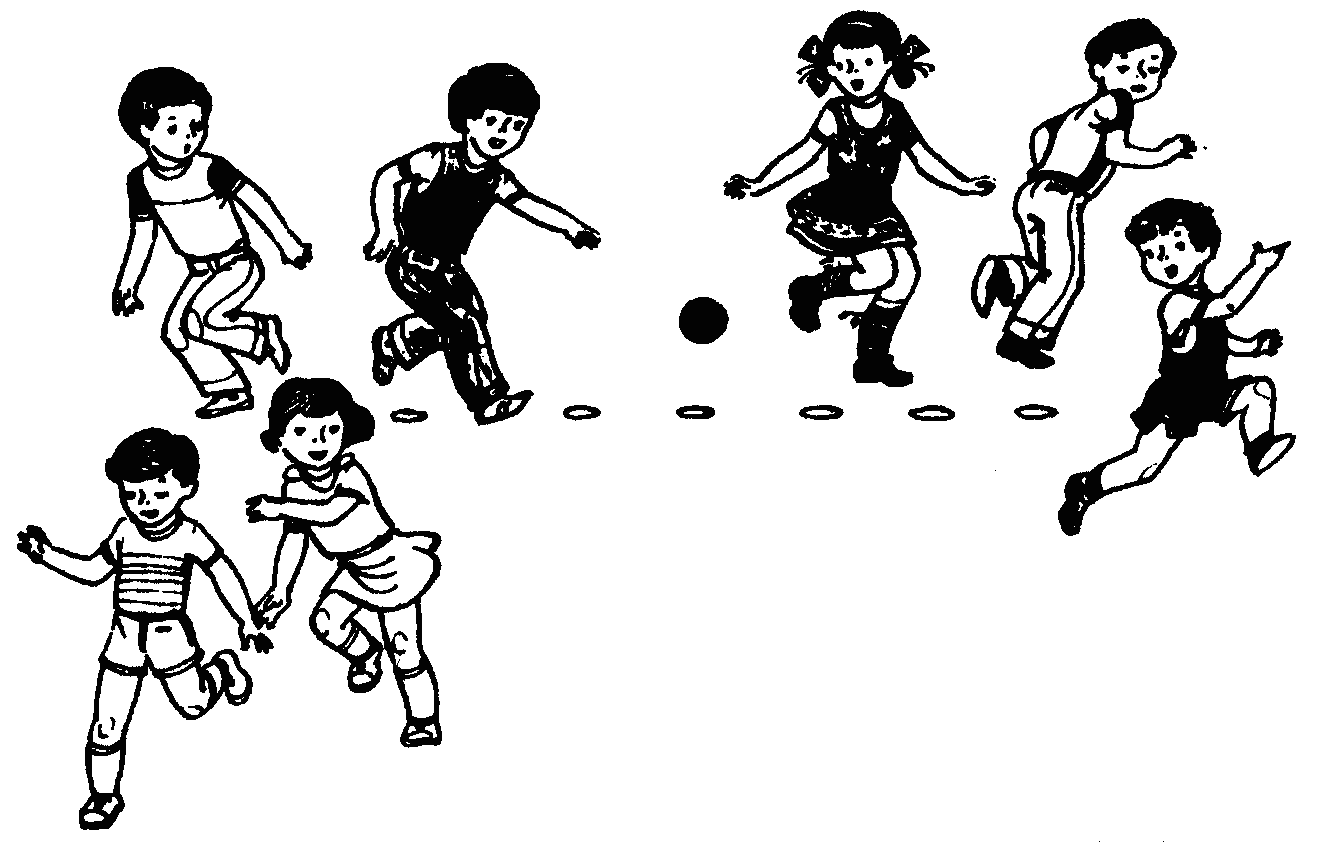
МДОУ №38 «Детский сад Будущего»



**Сборник дворовых игр наших родителей**

Богданович 2023

Сборник дворовых игр наших родителей/ сост. Чудотворова Г.С., воспитатель. Богданович: МДОУ №38 «Детский сад Будущего», 2023

Сборник «Дворовые игры, игры, в которые играли наши родители.» В нашем сборнике вы найдете подробное описание и правила интересных игр, узнаете о играх, в которые играли наши папы и мамы и сможете выбрать и поиграть в интересную для вас игру. В нашем сборнике найдется интересная игра для каждого ребенка, а взрослые вспомнят детство.

Сборник адресован студентам педагогических колледжей, а также может быть полезным для воспитателей и родителей.

© МДОУ №38 «Детский сад Будущего», 2023.

