

Традиционные дворовые игры

«Гуси»

На площадке на расстоянии 10–15 метров проводят две линии – два «дома». В одном находятся гуси, в другом их хозяин.

Между «домами», «под горой», живет «волк» – водящий.

«Хозяин» и «гуси» ведут между собой диалог, известный всем с раннего детства:

– *Гуси, гуси!*

– *Га-га-га!*

– *Есть хотите?*

– *Да-да-да!*

– *Так летите!*

– *Нам нельзя. Серый волк под горой не пускает нас домой!*

После этих слов «гуси» стараются перебежать к «хозяину», а «волк» их ловит.

Пойманный игрок становится «волком».

«Краски»

Выбирается водящий – «монах» и ведущий – «продавец».

Все остальные играющие загадывают в тайне от «монаха» цвета красок.

Цвета не должны повторяться.

Игра начинается с того, что водящий приходит в «магазин» и говорит: *«Я, монах в синих штанах, пришел к вам за краской».*

Продавец: *«За какой?»*

Монах называет любой цвет, например: *«За голубой».*

Если такой краски нет, то продавец говорит: *«Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси да назад принеси!»*

«Монах» начинает игру с начала.

Если такая краска есть, то играющий, загадавший этот цвет, пытается убежать от «монаха», а тот его догоняет.

Если догнал, то «краска» становится водящим, если нет, то краски загадывают вновь и игра повторяется.

«У медведя во бору»

На площадке чертят две линии на расстоянии 6–8 метров одна от другой.

За одной линией стоит водящий – «медведь», за другой «дом», в котором живут дети.

Дети выходят из «дома» в «лес» собирать грибы и ягоды. Они подходят к медвежьей берлоге со словами:

У медведя во бору Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит, Все на нас глядит

На последних словах «медведь» выскакивает из «берлоги» и старается осалить убегающих в свой дом детей. Осаленный «медведем» игрок становится «медведем».

«Тише едешь, дальше будешь — стоп».

Задача водящего — стать спиной к участникам на линии финиша (чем больше будет расстояние между водящим и участниками, тем лучше) и громко произнести: *«Тише едешь, дальше будешь — стоп»*. Пока водящий говорит (а делать он это может в любом темпе), участники стараются как можно дальше убежать по направлению к финишу. Как только водящий замолкает, нужно застыть на месте. Тот, кто не успел остановиться или сделал случайное движение, выбывает из игры. Побеждает тот, кто доберется до линии финиша первым и дотронется до водящего.

«12 палочек».

Игра напоминает классические прятки. 12 небольших палочек укладываются на «рычаг» (например, на дощечку и положенный под нее камушек) так, чтобы, наступив на рычаг, можно было разбросать палочки. Задача водящего — собрать палочки, сложить их на рычаг, произнести с закрытыми глазами считалочку и отправиться на поиски спрятавшихся игроков. Как только водящий обнаруживает игрока, бежит к «рычагу» и разбивает палочки, называя имя найденного. Игрок становится водящим. Если найденный успевае опередить водящего и добежать до палочек первым, водящий не меняется.

«Я знаю 5 имен».

Первый игрок берет мяч в руки, произносит: *«Я знаю одно имя девочки»*, ударяет одной рукой мячом о землю и называет имя. Потом продолжает с разными вариациями: *«Я знаю одно имя мальчика»*, *«Я знаю один цвет»*, *«Я знаю одно животное»*, *«Я знаю один город»*. Когда все комбинации использованы, игрок произносит те же самые считалки, только уже на счет два: *«Я знаю два имени девочки»* — и далее по кругу. Игра продолжается до десяти. Если, отбивая мяч, игрок не успел назвать имя или ударить по мячу, ход переходит к другому участнику. Когда мяч, пройдя через всех участников, возвращается к первому игроку, он продолжает играть с той фразы, на которой ошибся. Побеждает тот, кто первым добирается в этой считалки до десятки.

«Колечко-колечко».

Игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий держит в кулаке или сложенных ладонях мелкий предмет, например монетку, пуговицу, колечко. По очереди обходит каждого игрока, вкладывая в его

«лодочку» свою и произнося считалку: *«Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю»*. Задача водящего — незаметно вложить «колечко» одному из игроков и произнести *«Колечко-колечко, выйди на крылечко!»* После этого игрок, которому достался предмет, вскакивает и пытается убежать. Задача остальных участников — задержать убегающего.

«Я садовником родился».

Каждый игрок выбирает себе имя название цветка и сообщает его «садовнику» — водящему и другим игрокам. Водящий произносит считалочку: *«Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме...»* И называет «имя» (название цветка) одного из игроков.

Происходит диалог между водящим и игроком. Игрок произносит название одного цветка из тех, что есть в команде. Участник, чье имя прозвучало, должен откликнуться. Диалог продолжается. Тот, кто ошибся: например, не отреагировал на свое имя, перепутал название цветов, — отдает фант (любую свою вещь). В конце игры фанты разыгрываются. «Садовник» отворачивается, вещь достают и спрашивают водящего: **«Что делать этому игроку?»** «Садовник» назначает задание (попрыгать на одной ноге, присесть 5 раз, спеть, рассказать стихотворение и т.д.) — игрок «отрабатывает» фант и забирает свою вещь.

«Стенка».

Две команды играющих становятся в шеренги друг за другом. У первых участников в руках мячи. Напротив каждой команды ставим по одному игроку («стенка»). По команде ведущего первые участники бросают свои мячи игроку и отбегают в конец шеренг. Игрок тут же отправляет мяч обратно, а следующий участник должен его поймать. И так по очереди повторяют все дети. Если участник не успевает поймать мяч, то выбывает из игры, а побеждает оставшийся последним. (Смысл игры заключался в том, чтобы бросить мяч в стенку - отсюда название).

«Шаги»

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 "лилипутов"), если ему после выполнения назначенных шагов удастся дотронуться до водящего, он сам становится водящим. Шаги:

"Гигантские" - большие шаги в прыжке, **"лилипуты"** - шаг на полступни, **"ниточка"** - от мыска к мыску, **"утята"** - вприсядку, **"зонтики"** - прыжок с переворотом, **"зайчик"** — прыжок ноги вместе.

Примечание: Разновидности игры «Хали-хало», "Зайчик, зайчик, сколько время...?»

«Жмурки»

С помощью считалочки выбирается водящий. Ему завязывают глаза. Раскручивают его, приговаривая:

- **Апанас, Апанас, на чем стоишь?**
- **На бочке.**
- **Что пьешь?**
- **Квас.**
- **Тогда лови три года нас!**

После этого все игроки разбегаются в разные стороны.

И начинают «дразнить» водящего, подавая ему разные сигналы о своем местонахождении. Можно звонить в колокольчик или хлопать в ладоши. После того, как водящий поймал кого-нибудь, он на ощупь пытается определить имя попавшегося. Если это удастся, попавшийся становится водящим. Если нет, то игра продолжается.

Облегченный вариант игры – водящему необходимо просто осалить кого-то из игроков, не ловя и не определяя кто это. В этом случае осаленный становится водящим сам.

Существуют несколько разновидностей жмурок.

«Море волнуется раз».

Ведущий отворачивается от игроков и произносит считалочку:

Море волнуется раз, Море волнуется два, Море волнуется три, Морская фигура на месте замри!

Пока он говорит, участники хаотично двигаются в любом порядке, изображая руками движения волн. Как только водящий замолкает, нужно замереть в какой-нибудь фигуре. Водящий подходит к одному из игроков и дотрагивается до него. Игрок изображает свою фигуру в движении, а водящий угадывает, что это такое. Игрок, чью фигуру не удалось угадать, сам становится водящим.

«Фанты».

