

# Дворовые игры

# Гуси-лебеди

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 не пойманным не останется один "гусь" - этот игрок и считается выигравшим.

# Салки

## Салки (Латки)

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

## 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, "попадается" 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).

## 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"

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.

# Ручее

**К**

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.

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



# Тише едешь - дальше будешь

Выбирается один, водящий

На земле отчерчиваются мелом две полосы на расстоянии примерно 50



Все игроки становятся с одной стороны "дороги", водящий - с другой стороны, и поворачивается ко всем спиной. Водящий произносит:

Тише едешь- дальше будешь. Стоп.

Фразу можно произносить как угодно - намерянно затягивая слова, всё предложение, или например начинать медленно и затем резко и быстро заканчивать ее - в общем, привносить элемент неожиданности в игру. В это время все игроки пытаются как можно дальше пробежать-пройти к финишу, на слове "стоп" замирают. После слова СТОП водящий оборачивается. Если он увидел движение какого-то игрока (кто не успел замереть, или остановиться из-за скорости разгона) - тот выбывает из игры.

Побеждает тот, кто первым доберется к финишу и дотронется до водящего - он занимает его место, и игра начинается сначала.

# Горячая картошка

Все игроки становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч, отбивая его. Если кто-то из игроков мяч не отбил, он садится на корточки в центр круга ("котел"). Игра продолжается.

Любой игрок по желанию может выручить «провинившихся». Для этого он, отбивая мяч, старается попасть им по сидящим в центре круга. «Освобожденный» (тот, кого коснулись мячом) вновь принимает участие в игре.

Сидящие внутри круга стараются поймать летящий мимо мяч. Важно - при этом нельзя вставать с корточек в полный рост, можно только пытаться подпрыгнуть, не вставая в полный рост. Если кому-то из игроков это удалось, то все «наказанные» возвращаются в игру, а игрок, бросивший мяч, занимает их место.

Для игроков помладше - то же самое, но мяч можно не отбивать, а ловить в две руки и быстро (!!! - картошка же горячая, обожжемся !!!) перекидывать следующему игроку. Если кто-то замешкался - тоже идет в круг "провинившихся".

# Классики

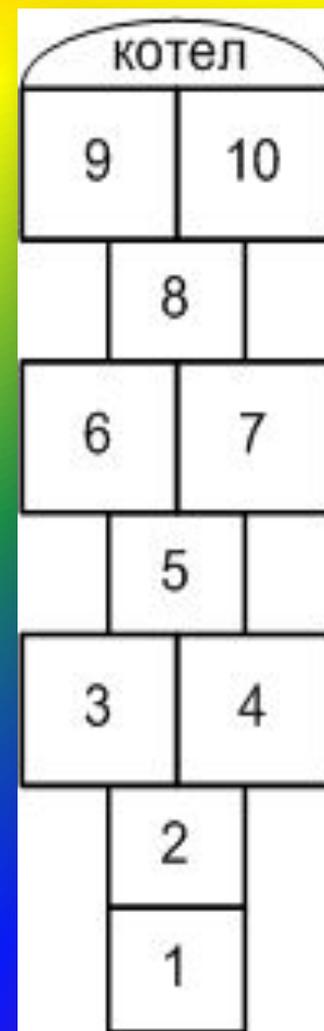
Для игры понадобится нарисовать мелом на асфальте фигуру с квадратами.

Верхний полукруг называется "котел". Также нужно найти битую - это может быть камушек среднего размера, баночка из-под крема для обуви или конфет (в них для весу можно насыпать песок или землю).

Игроки намечают очередь (кто за кем). Дальше первый игрок кидает битую на первый квадрат и прыгает туда.

"Простые" классики. Прыгаем на одной ноге на 1, потом 2, потом сразу двумя ногами на 3-4, одной на 5, двумя на 6-7, одной на 8, двумя на 9-10, поворачиваемся на 180 градусов, при этом оказываясь вновь двумя ногами на 9-10, и обратно тем же ходом.

