



# «Играем во дворе»

Когда погода так и шепчет, только современным детям придет в голову не обращать на это внимания и остаться дома, пытаясь осилить очередной уровень в играх на гаджетах.

Мама и папы, бабушки и дедушки!

Вы ведь еще не забыли, как носились с утра до позднего вечера на улице, как собирались разновозрастные ватаги, когда самым страшным наказанием звучали: «Иди домой!» или «Не пойдешь гулять!». Что-то придумывали сами, что-то передавалось от старших к младшим... Давайте вспомним и научим детей играм нашего детства!



## КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ



Это одна из самых популярных дворовых игр прошлого века. Однако, возможно, своими корнями она идет далеко в прошлое, так как точное время возникновения «казаков» неизвестно. Говорят, название игры возникло исторически: еще в царской России казаки действительно охраняли мирных жителей от нападений разбойников.

### *Правила игры*

Участвует от 4 человек, чем больше, тем лучше. Сначала с помощью жребия ребята делятся на две команды, «казаки» и «разбойники» соответственно. Задача «разбойников» - как можно быстрее убежать по нарисованным стрелкам и спрятаться, цель «казаков» - найти и поймать «неудобных».

У каждой из команд есть «атаман», если по-простому – капитан. В начале игры «разбойники» должны собраться и загадать слово-шифр, после этого они берут мелки и убегают. «Казаки» же перед игрой должны определить место для «темницы», куда будут заключать пойманных «разбойников». Когда время на подготовку истекло, «казаки» пускаются в погоню. Примерно каждые 20-30 метров, а также на всех поворотах, «разбойники» рисуют стрелочки, далеко не все из которых могут указывать верную дорогу.

Если «казак» заметил «разбойника», он должен его осалить и отвести в темницу. Если же в тот момент, когда «казак» ведет «разбойника» в темницу, навстречу идут другие «разбойники», они могут осалить «казака», тем самым освободив товарища. Другая возможность сбежать – если «казак» случайно отпустит руку «разбойника».

Когда пойманный «разбойник» оказывается в темнице, у него начинают выпытывать кодовое слово. Самый распространенный способ «пыток» - обычная щекотка. О том, какие методы воздействия можно использовать, а какие – нельзя, лучше договариваться «на берегу».

Но если ты, дорогой «разбойник», уже попал в темницу, не стоит отчаиваться!

Возможно, за тобой придут друзья, напав на караульного и позволив тебе сбежать.

«Казаки» побеждают в игре, если выполнено хотя бы одно из условий: узнан секретный шифр или пойманы все разбойники.

## ЦВЕТА (ЦВЕТА-ПЕРЕБЕГАЛА, СВЕТОФОР)



У этой простой игры есть множество вариаций. Вместо цветов можно загадывать песни, города, названия мультфильмов, да все что угодно – выбор ограничен только фантазией.

### ***Правила игры***

Участники (от четырех человек) выбирают одного водящего. Он встает в центре площадки, спиной к остальным, и называет любой цвет. Игроки ищут, есть ли этот цвет на них (в предметах одежды, обуви, заколках, игрушках, чаще всего «считается» даже цвет глаз и волос). Если цвет успешно найден, нужно, держась за вещь, на которой обнаружили нужный цвет, перейти на другую сторону.

Если же вы тщательно осмотрели себя и убедились, что нужного цвета на вас нет, усыпите бдительность водящего и перебегайте. Тот, в свою очередь, должен успеть перехватить и осалить перебегающего. В случае успеха горе-перебежчик становится водящим.

У этой игры, как и у других, существуют свои хитрости. Например, участники могут помогать друг другу. Так, если у одного есть несколько вещей подходящего цвета, одну он может использовать сам, а вторую позволит товарищу.

## РЕЗИНОЧКА



Девичья дворовая игра, которая обладает таким количеством вариаций и усложнений, которыми не могут похвастаться многие современные компьютерные «бродилки» и «стрелялки».

