается водя­щий. Передвигаться можно только в положении лежа на круге и загребая руками. Кого водящий догонит и запятнает, тот меняется с ним ролью.

***Морское сражение***

*В игре принимают участие не менее десяти детей.*

Участвуют 2 команды по 5—6 человек. У каждого игрока — надувной круг. По сигналу взрослого противники занимают положение лежа на круге и плывут навстречу друг другу. Задача: стащить соперника в воду и удержаться самому. Выигрывает команда, которая к концу сражения сохранила больше игроков.