

## ДВОРОВЫЕ ИГРЫ

Но вот дождь кончился, на улице зеленеет травка, светит теплое солнышко, двор наполнился детскими голосами. Помогите детям выбрать игру поинтереснее.

### АЛИ-БАБА

Две команды игроков берутся за руки и становятся друг против друга на расстоянии 10 метров. Из каждой команды по очереди начинают звать игроков.

- Али-баба! - зовет первая группа.

- О чем слуга? - отвечает вторая.

- Пятого, десятого "подайте" (после чего называют имя одного из игроков, например: Сашу нам сюда!).

Названный отделяется от команды и бежит к зовущим, а подбежав, старается прорвать образуемую ими цепь. Если это ему удалось, тогда он уводит в свою команду одного из игроков; если же нет, то сам остается в команде соперников. Игра продолжается до тех пор, пока в одной из команд останется только один человек.

### БЕЛКИ-СТРЕЛКИ

Кто-то эту игру по ошибке, а может и правильно, называет "казаки-разбойники". Игроки делятся на две команды, "стрелкам" дают время скрыться и затем начинается погоня, поиск ведется по следам-стрелкам расставленным игроками-"стрелками" на поворотах, а может и чаще. Как только последняя "стрелка" найдена и поймана, команды меняются ролями.

### БОЯРЕ

Две команды держась за руки идут сначала на встречу друг другу, потом назад и так по очереди. И говорят: - Бояре, а мы к вам пришли, дорогие, а мы к вам пришли - Бояре, а зачем пришли, дорогие, а зачем пришли - Бояре нам невеста нужна, дорогие, нам невеста нужна - Бояре а какая вам мила, дорогие, а какая вам мила -Бояре, нам вот эта мила( показывают на одного из игроков), дорогие, нам вот эта мила -Бояре, она дурочка у нас, дорогие, она дурочка у нас, -Бояре, а мы плетечкой ее,... -Бояре, она плеточки боится,.. -Бояре, а мы пряничка дадим,... -Бояре.у ней зубки болят,... -Бояре, а мы к доктору сведем, ... -Бояре, она доктора боится... -Бояре,не ваяйте дурака, отдавайте нам невесту навсегда. "Невеста" разбегается и пытается прорвать цепочку из рук в противоположной команде, если не прорвет, остается в команде, если прорвет, забирает одного игрока и уходит в свою команду.

### ВОРОТА

Вариант жмурок, где водит двое с закрытыми глазами - "стража", меж которых должны пройти остальные игроки, пойманные меняются местами со стражей.

### ВЫШЕ НОЖКИ ОТ ЗЕМЛИ

Игроки по счету разбегаются и пристраиваются так, чтобы ступнями не касаться земли (салятся, виснут на деревьях и т.д.) Задача водящего осалить того, кто не удержался и коснулся земли, интерес заключается еще в том, что игроки на почтительном расстоянии могут изменять свое месторасположение.

## **ВЫШИБАЛЫ**

Игровое поле (длиной ~8-10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы (водящие), их задача - выбить мячом игроков с поля, мяч подается поочередно от одного вышибалы к другому, существует масса вариантов игроков. а) вышибалой становится "выбитый" или вновь прибывший игрок. б) играющие делятся на команды и выбитые игроки уходят с поля пока не будут выбиты все игроки команды, при этом из рук вышибалы может быть поймана "свечка", что означает либо возможность остаться в круге, либо возврат одного из выбитых игроков на поле. с) если предыдущие варианты широко известны, то с этим я столкнулась только однажды - в пионерском лагере. Игроков должно быть достаточно много - не менее 4-5 в каждой из двух команд. В каждой команде - один вышибала (В) и остальные игроки (И) на поле размещаются следующим образом:

||| В1| И2 | И1 |В2 |||

Каждая из команд поочередно владеет мячом и вышибает игроков противника (И1-И2), выбитые игроки из категории игроков переходят в категорию вышибал, то есть выходят за границы поля в сектор (В1-В2, соответственно), завладеть чужим мячом может только игрок, поймавший "свечку" (мяч пойманный с земли "свечкой" не считается, игрок поймавший такой мяч переходит к вышибалам). Побеждает та команда, в которой еще остались игроки, они же и начинают следующий кон.

