

Лето, и ребятня высыпала на улицу. В такую жару можно хоть целый день провести во дворе. Качели и паутинки быстро приедаются, а поэтому зайдем детишек активными играми. Кстати, увеличение физических занятий и упражнений на открытом воздухе в теплое время года, например, в детском саду, даже законодательно закреплено. Все помнят вышибалы, «картошку», «море волнуется раз», испорченный телефон. Озвучим те дворовые игры, которые помнятся со своего детства, да вот правила подзабылись:

Пять

Дети перекидывают друг другу мяч со словами: «Я знаю пять рек, имен, городов и т.д.». Тот, кто мяч ловит, должен назвать соответственно пять рек, имен, городов и т.д. Если запнулся – выбывает из игры.

Киношка

Ведущий пишет на асфальте мелом первые буквы названия кино и рассказывает сюжет. Тот, кто отгадал, загадывает следующую киношку.

Вороны-воробьи

Дети делятся на 2 команды чертой. По одну сторону черты рисуются домики ворон, по другую – домики воробьев. Все свободно бегают по полю. Как только ведущий скажет «Воробьи», воробьи ловят ворон, которые не успели спрятаться в свои домики. Затем вороны ловят воробьев.

Красное знамя

Дети делятся на 2 команды чертой. У каждой команды очерчен небольшой полукруг вдали от черты. В этом полукруге лежит палка – красное знамя. Задача противника сводится к тому, что захватить это красное знамя и перенести на свою часть поля.

Бабкины панталоны

Игра на вопросы-ответы. Какой бы вопрос не задали, ребенок должен с каменным лицом отвечать «бабкины панталоны». Если рассмеялся – будь добр отдать туфлю. Игра продолжается до тех пор, пока все не разуются. Затем ведущий начинает выдавать обратно обувь, но только так, чтобы ее не видели. Ведущий спрашивает: «Чей туфля». Один из участников отвечает: «Мой туфля». Если ботинок действительно принадлежит ребенку, то он просто продолжает играть. Если это чужой ботинок, то надо добежать до определенного места в нем, да так, чтобы ботинок не слетел. Затем начинаются вопросы по новому кругу. Игру можно считать законченной, когда все дети обуты в свои ботинки.

Чики-брики

Дети из пальцев делают круг (минимум 2, максимум – 5) и начинают считать с определенного пальца: «Чики-брики-пальчик-выкинь». На чьем

пальце остановились, тот убирает. Игра продолжается до тех пор, пока не уберут все пальцы.

Кто сегодня за обедом

Дети стоят в резиночке хороводом, резинка находится на уровне щиколоток. Ведущий говорит: кто сегодня за обедом съел... Если называет съедобное, то все участники остаются в резиночке. Если не съедобное, то выпрыгивают. Кто замешкался и не успел выпрыгнуть, тому присваивается буква «к». Если запутается еще 3 раза, то получится слово «коза» и выбывает из игры. Что ты любишь больше ...?

Колечко-колечко

Дети сидят на лавочке, сложив ладошки лодочкой. Ведущий в руках лодочкой держит колечко и проводит каждому по ладошкам. Одному колечко отдает. Задача того, которому отдал колечко, не выдать себя. Ведущий отходит и говорит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко». «Колечко» должно добежать до ведущего, другие дети не должны ему дать это сделать. Если успел добежать, то становится ведущим.

«Краски»

Дети распределяют роли: продавец, покупатель и краски. Продавец каждой краске на ушко шепчет определенный цвет. Дальше происходит диалог:

Покупатель: Тук-тук
Продавец: Кто там?
Покупатель: Это я, покупатель
Продавец: Зачем пришел?
Покупатель: За краской
Продавец: За какой?
Покупатель: За зеленой...

Тот, кто зеленый, должен тут же вскочить с места и убежать, а покупатель его догоняет.

Зеркало

Ведущий стает лицом к игрокам и делает разные движения. А дети должны повторять, как в зеркале, все его движения. Кто допустил ошибку, выбывает из игры. Побеждает тот, кто ни разу не ошибся.

Найди мяч

Игроки становятся в круг, близко друг к другу, лицом в центр круга. Ведущий выходит на середину круга. Все дети держат руки за спиной. Одному из них дают мяч среднего размера. Дети начинают передавать мяч

друг другу за спиной. Ведущий старается отгадать у кого находится мяч. Обращаясь то к одному, то к другому участнику, он говорит: «Руки вверх!». После этих слов игрок должен сразу поднять руки вверх. Тот, у кого оказывается мяч, или кто, упустив его, стает ведущим.

Гуси-гуси, га-га-га...

Игра, в которой нужно было перебежать от одного конца площадки к другому, чтобы водящий не успел залатать.

Все игроки становятся у одной условной линии (например стены) - очень удобно, например, было играть в беседках в детском саду. Выбирается водящий. Он говорит:

Гуси-гуси

Команда отвечает:

Га-га-га

Водящий:

Есть хотите?

Команда:

Да-да-да

Водящий:

Ну летите!

