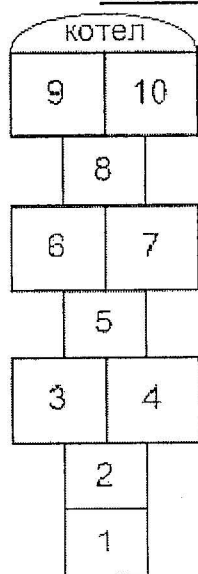


Дворовые игры

Красочка в коробочку

Правила: По правилам игры выбирается продавец и покупатель. Все остальные участники игры будут красками. Продавец загадывает каждой краске свой цвет. Приходит Покупатель и называет краску: - Ты кто? - Покупатель - Зачем пришёл? - За краской! - За какой? - За синей! Если такой краски нет, продавец отвечает: "Такой краски у нас нет. 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" как правило - это возраст игрока, но не показывает, кто это. Покупатель должен быстро расплатиться (похлопать по ладошке продавца столько раз, сколько нужно заплатить). Краска в это время вскакивала со скамейки и убегала так далеко, как могла. После этого покупатель должен был поймать краску. Если получалось, то пойманный игрок становился покупателем. Если краске удавалось вернуться на скамейку непоиманной, игра начиналась сначала с прежним покупателем.

Классические классики



Оборудование и материалы: цветной мел

Правила: Количество детей для игры не ограничено. Нужно расчертить игровое поле, состоящее из клеточек. Также нужно найти битку - это может быть камушек среднего размера, баночка из-под крема для обуви или конфет (в них для весу можно насыпать песок или землю). Игроки намечают очередь (кто за кем). Прыгаем на одной ноге на 1, потом 2, потом сразу двумя ногами на 3-4, одной на 5, двумя на 6-7, одной на 8, двумя на 9-10, поворачиваемся на 180°, при этом оказываясь вновь двумя ногами на 9-10, и обратно тем же ходом.

Дальше кидаем на 2 квадрат (это - "второй класс") и снова прыгаем сначала. И так далее, кидая битку все дальше и дальше, но всегда начиная прыгать с первого квадрата. На "обратном пути" нужно наклониться и поднять свою битку (если в этот момент игрок стоит на одной ноге, нужно все равно наклониться - тут главное не потерять равновесие). Если не попадаем битой в нужный квадрат, происходит переход хода - прыгает следующий игрок. Выигрывает тот, кто первый "осилит" 10 (десятку).

Если битка вдруг попадает в "огонь", то сгорает один "класс" (надо будет кидать битку на 1 квадрат меньше, чем до этого "набрали").

Соловьи-разбойники

Правила: Группа людей делится на две команды – соловьи и разбойники. Соловьи загадывают пароль и убегают в рассыпную, разбойники догоняют, берут в плен и выпытывают пароль. Затем команды меняются ролями.

Кованые цепи

Правила: Все участники делятся на две команды, встают в две линии на расстоянии около 5 метров так, чтобы хватило места разбежаться. Участники команды крепко берутся за руки! Первая команда кричит: «Кованые цепи, раскуйте нас», вторая отвечает: «Кем из нас?». Первая команда должна решить, кто из команды соперников побежит, называют имя. Задача этого участника разбежаться и «разорвать цепочку» соперников, разумеется, там, где они держатся за руки. Дальше только два варианта:

1. Цепь удалось расковать, т.е. тот кто бежал, смог пробиться так, что двое отпустили руки. Тогда бегущий забирает кого-то одного из этой пары, и возвращается в свою команду.

2. Цепь удержалась, и участник не смог расцепить руки соперников. Тогда он остается в этой цепочке.

Затем вторая команда кричит «Кованые цепи, раскуйте нас», а первая спрашивает: «Кем из нас?». Так продолжается до тех пор, пока не останется одна цепь.

«САБЖЕ» («САДЖО»)

Оборудование и материалы: мяч

Правила: Выбирается ведущий, остальные садятся в ряд на скамейку или диван. Ведущий придумывает вопрос, подходит к каждому игроку и кидает мяч, предлагая варианты ответа. Если игроку вариант нравится, он ловит мяч, если нет, то он мяч отталкивает. Ведущий предлагает три варианта ответа, если все три игрок оттолкнул, по умолчанию ему назначается третий вариант. Ведущий может кинуть мяч и сказать: «Сабже». Если игроку удалось поймать этот мяч, он сам придумывает ответ на заданный вопрос. Вопросы могут быть любыми, например: «Как тебя зовут?», «Сколько тебе лет?», «Чем ты любишь заниматься?», «Где ты живешь?», «Какой урок в школе тебе нравится больше всего?» и т.д.

