# Тодирашко Олеся Михайловна, воспитатель

# ГБДОУ детский сад 42 Кировского района Санкт-Петербурга

Дворовые игры

Ни для кого не секрет, что [дворовые игры почти исчезли из](https://www.maam.ru/obrazovanie/dvorovye-igry) [жизни](https://www.maam.ru/obrazovanie/dvorovye-igry) современных ребятишек. Те самые игры, в которые играли не

только мы, а и наши предшественники. Те самые игры, которые учили детей находить общий язык, помогали решать споры и конфликты, были самым действенным и гармоничным способом социализации. Они давали возможность малышу узнать самого себя, испробовать свои возможности, учили соблюдать определенные правила и просто доставляли огромную радость.

Ныне с асфальта почти исчезли классики, уже не встретишь во дворах прыгающих через скакалку или резиночку девчонок или мальчишек, увлеченно играющих в «банки», а салки получили зловещее название

«зомби». Да и сами дворы изменились, растворившись в сверкающих новостройках. А что же дети? Одни из них с шести лет отправляются в школу, которая уже не оставляет времени для игр во дворе. Другие просиживают все свободное время у экранов телевизоров или за мониторами компьютеров, променяв радость движения и живого общения на новые технологии. Третьих и вовсе не выпускают гулять во двор, опасаясь реальных или вымышленных опасностей. Но, как бы то ни было, у нас, современных родителей, еще есть шанс эту ситуацию изменить.

Стоит ли это делать? Конечно, стоит.

*Играй с нами, играй, как мы…*

Малышей всегда привлекают рассказы о детстве их родителей. Им интересно узнать, во что играли мама и папа, бабушка и дедушка. Какие- то [детские игры запомнились на всю жизнь](https://www.maam.ru/obrazovanie/detskie-igry), а другие забылись, оставив в памяти лишь обрывки фраз и ощущение чего-то приятного и светлого.

Наверное, это и есть кирпичики, из которых строится сооружение под названием «счастливые детские воспоминания». Чтобы возродить любимые игры, дать им вторую жизнь, нужно всего лишь научить наших детей в них играть, восстановить ту ниточку преемственности, когда правила передавались от старших ребят младшим, из поколения в поколение. И не просто научить и рассказать, а организовать во дворе небольшую детскую компанию, играя вместе с ребятишками в качестве тренера. Не беда, если вы забыли правила почти всех игр. Будем вспоминать вместе!

*«Тише едешь – дальше будешь».*Нет, это не кредо начинающего

автолюбителя, а замечательная игра на внимание и выдержку.

Вспоминаете? На просторной площадке отчерчиваются на расстоянии около тридцати метров одна от другой две линии – «старт» и «финиш». На старте стоят игроки, на финише, спиной к ним, находится 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, кто первым доберется до финиша. Он и становится следующим водящим.

Примечательной была и *игра «Светофор»*. Выходя гулять во двор,

каждый стремился надеть на себя что-нибудь разноцветное на тот случай, если на общем совете будет решено играть в эту игру. На площадке

отчерчивались две линии на расстоянии нескольких метров одна от

другой. Это была дорога. Все игроки, кроме «светофора», выстраивались за одной из линий. «Светофор» караулил на «дороге». Стоя спиной к

игрокам, он называл какой-нибудь цвет. Если игрок мог отыскать «на себе» названный цвет (одежда, бант, заколка и т. п., он брался за него рукой и спокойно переходил через «дорогу». Если же ничего подходящего не находилось, ему оставалось только быстро перебежать на другую сторону. А «светофор» должен был ловить нарушителей. Тот, до кого он дотрагивался, сам становился «светофором».

*Классические «Классики»*

Вариантов игры в «классики» было великое множество. Но чаще всего играли так. На асфальте расчерчивали игровое поле из десяти клеток примерно 30x30 см. Клетки шли двумя столбиками. Первый нумеровался от 1 до 5, второй в обратном направлении от 6 до 10. Самое главное в

«классиках» – хорошая бита. Делали ее из круглых жестяных коробочек от леденцов или баночек от обувного крема. Внутрь насыпался песок. Иногда биту заменял камешек. Играло несколько человек. Первый игрок бросал

биту в «первый класс» – клеточку с цифрой «1». Задача игрока, прыгая на одной ноге, прогнать биту по всем классам и выбить с игрового поля. При этом ни игрок, ни бита не должны были попадать на линии. Если это

случалось, говорили, что игрок «стратил», и ход переходил к следующему участнику. Если же первый класс проходился успешно, игрок переходил во второй класс. Теперь ему нужно было, не заходя на игровое поле, бросить биту в клетку с цифрой «2» и уже оттуда гнать ее из клетки в клетку.