Команда:

Нам нельзя.

Серый волк под горой,

Не пускает нас домой.

Водящий:

Ну летите как хотите, только крылья берегите!

После этого вся команда перебегает за вторую условную линию (или к другой стене беседки). Водящий пытается поймать (не засалить, а именно схватить и удержать) какого-нибудь игрока или даже двух. Тот, кого поймали, присоединяется к водящему, и все повторяется сначала, но ловят уже два игрока остальных. Игра продолжается до тех пор, пока непойманным не останется один "гусь" - этот игрок и считается выигравшим.

Латки-салки

Латки - это игра, где водящий бежит за остальными игроками. Кого догнал и дотронулся - становится водящим (латкой).

Салки (латки) обычные

По считалке, как обычно, выбирается водящий ("салка"). Условно устанавливается площадка, на которой играют (например, нельзя выбегать за пределы школьного двора или огороженной детской площадки). Все разбегаются по площадке, водящий объявляет "Я - салка!" и начинает догонять всех игроков. Кого догонит и "осалит" (дотронется), тот становится "салкой", громко объявляет об этом, и начинает догонять игроков. Продолжаем до бесконечности

Есть еще различные вариации этой игры. Все основные правила салок остаются, лишь добавляются некоторые условия:

Салки "с домиком"

Для тех кто убегает, чертится "дом" (круг - мелом на асфальте либо палкой на земле). Игроки могут периодически отдыхать в "домике", салить их в это время нельзя, однако оставаться в домике долго - нельзя.

Салки "выше ноги от земли" (Салки "ножки на весу")

Убегающий имеет право в любой момент залезть на какой-нибудь предмет или просто сесть-лечь, подняв ноги от земли. При этом он кричит "Выше ноги от земли" (вариант - "салки-ножки на весу"), и засалить его невозможно. Условие про недолгое пребывание в "спасительном положении" остается прежним.

Салки-пересекалки

Убегающие могут выручать игрока, за которым гонится салка, перебегая ему дорогу. Когда кто-то перебежал дорогу салке, он обязан гнаться за новой "жертвой", тут присоединяется и перебегает ему дорогу второй - и так до бесконечности. В конце концов, как правило, "попадает" тот, кто попытался перебежать дорогу слишком близко к водящему.

Салки "Чай-чай, выручай"

Когда игрока засалили, он останавливается, расставляет руки в стороны и кричит "Чай-чай, выручай". Другой игрок может подбежать к нему, дотронуться рукой и таким образом "выручить". Водящий, как правило, в это время не отходит далеко от первой "жертвы" в надежде поймать вторую и третью)) Когда "засаленными" становятся все игроки, роль водящего переходит к первому пойманному (если вспомнится кто будет первым).

Та же версия игры, но без криков "Чай-чай, выручай!", называется Колдунчики.

Ручеек

Всем известная, русская народная игра. Пусть кому-то она покажется скучной, но когда играет достаточно много игроков и делают это весело - не соскучишься ;) По крайней мере мы в эту игру играли не только в детском саду, а и в пионерлагере и по настроению даже во дворе.

В эту игру играть можно практически в любом месте: на поле, во дворе, в коридоре школы. Единственное условие - для игры нужно как можно больше детей (так интересней).

Количество играющих должно быть нечетным: все разбиваются на пары и встают друг за другом, соединив попарно высоко поднятые руки. Водящий входит в образованный коридор сзади, выбирает себе пару из играющих и встает в начало "ручейка". Освободившийся игрок становится водящим, идет в конец "коридора", проходит сквозь него и выбирает себе пару.

Прелесть игры состоит в том, что в процессе водящих становится все больше (все спешат как можно быстрее сами выбрать себе "пару"), а коридор все длиннее. Бывает и такое, что девочка (мальчик) из уже стоящей пары не хотят расцеплять рук и идти с водой, это тоже является поводом для насмешек

Еще одна прелесть игры в том, что таким образом часто проявлялась "скрытая" симпатия мальчишек и девчонок.

У игры нет ни начала, ни конца, ни условий выигрыша-проигрыша - играют пока не надоест.

Разрывные цепи (Бояре) Игра, в которой две команды становятся друг напротив друга шеренгами, взявшись за руки, а один игрок пытается с разбегу "разбить" цепь. Присловки для игры были разные, отсюда и два разных названия - а суть одинаковая.

Бояре

Играть нужно большим количеством народу. В школе играли классами. Играющие разбивались на две команды, каждая выстраивалась в шеренгу лицом к другой команде. Расходились примерно на пять метров.

Потом одна команда, взявшись за руки, шла к другой со словами:

- Бояре, а мы к вам пришли!

И потом задним ходом отходила обратно со словами:

- Молодые, а мы к вам пришли!

Следующая подхватывала:

- Бояре, а зачем пришли? - на приближении, и

- Молодые, а зачем пришли? - на отдалении.

И так продолжалось, по очереди:

- Бояре, нам невеста нужна, молодые, нам невеста нужна!