Туки-туки

Правила: Перед началом игры выбирается условное место, где водящий будет отмечать тех, кого нашел («застукивать»). Это может быть дерево, забор, стена дома и др. Начало игры, как в простых прятках — водящий считает, а остальные дети прячутся. После того, как водящий нашел кого-то из игроков, он должен прибежать в условное место первым и «застукать» найденного игрока. Для этого нужно постучать по стене со словами: «Туки-туки, Миша» или «Стук-стук, Настя!». В каждом регионе эти слова могут отличаться. Затем водящий отправляется на поиски остальных.

Задача спрятавшихся детей — опередить водящего. Можно выбегать из своего укрытия, пока вода ушел у другой конец площадки или просто смотрит в другую сторону. Если игроку удалось добежать до условного места первым, нужно произнести слова: «Туки-туки, за себя!» Он считается «спасенным в игре». Последнему спрятавшемуся игроку предоставляется прекрасная возможность спасти всех своих товарищей. Для этого он должен опередить водящего, коснуться условно места и сказать: «Туки-туки, за себя и за всех!» В таком случае водящий остается прежний.

Съедобное – не съедобное

Оборудование и материалы: мяч

Правила: С помощью считалочки выбирается водящий, остальные игроки садятся в ряд на скамейку или лавочку. Водящий по очереди кидает каждому игроку мяч, называя слово. Если названное слово означает что-то съедобное, игрок, которому кинули мячик, должен его поймать. Если названный предмет несъедобен, то мячик нужно оттолкнуть. Если игрок ошибся, он становится водящим и игра продолжается.

Вышибалы

Оборудование и материалы: мяч, мел

Правила: На площадке очерчиваются 2 линии на расстоянии 5-7 метров друг от друга. Выбираются двое вышибал, остальные игроки собираются в центре между двух линий. Вышибалы встают за линии и кидают мяч в сторону друг друга, стараясь при этом попасть в игроков. Мяч, пролетевший мимо игроков, ловит второй вышибала, а игроки разворачиваются и спешно отбегают назад. Наступает очередь второго вышибалы бросать. Задача вышибал — попасть в игроков мячом. Задача игроков — увертливаться. Когда на поле остается последний игрок, его задача увернуться от мяча столько раз, сколько ему полных лет. Если ему это удалось, игра считается выигранной, все выбывшие

игроки возвращаются и всё начинается с начала. Если же последнего игрока выбили, то первые выбывшие становятся вышибалами и игра продолжается.

Горячая картошка

Оборудование и материалы: мяч

Правила: Все встают в круг и начинают по очереди перекидывать мяч друг другу, можно при этом кричать: «Горячо». Один игрок кидает, другой должен поймать мяч. Тот, кто не поймал, считается «наказанным» и садится на четвереньки в центр круга — «котел». Игроки могут выручать «сидящих» в котле и возвращать их в игру. Для этого нужно кинуть мяч в центр и попасть в «наказанных» игроков. Все, кого коснулся мячик, возвращаются в игру.

«Наказанные» игроки могут сами себя «спасти». Для этого им нужно не вставая с четверенек поймать летящий над ними мяч. При этом нельзя вставать в полный рост, можно только поднимать руки или попытаться подпрыгнуть на четвереньках. Если кому-то из них это удалось, все игроки из центра встают в круг, а игрок, кидавший мяч, садится в центр. Если играют школьники, игру можно усложнить: мячик не ловится, а просто отбивается, как в волейболе. Все остальные правила при этом не изменяются.

Прыжки на скакалке

Оборудование и материалы: скакалки

Правила: Если в игре участвует больше 10 человек, то лучше взять несколько скакалок. Каждый игрок по очереди должен прыгнуть 10 раз на двух ногах, затем на левой, на правой, перекрещивая скакалку. Если игрок ошибается (запинается), то передает скакалку другому участнику. Победителем считается тот, кто раньше всех выполнит все задания.