Старая добрая детская игра. Вариантов её множество. Один из них: Ведущий собирает у всех игроков по одному личному предмету, а затем каждый пишет на листочке какое-нибудь задание. Затем бумажки собираются, перемешиваются и ведущий, не глядя, вытягивает сначала чей-либо предмет, а потом записку. Человек, которому принадлежит предмет должен выполнить задание, написанное на листочке. Игра замечательная, но только игроков следует предупредить, что им самим может попасться их собственное задание!

«Испорченный телефон».

Старая проверенная временем детская игра в испорченный телефон.

Играть в неё можно одной или двумя командами.

Выбирается водящий, который на ухо шёпотом говорит одному из игроков слово или фразу, а тот старается точно также передать ее другому игроку и так по цепочке. Последний игрок говорит громко то, что у него получилось. Сравниваем с оригиналом.

Зачастую получается очень неожиданный и смешной результат!

Если играет две команды, то ведущий передает слово двоим игрокам из разных команд. Побеждает та команда, чей результат будет наиболее похож на оригинальный.

«Третий лишний»

В начале XX века эта игра называлась «Столбики», затем получила название «Третий лишний» Эта игра широко распространена не только среди детей, но и среди молодежи. Количество участников от 8 до 40 человек.

Играющие становятся по кругу парами, лицом к его центру так, что один из пары находится впереди, а другой - сзади него. Расстояние между парами - 1-2 м. Двое водящих занимают место за кругом. Один из них убегает, а другой его ловит. Спасаясь от погони, убегающий может встать впереди любой пары. Тогда, стоящий сзади оказывается «третьим лишним». Он должен убежать от второго водящего. Если догоняющий поймает (коснется, осалит) убегающего, то они меняются ролями. Таким образом, водящие все время меняются.

Убегающему от преследования нельзя мешать.

«Золотые ворота»

В бесчисленных разновидностях и вариантах эта игра существует едва ли не у всех народов. Играют 6-20 человек. Выбирают двух игроков посильнее. Те отходят немного в сторону и договариваются, кто из них будет «солнцем», а кто «луной» («месяцем»). Выбравшие себе роли луны и солнца становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, как бы образуя ворота. Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через «ворота». Часто при этом поют любимые участниками песни. Когда через «ворота» проходит последний из идущих, они «закрываются»: опускаются поднятые руки, и последний оказывается между ними. Задержанного спрашивают тихонько, на чью сторону он хотел бы стать: позади «луны» или «солнца». Он выбирает и встает позади соответствующего игрока. Остальные снова идут через «ворота», и снова последний попадает в группу «луны» или «солнца». Когда все распределены, группы устраивают перетягивание, взявшись за руки или с помощью веревки, палки и т. д.

Разновидность этой игры (ставшая в последние десятилетия более распространенной, чем описанная выше) заключается в том, что идущие через «ворота» не поют, зато игроки, изображающие «ворота», говорят речитативом:

***Золотые ворота
Пропускают не всегда:
Первый раз прощается,
Второй - запрещается,
Ана третий раз
Не пропустим вас!***

«Ворота» закрываются при последнем слове и «ловят» того, кто оказался в них, чтобы не быть пойманными, идущие невольно ускоряют шаг, иногда переходят на бег, а ловящие, в свою очередь, меняют скорость речитатива. Игра становится более подвижной и веселой. Заканчивается также перетягиванием.

Другая разновидность состоит в том, что «ворот» - двое. Игроки, изображающие их, произносят стишок одновременно (в лад). Пойманные не выбирают, куда встать, а сразу включаются в команду поймавших их

«ворот». Изображающие ворота соревнуются в том, кто больше поймает игроков. Соревнование завершается перетягиванием.

Правила.

Игроку, который должен пройти через «ворота», нельзя останавливаться перед ними (из-за боязни, что они закроются). Остановившегося считают пойманным.

Идущим или бегущим нельзя расцеплять руки, надо держаться за руку хотя бы с одним игроком. Кто бежит, ни с кем не держась за руки, считается пойманным.

Опускать руки («закрывать ворота») можно только на последнее слово