**Оглавление**

[Пояснительная записка. 4](#_Toc133280035)

[**Казаки-разбойники.** 5](#_Toc133280036)

[**Лапта**. 6](#_Toc133280037)

[**Картошка**. 7](#_Toc133280038)

[**Резиночка.** 8](#_Toc133280039)

[**Московские прятки**…………………………………………………………….10](#_Toc133280040)

[**Светофор**. 11](#_Toc133280041)

[**Вышибалы**. 12](#_Toc133280042)

[**Городки**. 13](#_Toc133280043)

[**Колечко**. 15](#_Toc133280044)

[**Краски**. 16](#_Toc133280045)

[**Штандер-стоп.** 17](#_Toc133280046)

[**Классики**. 18](#_Toc133280047)

[**Ручеёк**. 19](#_Toc133280048)

[**Рыбак и рыбка.** 20](#_Toc133280049)

[**Третий лишний.** 20](#_Toc133280050)

[**Кошки-мышки.** 20](#_Toc133280051)

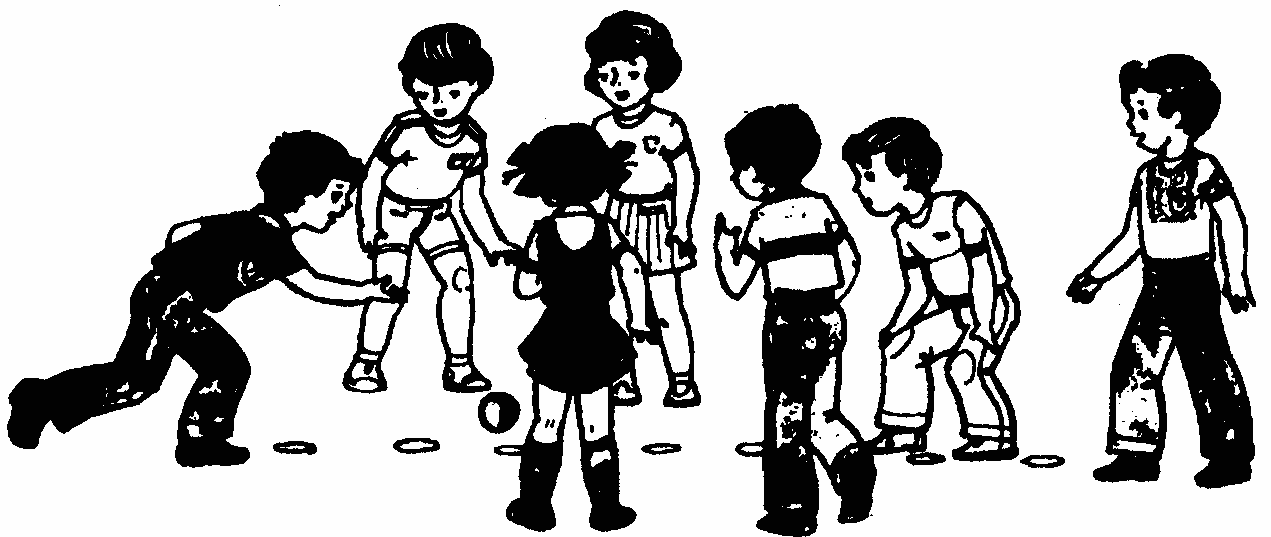
[**Квадрат**. 21](#_Toc133280052)

**Чай-выручай**…………...………………………………………………………..21

**Жмурки**…………………………………………………………………………..22

# Пояснительная записка.

Современные дети очень много сидят за компьютером, им совершенно не интересно играть с друзьями во дворе. Детство наших родителей очень отличалось от детства современных детей, наши родители днями играли на улице в интересные дворовые игры. Но даже если современные дети захотели бы поиграть в игры, наших родителей, где бы они взяли правила? Ведь проблема заключается в том, что очень сложно найти подробные и понятные правила дворовой игры, конечно правила можно найти в интернете или в журнале, но там они очень краткие и не всем понятные. Но даже если и найдется какая-нибудь игра с правилами, она может не всем понравится или кому-то будут не понятны её правила, каждому ребенку хочется, чтобы было из чего выбрать. Именно поэтому, мы решили создать сборник «Дворовые игры, игры, в которые играли наши родители.» В нашем сборнике вы найдете подробное описание и правила интересных игр, узнаете о играх, в которые играли наши папы и мамы и сможете выбрать и поиграть в интересную для вас игру. В нашем сборнике найдется интересная игра для каждого ребенка, а взрослые вспомнят детство.