Резиночка

Оборудование и материалы: бельевая резинка 3-4 метра

Правила: Резиночка связывается, образуя замкнутый контур, и растягивается на ногах 2 играющих, после чего 3-й участник начинает игру: выполняет все упражнения по порядку, переходя на более высокие уровни сложности (проходят все этажи по высоте с 1-го по 6-й, а далее меняют ширину резинки: от «широток» до «иголочек»), пока не собьется («стратит» — не сможет правильно сделать упражнение: зацепится за резинку, случайно наступит на нее, не выпрыгнет, не впрыгнет и т.п.). В этом случае он становится «в резинку» на место одного из тех, кто ее держал, а тот человек выходит прыгать. Продолжают с того места, где ранее сбились. На верхних этажах самые сложные движения не выполняют.

Если в игре принимают участие 4 игрока, то прыгают парами. Двое стоят «в резинке», два других прыгают по очереди. В случае если один «стратит», другой может «выручить» его, выполнив за него упражнение без ошибок. Тогда оба продолжают игру. В противном случае они становятся «в резинку», а двое других выходят. Если число игроков больше 4-х, можно делиться на команды.

Уровни сложности по высоте (этажи):

- 1 — резинка находится на уровне щиколоток
- 2 — резинка на уровне колен
- 3 — резинка на уровне бедер («под попой»)
- 4 — резинка на уровне пояса
- 5 — резинка на уровне груди («под мышками»)
- 6 — резинка на уровне шеи

Уровни сложности по ширине натянутой резинки:

I — «Широтки» — ноги на ширине плеч, или составлены вместе (зависит от толщины ног игроков). На такой ширине прыгают все 6 этажей (с 1-го по 6-й).

II — «Узинки» — резинку натягивают на одну ногу вместо двух. На такой ширине прыгают 3 этажа.

III — «Иголки» — самый сложный. Резинку натягивают на указательные пальцы. По высоте устанавливают этажи с 1-го по 6-й.

Итак, все начинается с того, кто вперед скажет: «Правила наши!»

— «зацепки» в счет или нет (это касается обуви, резинка может зацепляться за ремешки, заклепки), отсюда сразу же вытекает следующее правило — если в счет зацепки, тогда можно или нет снимать обувь;

— «выскользки» в счет или нет (когда в упражнениях нужно наступить на резинку, но резинка все же выскальзывает из-под стопы в последний момент);

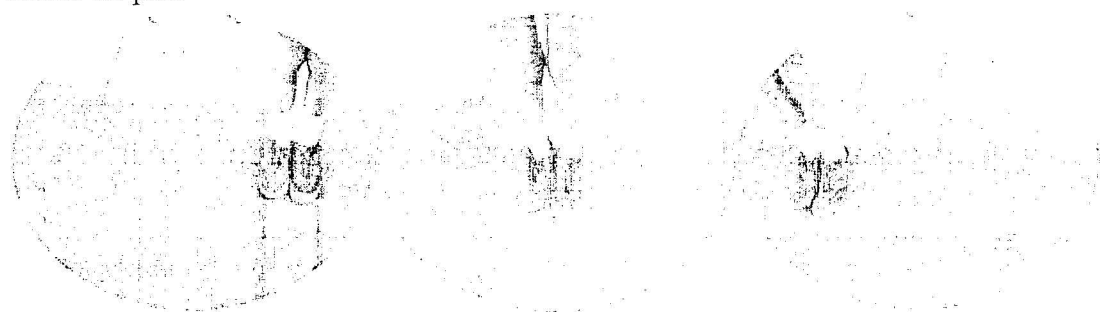
— с остановками (и сколько остановок) или без: например, в «десяточках», когда одно действие нужно сделать много раз подряд, можно или нет останавливать резинку (она может двигаться при ветре и мешать выполнять упражнения) — это называется «море останавливать»;

— земля или/и люди «горячие» — это означает, что, если падаешь, нельзя руками задевать землю или/и людей, чтобы удержаться;

— можно ли «жильдить», то есть хитрить, мешать прыгать, говорить под руку «пропади-пропади», дергать резинку; «жильду» также призывают как некую сверхъестественную силу, когда нужно решить спор о том, была ли совершена ошибка или нет; также со словами «жильда докажет» можно «перепрыгать» упражнение.

