

«Игры нашего двора»



Старший вожатый УМО ГРЦ «ФорУс»

**Руководитель детской Школы
Вожатского дела**

Гавриленко Андрей Сергеевич

Дворовые игры

Особенности дворовых игр в современном понимании:

1. Для большого числа участников
2. Требуют много места для игры
3. Связаны с определенным риском (ушибы, ссадины, переломы и т.д.)

«Догони команду!»

- **Возраст:** от 10 лет
- **Оборудование:** мел (по желанию)

Правила:

Две команды встают друг напротив друга. Совещаясь в своих группах, дети выбирают, что они хотят показать – камень, ножницы или бумагу. (играют в эту игру)

Команда, которая одерживает победу, должна догнать членов команды соперников до определенной черты. Тех, кого поймали, становятся участниками этой команды. В итоге, побеждает команда, которая соберет всех участников в одной группе.

«Корзиночки»

- **Возраст:** от 10 лет
- **Оборудование:** не требуется

Правила:

Участники делятся на пары и встают в хаотичном порядке, держась за руки в своих двойках, образуя «корзиночки». Выбирается одна пара (или ведущий с одним оставшимся), в которой будет один догоняющий, другой убегающих. Игра начинается.

Убегающий: в любой момент, он может сменить свою роль и встать в любую «корзиночку», вытеснив лишнего человека. Если догоняющий поймал убегающего, то они меняются ролями.

«Третий лишний»

- **Возраст:** от 10
- **Оборудование:** не требуется

Правила:

Участники делятся на пары и встают в круг, образуя внешний и внутренний, все смотрят внутрь круга. Выбираются 2 участника – убегающий и догоняющий. Игра начинается.

Убегающие: в любой момент он может сменить роль, встав ПЕРЕД любой парой, тем самым самый дальний от круга становится «третьим лишним». Догоняющий поступает аналогично с «Корзиночками».

«Тише едешь, дальше будешь»

- **Возраст:** от 6 до 10 лет
- **Оборудование:** не требуется

Правила:

На просторной площадке отчерчивают на расстоянии около 30 м одна от другой две линии – старт и финиш. На старте стоят игроки, на финише спиной к ним – водящий. Он произносит фразу: «Тише едешь – дальше будешь. Раз, два, три!» За это время игроки стараются максимально приблизиться к финишу. Едва закончив говорить, водящий быстро поворачивается и осматривает замерших на месте участников игры. Тех, кто не успел вовремя остановиться или пошевелился, водящий отправляет на линию старта. Побеждает тот игрок, который первым доберется до финиша. Он и становится следующим водящим.

«ЭВОЛЮЦИЯ»

- **Возраст:** от 8 лет.
- **Оборудование:** не требуется

Правила:

Предполагает наличие 4-6 ступеней (оптимально – 5). Между всеми участниками должен осуществиться переход из одной ступени в другую за счёт игры «камень\ножницы\бумага». (яйцо, птенец, птеродактиль, обезьяна, робот, человек). Победил – на уровень выше, проиграл – уровень ниже. Каждая ступень передвигается характерно названию.

«Длина-широта»

- **Возраст:** от 10 лет
- **Оборудование:** мягкий предмет

Правила:

Участники делятся на 2 команды. Одна встает в плотный круг, другая в линию. Игра на время (5-7 минут).

Те, кто стоят в кругу, выбирают одного человека. Он будет бегать вокруг круга, а участники будут считать, сколько он пробежал. Бегают до тех пор, пока команда, стоящая в линии, передает предмет «снизу-сверху». Как только мяч доходит до последнего человека, он бросает предмет как можно дальше. Участники «длина» бегут за предметом, встают в линию и начинают передавать предмет, а участники «широта» сразу же встают в круг и начинают «наматывать» круги. Побеждает команда, которая бегала больше кругов.

Красная кнопка

- **Возраст:** от 6 лет
- **Оборудования:** не требуются

Правила:

Каждый сам за себя. Участники кладут левую руку на поясницу ладонью от себя. Это и есть «кнопка». Задача ребят «нажать» на «кнопку» правой рукой, но не дать сделать это с его кнопкой. Побеждает уцелевший.

«Дуэль»

- **Возраст:** от 6 лет
- **Оборудование:** не требуется

Правила:

Все стоя в кругу. Руки аналогично «Красной кнопке». Правая рука – «меч», левая – «щит». Стоя на месте, необходимо попасть «мечом» по «щиту». Играют до трех побед.

«ХОМЯЧКИ И ДОМИКИ»

- **Возраст:** от 6 лет.
- **Оборудование:** не требуется

Правила

Участники делятся по три человека. Одни по парам и руки наверх- образуют дом, внутри (между ними) находится третий человек- хомяк. Ведущий говорит любое явление:

- 1- ураган -все меняются
- 2- наводнение- хомяк бежит в другой дом
- 3- землетрясение -дом переходит к другому хомяку

«Островки»

- **Возраст:** от 8
- **Оборудование:** обручи или мел.

Правила:

В зависимости от количества людей, чертятся круги. Участник по команде ведущего должны занять все круги. По команде, начинают занимать другой «остров», а ведущий считает до 10. Через некоторое время, один из кругов становится «затопленным», т.е. на него вставать нельзя. Участники, которые не успевают на счет 10 встать на «остров» - выбывают.