



## «Дворовые игры» консультация для родителей

В наши дни компьютерные игры, телевизоры, телефоны заменили радость живого общения. Обидно, когда игра «умирает» потому что её забыли, что в неё стало некому играть. Чтобы возродить любимые игры, вернуть детей во дворы, нужно научить их играть. Дворовые игры не просто развлечение, но ещё и обучение. В этих играх дети учатся общению, умению создавать команду и играть в ней, учатся быстро соображать, прыгать и бегать, соревноваться, да и веселиться тоже. А ведь большинство из них не только развивают ловкость, выносливость и силу, но и учат таким важным вещам, как сплоченность и взаимовыручка. Давайте вспомним самые распространенные и лучшие игры советских детей...

### «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 водящего) 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 для водящего, стучит и громко кричит: «Туки-туки (имя) застукан». Водящий должен всех осалить, 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 не осаленным и ждет, пока найдут остальных. Кого осалили 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 осаленные возвращаются в игру, а игрок, бросивший 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 стоявшая напротив спрашивает: «Кто из нас?» Первая команда называют имя игрока из команды противников. Выбранный пытается с разбегу разорвать живую цепь. Если удастся разорвать цепь, «расцепленных» товарищей. Если же нет — игрок становится в

свою команду и забирает с собой одного из двух раз между «звеньями», которые пытался разорвать.



### *«Резиночка»*

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;

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.

### *«Вышибалы»*

Для 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.

### *«Хали – хало»*

Дети становятся в круг, в центре 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 впрысядку;
- 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.

### *«Казак-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 быстрее 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 обустроивают темницу, куда приведут потом пойманных разбойников, чтобы узнать у них пароль.



### *«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 битку. Переход хода — если не попал биткой в нужный квадрат или прыгнул на линию квадратов. Выигрывает тот, кто первый пройдет всю десятку. Если битка попала в «котел», то сгорает один «класс», надо бросать на один квадрат меньше.

*Салки – они же догонялки, они же латки, они же ляпки, они же квач.*

Суть обычных салок в том, чтобы догонять («салить») игроков (если ты водишь), которые разбегаются в разные стороны. Правила: Считалкой выбирается водящий. Игроки становятся в круг и по команде «Я – салка!» разбегаются, кто куда. (Часто оговаривалась площадка – «За забор не выбегать», «Дальше качели не бегать».)

Задача водящего: догнать одного из игроков и дотронуться до него рукой. До кого дотронуться, тот сам становится «салкой», а водящий превращается в обычного игрока.

Есть вариация обычных салок, когда водящий, догнав одного игрока, не становится сам игроком, а продолжает догонять других ребят вместе с первым «засаленным». Затем они вместе ловят второго, третьего и т.д., пока не переловят всех.

**Вариации салок:** *Салки с «домиком»* – то же самое, только выбирается зона (песочница, круг на асфальте и прочее), куда игроки могут забежать и передохнуть, там «салить» нельзя, но и сидеть долго в «домике» тоже.

*«Выше ноги»* – чтобы избежать «засаливания», нужно запрыгнуть на что-нибудь и задрать ноги вверх («Выше ноги от земли» / «Салки-ножки на весу»), правда, по правилам задрать ноги тоже долго нельзя.

*«Чай-чай, выручай!»* – в этой версии салок, «засаленный» может остановиться, крикнуть эту волшебную фразу и ему на выручку прибегут друзья, но водящий на чеку, и есть вероятность, что к одной «жертве» добавятся вторая и третья

#### *«Колечко»*

Играющие садятся в ряд и складывают перед собой руки «лодочкой», закрывая большими пальцами образуемое ими пространство. У водящего в ладонях (ладони сложены так же) какой-нибудь предмет: монетка, колечко и т.д. Смысл игры: водящему необходимо незаметно вложить в руки одного из участников этот предмет. Участник которому был вложен предмет, должен не подать вида, и выскочить из ряда сразу после слов водящего «Колечко, колечко выйди на крылечко!». У остальных игроков задача – угадать, кто счастливчик и не выпустить его. Если игроку не удавалось вырваться, то водящий оставался прежним.

#### *«Ручеек»*

Количество играющих должно быть не четным: все разбиваются на пары и встают друг за другом, соединив попарно высоко поднятые руки. Водящий входит в образованный коридор, выбирает себе пару из играющих и встает в конец. Освободившийся игрок становится водящим.

#### *«Тише едешь – дальше будешь. Стоп!»*

Выбирается ведущий. Дети выстраиваются в шеренгу, в 15-20 шагах от ведущего. Ведущий становится на финишной линии, спиной к игрокам и произносит следующую фразу: «Тише едешь – дальше будешь. Стоп!». Пока он говорит, игроки незаметно делают маленькие шажки по направлению к финишу. Произнося слово: «Стоп!», ведущий оборачивается. Если замечает, хоть малейшее движение, отправляет ребенка на старт. Игра длится до тех пор, пока кто-то первым не доберется до финиша. На финише нужно коснуться ведущего рукой.

