

Дворовые игры для детей среднего и старшего дошкольного возраста

Калечина – малечина.

Небольшую палочку нужно положить на палец, ладонь, ногу и т.д. и стараться удержать ее в равновесии, пока произносят слова: «Калечина – малечина, сколько часов до вечера? Один, два, три...». Выигрывает тот, кто удержал палочку дольше всех.

Уголки

(вырабатывает внимание, ловкость, чувство такта. Хорошо играть на веранде в непогоду)

Выбирается водящий – «мышка». Остальные прячутся по углам и поют:

*Мышка, мышка, продай уголок
За шильце, за мыльце, за белое полотенце,
за зеркальце!*

После этих слов все играющие меняются уголками, а водящий старается занять освободившийся уголок.

Краски.

Дети выбирают «хозяина» и «монаха», все остальные игроки – «краски». Каждая «краска» придумывает себе цвет и тихо называет его «хозяину». Когда все «краски» выбрали цвет. «хозяин» приглашает «монаха». «Монах» стучится:

- Тук – тук!
- Кто там?
- Я, монах, в синих штанах.
- Зачем пришел?
- За краской.
- За какой?
- За голубой.

Если голубой краски нет, «хозяин» говорит: «Иди по дорожке, найди голубые сапожки, поноси, да назад принеси». «Монах» должен принести что-то голубое. Если же такая «Краска» есть, то «монах» забирает ее себе. Разговор с «хозяином» повторяется.

Летает – не летает.

Игра проходит за столом или в круге. Играющие кладут руки на стол, ведущий называет птиц, зверей, насекомых, цветы и т.д. При назывании летающего предмета все должны поднять руки вверх (подпрыгнуть). Кто поднимет руки при назывании нелетающего предмета или наоборот, не поднимет при назывании летающего, платит фант.

В конце игры дети выкупают свои фанты: поют песни, читают стихи, выполняют шуточные задания, интересные движения.

Змейка.

Рисуется большой круг, вокруг которого садятся играющие. За кругом ходит водящий. Неожиданно он бросает в центр круга веревку – «змейку». Все вскакивают, стремясь как можно быстрее встать на нее. Кому места не хватит – выбывает из игры. Водящий, бросая «змейку» в круг, постепенно укорачивает ее до тех пор, пока на нее сможет встать только один участник, который становится новым водящим.

Игровая.

Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и нараспев произносят слова:

*У дядюшки Трифона
Было семеро детей,
Семеро сыновей.
Они не пили, не ели,
Друг на друга смотрели.
Разом делали как я!*

При последних словах все начинают повторять жесты ведущего. Тот, кто повторил движения лучше всех – становится новым ведущим.

Испорченный телефон.

Весёлая игра про искажение информации. Все делятся на две команды, встают в два ряда, и ведущий говорит на ухо крайним людям из каждого ряда фразу, например, «Мама мыла раму». Дальше самое весёлое: нужно точно так же шёпотом передать эту фразу в ухо соседа, чтобы тот передал её дальше. В идеале, конечно, для победы нужна четкая артикуляция, но все смеха ради стараются шептать-бормотать максимально неразборчиво — так что на выходе, когда последний игрок в цепочке озвучивает то, что услышал, получается какая-нибудь упоительная ерунда вроде «Муму пилорамы».

Путаница

Водящий отходит в сторону и отворачивается. Участники встают в круг лицом друг к другу, берутся за руки и начинают запутываться: кто-то пролезает под чужими руками, кто-то перешагивает через руки соседа, кто-то оборачивается вокруг себя — все это нужно делать не расцепляясь. После того как игроки решат, что достаточно запутались — обычно при этом они уже стоят плотно друг к другу, переплетаясь руками и ногами, — зовут водящего, который должен их распутать. Распутать нужно так, чтобы узел превратился обратно в круг, при этом расцеплять руки играющих нельзя. Смысл игры скорее в интересе, чем в победе водящего или «путаников», поэтому рекомендуется давать водящему подсказки. В некоторых вариантах, если цепь из игроков при распутывании рвется, они разбегаются и водящий их ловит, как в догонялках.