Ход игры:

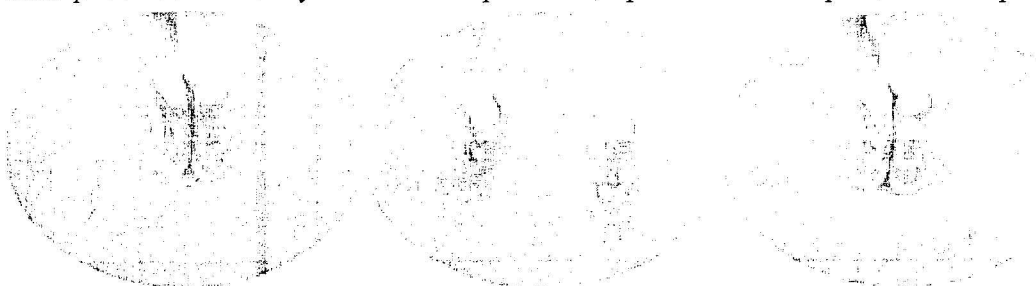
1 — «десяточки» (повторяются 10 раз). Стоим слева от резинки, впрыгиваем двумя ногами в серединку, выпрыгиваем справа. Обратно прыгаем наоборот справа налево. Всего 10 раз.



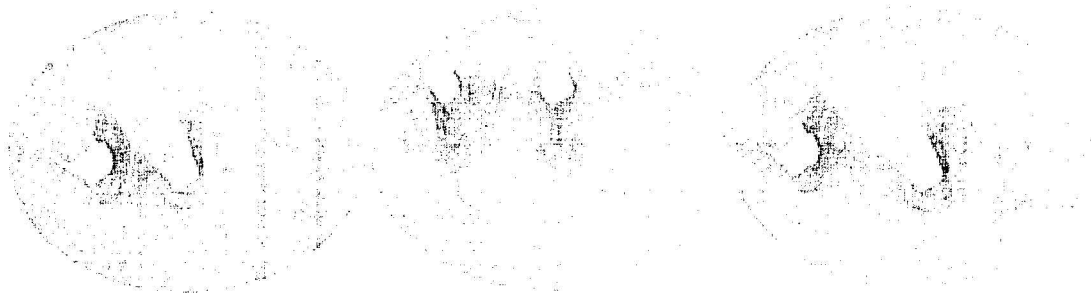
2 — «девяточка» (повторять 9 раз). Становимся в серединку между резинками, в прыжке разводим ноги и приземляемся с наружных сторон так, что между ног оказываются две линии резинки. Снова впрыгиваем двумя ногами в серединку.



3 — «восьмерочка» (повторяем 8 раз). Становимся в середину между резинками, подпрыгиваем и наступаем на обе резинки, прыжок — возвращаемся обратно в серединку.



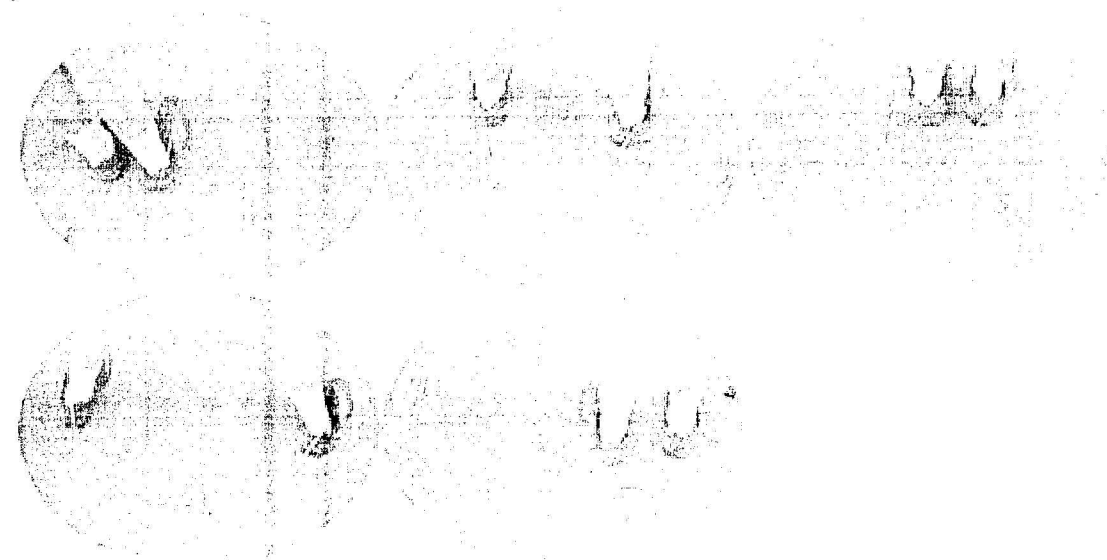
4 – «семерочки» (7 раз). Правая нога стоит между резинок, левая – снаружи. Прыжок с поворотом на 180 – поменяли положение ног, теперь левая внутри, правая снаружи. Опять подпрыгиваем с поворотом на 180 и возвращаемся в начальное положение.