Самой большой сложностью этой игры было найти «ту самую», «правильную» резиночку. В ход могли пойти даже, к примеру, резинки от старой одежды, иногда - даже связанные-переплетенные короткие резиночки.

### ***Правила игры***

Участвуют от двух человек (конечно, можно и больше, иногда из желающих прыгать могла образоваться нешуточная очередь!)

Резинку либо держат два человека -по-одному с каждой стороны, либо привязывают к столбу, дереву или любому другому статичному предмету на нескольких разных уровнях: чем сложнее уровень, тем выше поднимается резиночка.

Участники по очереди выполняют разные прыжки-упражнения на всех уровнях. Тот, кто ошибается задевает резиночку, передаёт эстафету следующему игроку. Затем, когда снова подойдёт его очередь, начинает игру с того места, где ошибся.

Можно играть и парами, тогда сбившегося игрока может выручить второй участник.

### *Уровни игры:*

- 1. Резиночка находится на уровне щиколоток держащих.*
- 2. На уровне колен*
- 3. На уровне бёдер*
- 4. На уровне талии*
- 5. На уровне груди*
- 6. На уровне шеи.*

Можно и выше, тут снова все зависит от фантазии, готовности играть и акробатических способностей прыгающих.

Упражнений, которые могут выполняться играющими -бесчисленное множество: от простых прыжков, до изошренных «ступенек», «конвертиков» и «бантиков». В каких-то задевать резиночку категорически запрещается, а в других главное-наступить на правильную область.

## ВЫШИБАЛЫ (ПЕРЕСТРЕЛКА)



Эта преимущественно мальчишеская командная игра с мячом направлена на «выбивание» соперников.

### *Правила игры*

Участвуют от четырех человек. Как минимум двое – вышибалы – стоят по разные стороны поля. Их задача – перекидываться мячом, сбивая при этом соперников, стоящих между ними. Также важно, чтобы мяч, брошенный одним из вышибал, был пойман другим, а не упал на землю или не улетел куда-то за пределы игровой зоны.

В свою очередь, те, кого вышибают, должны не позволить себя выбить. Им следует уворачиваться от мяча или ловить его. Последнее может также дать игроку «бонус», сделать его практически «неубиваемым».

Когда вышибалы выбили остальных участников, команды меняются местами.

## МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ, РАЗ ...



Еще одна игра с въедливой считалочкой и без всякого дополнительного реквизита.

### *Правила игры*

Есть несколько вариантов этой игры, каждый из которых начинается с известной считалочки:

*Море волнуется раз,*

*Море волнуется два,*

*Море волнуется три,*

*Морская фигура на месте замри!*

После произнесения ведущим этих слов игроки замирают в позе какой-либо фигуры.

**В первом варианте** игры водящий должен угадать, какую именно фигуру изобразил игрок. **Во втором** – выигрывает тот, кто дольше всего продержался в заданной позе, **в третьем** - побеждает участник, изобразивший фигуру, которая больше всего понравилась водящему.

Конечно, «морской» тематикой ограничиваться не обязательно. Все зависит только от воображения водящего.

## КОЛЕЧКО-КОЛЕЧКО



Присказку «колечко-колечко, выйди на крылечко», наверняка много кто помнит, но уже не все понимают, откуда она пошла. «Колечком» в игре может служить любой мелкий предмет, главное, чтобы он без труда помещался в руку.

### *Правила игры*

Игроки садятся в один ряд и складывают ладони «лодочкой». Тем временем, водящий по очереди подходит к каждому участнику, приговаривая «Я ношу, ношу колечко и кому-то подарю», и делает вид, что собирается передать колечко. Задача водящего, отдать предмет так, чтобы другие участники не поняли, кто именно стал его обладателем. В свою очередь, игрок, который получил колечко, должен сделать вид, что ничего не произошло.

Когда водящий подошел к каждому из игроков, он отходит на несколько шагов со словами «Колечко-колечко, выйди на крылечко».