# **Казаки-разбойники.**

Казаки-разбойники— детская игра, популярная в XX веке. В игре принимают участие две команды.Название игры взято из жизни, поскольку её правила взяты издействительности: в царской России казаки являлись народнойсамообороной, охраняя мирное население от набегов разбойников.Существует мнение, что игра возникла в XVI веке, когда городовыеказаки из поселений за вознаграждение ловили «воровских» казаков.Известный сатирик Михаил Задорнов в очерке «Чечня: антикварныеграбли России» из цикла рассказов «Мамы и войны» по-своемутрактует название игры, объясняя сам термин «казаки-разбойники»необузданным вольным характером казачьего сословия, котороебыло «самым буйным, не поддающимся воспитанию российским.

**Правила**.

В казаки-разбойники играют от шести и более человек. Участники оговаривают территорию, на которой будет проходить игра. Разделившись на две команды, они по жребию определяют, кто будет играть за казаков, а кто за разбойников. Разбойники совещаются и загадывают пароль. Пароль может состоять не только из букв, но и из цифр (не более 8 цифр.) По сигналу разбойники убегают прятаться казаки не должны подглядывать. Путь передвижения обозначается с помощью стрелок на поверхностях (стенах, чтобы у казаков были подсказки, где искать. Чаще всего вначале команда бежит вместе, затем разделяется, чтобы запутать соперников. Чем быстрее разбойники убегают и чем запутаннее рисуют стрелочки, тем у них больше шансов надёжно спрятаться. Казаки в это время обустраивают темницу и придумывают, как будут пытать пленных. Через оговоренный промежуток времени (обычно 15- 20 минут) казаки отправляются искать разбойников. Найденного разбойника ловят и отводят в темницу. Там его пытают (щекочут, подсовывают насекомых, жгут крапивой). Виды пыток заранее оговариваются: они не должны быть жестокими или обидными. Казак, поймавший разбойника, остаётся в темнице, сторожить его. Разбойники могут выручать друг друга - например, "нападать" на темницу, хватать охранника, и пока они его держат, пленные могут разбегаться. Казак, конечно может звать на помощь. Цель казаков: выведать секретное слово-пароль.



# **Лапта**.

Лапта — русская народная командная игра с мячом и битой. Упоминания о лапте встречаются в памятниках древнерусской письменности. Мячи и биты обнаружены в слоях ХIV века при раскопках Новгорода. Игра проводится на естественной площадке. Цель игры — ударом биты послать мяч как можно дальше и пробежать поочерёдно до противоположной стороны и обратно, не дав противнику «осалить» себя пойманным мячом. За удачные пробежки команде начисляются очки. Выигрывает команда, набравшая больше

**Правила игры.**

Матч играют на прямоугольной площадке. Предварительно проводятся две линии на расстоянии 40—55 метров, шириной 25—40 метров. С одной стороны площадки находится город, с другой — деревня. Для игры нужен небольшой резиновый мяч и лапта — плоская палка длиной около 60 сантиметров, ручка толщиной 3 сантиметра, ширина основания около 10 сантиметров. Участники игры делятся на две равные команды. По жребию игроки одной команды идут в город, а другая команда водит. Команда города начинает игру. Бьющий лаптой отбивает мяч как можно дальше из-за спины в поле, бежит через площадку за линию кона и возвращается назад в город. Водящие в поле ловят (а если поймали мяч с летки, то команды меняются) отбитый мяч и стараются запятнать (осалить) бегущего. Им можно перебрасывать мяч друг другу, чтобы попасть в бегущего на более близком расстоянии. Если игрокам поля удаётся запятнать бегущего, они переходят в город. Если игроки поля не могут запятнать бегущего, то они быстро перекидывают мяч в город. Как только мяч вернулся в город, игрок не успевший прибежать назад в город остаётся за линией кона, и ждёт следующей возможности вернуться в город. Если бьющий ударил по мячу плохо и команда в поле быстро поймала мяч, то бежать опасно, так как могут легко осалить. В таком случае бьющий может не бежать, а оставаться за чертой, по другую сторону от команды — в деревне. Игра продолжается, и мяч бьёт следующий игрок. По очереди все игроки команды выступают в роли бьющих. Игроки, оставшиеся в пригороде и за коном, ждут, чтобы их выручили. Выручить может тот, кто далеко отобьёт мяч, дав возможность перебежки самому, а также игрокам из пригорода и кона. Мяч, выбитый за боковую линию, не учитывается. Может создаться более трудное положение, когда все игроки бьющей команды, кроме одного, находятся за линией кона и в пригороде, тогда игроку, который ещё не бил, разрешают ударить трижды. Если он промахнётся, то игроки города уступают своё место водящим. Подавальщики не должны переступать черту города. Тому, кто не может отбить мяч лаптой, разрешается его бросать в поле рукой. Игра считается выигранной, если все игроки пробили по мячу, пробежали за линию кона и вернулись назад в город. Игра считается проигранной, если все игроки пробили мяч, но никто не перебежал за линию кона. По окончании игры команды меняются местами. Команда города переходит в поле, а из поля переходит в город. Если одним из игроков города была сломана лапта, то есть палка, то команда города автоматически выигрывает.