## **ДЕД МАЗАЙ**

Вода отходит, пока игроки договариваются, кого будут изображать, затем подзывают его словами: - Дед Мазай вылезай. - Здравствуйте, ребятки, где вы были, что вы делали? - Где мы были мы не скажем, а что делали - покажем. После чего водящий должен угадать смысл их действий.

## **ДЕДУШКА ВОДЯНОЙ**

Все встают в круг и ходят вокруг, водящего с закрытыми глазами : "Дедушка Водяной, что сидишь ты под водой! Выгляни на чуточку, на минуточку!" После чего водяной встает и выбирает наугад любого игрока, трогает и пытается угадать - кто это. Если угадал, то угаданный становится "Водяным".

## **ДОМИКИ**

На поле рисуются кружки-домики, ровно на один меньше количества игроков, вода обходит домики собирая игроков в цепочку и уводит их подальше, при этом рассказывая куда их ведет, после команды "по домам" все бросаются обратно и тот игрок, кому не досталось домика, становится водящим. Я слов совсем не помню, это не особо важно, но вот мой скороспелый вариант начала присказки: "пошли погулять гномики, оставили свои домики: гномик Миша (например), гномик Саша (и т.д., перечисляя всех игроков), пошли они в лес, да заблудились, долго-долго ходили, (далее по вкусу)" затем следует неожиданная команда "по домам" в любом месте рассказа - развивает внимание и реакцию.

## **ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН**

Игроки сидят на скамеечке, водящий произносит шепотом слово первому игроку, который по цепочке намеренно быстро передает его дальше. Вся соль заключается в том, что дойдет до последнего игрока. Далее очередь сдвигается и последний игрок становится первым - Водой.

## **КАНДАЛЫ** (сокращенный вариант игры "Бояре")

Эта игра отличается только диалогом играющих команд: - Кандалы. - Скваны. - Раскуйте. - Кем? - Другом моим. - Каким? Далее выбирается игрок, который разбивает чужую цепь.

## **КАРТОШКА**

Мяч должен быть легким, лучше небольшой надувной. Игроки став в круг перекидывают мяч друг-другу (ловят или отбивают как в игре "волейбол"), тот кто пропускает или роняет мяч становится "картошкой" - садится на корточки в круг и по нему могут производиться удары мячом. Если мяч после удара по "картошке" падает на землю, то он не считается пропущенным и игра возобновляется, если "картошке" удастся поймать мяч (наподобие "свечи"), то "картошкой" становится потерявший мяч, а остальные игроки выходят из круга. Последний из двух оставшихся игроков, уронивший мяч на землю, становится первой "жертвой" нового кона.

## **КЛАССИКИ**

На земле начертите фигуру, длиной в 5—6 больших шагов. Играйте вдвоем, втроем. У каждого небольшой плоский камешек.

Один из играющих становится перед коновой чертой и бросает свой камешек в «первый класс». Если это удалось, то игрок прыгает на одной ноге туда, где лежит камешек, выталкивает его носком ноги обратно за коновую черту и выпрыгивает сам. Так же бросают камешек во все последующие классы, прыгают за ним на одной ноге, носком ноги выбивают через все предыдущие классы и выпрыгивают за коновую черту. Выигрывает тот, кому удастся «окончить последний класс» первым, без ошибок. Из четных классов надо прыгать на правой ноге, из нечетных - на левой. Если играющий попадет брошенным камешком на одну из линий или не в ту клетку, или возвращает камешек не через коновую черту, то уступает очередь следующему. Когда же опять приходит его очередь, то он продолжает играть с того класса, в котором ошибся. Уступает очередь и тот играющий, который встанет на обе ноги, наступит на линию или, выбивая камешек, начнет прыгать то налево, то направо. Кто самый ловкий прыгун?

## **КОЛЕЧКО**

Игроки сидят на лавочке и держат ладони сложенные лодочкой перед собой, вода зажимает колечко (можно монетку) в своей "лодочке" и поочередно проходит через всех игроков (можно не раз), вкладывая свои ладони в ладони игроков, незаметно перекладывая одному из них "колечко", затем произносит: "Колечко -колечко выйди на крылечко", задача игрока получившего колечко встать и выйти, став при этом водящим, задача остальных - удержать его, если они, конечно, успеют сообразить - кому это колечко досталось, интересно играть в составе не менее 4-5 человек.