Необходимо было обладать достаточной долей сноровки и для того, чтобы ловко прыгать, и для меткого броска биты в нужную клетку. Выигрывал тот, кто первым проходил все классы.

*Краски-раскраски*

**Игра «Краски»** была в числе самых любимых. Один из игроков назначался «чертом» (или «монахом», еще один – «продавцом» (или

«мамой», все остальные были «красками». Каждая из «красок» загадывала себе какой-нибудь цвет и тихонько сообщала его «продавцу». Причем, если хотелось побегать, загадывали самые простые цвета: синий, зеленый, розовый и т. п. Если же кому-то из игроков было лень бегать, он загадывал себе что-нибудь вроде изумрудного и преспокойно просиживал всю игру. Итак, «краски» и «продавец» садились на длинную скамейку.

«Черт» («монах») подходил к ним и говорил: «Тук-тук!» «Продавец» спрашивал: «Кто там?» – «Я черт с рогами, с горячими пирогами, на лбу шишка, в кармане – жареная мышка!» Или: «Я монах в синих штанах!»

«Продавец» интересовался: «За чем пришел?» – «За краской!» – «За какой?» Здесь черт называл какой-нибудь цвет. Если такой краски нет,

«продавец» отвечал: «Такой у нас нет! Скачи по дорожке на одной ножке!»

«Черт» делал круг почета на одной ноге и возвращался за новой краской. Если же названная «краска» присутствовала среди сидящих, «продавец» говорил: «Есть такая. Платите столько-то». Пока «черт» «расплачивался»

– хлопал рукой по ладони продавца нужное количество раз (использовался возраст игрока, «краска» вскакивала и убегала. Дальше существовало два варианта развития событий. Вариант первый: «черт» пытается поймать краску. Пойманная «краска» становится «чертом». Если же игрок сумел вернуться на скамейку – игра продолжалась. Вариант второй: как только названная «краска» побежала, «черт» как можно

быстрее проговаривал: «Стоп коли-коло, раз, два, три. Точка!» На последнем слове бегущий игрок должен был остановиться. Теперь

«черту» необходимо дойти до «краски», определив заранее, сколько нужно сделать шагов. Естественно, чем дальше успела убежать «краска», тем сложнее это проделать. Шаги тоже были примечательными: простые,

гигантские (очень широкие, лилипутские (махонькие шажочки, верблюды (плевок вперед и шаг сверху, цыплячьи, или кирпичики (пятка в носок) и др. В разных компаниях выдумывались свои варианты шагов. Итак,

«черту» говорят, какими шагами он должен двигаться (например,

цыплячьими и лилипутскими, а «черт» определяет на глаз, сколько и каких шагов он должен сделать. Выполняет все это и старается дотронуться до

«краски». Если получилось – «краска» становится «чертом».

*Игры с мячом*

Сколько замечательных игр с мячом было во времена нашего детства, и всегда они проходили необыкновенно весело и интересно. Сейчас понимаешь, что кроме радости эти игры несли в себе и массу других полезных свойств: развивали ловкость и выносливость, тренировали

координацию движений и внимание. Давайте попробуем вспомнить, что же умели делать наши мячи, и мы вместе с ними. А потом научим этим волшебным играм наших подрастающих крошек.

Целая серия игр предполагала соревнования между участниками в ловкости и умении виртуозно владеть мячом. Назывались эти игры по- разному: *«Попугайчики», «Десятки».* Для одних упражнений нужен был только небольшой мячик (идеально – теннисный, для других – мяч

побольше (волейбольный) и стена. Хороши эти забавы еще и тем, что для них необязательно собирать «кворум». Играть можно вдвоем, а совершенствоваться – даже в одиночку. Упражнения-«попугайчики» могут быть такими:

Подбросить мячик вверх и, когда он упадет и отскочит от земли, – поймать.

Невысоко подбросить мяч и поймать. Подбросить мяч вдвое выше и поймать. Последний раз подбросить мяч как можно выше и поймать.

Взять мячик в правую руку, отпустить, чтобы он начал падать вниз, и тут же поймать на лету. Тот же трюк проделывается и левой рукой.

Мячик кладется на ладошку, слегка подбрасывается вверх, ловится тыльной стороной ладони, снова подбрасывается и ловится одной или двумя руками.

Рука с мячиком заводится за спину, делается бросок из-за спины, и мячик ловится спереди, но уже другой рукой.