«Светофор»

На площадке на расстоянии 3–6 метров друг от друга чертят две линии — между ними проходит дорога. Водящий — светофор — стоит посередине дороги и за линии заходить не может. Остальные находятся перед первой чертой, и их задача — перейти на другую сторону, то есть оказаться за противоположной линией. Светофор встает спиной к играющим и загадывает цвет: к примеру, объявляет, что пускает на другую сторону только красный. Каждый игрок начинает искать на себе какую-нибудь вещь красного цвета; ее размер и назначение не важны, и красным может быть даже маленькое пятнышко на узоре. Через некоторое время (например, досчитав до десяти) водящий поворачивается, и те, кто сумел найти нужный цвет, предъявляют его светофору и спокойно переходят дорогу. Все остальные стараются перебежать на другую сторону, а светофор их ловит. Тот, кого он поймал, становится новым светофором. Водящему имеет смысл называть необычные цвета — сиреневый, бирюзовый и т. п.: тогда тех, кто такой цвет на себе не найдет, будет больше — и ему удастся поймать игрока себе на замену.

«Двенадцать палочек»

Одна из разновидностей прятков, но с интересным усложнением. Перед началом игры участники выбирают водящего и сооружают специальную конструкцию: на камень, кирпич или другой предмет подходящего размера укладывают доску так, чтобы один ее конец лежал на земле, а второй был поднят вверх. На нижний конец доски кладут двенадцать небольших палочек (можно использовать карандаши или хворост), а затем, воспользовавшись доской как рычагом, один из участников их разбрасывает. Пока водящий собирает палочки, игроки прячутся. Дальше, как и в стандартных прятках, он отправляется искать спрятавшихся и, если нашел, стучалит, то есть бежит на базу и кричит что-то вроде «Туки-туки за Петю!». Суть усложнения в том, что здесь во время поисков нужно не забывать сторожить конструкцию из палок: обнаруженный игрок может добежать до доски раньше водящего и все разрушить (при этом он должен закричать: «Разбил!»). То же самое может сделать любой другой игрок, если заметит из укрытия, что базу никто не охраняет. Если палочки рассыпаны, то водящий должен бросить поиски и вновь установить конструкцию, а тот, кто разбросал палочки, и остальные игроки в это время перепрытываются. Избавиться от роли водящего в такой игре достаточно сложно.

«Колечко»

В «Колечко» можно играть с любым маленьким предметом — монеткой, пуговицей, скрепкой и т. п. Участники садятся в ряд, складывают ладони, как створки раковины, и держат их перед собой. Водящий, у которого в сложенных таким же образом руках находится «колечко», подходит к каждому по очереди и опускает свои руки в руки игрока. Одному из игроков он подкладывает в руки «колечко», стараясь сделать это незаметно. Тот, кому досталось «колечко», тоже старается не выдать себя. Остальные, в свою очередь, внимательно смотрят, подмечая, кто ведет себя необычно и подозрительно. После того как все игроки обойдены, водящий отходит в сторону и говорит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко!» Игрок с «колечком» быстро вскакивает и бежит к нему. Другие игроки, особенно если заранее поняли, у кого «колечко», стараются схватить его и удержать на месте. Если игроку с «кольцом» удастся убежать, то он водит в следующем коне, если нет — водящим остается прежний игрок.

«Бабкины панталоны»

Участники садятся в ряд. Водящий рассказывает, сочиняя на ходу, историю, например такую: «Встал я сегодня утром рано, глянул в окошко, а на небе...» — в ключевой момент он замолкает, давая слово одному из игроков поочередно. Игроки должны всякий раз произносить одно и то же — «бабкины панталоны»:

— Я умылся, оделся в...

— ...бабкины панталоны.

— И пошел гулять. Пришел я в лес, а там на дереве...

— ...бабкины панталоны.

И так далее. В другом варианте водящий не рассказывает, а задает игрокам поочередно вопросы:

— Что у тебя в портфеле?

— Бабкины панталоны.

При этом ни один из игроков не должен смеяться — это достаточно сложно. Тот, кто рассмеялся, сменяет водящего и ведет рассказ дальше.

Классики.

На асфальте мелом чертится прямоугольное поле с 10 квадратами и полукругом («котел», «вода», «огонь»). Вариантов прыжков и разметки площадки существует несколько. Но, как правило, игроки по очереди кидают битку (камушек, коробочка из-под леденцов и т.д.) в первый квадрат. Затем первый игрок перепрыгивает из квадрата в квадрат и толкает за собой битку.

- №1 – одна нога;
- №2 – одна нога;
- №3 и 4 – левая на 3, правая на 4;
- №5 – двумя ногами (можно передохнуть);
- №6 и 7 – левая на 6, правая на 7;
- №8 – одна нога;
- №9 и 10 – левая на 9, правая на 10.

Затем поворот на 180° и обратно тем же манером. Наступил на черту или битка на нее попала? Встал на обе ноги? Ход переходит к другому.