## **КРОКОДИЛ**

Две команды, противоположная команда загадывает слово, часть игроков пытается изобразить его пантомимой, вторая часть - угадать. Если отгадывают, меняются ролями.

## **ЛЮДОЕД**

Эта игра стихийно возникла в нашем семейном кругу, может быть существует известный аналог (новое - хорошо забытое старое). Итак, Вода ("людоед") сидит с закрытыми глазами, и все поочередно его трогают, тот, кого ему удастся схватить за руку, становится "людоедом".

## **МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ РАЗ...**

Вода стоит спиной к игрокам, которые выдвигают всевозможные пассы изображая различные фигуры в движении и произносит слова: "Море волнуется - раз, море волнуется - два, море волнуется - три, морская фигура на месте замри", затем оборачивается тот, кто не успел замереть или пошевелился первый становится водящим.

## **МЯГКОЕ МЕСТО**

Вода выбивает мячом игроков лежащих на земле с поднятыми ногами, которыми те отбиваются, но выбитым считается только тот, кому попали по мягкому месту.

## **НА ЗОЛОТОМ КРЫЛЬЦЕ СИДЕЛИ...**

Водящий крутится на месте и вокруг себя у земли вращает прыгалками (если длинные, лучше сложить пополам), приговаривая (на каждый оборот по слову): «На золотом крыльце сидели царь, царица, король, королевич, сапожник, портной, кто ты будешь такой, говори поскорей, не задерживай добрых и честных людей». Итак, игроки вокруг должны прыгать через скакалку, кто не успеет, тот водит и до следующей ошибки именуется словом, на котором он запутался в скакалке.

## **ПАЛОЧКА-ВЫРУЧАЛОЧКА**

Один из играющих, закрыв глаза, стоит у палочки-выручалочки и громко, медленно считает до двадцати. Открывает глаза, стучит палочкой и говорит; «Палочка пришла, никого не нашла» — затем идет искать спрятавшихся. Заметив первого из них, он громко произносит: «Палочка-выручалочка нашла...» (называет имя найденного) — и бежит к палочке. Найденный также бежит к палочке. Если он добежит первым и успеет сказать: «Палочка-выручалочка, выручи меня!», то считается вырученным, если же опоздает, то выходит из игры. Водящий старается найти спрятавшихся и вывести их из игры. Но это сделать трудно. После того как первый игрок найден, любой из остальных участников игры может быстро или незаметно для водящего подбежать к палочке-выручалочке и со словами: «Палочка-выручалочка, выручи всех!» — четыре раза стукнуть палочкой о землю. Если это игроку удастся сделать до того, как водящий подбежит к палочке и схватит ее, то все ранее найденные игроки считаются вырученными, а водящий водит снова. Если же водящий, заметив подбегающего к палочке игрока, опередит его и первым схватит палочку, то выходит из игры, как и все найденные до него, а водящий отправляется на поиски.

### **ПУТАНИЦА**

Игроки сцепляются руками в круг и путаются, перелезая как только можно друг через друга, пока водящий отвернулся. Затем он должен распутать этот клубок, не размыкая круг.

### **СВЕТОФОР**

Поле ограничено с 4 сторон (умеренно, завивит от количества игроков), это что-то наподобие пешеходной дорожки, выбегать за пределы которой нельзя. Итак водящий в центре игрового поля отвернувшись назначает цвет, те игроки у которых данный цвет имеется на одежде спокойно переходят, остальные - "нарушители" должны перебежать через "дорогу", осаленный "нарушитель" становится водой.

### **СЕКРЕТЫ**

Любимы девочками. В земле отрывается ямка, на дно кладется фантик (лучше блестящий), на него укладывается что-то наподобие гербария и покрывается все это кусочком стекла, затем засыпается землей. Потом по секрету девочки показывают свои сокровища друг другу.

### **СЛОН**

Играют две команды: "слоны" встают цепочкой, держась друг за друга в согнутом состоянии, наездники запрыгивают на них, и "слон" пытается идти с этой ношей.