5 – «шестерочки» (повторить 6 раз). Становимся левой ногой на левую резинку, правой ногой – на правую. Прыжок с поворотом на 180 – поменяли положение ног, теперь левая оказывается на правой резинке, правая – на левой. Подпрыгиваем с поворотом на 180 и возвращаемся в исходную позицию.



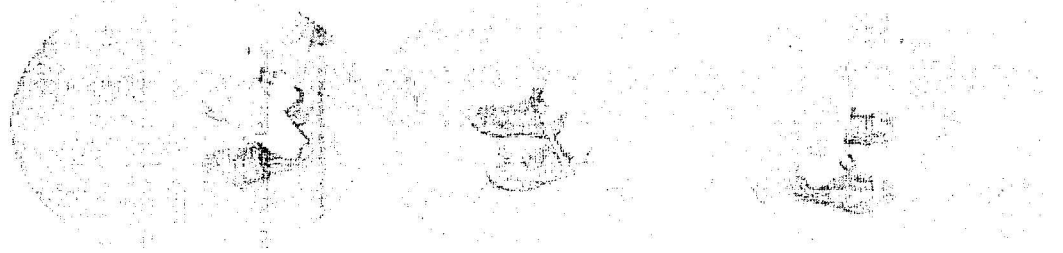
6 – «пятерочки» (повтор 5 раз). Стоим снаружи по левую сторону от резинок. Подпрыгиваем, цепляя правой ногой левую резинку и перепрыгиваем через правую. В итоге правая нога оказывается зажатой в треугольнике, а левая стоит снаружи. Теперь левую ногу перекидываем к правой в центр треугольника, немного отходим влево так, чтобы раздвинуть расстояние между резинками, и выпрыгиваем с правой стороны от резинок.



7 – «четверочки» (4 раза). Стоим снаружи лицом к резинке, прыжок вперед – приземляемся между резинками, прыжок вперед – выпрыгиваем наружу, прыжок назад спиной (не поворачиваясь) в серединку, выпрыгиваем назад спиной в начальную позицию.



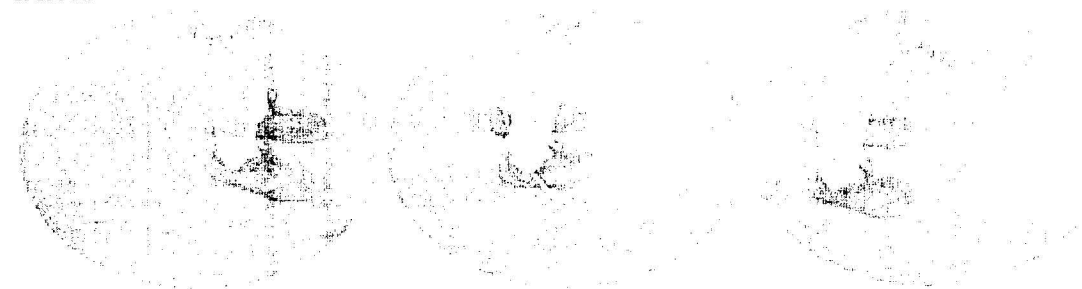
8 – «троечки» (3 раза) Стоим снаружи лицом к резинке слева, прыгаем вперед, цепляя двумя ногами левую резинку, напрыгиваем на правую. Подпрыгиваем с поворотом на 180, сбрасывая резинку с ног, и приземляемся снаружи справа лицом к резинке. Повторяем в обратном направлении.