В этот момент игрок, получивший кольцо, должен очень быстро подбежать к водящему, а остальным нужно удержать его. Если миссия человека с кольцом выполнена, он становится водящим.

Самое главное - незаметно передать "колечко"

## КВАДРАТ



### *Правила игры*

Игровое поле очерчивают квадратом, разделенным, в свою очередь, на четыре равных квадрата меньшей площади. В центре поля рисуют круг, куда подают мяч.

В каждом из квадратов стоит по игроку.

Сначала один из игроков бросает мяч в центр. Тому, в сторону чьего квадрата укатился снаряд, следует начинать игру.

После того, как мяч касается о четверть квадрата игрока, он должен отбить его (важно помнить, что руками отбивать нельзя). В этой игре чем больше очков, тем хуже. Очки засчитываются, когда: 1). Подающий не попал в поле противника 2). Соперник не сумел вовремя отбить мяч на чужое поле.

Если хотя бы один игрок набрал пять очков, игроки менялись «квadrатами». Если один из игроков набрал 20 очков, игра заканчивается. Победителем объявляют участника, завершившего игру с наименьшим счетом.

В игре "квадрат" побеждает участник, набравший наименьшее число очков



## ШТАНДЕР-СТОП (ХАЛИ-ХОЛО)



### *Правила игры*

Для начала считалочкой выбирают водящего. Водящий берет в руки мяч и загадывает остальным ребятам слово. Обычно говорят к какой категории принадлежит придуманное слово и его первую и последнюю букву. Например, водящий загадал слово кровать. Он говорит это предмет из мебели, он начинается на букву К и заканчивается мягким знаком. Дети начинают отгадывать слово. Как только водящий услышит правильный ответ, он кричит "Хали-хало", подкидывает мяч как можно выше вверх, а сам убегает. Ребенок, правильно отгадавший слово, ловит мяч и кричит "Стоп".

Водящий останавливается. Игрок должен отгадать сколько до водящего шагов. Но шагов непростых. В каждой компании можно придумывать свои шаги.

Виды шагов в игре хали-хало:

- Гигантские - самые большие шаги, на всю ширину.
- Нормальные - обычный детский шаг.
- Лилипутские - очень маленькие шажочки.
- Лягушачьи - в прыжках на корточках.
- Зонтики - ребенок кружится в сторону водящего.
- Кирпичи - шаг пятку к носку.
- Верблюжьи - шаг и плевок (главное в водящего не попасть).

Ребенок с мячом делает названное количество шагов и бросает мяч в кольцо, которое делает руками водящий. Если мяч попадает в кольцо - то игрок становится водящим и игра продолжается.

## ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН



### *Правила игры*

Старая проверенная временем детская игра в испорченный телефон. Играть в неё можно одной или двумя командами. Выбирается водящий, который на ухо шёпотом говорит одному из игроков слово или фразу, а тот старается точно также передать другому игроку и так по цепочке. Последний игрок говорит в слух то, что у него получилось и сравнивают с оригиналом. Зачастую получается очень неожиданный и смешной результат! Если играет две команды, то ведущий передает слово двоим игрокам из обеих команд. Побеждает та команда, чей результат будет наиболее похож на оригинальный.

## «СЕКРЕТИКИ»



Не совсем игра, но вполне себе «девчочковое» развлечение, когда ты чувствуешь себя не то пираткой, не то волшебницей.

### ***Правила игры***

Участники (чаще всего - участницы) собирают из подручных средств «клад», чаще всего, это просто яркая конфетная обертка или, например, вкладыш от жвачки. Выбирается тайное место, куда «секретик» будет закопан. Чем интереснее-тем лучше. «Сокровища» укладываются под стекло (в основном, конечно, это обломки стеклянных бутылок, валяющиеся везде и всюду) и засыпаются землей. Особо ответственные могли даже нарисовать карту, чтобы «клад» точно не потерялся. Хотя чаще, всего, конечно, места «захоронений» благополучно забывались или откапывались мальчишками, чьим развлечением, в свою очередь, было найти и разгромить эти «секретики». А вообще интересно, сколько разноцветных фантиков до сих пор лежит во всей земле постсоветского и не только пространства.