### **СОБАЧКА**

Игроки встают в круг, и перебрасывают мяч друг другу, задача "собачки" - завладеть мячом, потерявший мяч сам становится "собачкой". Это ограниченный перечень игр с мячом, его можно дополнить классическими играми в футбол, баскетбол, волейбол, пионербол - отечественное детище для малышей (вариант волейбола, где мяч не отбивается, а ловится)

### **СЫЩИК, ИЩИ ВОРА**

Немного с садистским уклоном, так что своих детей этому учить не стану, вернее предлагаю переиначить его - в качестве наказания использовать не физическую расправу (крапивку, щелчки и т.п.), а тот же набор заданий, что и в "фантах". Итак, в шапку складываются бумажки с ролями: Сыщик, вор, король, судья, палач и т.п. Игроки наугад вынимают бумажки и только "сыщик" предьявляет то, что ему досталось. Теперь он должен найти "вора" среди игроков, если угадывает - судья наказывает "вора", если нет, то "сыщика", "палач" обязан проследить за исполнением приговора.

### **СЪЕДОБНОЕ-НЕСЪЕДОБНОЕ**

Игровое поле расчерчивается в линейчку, где каждая линейчка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит "съедобное" слово игрок должен поймать мяч, "несъедобное" - пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте (на след.

ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.

### **ТИШЕ ЕДЕШЬ...**

Один из вариантов "морских фигур", водящий становится на одной стороне игрового поля, игроки в другом ее конце, вода отворачивается и произносит: "Тише едешь - дальше будешь, раз, два, три, стоп" и оборачивается, игроки, которые в этот момент бегут к водящему, должны замереть, тот, кто не успел вовремя остановиться возвращается к стартовой черте. Победитель, первый достигший воды, сам становится водой. Весь интерес заключается в том, что фраза может быть как угодно обрезана (вносится элемент неожиданности), но последним словом все равно должно оставаться "стоп", только после него вода может обернуться.

### **ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ**

Игроки встают в круг по двое (один за другим) водящий бежит за одним из свободных игроков по внешнему кругу, не пересекая его, игрок может встать перед одной из пар и тогда убежать придется тому, кто оказывается третьим и стоит спиной к границе круга. Осаленный становится водящим.

### **ХЛОПКИ ЗА СПИНОЙ**

Водящий стоит спиной к игрокам, кто-то из игроков шлепает его по спине, оборачиваясь водящий видит вытянутые в его сторону руки (с пальцы сложены в "автостоп") и должен угадать, кто его хлопнул, угадает - меняется местами с игроком.

### **ХОЛОДНО-ГОРЯЧО**

Вода прячет предмет, который игроки должны найти по его указаниям: холодно, холоднее, теплее, горячо, совсем жарко и т.д., в зависимости от темперамента игроков. (можно играть дома)

### **ЧАЙ-ЧАЙ-ВЫРУЧАЙ**

Игра проводится на ограниченном пространстве. Играющие делятся на игроков 15-20 и водящих 5-8. Все играющие располагаются на площадке произвольно. Разрешается перемещение в любом направлении в пределах площадки. Игрок, забежавший за линию, считается пойманным. По сигналу водящие должны запятнать всех игроков, которые убегают от них. Осаленный игрок останавливается на месте, где его поймал водящий, расставляет руки в стороны и произносит слова: "Чай-чай-выручай". Свободные игроки стараются их выручить, коснувшись руки пойманного игрока. После касания, пойманный игрок становится свободным. Водящие мешают освобождению пойманных игроков и стараются запятнать всех играющих. Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все свободные игроки. После чего могут быть выбраны другие водящие.

### **ЧЕРЕЗ МЯЧ**

Игра с мячом, точного названия ключевой фразы не помню, но можно ее придумать самим, в нее обычно играют девочки. По очереди ударяя мячом о стену, перепрыгивают через отскочивший на землю мяч, если прыжок не

удаётся, игроку присваивают имя по очередному слову ключевой фразы. Как только фраза заканчивается, игрок выбывает из игры.

### **ЧЕХАРДА**

Перепрыгивание через друг-друга по цепочке, "Ручеек" тоже всем известен и годится скорее для народных танцев (имхо).