Подбросить мячик вверх, хлопнуть в ладоши, а затем поймать мячик. С каждым броском увеличивается и число хлопков (обычно до пяти).

Для этих упражнений нужен теннисный мячик. Каждый игрок упражняется до тех пор, пока не ошибется или не уронит мяч. После этого ход переходит к следующему игроку. И так по кругу, пока кто-нибудь первым не закончит «обязательную» программу.

В игре **«Десятки», или «Десяты»**, необходима ровная площадка и стена. Каждый игрок должен выполнить десять упражнений:

Десять раз подряд ударить мячом об стену, отбивая его, как в волейболе.

Девять раз стукнуть мячом об стену, ударяя по нему ладонями снизу.

Бросить мяч восемь раз под правую ногу об землю так, чтобы он отскочил к стене, а от стены поймать мяч руками.

Теперь семь раз, но под левую ногу.

Стоя лицом к стене, шесть раз бросить мяч сзади между ногами об землю так, что бы он отскочил к стене и затем поймать его в руки.

Теперь то же самое, но пять раз и стоя спиной к стене.

Четыре раза бросить мяч об стену так, чтобы он отскочил от нее на землю, с отскока от земли снова ударить об стену и затем поймать.

Ударить мяч об стену три раза, сложив ладони лодочкой.

Два раза ударить мяч об стену сложенными вместе кулаками. Ударить мяч об стену прямым пальцем один раз.

После этого предстоит «экзамен»: каждое упражнение проделывается по одному разу, при этом нельзя смеяться и разговаривать.

Простая игра «Я знаю…» развивает не только ловкость, но и эрудицию.

И если в «Десятки» больше играли мальчишки, то здесь уж была стихия девочек. Смысл ее очень прост. Игрок начинает бить мяч рукой об землю, приговаривая по одному слову на каждый удар: «Я знаю пять имен девочек: Маша – раз, Ира – два…» И так до пяти. Затем используются разные категории: имена мальчиков, животные, цветы, деревья, птицы, названия городов, стран, рек и т. п. Если кто-то сбился или уронил мяч,

ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, кто первым справился с заданием.

А еще мы любили играть в «съедобное-несъедобное» – простую, веселую, полезную игру. Все игроки выстраиваются в ряд. Водящий с расстояния в 2–4 метра бросает каждому по очереди мячик, называя

какой-нибудь предмет. Если это что-то съедобное, мячик нужно поймать, если нет – отбить (или просто не ловить). Правильно среагировавший

игрок делает шаг вперед, если ошибся – возвращается на шаг назад. Самый внимательный, который первым смог добраться до водящего, сам становится водящим. Ему не возбранялось запутывать игроков. Было очень смешно, если кто-то по ошибке «съедал» змею или машину или отказывался от вкусного мороженого.

Эх, картошка-картошка!

Для следующих игр тоже необходим волейбольный мяч.

**«Картошка»**. Все игроки становятся в круг и передают друг другу мяч, отбивая его. Если кто-то из игроков мяч не отбил, он садится на корточки в центр круга, а игра продолжается. Любой игрок по желанию может

выручить «провинившихся». Для этого он, отбивая мяч, старается попасть им по сидящим в центре круга. «Освобожденный» (тот, кого коснулись мячом) вновь принимает участие в игре. Сидящие внутри круга стараются поймать летящий к ним мяч. Если кому-то из игроков это удалось, то все

«наказанные» возвращаются в игру, а игрок, бросавший мяч, занимает их место.

Немного похожа на «Картошку» и игра «Одиннадцать». Первый ребенок бросает мячик любому другому игроку, говоря при этом: «Один!» Дальше мячиком перебрасываются молча, считая броски про себя до десяти. Тот игрок, кому выпало бросать мяч одиннадцатый раз, вместо того, чтобы ловить, отбивает его руками в землю, проговаривая громко:

«Одиннадцать!» Если «одиннадцатый» игрок не смог отбить мяч или

сбился со счета, он отправляется внутрь круга и там сидит на корточках. Цикл игры повторяется, но теперь уже задача «одиннадцатого» отбить мяч не в землю, а выбить им «провинившегося» игрока внутри круга. Если ему это удается, «провинившийся» возвращается в игру, если же нет – игрок присоединяется к «штрафникам». Бывает, что к концу игры остается всего лишь один действующий игрок. Тогда он молча набивает мяч об землю десять раз, а на одиннадцатый выбивает кого-нибудь из круга, и игра продолжается.