## ГОРЯЧАЯ КАРТОШКА



### *Правила игры*

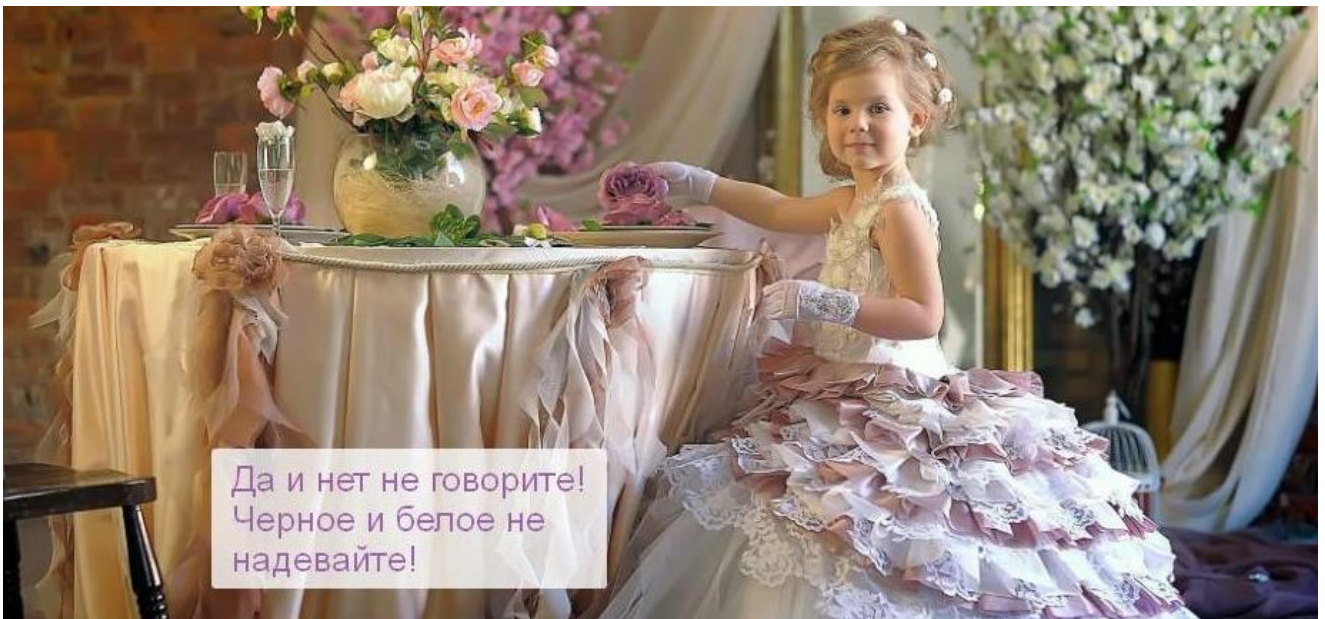
Участники встают в круг и начинают очень быстро перекидывать друг другу мяч. Тот, кто не поймал, садится в центр круга на четвереньки.

Другие игроки могут спасти «наказанных», кинув мяч в центр круга и попав в нужного им игрока.

«Спасти» самостоятельно тоже можно. Если сидящий в круге, не вставая, поймал летящий над ним мяч, все «наказанные» могут снова войти в игру, а в круг садится тот, кто до этого бросал мячик.

Для того, чтобы игра стала более динамичной, мяч часто не ловят, а отбивают.

## ВЫ ПОЕДЕ НА БАЛ?



### *Правила игры*

В этой игре развивается воображение, умение нестандартно мыслить и следить за собственной речью.

Водящий произносит считалку:

Вам барыня прислала кусочек одеяла  
Велела не смеяться,  
Губки бантиком не делать,  
«Да» и «нет» не говорить,  
Черно с белым не носить.  
Вы поедете на бал?