### **ШАГИ (1 ВАРИАНТ)**

Чертится круг диаметром 1,5-2 метра, в который помещаются все участники, водящий подбрасывает мяч как можно выше и бежит дальше от круга, тот из игроков, кому удалось поймать мяч, кричит "стоп" и назначает количество шагов до водящего (шаги могут быть самые разнообразные и в разном количестве, например, 2 "гиганта" и "5 "лилипотов"), если ему после выполнения назначенных шагов удастся дотронуться до водящего, он сам становится водящим. Шаги помню только некоторые, но вы можете пофантазировать сами: "Гигантские" - большие шаги в прыжке, "лилипуты" - шаг на полступни, "ниточка" - от мыска к мыску, "утята" - вприсядку, "зонтики" - прыжок с переворотом, "зайчик" - прыжок-ноги вместе).

### **ШАГИ (2 ВАРИАНТ)**

Круг делится на сектора - страны, пока Вода произносит игровую фразу, игроки разбегаются. Звучит команда "Стоп!", игроки замирают, далее вода выбирает жертву (как правило ближайшего к нему) и назначает шаги, если угадал, то отрезает от страны проигравшего кусок себе, нет сам отдаёт часть своей территории (резать можно, только стоя ногой (ногами) на своей территории, а там как дотянешься (круг должен быть достаточно большой).

### **ШЕЛ КОЗЕЛ ПО ЛЕСУ**

Игроки встают в круг, водят вокруг Водящего ("козла" или "короля") хоровод со словами:

Шел король по лесу, по лесу, по лесу,

Нашёл себе принцессу, принцессу, принцессу (козел из хоровода выбирает принцессу)

Давай с тобой попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем, (всеми выполняются указанные действия)

И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем,

И ножками потопаем, потопаем, потопаем,

И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем,

Головкой покачаем, и снова начинаем...

Выбирать принцессу лучше с закрытыми глазами.

### **ЩУКА**

Вариант салочек (пятнашек), осаленный прицепляется к воде и вместе они селят следующего, последний осаленный игрок становится водящим.

### **ЩУКА – 2**

Еще один вариант этой игры, но осаленные замирают на месте, раскрыв руки, они могут быть заново расколдованы, если водящий допустит к ним других игроков, водящим становится последний осаленный.

## **Я ЗНАЮ 5 ИМЕН**

По земле чеканят мячом (ладонью), при каждом ударе произносятся очередные слова: "Я знаю 5 имен девочек (мальчиков, названий цветов, птиц и так до бесконечности): Маша - раз, Таня - два, Катя - три, "Соня - четыре, Ира - пять", "Я знаю 5 ..." Если игрок ошибается или делает долгую паузу, мяч переходит к другому игроку, когда мяч сделает круг и возвращается к игроку, игра для данного игрока возобновляется с того места, где он прервался (как это делается в "классиках"), при этом заранее лучше договориться в каком порядке будут называться предметы. Эта игра полезна и без мяча, в домашних условиях.

## **Я САДОВНИКОМ РОДИЛСЯ**

Водящий становится садовником, остальные выбирают название цветка по вкусу и только на него откликаются. Водящий дает старт словами: "Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели кроме ..." (называется временное имя любого из игроков, например "роза"), "Роза должна тут же отреагировать: "Ой" Садовник: "Что с тобой?" Роза: "Влюблена" Садовник: "В кого?" Роза: "В тюльпана" Тюльпан: "Ой" ... И далее диалог продолжается между ним и розой и т.д., среди выбранных полноправно может оказаться садовник, замечу, что на него ложится основная нагрузка, так как имена цветов забываются быстро, а садовника помнят и называют чаще всего. Тот кто ошибся: откликнулся на чужое имя, не откликнулся на свое, или сделал большую паузу - забыл "имена" цветов выбывает и снова садовником дается старт, и т.д., пока не останется два игрока. Как вариант - игроки не выбывают, а отдают "фанты", которые впоследствии разыгрываются (какую-либо личную вещь). Фанты разыгрываются следующим образом: один достает фант, другой (отвернувшись) назначает задание хозяину фанта, которое тот должен выполнить, чтобы получить вещь обратно (спеть, рассказать стишок, покуракаться, попрыгать на одной ножке и т.д., зависит от фантазии)