

Игры нашего двора

Малышей всегда привлекают рассказы о детстве их родителей. Им интересно узнать, во что играли мама и папа, бабушка и дедушка. Какие-то детские игры запомнились на всю жизнь, а другие забылись, оставив в памяти лишь обрывки фраз и ощущение чего-то приятного и светлого. Наверное, это и есть кирпичики, из которых строится сооружение под названием «счастливые детские воспоминания». Чтобы возродить любимые игры, дать им вторую жизнь, нужно всего лишь научить наших детей в них играть.

Дорогие родители, помогите детям выбрать игру поинтереснее.

"Вышибалы"

Игровое поле длиной 8-10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы (водящие). Задача водящих – выбить мячом игроков с поля, мяч подается поочередно от одного вышибалы к другому. При этом из рук вышибалы может быть поймана «свечка», что означает либо возможность остаться в кругу, либо возврат одного из выбитых игроков на поле.

"Стоп!"

Ведущий (которого можно выбрать считалочкой) берёт мяч. Все остальные становятся вокруг него. Ведущий подбрасывает мяч вверх и называет имя одного из участников. Пока ребёнок, чьё имя названо, ловит мяч, все остальные бегут в рассыпную. Поймав мяч, нужно выкрикнуть «Стоп!» и все остальные участники должны остановиться. Затем ребёнок, поймавший мяч, выбирает любого из участников, делает три шага в его сторону и пытается «выбить» его мячиком. Если он «попал», то «выбитый» ребёнок становится ведущим, берёт мяч и все начинается сначала. Если тот, кто кричал «Стоп» промахивается, то он становится ведущим.

Игра достаточно подвижная и весёлая. Даже взрослый может принять в ней участие. Не то что может, а даже должен принимать в ней участие, потому что Ваш ребёнок будет несказанно рад, когда вместе с ним и его друзьями играют его мама и папа.

"Шаги"

Чертится мелом на асфальте или палочкой на земле круг такого размера, чтобы все участники игры могли в нём поместиться. Выбирается считалкой водящий. Все становятся в круг, и водящий бросает мяч вверх, как можно выше и бежит дальше от круга, причём в любую сторону. Тот из игроков, кто сумел поймать мяч, должен остановить бег ведущего криком «Стоп!». После того как ведущий остановился, игрок с мячом оценивает расстояние до водящего и назначает количество шагов. Шаги могут быть самые разнообразные и в разном количестве, например «два гиганта и пять

лилипотов» или просто «семь зонтиков». Если игроку после выполнения назначенных шагов удаётся дотронуться рукой до водящего, то он сам становится им. Условие: ложиться на землю, чтобы дотянуться до игрока – нельзя.

Шаги бывают:

гигантские – самые большие и в прыжке,

лилипуты – шагаем на половину ступни,

ниточка – при ходьбе приставляем пятку одной ноги к носку другой,

утята – ходьба вприсядку,

зонтики – прыжок с поворотом на 180 градусов,

зайчик – прыжок вперёд, ноги вместе.

"Съедобное-несъедобное"

Игровое поле расчерчивается в линеечку, где каждая линеечка отделяется от другой на один шаг. Игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочерёдно 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. Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.

"Я знаю пять имён"

От земли отбивают мяч, при каждом ударе произнося: «Я знаю пять имён девочек (мальчиков, названий цветов, птиц и так до бесконечности).

Например: «Маша – раз, Таня – два, Катя – три, Соня – четыре, Ира – пять».

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, при этом заранее лучше договориться в каком порядке будут называться предметы.

"Тише едешь..."

Водящий становится на одной стороне игрового поля, игроки в другом её конце. Водящий отворачивается и произносит: «Тише едешь – дальше будешь, 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 водящего, сам становится водящим.

"Домики"

На площадке рисуются кружки-домики, ровно на один меньше количества игроков. Водящий обходит домики собирая игроков в цепочку и уводит их подальше, при этом рассказывая куда их ведёт. После команды «по домам» все бросаются обратно и тот игрок, кому не досталось домика – выбывает из игры.

"Колечко"

Игроки сидят на скамейке и держат ладони сложенные лодочкой перед собой. Водящий 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.

"Светофор"

На земле чертится дорожка, шириной около метра. С одной стороны стоят игроки, в центре дорожки – водящий. Водящий, отвернувшись, назначает цвет. Те игроки у которых данный цвет имеется на одежде спокойно переходят, остальные – «нарушители» должны перебежать через «дорогу». Пойманный «нарушитель» выбывает из игры.

"Казак-разбойники"

Игроки делятся на две команды. «Казакам» дают время скрыться и затем начинается погоня. «Разбойники» ведут поиск по следам-стрелкам расставленным игроками-«казаками» на поворотах, а может и чаще. Как только последний «казак» найден и пойман, команды меняются ролями.

"Автостоп"

Водящий стоит спиной к игрокам, кто-то из игроков хлопает его по спине. Обернувшись, водящий видит вытянутые в его сторону руки, сложенные знаком «автостоп» и угадывает, кто его хлопнул. Если угадал – меняется местами с игроком.

"Выше ноги от земли"

Игроки по счёту разбегаются и пристраиваются так, чтобы ступнями не касаться земли (садутся, виснут на деревьях и т.д.) Задача водящего осалить того, кто не удержался и коснулся земли. Интерес заключается ещё в том, что игроки на почтительном расстоянии могут изменять своё месторасположение.

"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.

"Холодно-горячо"

Водящий прячет предмет, который игроки должны найти по его указаниям: холодно, холоднее, теплее, горячо, совсем жарко и так далее. Кто первый нашёл, тот становится водящим.

Прятки

Один человек водит, остальные прячутся. По заранее обговоренным условиям водящий считает до определенного числа повернувшись к стене, все за это время прячутся не выходя за границы обговоренной территории. Ну и коронная фраза воды: раз два три четыре пять я иду искать.