# **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 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, бросавший мяч, занимает их место.



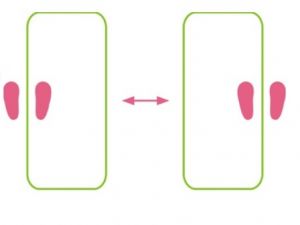
# **Резиночка.**

**Резиночка**-самая популярная игра, среди девочек в 90-е.

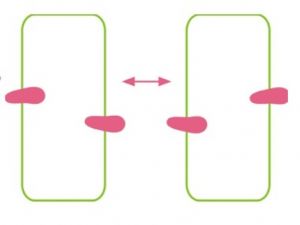
**Правила.**

Для игры понадобится отрезок резинки, длиной от 2 до 4 метров и участники 3 человека. Резиночка связывается, образуя замкнутый контур, и растягивается на ногах 2 играющих, после чего 3 участник начинает игру. В процессе игры резиночка поднимается по ногам все выше и выше, достигая положение от самого простого – на уровне щиколоток, до самого сложного – на поясе. После безошибочного выполнения всех упражнений на первом уровне, играющий повторяет их на следующем. Если же играющий ошибается в выполнении упражнения, ход переходит к следующему игроку, а допустивший ошибку занимает место в резиночке. Возможен вариант, когда в резиночку играют не 3, а 4 человека – парами. В этом случае партнер может выполнить упражнение вместо допустившего ошибку. Набор упражнений и последовательность их выполнения в разных вариантах игры могут быть различны, на рисунках ниже приведем базовую схему правил игры в резиночку.

1. **«Березка».** Исходное положение: стоя к резиночке боком. Перепрыгиваем сначала через одну половинку резиночки, а затем через вторую таким образом, чтобы резинка оставалась между ногами. Выпрыгиваем за резиночку.



1. **«Пешеходы»**. Исходное положение: лицом к резиночке. Прыгаем на резиночку таким образом, чтобы прижать каждую половинку к земле ногой, затем меняем ноги.



1. **«Ступеньки».** Исходное положение: лицом к резиночке. Прыгаем на ближнюю половину резиночки так, чтобы одна нога была под ней, а другая прижимала ее к земле. Перепрыгиваем на вторую половину резинки, меняя положение ног. Выпрыгиваем из резиночки и повторяем упражнение в обратную сторону.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

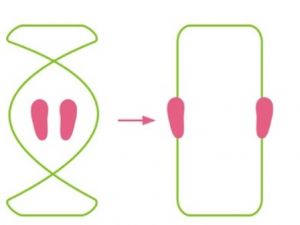
1. **«Бантик»**. Исходное положение: лицом к резиночке. Прыгаем на ближнюю половину резиночки так, чтобы одна нога была под ней, а другая прижимала ее к земле. Не отпуская резиночку, прыгаем на вторую половину, располагая ноги симметрично. Выпрыгиваем за пределы резинки.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

1. **«Платочек»**. Исходное положение: лицом к резиночке. Прыгаем на дальнюю половинку резинки, прижимая ее двумя ногами к земле. Ближняя половина резинки при этом должна зацепиться за ноги.
2. Выпрыгиваем за пределы резиночки. В другом варианте необходимо не напрыгнуть, а перепрыгнуть через дальнюю половину резиночки.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

1. **«Конфетка»**. Исходное положение: внутри перекрученной, на подобие конфеты, резиночки. Подпрыгиваем, давая резиночке раскрутиться, и приземляемся ногами на половинки резинки.



Вариантов упражнений может быть огромное количество, могут также вводиться дополнительные, самые сложные уровни, когда резиночка натягивается на высоте подмышек и шеи. Без труда научившись, как играть в резиночку на простейших уровнях, ребенок сможет проявить свою фантазию, выдумывая все новые и новые упражнения. Кроме очевидной пользы здоровью, игра в резиночку станет хорошим способом найти новых друзей и стать лидером.



# **Московские прятки.**

**История**.

• Прятки – одна из самых популярных игр для детей. Дети всех возрастов любят эту игру. В нее играли еще наши бабушки, и будут играть наши внуки.

