# Игры во дворе

 Есть деревья, есть кусты...   
И, с утра до темноты,   
Здесь гуляем мы – собаки,   
Дети, кошки... и коты.

В. Сергеев

Лето. Прекрасное, замечательное время года! Пора длинных солнечных дней, теплых дождей и ночей, полных звезд. С утра до вечера во всех дворах, несмотря на изобилие компьютеров, гаджетов и цифрового ТВ - копошатся, суетятся детишки. Веселый смех порой не затихает и после захода солнца.

Многие из нас с улыбкой вспоминают свое недовольное лицо, когда приходилось буквально отрывать себя от своих любимых друзей, под громогласные крики мам-пап из окна «Сынок\Дочка Домой!».

И вот, мы плелись по лестнице в скучную квартиру, и так не хотелось этого. Ведь на улице еще светло, счастливчики продолжают играть, смеяться и шутить под окнами. А дома – заставляют есть и ложиться спать, чтобы с утра вновь ворваться в чарующий мир дворовых игр.

Спешу Вас обрадовать! Игры еще существуют! И их очень много! может они немного видоизменились, сменили названия, но суть та же – развлекаться, «чудить» и всячески вносить разнообразие в летний период (и не только).

Но сегодня о летних играх. Вот некоторые из них:

**«Воробьи – вороны»**

Участники делятся на две команды. Одна команда будет «воробьями», другая — «воронами». Команды размещаются друг напротив друга на расстоянии 2-3 метра.

По команде водящего (взрослого) «Воробьи!» команда воробьёв должна броситься догонять команду ворон, а по команде «Вороны!» — наоборот. Игра продолжается, пока догоняющая команда не переловит всех игроков убегающей.

Теперь можно начинать игру. Хитрость заключается в том, что водящий произносит команды по слогам медленно: «Вооо — роооо — ... НЫ!» или «Воооо — рооооо — ... БЬИ!», поэтому до самого последнего момента игроки не знают, догонять им или убегать. Кстати, хитрый водящий может называть и совсем другие слова: «Вооо — роооо — ... ТА!», «Вооо — роооо — ... ЖБА!», «Вооо — роооо — ... ВКА!», что добавляет игре большего веселья. А ещё, для усложнения игры можно выстроить команды спиной друг к другу. Тогда убегать будет легко, а догонять — трудно.

**«Чай-чай, выручай!»**

Выбирается водящий, игроки разбегаются, в случае, если водящий осалит кого-то, игрок должен замереть, расставив руки в стороны и кричать:

«Чай-чай-выручай!»

Другой игрок может подбежать к «заколдованному» и дотронувшись «освободить» его. «Расколдованный» игрок вновь в игре. Игра заканчивается, когда все игроки заколдованы. Водящим становится тот, кого осалили первым (если это удастся вспомнить), или вновь выбирается [**считалочкой**](https://bosichkom.com/%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B-%D0%B4%D0%BB%D1%8F-%D0%B4%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%B9/%D1%81%D1%87%D0%B8%D1%82%D0%B0%D0%BB%D0%BA%D0%B8-%D0%B4%D0%BB%D1%8F-%D0%B8%D0%B3%D1%80)**.**

**«Сороконожки»**

Выбирается один ведущий, он будет давать команды сороконожкам и оценивать лучшую, если команд несколько.

Игроки выстраиваются в колонну друг за другом, хватают друг друга за плечи или за пояс.

Далее ведущий включает веселую, задорную музыку и начинает давать сороконожке задания.

Задача игроков выполнять задачи быстро, качественно и при этом сохранять целостность сороконожки.

Ниже мы приведем примеры заданий, которые может выполнять сороконожка, но помните, что тут все ограничивается вашей фантазией, поэтому — экспериментируйте:

· Сороконожке поднять все правые лапки!

· Сороконожке поднять все левые лапки!

· Сороконожке побегать по кругу!

· Сороконожке попятиться назад!

· Сороконожка двигается гусиным шагом!

· Сороконожка передвигается прыжками!

· Сороконожка садится и резко подпрыгивает вверх!

· Сороконожка ловит свой хвост!

· Сороконожка левой передней лапкой чешет правую заднюю лапку!

· Сороконожка прыгает на правых ножках!

Если все эти задачи выполняются легко, можно усложнить игру: завязать всем участникам глаза и попробовать делать задания с закрытыми глазами.

Еще с завязанными глазами можно устроить сороконожке полосу препятствий. В этом случае глаза развязывают «голове» сороконожки, и она предупреждает «тело» и «хвост» обо всех опасностях, на которые наткнулась в пути.

**«Двенадцать палочек»**

Перед началом игры [выбирается](https://bosichkom.com/%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B-%D0%B4%D0%BB%D1%8F-%D0%B4%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%B9/%D1%81%D1%87%D0%B8%D1%82%D0%B0%D0%BB%D0%BA%D0%B8-%D0%BD%D0%B0-%D0%B2%D0%BE%D0%B4%D1%8F%D1%89%D0%B5%D0%B3%D0%BE) [водящий](https://bosichkom.com/%D0%B8%D0%B3%D1%80%D1%8B/%D1%81-%D0%B2%D0%BE%D0%B4%D1%8F%D1%89%D0%B8%D0%BC) — он будет искать игроков. В начале игры дощечка кладётся на камень или кирпич таким образом, чтобы получилась своеобразная «катапульта», на один конец которой укладываются все палочки. Один из игроков топает по противоположному концу дощечки, палочки разлетаются, а игроки разбегаются в разные стороны и прячутся. Водящий как можно быстрее собирает разлетевшиеся палочки, укладывает их на дощечку и после этого начинает поиск спрятавшихся игроков.

Как только он находит какого-нибудь игрока, они бегут наперегонки к дощечке, как в прятках, чтобы «застукаться». Но здесь задача другая: если найденный игрок первым успевает «запустить» палочки в воздух, игра повторяется с тем же водящим. Если же «запустить» палочки успеет водящий — то водящим становится найденный игрок.

Водящий принимается собирать палочки на дощечку, а все остальные игроки перепрятываются.

В ещё одном варианте игры число палочек — по количеству участников (минус водящий). Тогда, найдя очередного игрока, водящий кладёт палочку на дощечку, ведя своеобразный счёт найденным.

В более сложном варианте водящий должен найти всех игроков и никому не дать «запустить» палочки. Тогда водящий заменяется на последнего найденного. Игроки же, естественно, стараются незаметно для водящего добраться до дощечки и «запустить» палочки, пока их не нашли.

Конечно же, существует огромное количество других игр, которые при желании можно найти в разных источниках. Попробуйте как-нибудь и сами поучаствовать в дворовых играх, ведь в каждом из нас живет не наигравшийся ребенок!