Детские игры во дворе

vk.com/zaykinaskazka

СВЕТОФОР

Для этой игры нужно надеть на себя как можно больше разноцветных одежек. На площадке мелом рисуется дорога, и игроки выстраиваются все на одной линии. Игрок-Светофор становится спиной ко всем игрокам посередине дороги и загадывает любой цвет. Если на игроке есть названный цвет, Светофор берет его за руку и переводит через дорогу. Если же цвета нет на одежде, заколках, обуви, то нужно быстро перебежать на другую сторону дороги, чтобы Светофор не успел поймать нарушителя. Тот, до кого он дотрагивался, сам становится Светофором.

ПРЯТКИ

Пока водящий у стены, дерева, двери или забора (место для застукивания) с закрытыми глазами считает до 50, все прячутся. Как только досчитал, произносит: «Раз-два-три-четыре-пять, я иду искать. Кто не спрятался — я не виноват!» Во время поиска, если водящий замечает кого-то, бежит обратно к месту застукивания, стучит и громко кричит: «Туки-туки (имя) застукан». Водящий должен всех застукать, а те, кто спрятался, — вовремя заметить, что его нашли, и попытаться добежать к месту первым и простучать: «Туки-туки сам за себя». Тот, кто успевает раньше водящего, считается незастуканным и ждет, пока найдут остальных. Кого застукалили первым — становится водящим в следующей игре.

ГОРЯЧАЯ КАРТОШКА

Все игроки становятся в круг, перебрасывают друг другу или отбивают мяч. Если кто-то мяч не отбил, садится на корточки в центр круга. Все, кто сидит в кругу, стараются поймать мяч, но при этом нельзя вставать в полный рост. Если мяч поймали, то все «картошины» возвращаются в игру, а игрок, бросавший мяч, занимает их место. Если дети помладше, то мяч можно не отбивать, а ловить и быстро-быстро перекидывать следующему игроку.

ЦЕПИ-ЦЕПИ

Игроки делятся на две команды, взявшись за руки, становятся шеренгами друг напротив друга. Расстояние — около 10-15 метров. Одна команда кричит другой хором: «Цепи-цепи кованы, раскуйте нас!» Команда напротив спрашивает: «Кто из нас?» Первая команда называют имя игрока из команды противников. Выбранный пытается с разбегу разорвать живую цепь. Если удается 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.

ВЫШИБАЛЫ

этой игры нужна большая площадка, мяч и как можно больше человек. Вышибалы — два человека, которых выбирают считалкой или добровольно, встают с двух сторон площадки. Вышибаемые становятся в центре. Перебрасывая мяч, вышибалы должны попасть в вышибаемых игроков, а они должны пытаться увернуться. В кого попали мячом, выбывает из игры. Но его могут «спасти» друзья, если поймают мяч. Когда на площадке остается один игрок, он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет.

КЛАССИКИ

Схему «простых» классиков рисуем мелом на асфальте. Биту (когда-то это была баночка из-под вазелина, крема для обуви или камушек) бросаем по порядку на каждый квадратик начиная с единицы все дальше и дальше. Где одна клеточка, то прыгаем по ней на одной ноге, где две, то двумя ногами. На 9 — 10 разворачиваемся на 180 градусов на месте. На «обратном пути» нужно наклониться и поднять свою биту. Переход хода — если не попал битой в нужный квадрат или прыгнул на линию квадратов. Выигрывает тот, кто первый пройдет всю десятку. Если бита попала в «котел», то сгорает один «класс», надо бросать на один квадрат меньше. Поддержите, пожалуйста, наш труд - вступите в группу, у нас много интересного!

РЕЗИНОЧКА

Ни одна игра во дворе не пользовалась такой популярностью у девчонок, как резиночка. Прыгали в нее весь день напролет. Для игры нужна та самая резиночка длиной не меньше 4 метров. Ее нужно завязать в круг, два человека встают в него, ноги поставив на ширине плеч. Остальные прыгают через две натянутые резинки. Как прыгать? В этой игре много сложных и очень простых элементов. Наверняка мама знает и помнит, как это делать.

Самые простые:

1) Начинаем прыгать на двух ногах, запрыгиваем в середину и выпрыгиваем.
2) Ноги ставим по обе стороны одной резинки, одним прыжком перепрыгиваем так, чтобы вторая резинка оказалась в такой же позиции, выпрыгиваем.
3) Запрыгиваем в середину двумя ногами, затем выпрыгиваем двумя ногами из резинок, снова с середину, выпрыгиваем.
4) Упражнения выполняются по порядку на разных уровнях. 1-й — резинка находится на уровне щиколоток, 2-й — на уровне колен, и высший пилотаж 3-й и 4-й уровни — резинка на уровне бедер и пояса.

Переход хода: когда прыгающий ошибается, сбивается, цепляется за резинку, наступает на резинку. Продолжают прыгать всегда с того места, где сбились. Если играют парами, то если один сбился, его может выручить партнер. Но если и он сбился, то пары меняются местами.

ХАЛИ-ХАЛО

Дети становятся в круг, в центе водящий с мячом в руках подбрасывает мяч и называет имя игрока — «Хали-хало... Паша». Тот, чье имя назвали, должен поймать мяч, а все остальные разбегаются как можно дальше от него. Как только игрок поймал мяч, кричит: «Хали-Хало стоп!» Все замирают на месте. Игрок с мячом выбирает любого другого игрока, до которого ему нужно будет дотронуться мячом. Затем называет, сколько и каких шагов ему понадобится для того, чтобы достать выбранного игрока. Шаги: — гигантские — шаг на весь размах ноги; — человеческие — обычные шаги; — лилипутские — когда пятка одной ноги ставится сразу перед носком другой; — муравьиные — на носочках делают маленькие шажки (один шажок сразу перед другим); — зонтики — кружок вокруг себя на одной ноге; — утиные — шаги вприсядку; — лягушка прыжок; — верблюжьи — нужно шагать туда, куда доплюнул. Интересно, когда игрок называет сразу несколько видов шагов шажков, чтоб было веселее. Например, до Славы 3 гигантских, 1 зонтик, 7 лилипутских и 2 верблюда. Игрок с мячом выполняет все, что загадал, и должен бросить мяч в сторону загаданного игрока. Если игрок мяч поймал или увернулся, водящий снова подкидывает мяч вверх и все повторяется сначала. Если попал, то игрок становится водящим.

КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ

Для игры нужна большая компания (не меньше 6 человек). Дети делятся на две команды: казаки — их может быть чуть меньше, и разбойники. Ребята договариваются, в пределах какой площадки будет проходить игра. Разбойники совещаются и загадывают секретное слово-пароль или фразу, которую казаки должны разгадать. Игра начинается, когда разбойники нарисовали мелом на асфальте круг и затем дальше от него стрелочки по направлению своего движения. Рисовать стрелочки можно на асфальте, на стенах дома, на бордюрах, на деревьях, на скамейках и куда еще руки дотянутся. Чем быстрей бежишь и рисуешь — тем больше шансов спрятаться так, чтобы не нашли. Чтобы спрятаться, разбойникам дается не меньше 15-20 минут. Казаки в это время ищут и обустраивают темницу, куда приведут потом пойманных разбойников, чтобы узнать у них пароль.