• Существует поверье, что эта игра зародилась в Англии. С приходом весны взрослые выходили в поля, луга, леса и искали там «спрятавшиеся» признаки весны. Это были цветы или птицы, появляющиеся только весной. Всё что находили, приносили в деревню, как доказательство, того, что весна действительно пришла. Весь процесс поиска и стал основой игры в прятки.

**Правила**.

Московские прятки наиболее знамениты. Правила игры в московские прятки сложнее, чем в обычные. Тут нужна не только определенная территория для игры, но и камень (кирпич), доска и определенное количество палочек, равное количеству игроков от 12 и более. Вначале ставится камень, на него кладется доска, а на край доски 12 палочек. Крича: «гони», какой-нибудь игрок прыгает на доску, водящий сразу начинает собирать разлетевшиеся палочки и складывать назад на доску. За это время игроки разбегаются и прячутся. Собрав все палочки и положив на доску, водящий начинает искать спрятавшихся игроков. Игроки же должны снова и незаметно «разбить» палочки, тогда игра начнется сначала.

• Следует заметить, что детская игра в прятки развивает множество умственных и физических качеств. При этом в ней дети могут считать себя «открывателями» и «следопытами». Еще с ранних лет у них проявляется «тяга к открытиям», поэтому детям эта игра очень нравится. Прятки играют большую роль в воспитании ребёнка. У него формируется целеустремленность, находчивость, развивается логика и способность концентрировать внимание на чём-либо.

# **Светофор**.

В эту подвижную игру могут играть дети от 4-х лет. Игра полезна для развития внимательности и реакции.

**Правила**.

Перед началом игры на площадке необходимо отчертить две линии, расположенные на расстоянии нескольких метров друг от друга. Между этими линиями будет проходить так называемая «дорога».

По считалке выбирают игрока, который станет водящим, играя роль «светофора». Все остальные участники игры, кроме «светофора», выстраиваются за одной из линий, «светофор», повернувшись спиной к игрокам, караулит на «дороге».

Не оборачиваясь, «светофор» называет какой-либо цвет. Если игрок может отыскать на себе какой-нибудь предмет названного цвета (одежда, заколка и тому подобные вещи), то он может взяться за этот предмет рукой и спокойно перейти через «дорогу».

Если же ничего подходящего найти не получается, то игрок должен попытаться бегом попасть на другую сторону «дороги», не выбегая за ее пределы. «Светофор» должен ловить нарушителей, стараясь их осалить. Нарушитель, которого коснулся «светофор», сам становится «светофором».

# **Вышибалы**.

• Вышибалы— динамичная игра с мячом. Рассчитана на несколько человек.

**Описание**.

Играют три человека или более. Из них один водящий и двое вышибающих (вышибал). Игровое поле, длиной приблизительно 8-10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы, а внутри поля игроки. Цель игры: попасть по водящему с помощью мяча (вышибить его).

• Водящий может ловить мяч (свечки) до того, как тот ударится о землю.

• Играть можно как на улице, так и в закрытом спортивном помещении.

**Правила**.

• Игроки договариваются о расстоянии между вышибалами и чертят линии ближе которых вышибалам нельзя подходить друг к другу.

• Игрок(и) находится между вышибал.

• Вышибалы стараются попасть и «вышибить» его(их.)

• Если вышибалы выбили игрока, то игрок становиться вышибалой.

• Пойманная свечка используется как дополнительная жизнь (необходимо попасть еще раз, чтобы снять свечку).

Цель вышибал: выбить всех игроков.

Цель игроков: как можно дольше оставаться не выбитым, ловить свечки.

# **Городки**.

Городки́ — русская народная спортивная игра. В этой игре необходимо с определенных расстояний «выбивать» метанием биты «города» — фигуры, составленные различным образом из пяти деревянных цилиндров, называемых «городками».

**История**.

Игра существует более двух столетий. Первые достоверные сведения о распространении у русских игры в городки относятся к началу XIX века. Это цветные гравюры, содержащиеся в нескольких западноевропейских изданиях и сопровождаемые кратким описанием русской народной забавы. По этим публикациям можно судить, что к началу XIX века игра в городки, игра была распространена по всей России и имела свои правила. Поэтому возникновение игры в городки следует отнести к середине или к первой половине XVIII века. Эта игра зародилась в гуще русский народ и распространилась как среди крестьянства, так и среди городских жителей.

Как вид спорта, имеющий единые правила, городки сформировались к 1923 году, когда в Москве были проведены первые Всесоюзные соревнования. Особую популярность городки завоевали в XX веке. С 1936 года проводились чемпионаты СССР по городкам.

Популярность городков стала падать к 80—90-м годам.