- Бояре, а какая вам мила, молодые, а какая вам мила?

- Бояре, нам вот эта мила (тут подходили почти вплотную и показывали на любую девочку, которая поворачивалась спиной и так продолжала игру), молодые, нам вот эта мила!

- Бояре, она дурочка у нас, молодые, она дурочка у нас!

- Бояре, а мы плеточкой ее, молодые, а мы плеточкой ее!
- Бояре, она плеточки боится, молодые, она плеточки боится!
- Бояре, а мы пряничком ее, молодые, а мы пряничком ее!
- Бояре, у ней зубки болят, молодые, у ней зубки болят!
- Бояре, не валяйте дурака, а давайте нам невесту навсегда!

После этого команда, у которой «Невеста», растягивалась, не разрывая рук, а выбранный человек из противоположной команды разбежался и должен был разорвать цепь в произвольном месте. Если цепь разорвана, то одного человека забирает команда «жениха», если нет – то «жених» сам попадает в плен. Выигрывает та команда, у которой максимальное количество народу.

Цепи кованы

Игроки делятся на две команды. Становятся шеренгами, взявшись за руки, друг напротив друга (на расстоянии примерно 10-15 метров).

Одна команда кричит хором:

"Цепи-цепи кованы, раскуйте нас!"

Команда напротив спрашивает:

"Кто из нас?"

"Закованные" называют имя игрока из команды противников. Выбранный пытался с разбегу разорвать живую цепь (важно выбрать "правильное место", которое кажется "слабым звеном"). Если удастся разорвать цепь - игрок возвращается в свою команду, и забирает с собой одного из двух "расцепленных" товарищей. Если же нет - игрок становился в команду как раз между "звеньями", которые пытался разорвать.

Тише едешь - дальше будешь Игра, в которой нужно перебежать от одного края площадки к другому, останавливаясь и замирая по команде ведущего. Если ведущий увидел какое-то движение после слова "стоп", игрок начинает все сначала.

Светофор Игра, в которой разрешалось перейти на другой конец площадки при выполнении условия. Чаще всего - при указании на одежду нужного цвета. Есть еще такие разновидности этой игры, как "цветные стеночки" (для школьных коридоров) и "музыкальный светофор" (задача - спеть песню на загаданную букву).

В козла

Детская дворовая игра, для которой нужен был мяч и очень высокая стенка. Суть игры в том, что необходимо ударить мячом об стенку, а когда он летит обратно, - перепрыгнуть через него.

Дети вставали в шеренгу и ловили мячик за прыгающим, после чего прыгнувший перемещался в конец очереди.

Вы поедете на бал?

Игра. Все ее правила заключались в тексте коротенькой считалочки и выражались в следующем: игрокам необходимо отвечать ведущему на вопросы, избегая определенных ответов. Первым вопросом был: «Вы поедете на бал?». Далее игрока подробно расспрашивали о том, на чем он поедет, во что будет одет, с кем он будет танцевать и т.д. В ответах нельзя было использовать слова «черное» и «белое», «да» и «нет». Иногда правила включали особо трудный случай – категорически запрещалось употребление слов с буквой «р».

Игра отлично развивала воображение, учила подбирать синонимы и задавать вопросы (ведь цель ведущего – «вытянуть» из игрока запретные слова).

Сама считалочка имела, в зависимости от компании или города, несколько вариаций:

1. Черно-бело не бери,
«Да» и «нет» не говори!
2. Барыня прислала 100 рублей
И коробочку соплей...
«Да» и «нет» не говорить,
В черном-белом не ходить,
«Р» не выговаривать.
3. Вам барышня прислала кусочек одеяла
Велела не смеяться,
Губки бантиком не делать,
«Да» и «нет» не говорить,
Черно с белым не носить.
Вы поедете на бал?
4. Барыня прислала туалет
В туалете 100 рублей,
Что хотите, то берите,
«Да» и «нет» не говорите
Черный с белым не берите
Вы поедете на бал?
5. Нам бабушка прислала коробочку соплей.
«Да» и «нет» не говорите,
Черный с белым не берите!

Классики

Игра, имеющая массу вариантов правил и названий, в зависимости от региона. Суть такова: на асфальте мелом рисуется «таблица»

Поверх «таблицы» чертится дуга, на которой написано «огонь», т.е., попадая туда, «сгораешь». Заигрышек (вариант - бита) кидается в первый квадрат и дальше продвигается ногой. Задача – проскакать все квадраты по порядку, не наступив на линию и не попав в «огонь». Сложности: правильно кинуть заигрышек в 4,5,6 и 7 квадраты, потому что они далеко, двигать

заигрышек, прыгая на одной ноге, при этом не попадая на линии, иначе «пропадешь».

Заигрышками чаще всего служили банки из-под крема для обуви или шайбы от пластмассового хоккея, в которые набивался песок. Есть еще варианты «классиков» без заигрышка, где главное было – проскакать все классы определенным образом, демонстрируя недюжинную физическую подготовку.