*Игра «Калека»* потребует от ребят известной доли ловкости. Игроки становятся в круг и перебрасывают друг другу мячик. Если кто-то не смог его поймать, то игрок, который бросал мяч, «забирает» у штрафника

какую-нибудь часть тела. Например, ногу (игрок продолжает играть, стоя на одной ноге, руку (нужно ловить мяч одной рукой, глаз (его закрывают, рот (не разговаривать). Если «одноногий» бросил мяч кому-то из игроков, а тот его не поймал, «калека» может вместо «отбирания» части тела

вернуть что-то недостающее себе и продолжать игру уже вполне

«здоровым». «Калека», не справившийся со своей утратой (например, не удержавшийся на одной ноге, покидает круг. Последний «выживший» игрок объявляется победителем.

Любили мы в детстве и **игру «В выбивного», или в «Вышибалы»**. Все игроки, кроме двух, становились в шеренгу в центре просторной площадки. Двое «выбивающих» с мячом располагались по краям площадки. В их задачу входило, перебрасывая друг другу мяч, выбить с площадки всех

игроков. Тот, до кого дотрагивался летящий мяч, выходил из игры. Труднее всего было выбить последнего, самого ловкого игрока, остававшегося под обстрелом. Когда и его настигал мяч, игра начиналась сначала.

Еще существовала игра, не имевшая определенного названия. Дети между собой называли ее «стенкой». Играющие становились в шеренгу, друг за другом. У первого участника в руках был мяч. Смысл игры заключался в том, чтобы бросить мяч в стенку и отбежать в конец

шеренги, а следующий игрок должен был поймать мячик. И так по очереди повторяли все дети. Если игрок не успевал поймать мяч, то выбывал из

игры, а побеждал оставшийся последним.

# Казаки и разбойники

Вряд ли можно найти среди нынешних мам и пап тех, кто не играл в детстве в эту захватывающую игру, которая была самым настоящим приключением, азартной погоней. И каждый чувствовал себя опытным следопытом, распутывающим хитросплетения чужих следов и меток.

Участвовали две команды. Одна в оговоренном месте считала до определенного числа (если все умели, то до 100, другая тем временем удирала, по пути оставляя мелом стрелки, указывающие направление своего движения. Стрелки ставились не слишком часто и не всегда на видном месте. Они появлялись и на стволах деревьев, и на стенах домов, и на деревянных скамейках. На перекрестках и развилках дорог стрелки раздваивались, чтобы запутать преследователей. В общем, одни удирали, другие догоняли, решая по пути массу логических задачек и учась ориентироваться в пространстве.

А сколько было всевозможных «квачей»! Самый простой вариант: все убегают, «квач» догоняет. Кого догонят и «заквачуют», тот становится

«квачом». Играли и иначе: все «заквачеванные» игроки становились помощниками «квача». Но интереснее всего было играть в «выше ноги от земли».В этой игре ловить можно было только тех игроков, которые

касались ногами земли. Вот и приходилось залезать на скамейки, детские лесенки и горки. Вариант «салки: ножки на весу» – ноги не должны были

касаться никакой поверхности, при этом допускалось даже лечь на землю и поднять ноги, но редко кто прибегал к этой мере.

А прятки помните? Правила простых пряток, наверняка, известны всем.

Но и у этой игры тоже было много вариантов и разновидностей. Например, *«московские прятки»*. Играли в них так. Водящий стоял спиной

к остальным игрокам, а кто-нибудь из них хлопал его по плечу. Водящий поворачивался и показывал на игрока, который, по его мнению, его похлопал. Затем давал ему задание: добежать или допрыгать (на одной или двух ногах) до определенного места во дворе. Если водящий провел опознание правильно, то игрок выполняет задание. А все остальные за это время должны успеть спрятаться. Если же водящий ошибся, то бежит или прыгает он сам, а остальные прячутся. Дальше игра идет по обычному для пряток сценарию: водящий должен найти спрятавшихся и успеть их

«застукалить» – быстрее них добежать до условленного места и произнести фразу: «Стукали-пали (имя замеченного игрока)». Игрок же, в свою очередь, стремится обогнать водящего и «застукалиться» первым:

«Стукали-пали я!» Игрок, которого водящий «затстукалил» последним становится новым водящим.

Счастье – это секретики…

**«Секретики»** в коробочках, которые мы закапывали во дворах, были самым что ни на есть настоящим счастьем. И это абсолютно точно.