После распада Советского Союза количество занимающихся резко сократилось.

**Правила**.

Суть игры — бросками бит выбить из «города» поочередно определённое количество фигур, составленных из 5 городков — цилиндрических столбиков из березы, липы, бука. Главная задача — затратить на выбивание 15 фигур как можно меньше бросков. Кто по итогам трёх туров использовал меньше попыток, тот и победил.

Размеры площадки («город») — 2×2 м; расстояние от места бросков: дальнее («кон») — 13 м, ближнее («полукон») — 6,5 м; длина городков — 20 см, диаметр их — 4,5—5 см; длина биты — не более 1 м. Выбиваются фигуры с «кона», но, если из фигуры выбит хотя бы один городок, остальные выбиваются с «полукона». А вот «письмо» выбивается только с «кона». Городок считается выбитым, если он полностью вышел за линии квадрата или усов. Городки, выкатившиеся за переднюю (лицевую) линию квадрата или в пределы усов, считаются невыбитыми. «Марка» в «письме» считается выбитой, если ни она, ни бита не задели другие городки.

Бросок считается потерянным, если:

• бита коснулась штрафной линии или земли перед ней;

• игрок в момент броска наступил или заступил за линию кона (полукона);

• вовремя броска игрок заступил ногой за боковую планку;

• игрок затратил большее время (30 сек), на подготовку для броска.

Все городки в этих случаях ставятся на прежние места, повторять удар не разрешается.

Партия в городки состоит из 15 фигур:

1) пушка. 2) вилка 3) звезда 4) стрелка 5) колодец 6) коленчатый вал 7) артиллерия 8) ракетка 9) пулеметное гнездо 10) рак 11) часовые 12) серп 13) тир 14) самолет 15) письмо.

В этой последовательности их и выбивают.

Состязания городошников бывают личными — между двумя спортсменами, а также командными. Игру всегда начинает правое поле. После того как все городошники пробьют по две биты, стартует другая команда. После окончания партии право начать следующую получает другая команда. Побеждает в матче команда, выигравшая две партии подряд. При равном счёте назначается третий поединок. На крупных соревнованиях матч обычно состоит из трёх партий. Победителем считается тот, кто затратил на выбивание фигур наименьшее число бит.

В городки можно играть одному, «один на один» и команда на команду. В каждой команде должно быть не менее 5 игроков, также может иметься запасной игрок в команде. Когда первая команда закончит свои броски (каждый игрок по очереди может бросить только две биты), начинает выбивать свои фигуры вторая команда и так далее.

В каждой партии может разыгрываться от 5 до 15 фигур, фигуры ставятся последовательно одна за другой в установленном играющими порядке. В ходе игры по договорённости можно менять или уточнять условия и правила игры, упрощая или усложняя её.

Все фигуры, кроме 15-й, строятся на середине лицевой линии.

# **Колечко**.

Выбирается водящий, остальные игроки садятся в ряд на скамейку и складывают ладошки лодочкой.

Водящий берет любой мелкий предмет, это может быть настоящее колечко, камушек или очень мелкая игрушка.

Водящий прячет предмет у себя в ладошках, также складывая их лодочкой.

Затем он подходит по очереди к каждому игроку, приговаривая:

— Я ношу, ношу колечко и кому-то подарю

Водящий, вкладывая свои руки в руки участников, должен передать колечко любому из игроков так, чтобы остальные не догадались — кому именно.

Игрок, получивший колечко, не должен подавать виду, что он его получил, и должен стараться сидеть с максимально невозмутимым лицом.

После того, как водящий прошел всех игроков, он отходит от скамейки на несколько шагов и говорит:

— Колечко, колечко, выйди на крылечко

Игрок, у которого в руках оказалось колечко должен вскочить со скамейки и подбежать к водящему.

Задача остальных игроков не дать ему убежать и постараться удержать,

Если у получившего колечко получилось выбежать, водящим становится он.

Если его удержали, водящий остается прежним.

# **Краски**.

По правилам игры выбирается продавец и покупатель. Все остальные участники- краски. Каждая краска загадывает свой цвет и тихонько сообщает его продавцу.

Итак, краски и продавец садятся на скамейку. Покупатель подходит к игрокам и говорит:

"Тук-тук"

Продавец:

-"Кто там?"

Покупатель:

-"Я монах в синих штанах"

Продавец:

-"Зачем пришел?"

Покупатель:

-"За краской!"

Продавец:

-"За какой?"

Покупатель:

называет краску.

Если такой краски нет, продавец отвечает:

"Такой краски у нас нет. Скачи по дорожке на одной ножке!"