Дальше кидаем на 2 квадрат (это - "второй класс") и снова прыгаем сначала. И так далее, кидая битую все дальше и дальше, но всегда начиная прыгать с первого квадрата. На "обратном пути" нужно наклониться и поднять свою битую (если в этот момент игрок стоит на одной ноге, нужно все равно наклониться - тут главное не потерять равновесие). Если не попадаем битой в нужный квадрат, происходит переход хода - прыгает следующий игрок. Выигрывает тот, кто первый "осилит" 10 (десятку). Если битая вдруг попадает в "котел", то сгорает один "класс" (надо будет кидать битую на 1 квадрат меньше, чем до этого "набрали").



# "Бананы"

Все играющие повисают на достаточно крепких и высоких предметах, деталях игровых площадок и т.п. Водящий ходит под ними приговаривая: "Бананы висели-висели-висели... и созрели!" в этот момент "бананы" падают и разбегаются, а водящий их ловит.

# Светофор

Эта игра почему-то была не известна мне в детстве, меня ей научили уже мои дети. Но вот мама нашего знакомого мальчика уверяет, что они в детстве в нее играли.

Рисуются "дорога" - две черты. Определяются и боковые границы, дальше которых убежать нельзя. Все игроки встают на одной из сторон дороги, водящий спиной к ним в центре дороги. Водящий называет какой-нибудь цвет и быстро поворачивается. У кого этот цвет есть в одежде, показывает его и спокойно проходит, остальные должны перебежать "дорогу", не попавшись водящему. Кого водящий осалил, становится водящим.

# Игры с мячом

Для этой игры нужна небольшая площадка, стена, мяч.

Каждый игрок должен выполнить десять упражнений:

10. Десять раз подряд ударить мячом об стену, отбивая его, как в волейболе.
9. Девять раз стукнуть мячом об стену, ударяя по нему ладонями снизу.
8. Восемь раз бросить мяч из-под правой ноги, ударяя о стену, а от стены поймать мяч руками.
7. Семь раз бросить мяч из-под левой ноги, ударяя его о стену, и от стены поймать мяч руками.
6. Стоя лицом к стене, шесть раз бросить мяч сзади между ногами об землю так, чтобы он отскочил к стене, ударился о стену, и затем поймать его в руки.
5. Пять раз, стоя спиной к стене, бросить мяч между ног, быстро повернуться и поймать его в руки после удара о стену.
4. Четыре раза бросить мяч о стену так, чтобы он отскочил от нее на землю, с отскока от земли снова ударить об стену и затем поймать.
3. Ударить мяч об стену три раза, сложив ладони лодочкой.
2. Два раза ударить мяч об стену сложенными вместе кулаками.
1. Подбросить и ударить мяч об стену прямым пальцем один раз.

После этого нужно сдать «экзамен»: каждое упражнение проделывается по одному разу, при этом нельзя смеяться и разговаривать.

Если игрок с мячом во время выполнения какого-либо задания ошибся - мяч переходит к следующему по очереди игроку. По возвращению хода игра продолжается с момента, на котором игрок ошибся (но с "нуля", т.е. если из 8 сделано 5, потом ошибка, то когда дойдет ход, нужно снова сделать 8). Победителем считается тот, кто первым выполнит все задания.

# Считалки

Аты-баты, шли солдаты,  
Аты-баты, на базар,  
Аты-баты, что купили?  
Аты-баты, самовар.  
Аты-баты, сколько стоит?  
Аты-баты, три рубля.  
Аты-баты, кто выходит?  
Аты-баты, это я!

Вышел месяц из тумана,  
Вынул ножик из кармана.  
Буду резать, буду бить -  
Всё равно тебе водить!

Вышел немец из тумана,  
Вынул ножик из кармана,  
Буду резать, буду бить -  
С кем останешься  
дружить?

Завтра с неба  
прилетит  
Синий-синий-синий  
кит.

Если веришь - стой и  
жди,  
А не веришь - выходи!

Сидел король на лавочке,  
Считал свои булабочки,  
Раз-два-три,  
Королевой будешь ты!

Эни-бэни  
Рики-таки  
Буль-буль-буль  
Караки-шмаки  
Эус-беус-  
краснабеус  
Бац

Катился горох по  
блюду,  
Ты води, а я не буду.