9 – «двоечки» (2 раза). Стоим слева от резинки. Прыгаем, наступив двумя ногами (одна впереди, другая сзади) на левую резинку. Подпрыгнув с поворотом на 180°, наступаем двумя ногами (одна впереди, другая сзади) на правую резинку. Повторяем в обратном направлении.



10 – «единички» (1 раз). Стоим снаружи спиной к левой резинке, подпрыгиваем и цепляем двумя пятками левую резинку, приземляемся на правую двумя ногами. Выпрыгиваем справа, освободив ноги от резинок, и останавливаемся за резинкой и лицом к ней.



Испорченный (глухой) телефон

Правила: Игроки сидят на скамеечке, водящий произносит шепотом слово первому игроку, который по цепочке намеренно быстро передает его дальше. Вся соль заключается в том, что дойдет до последнего игрока. Далее очередь сдвигается и последний игрок становится первым - Водящим.

Колечко

Оборудование и материалы: колечко или монетка

Правила: Игроки сидят на лавочке и держат ладони сложенные лодочкой перед собой, водящий зажимает колечко (можно монетку) в своей "лодочке" и поочередно проходит через всех игроков (можно не раз), вкладывая свои ладони в ладони игроков, незаметно перекладывая одному из них "колечко", затем произносит: "Колечко-колечко выйди на крылечко", задача игрока получившего колечко встать и выйти, став при этом водящим, задача остальных - удержать его, если они, конечно, успеют сообразить - кому это колечко досталось, интересно играть в составе не менее 4-5 человек.

Море волнуется раз...

Правила: Водящий стоит спиной к игрокам, которые выделывают всевозможные пассы изображая различные фигуры в движении и произносит слова: "Море волнуется - раз, море волнуется - два, море волнуется - три, морская фигура на месте замри", затем оборачивается тот, кто не успел замереть или пошевелился первый – становится водящим.

На золотом крыльце сидели...

Оборудование и материалы: скакалка

Правила: Водящий крутится на месте и вокруг себя у земли вращает прыгалками (если длинные, лучше сложить пополам), приговаривая (на каждый оборот по слову): «На золотом крыльце сидели царь, царица, король, королевич, сапожник, портной, кто ты будешь такой, говори поскорей, не задерживай добрых и честных людей». Итак, игроки вокруг должны прыгать через скакалку, кто не успеет, тот водит и до следующей ошибки именуется словом, на котором он запутался в скакалке.

Сценарий на Дворовые игры «Вместе с Первыми»
20 июня 2024 года

Ведущий: Всем добрый день, дорогие друзья! Общероссийское общественно-государственное движение детей и молодежи «Движение Первых» Республики Алтай приветствует вас! Мы рады, что в этот яркий и солнечный день вы находитесь СРЕДИ ПЕРВЫХ! СРЕДИ АКТИВИСТОВ Движения Первых! Сегодня мы собрались здесь, чтобы окунуться в атмосферу детства ваших родных и близких! Приветствуем вас на Дворовых играх с «Вместе с Первыми». Игры проводятся с целью возрождения и сохранения детских и молодежных дворовых игр, формирования здоровой, атмосферы в коллективах, объединение детей и взрослых через участие в совместном мероприятии.

Ведущий: Прежде чем начать, мы хотим предоставить слово....

(Глава сельского поселения/представители администрации сельского поселения/представители Движения Первых)

Ведущий: Мы разузнали у ваших родителей о дворовых играх, в которые они играли в детстве, и прямо сейчас предлагаем воплотить их в жизнь и быть в центре интересных и увлекательных приключений. Вы сможете ощутить те самые эмоции, которые когда-то смогли прочувствовать на себе ваши родные и близкие, будучи детьми! Желаем вам провести этот день задорно и ярко! Желаем удачи!

Проведение дворовых игр

Ведущий: Вот и подошло к концу это полезное и по-настоящему веселое мероприятие! Надеемся, что после сегодняшнего дня вы стали ближе к времени детства вашей семьи! Спасибо, что были с нами! Всего хорошего! Будьте ПЕРВЫМИ!