Тогда покупатель прыгает кружок на одной ножке вокруг скамейки (или рядом с ней) и возвращается за новой краской.

Если же такая краска есть, то продавец говорит:

"Есть такая. платите столько-то"

(называет число, как правило, возраст игрока), но не показывает, кто это. Покупатель должен быстро расплатиться (похлопать по ладошке продавца столько раз, сколько нужно заплатить).

Краска в это время вскакивает со скамейки и убегает так далеко, как может. После этого покупатель должен поймать краску. Если получилось, то пойманный игрок становился покупателем. Если краске удалось вернуться на скамейку непойманной, игра начиналась сначала с прежним покупател

# **Штандер-стоп.**

Штандер-стоп— детская подвижная игра с мячом практически для любого возраста и количества участников. Лучшее место для игры: небольшая ровная площадка во дворе или спортивном зале. Развивает такие физические качества как быстрота реакции, ловкость, выносливость.

Своё название игра получила от немецкого «Stand hier», что можно перевести на русский как «Стой здесь!» или «Остановись!»

Играющие становятся в круг на расстоянии шага от водящего (центр круга может быть обозначен заранее, например, мелом). В руках водящего мяч. Подбрасывая мяч высоко вверх, водящий называет имя любого игрока. Тот, кого он назвал, должен выбежать в центр площадки и поймать мяч. Водящий занимает освободившееся место.

Если игрок ловит мяч, он становится водящим и описанные действия повторяются. Если мяч успевает коснуться земли, играющие разбегаются в разные стороны, пока он не поднимет мяч и не крикнет «Штандер!» (или «Стоп!»). В этом случае все замирают на том месте, где их застала команда, а он должен «осалить» кого-либо из играющих (попасть по нему мячом). Игроки при этом не имеют права покидать место, на котором остановились (увёртываться от мяча разрешается). Водящий также не имеет права покидать центр круга для броска.

Тот, в кого попали, становится ведущим или выбывает из игры по предварительной договорённости. Игра повторяется снова.

Оговаривается или очерчивается площадка (круг, по периметру которого становятся игроки), отмечается центр (место водящего). Водящий выбирается с помощью считалки, жребия или любым иным способом и становится в центре.

Выкрикивать имя следует до того, как мяч брошен вверх. Кричать «Штандер!» водящий имеет право только когда он с мячом возвращается в центр круга.

Если участник, которого «осалили», ловит мяч, он имеет право тут же «осалить» мячом водящего или любого другого игрока. Долго задерживать мяч не разрешается.

# **Классики**.

Классики — старинная детская игра, популярная во всём мире, включая Россию и СССР. Для игры используется камешек (битка.)

Игра в классики была популярна в Европе уже в Средние века так, в 1574 году Корнелиус Килиан зафиксировал, что классики были широко распространены среди голландских детей. Изначально игра, судя по упоминаниям в литературе, была мальчишеской, в конце XIX века, как минимум в США и Дании, в ней стали участвовать и девочки. Уже в начале XX века во всём мире игра стала преимущественно девичьей, в ряде стран участие мальчиков в игре стало зазорным.

Аналогичное смещение произошло в России. Игра попала в Россию, видимо, в XIX веке и к концу века распространилась очень широко: так, она была зафиксирована на Кавказе (где была известна как «классы» или «царь»), в Белоруссии. Девочки начали играть в классы к 1910-м годам. Мальчики продолжали участвовать в игре, но с 1950-х годов игра стала преимущественно девичьей.

**Правила**.

Традиционным игровым полем считается прямоугольник из десяти квадратов, вычерченных по пять в линию. Размер каждого квадрата 4-5 ступней одного из участников. Иногда по предварительной договоренности поле первого и последнего квадрата уменьшается проведением дуги из угла квадрата в соседний угол, на отсеченную площадь нельзя наступать и забивать на нее камешек, эта площадь закрашивается и на ней пишется «огонь» или «вода». Играют по очереди, которая выстраивается по предварительной договоренности. Каждый игрок начинает с того, что кидает камешек в первый квадрат. Затем, прыгая на одной ноге, он толкает этой ногой битку из первого квадрата во второй и за ней перепрыгивает в следующий квадрат, проделывая путь из второго квадрата в третий и т. д. Пятый квадрат считается местом отдыха — в нем можно встать на обе ноги, переминаться и т. п. Нельзя самому или камешком задевать черту, ограничивающую квадраты. Из последнего квадрата нужно вытолкнуть камешек за пределы игрового поля. После успешного окончания первого кона игрок бросает битку во второй квадрат, и так далее. Любое нарушение правил игры приводит к переходу права игры к следующему игроку.