После считалки водящий задает игроку самые разные уточняющие вопросы: в чем поедет, на чем поедет, какого цвета будет платье или брюки, как зовут жениха и т. д. Задача игрока — ответить на вопросы, не используя слова «да», «нет», «черный», «белый». Интереснее всего перемешивать простые и сложные вопросы, менять темп речи и интонацию.

## ТУФЕЛЬКА (ЗОЛУШКА)



Название этой игры с переодеванием, точнее, переобуванием, конечно, возникло неслучайно. Ведь при достаточном количестве фантазии можно было почувствовать себя той самой Золушкой из сказки, помечтать о принце и верить в то, что выдуманная карета не станет тыквой.

### *Правила игры*

Участники садятся на скамейку и снимают по одной туфле. Вся обувь складывается в одно общее место.

Водящий отворачивается, вытаскивает туфлю и называет имя игрока, который должен переобуться, до того момента, пока туфли не закончатся. Чем больше участников, разнообразнее фасоны обуви и размеры ноги, тем интереснее. Что и говорить о том, когда в игру вступают ещё и мальчики...

## РЫБАК И РЫБКИ



Эта игра подходит даже для самых маленьких. Для нее тоже не требуется особого инвентаря, только любая резиночка/скакалка, которая может сойти за удочку.

### *Правила игры*

Игроки становятся в круг, а ведущий, «рыбак», - в центр круга. Задача «рыбака» раскручивать «удочку», чтобы обеспечить себе улов, цель «рыбок» - перепрыгнуть веревку. Тот, кого поймали, выходит из круга.

## ЛАПТА



Эта игра, история которой насчитывает много лет, сейчас переживает второе рождение.

### *Правила игры*

На ровном поле проводят две линии, расстояние между которыми – примерно 15-20 метров. Одну линию называют городом, вторую – домом.

Бьющий подбрасывает мяч и ударяет по нему битой.

После этого определяют бьющего, который встает за черту города, остальные стоят за «домом».

Игроки, которые находятся за «домом», ждут, когда мяч окажется за линией, чтобы поймать, пока он не очутился на земле. При удаче тот, кто поймал мяч, меняется местами с бьющим. Если мяч поймать не удалось, удар повторяется.



## САБЖЕ



Дворовая игра «Сабже» поможет весело провести время детям разного возраста – от 5 лет и старше. Она рассчитана на компанию от трех человек. Продолжительность развлечения может ограничить только воображение играющих: им нужно придумать как можно больше вопросов и оригинальных ответов на них.

### *Правила игры*

По сути, игра – это веселое сочинение биографии участника. Здесь многое зависит от ведущего, от его выдумки!

Дети садятся в ряд, а ведущий задает вопрос. Затем начинает озвучивать варианты ответов и кидает остальным мячик. Одно и то же уточнение предлагают всем по очереди. Если ответ подходит, то мяч нужно поймать, если нет – оттолкнуть.

Выбирать можно будет лишь из трех вариантов. Если мяч ни разу не поймали, то засчитывается последняя предложенная версия. Кроме того, во время перечисления ответов водящий может произнести: «Сабже». Это джек-пот, и главное его не упустить (не оттолкнуть по ошибке мяч, так как игра проходит в довольно быстром темпе)! В случае удачи игрок получает право самому придумать ответ на заданный вопрос. Спрашивать можно, о чем угодно. Как правило, интересуются об имени, возрасте, семье, работе. Поэтому в конце у каждого получается свой рассказ-биография, который он

должен запомнить и пересказать! Так что эта игра параллельно развивает и память – описать все перипетии выдуманной истории бывает не просто!

Конечно, это далеко не весь список. Наверняка, детство в вашем дворе было живое, веселое и радостное. Подарите ребенку кусочек своей радости, поделитесь своей любимой игрой и зарядитесь всей семьей отличным настроением!