Помните, с каким радостным нетерпением выкапывалась ямка? С каким

благоговением складывались туда конфетные обертки, фольга, цветочные лепестки и листья, ягоды рябины, кусочки пластмассы и прочая очень важная и нужная дребедень? А потом все это великолепие торжественно закрывалось осколком стекла и засыпалось землей. Самым главным было запомнить место захоронения «клада», чтобы через некоторое время выкопать «секретик» с таким трепетом и восторгом, будто это самое настоящее сокровище. И как горько становилось, если клада на месте не оказывалось. Это вездесущие мальчишки выслеживали наши тайники и проводили несанкционированные раскопки. А сколько таких «секретиков» было забыто и выкапывалось иногда через год, а порой навсегда оставалось в земле! Расскажите малышу об этом увлекательном занятии. Как доверялись «секретики» только самым близким друзьям, как загадочно просвечивались через стеклышко несметные сокровища. А может, вы вместе закопаете такой «секретик» в укромном месте двора или на даче

как самые лучшие друзья? Малышу непременно захочется поделиться

тайной с кем-нибудь из своих друзей. А те, в свою очередь, соорудят и свои тайники.

Посиделочки на скамеечке

Помните, густые и жаркие летние сумерки, скамейка у подъезда, стайка галдящей, словно воробушки на ветке, детворы? И чей-то голос из окна:

«Таня, домой!» – «Ну, мамочка, я еще десять минут, пожалуйста…» Во что же мы тогда играли? Может, в «числа»? Замечательная фантазийная игра! Набегавшись в «казаков-разбойников» или напрыгавшись в «резиночки», можно было спокойно посидеть и помечтать о самых немыслимых вещах.

Помните? Из всех играющих выбирались два ведущих. Они загадывали число от 1 до 100 (если все умели считать до этой цифры). Остальные игроки по очереди пытались отгадать число, а ведущие помогали им словами «больше» и «меньше». Когда кто-то, наконец, угадывал число, ведущие спрашивали: «Что тебе?» Изначально предполагалось, что все

игроки не имеют ничего: ни одежды, ни жилья. И обычно, первым делом, требовалась хоть какая-никакая одежка. Не сидеть же на скамейке голым! Игрок заказывал, например, платье, и ведущие удалялись на совещание. Нужно уточнить, что еще до начала игры обсуждался очень важный вопрос: будут ли предложенные «товары» «без брака, без юмора» или же, напротив, «с браком и с юмором». Без брака – приятнее, с браком – веселее. Каждый из ведущих придумывал свой фасон платья, и оба

«товара» предоставлялись игроку на выбор. Если «товар» без брака, то платья были самые что ни на есть «принцессные» и наимоднейшие. Если же с браком… О, тут полет фантазии ничем не ограничивался! Каких только одежек мы не придумывали: из бумаги, целлофана, мха, колючек, проволоки, железа, с дырками в самых немыслимых местах… Из двух предложенных нарядов игрок выбирал тот, который ему больше по душе (из двух зол выбирал меньшее). И уходил загадывать число вместе с модельером своего платья. А второй ведущий занимал место игрока на

скамейке. Игра могла продолжаться до бесконечности или до тех пор, пока игрокам будет уже нечего больше желать: каждый получит и немыслимую одежду, и шикарные дома, и машины, и яхты, и самолеты… Или пока не позовут домой.

Для простой игры «Колечко» тоже нужна только скамейка. Все игроки

складывают ладошки «лодочкой». Ведущий держит в сложенных ладошках колечко или любой другой мелкий предмет (пуговица, камешек). Проводя своими руками между ладоней каждого игрока, ведущий незаметно

вкладывает кому-нибудь в руки колечко. Затем чуть отходит в сторону и говорит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко!» После этих слов задача игрока с колечком быстро встать, а других участников – удержать его на скамейке. Удалось вскочить – стал ведущим. Нет – ведущий остается прежний.

А в *«Золушку»* вы играли? Все игроки усаживаются опять же на

скамейку, снимают по одной туфле и сваливают их в общую кучу. Водящий отворачивается, ему показывают обувь и спрашивают: «Кому?» Он

называет имя кого-нибудь из игроков. Так продолжается до тех пор, пока не закончится обувь. Игроки надевают по второй туфле и веселятся.

Иногда в «Золушку» играли и мальчишки. Тогда было еще смешнее…

Играйте со своими детьми, передавайте им свой опыт и, может, с вашей легкой руки многие забытые игры и забавы вновь оживут. И в детстве вашего крохи тоже будут и счастливые секреты, и радость настоящей детской дружбы, и такие одновременно простые и очень непростые дворовые игры, игры детства.