# **Ручеёк**.

«Ручеёк» — русское детское подвижная игра, известное с давних пор.

Участники разделяются на пары, взявшись за руки они встают в две колонны на некотором расстоянии друг от друга, поднимают сцепленные руки высоко над головами, образуя тоннель. В первом варианте есть водящий — он входит в коридор, где, беря за руку, выбирает себе пару, разбивая одну из старых пар, новая пара встаёт в противоположной входу стороне «ручейка», а освободившийся человек становится водящим, и т. д.; для большей интенсивности процесса при большой длине «ручейка», может быть сразу несколько водящих.

# **Рыбак и рыбка.**

«Рыбак»: ведущий-рыбак (лучше взрослый) раскручивает скакалку по кругу, а дети-рыбки перепрыгивают через удочку-скакалку. Кому не удалось, за кого скакалка-удочка зацепилась, тот пойманная рыбка — отходит в сторону. Итак, до тех пор, пока не останется одна рыбка. Игра развивает у детей реакцию.

# **Третий лишний.**

Игроки становятся по кругу парами друг за другом. Расстояние одной пары от другой 1-1,5 м. Назначаются двое водящих. Один убегает, другой догоняет. Убегающий встает впереди любой пары, сзади стоящий игрок быстро убегает. Если догоняющий осалит убегающего, то сам теперь убегает и может встать впереди любой пары.

# **Кошки-мышки.**

Количество игроков может быть от 10 до 30. Перед началом игры нужно выбрать двух водящих: кошку и мышку. Остальные играющие становятся в круг, примерно на расстоянии одного шага друг от друга, и берутся за руки, образуя между собой ворота. Кошка стоит за кругом, мышка в круге. Кошка старается войти в круг и поймать мышку.

При этом кошке разрешается прорывать цепь игроков, подлезать под сцепленные руки или даже перепрыгивать через них.

Играющие стараются не пропустить кошку внутрь круга. Если же кошке удастся пробраться в круг, играющие сразу открывают ворота и выпускают мышку. А кошку стараются из круга не выпускать.

Игра заканчивается победой кошки и соответственно поражением мышки.

Играющие встают лицом друг к другу и берутся за руки так, чтобы между ними оставалось достаточное расстояние.

2. Когда кошка пытается пробраться внутрь круга, или наоборот выбраться из него, играющим запрещается сдвигать плечи.

3. Мышка, оказавшись за пределами круга, не имеет права убегать далеко.

# **Квадрат**.

«Квадрат» — популярная советская дворовая игра с мячом для четырёх человек.

Игровое поле представляет собой начерченный на земле или асфальте квадрат произвольного размера (как правило — порядка одна\_сторона\_22\_шага), разделенный на четыре меньших квадрата, каждый для отдельного игрока. В центре поля рисуется круг, предназначенный для подачи.

**Правила**.

Для этой игры нужна компания из четырех человек и мяч. Для начала нужно создать игровое поле. На земле чертится квадрат произвольного размера, разделенный на четыре меньших квадрата, по одному на каждого участника. В центре поля рисуется круг, предназначенный для подачи. Игра начинается с подачи мяча игроком, которого выбирают с помощью жребия (считалки). Мяч бросается одной или двумя руками в центральный круг, так, чтобы он отскочил к игроку, находящемуся по диагонали. Игрок, находящийся по диагонали, должен отбить мяч после одного касания о землю в его четверти. Отбивать мяч нужно ногами, коленом, головой, руками трогать нельзя.

# **Чай-чай выручай.**

В начале определяют границу игровой зоны, за которую нельзя забегать и водящего.

Водящий догоняет игроков и тот, кого он догнал должен замереть на месте и кричать: «Чай-чай-выручай!» до тех пор, пока его не выручат.

Выручить его может любой из участников, кроме, конечно, водящего, просто дотронувшись до него. При этом задача водящего становится очень непростой, так как он сможет передать свою роль другому только тогда, когда догонит всех остальных игроков, и при условии, что их никто не выручит. В противном случае игра может никогда не закончиться.

# **Жмурки**.

Жмурки — детская игра, в которой один из участников с завязанными глазами ловит других.

Для игры потребуется платок, чтобы завязать глаза игроку (жмурке), который будет всех ловить. Далее его крутят несколько раз вокруг своей оси, чтобы он немного потерял ориентацию в пространстве.

Он должен поймать кого-нибудь из игроков и опознать.

Если он правильно опознал игрока, то они меняются местами.

Если жмурка близко подходит к каким-либо выступающим предметам, то игроки должны крикнуть "Огонь!", но нельзя так делать чтобы отвлечь жмурку от игрока.