

# КАРТОТЕКА ДВОРОВЫХ ИГР ДЛЯ ДЕТЕЙ

## «Съедобное – несъедобное»

**Цель:** развитие внимательности и ловкости.

**Краткий ход игры.** Все игроки садятся на лавочку в ряд (как вариант – становятся в круг). Ведущий кидает мяч любому игроку и одновременно называет какой-либо предмет. Если “это” съедобное – игрок должен поймать мяч. Если несъедобное – отбить его. Если кто-то “съел” несъедобное, он становится ведущим.

## «Море волнуется раз»

**Цель:** развитие воображения и артистичности.

**Краткий ход игры.**

Ведущий отворачивается от игроков и произносит считалочку:

Море волнуется раз,  
Море волнуется два,  
Море волнуется три,  
Морская фигура на месте замри!

Пока он говорит, участники хаотично двигаются в любом порядке, изображая руками движения волн. Как только водящий замолкает, нужно замереть в какой-нибудь фигуре. Водящий подходит к одному из игроков и дотрагивается до него. Игрок изображает свою фигуру в движении, а водящий угадывает, что это такое. Игрок, чью фигуру не удалось угадать, сам становится водящим.

## «Колдунчики»

**Цель:** развитие двигательных способностей.

**Краткий ход игры.** Участники убегают от водящего (эта игра — разновидность салок). Водящий догоняет игрока и дотрагивается до него — осаливает. Осаленный расставляет руки, а любой другой участник может подбежать, дотронуться до него и «выручить». Задача водящего — не отходить далеко от осаленного и не подпускать к нему никого ни на шаг. Летний вариант «колдунчиков» — бегать с «брызгалками» и поливать друг друга водой из дырявых бутылок. Обычно через пять минут после начала игры все мокрые, зато очень веселые

## «Прятки»

**Цель:** развитие внимательности.

**Краткий ход игры.** Один человек водит, остальные прячутся. По заранее обговоренным условиям вода считает до определенного числа, повернувшись к стене, все за это время бегут прятаться, не выходя за границы обговоренной территории. Ну и **коронная фраза воды: раз, два, три, четыре, пять я иду искать.**

## «Светофор»

**Цель:** формирование умения различать цвета, развитие внимания.

**Краткий ход игры.** Рисуются “дорога” – две черты. Определяются и боковые границы, дальше которых убежать нельзя. Все игроки встают на одной из сторон дороги, водящий спиной к ним в центре дороги. Водящий называет какой-нибудь цвет и быстро поворачивается. У кого этот цвет есть в одежде, показывает его и спокойно проходит, остальные должны перебежать “дорогу”, не попавшись водящему. Кого водящий осалил, становится водящим.

## «Тише едешь, дальше будешь — стоп»

**Цель:** развитие координации, умение реагировать на меняющиеся обстоятельства.

**Краткий ход игры.** Задача водящего — стать спиной к участникам на линии финиша (чем больше будет расстояние между водящим и участниками, тем лучше) и громко произнести: «**Тише едешь, дальше будешь — стоп**». Пока водящий говорит (а делать он это может в любом темпе), участники стараются как можно дальше убежать по направлению к финишу. Как только водящий замолкает, нужно застыть на месте. Тот, кто не успел остановиться или сделал случайное движение, выбывает из игры. Побеждает тот, кто доберется до линии финиша первым и дотронется до водящего.

## “Бананы”

**Цель:** развитие двигательной активности.

**Краткий ход игры.** Все играющие повисают на достаточно крепких и высоких предметах, деталях игровых площадок и т.п. Водящий ходит под ними приговаривая: “Бананы висели-висели-висели... и созрели!” в этот момент “бананы” падают и разбегаются, а водящий их ловит.

## «Чёрная роза»

**Цель:** развитие внимательности.

**Краткий ход игры.** Играющие выбирают “домик”, некое слово-основу и водящего. Водящий ходит по двору, за ним гуськом ходят все играющие, при этом водящий начинает на базе слова-основы сочинять некий рассказ, где обязательно все черное. К примеру: “в черном-черном городе стоит черный-черный дом и т.д.” Когда он скажет “черная роза” (именно так, а не “черные розы” или “черной розы” и т.п.) он кидается ловить остальных игроков, а они должны разбежаться. Кто добежал до домика – спасен. Кого поймали – становится водящим.

## «Вышибалы»

**Цель:** развитие координации движения.

**Краткий ход игры.** «Вышибалы» — два игрока — встают с двух сторон площадки. Остальные игроки находятся в центре. Задача «вышибал» — бросая мяч друг другу, попасть в любого из «центральных» игроков. Задача игроков – увернуться от летящего мяча. Тот, в кого попали, выходит из игры. Другие участники могут «спасти» выбывшего игрока, поймав мяч в воздухе (главное условие — не от земли, иначе тоже вылетаешь). Когда в команде «центральных» игроков остается один участник, он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. Если ему удастся это сделать, все выбывшие возвращаются на прежние места.

## «Испорченный телефон»

**Цель:** развитие внимательности.

**Краткий ход игры.** Выбирается водящий, который на ухо шёпотом говорит одному из игроков слово или фразу, а тот, старается точно так же передать другому игроку, и так по цепочке. Последний игрок говорит вслух то, что до него дошло, и сравнивают с оригиналом. Зачастую получается очень неожиданный и смешной результат! Если играет две команды, то ведущий передает слово двум игрокам из обеих команд. Побеждает та команда, чей результат будет наиболее похож на оригинал.

## «Классики»

**Цель:** развитие координации движения.

**Краткий ход игры.** Требуется мелки, асфальтовая площадка и камушек (или шайба). Рисуешь мелком клеточки с цифрами в определенной последовательности, и можно прыгать хоть в одиночку. Главное — попасть камнем в клетку, допрыгать до нее на одной или двух ногах и вернуться обратно тем же путем. Самым удачливым игроком считается тот, кому удастся пройти весь путь от единички до десятки. Количество игроков в «классики» может быть любое.

## «Я знаю 5 имен»

**Цель:** развитие эрудиции, внимательности, памяти.

**Краткий ход игры.** Первый игрок берет мяч в руки, произносит: «**Я знаю одно имя девочки**», ударяет одной рукой мячом о землю и называет имя. Потом продолжает с разными вариациями: «**Я знаю одно имя мальчика**», «**Я знаю один цвет**», «**Я знаю одно животное**», «**Я знаю один город**». Когда все комбинации использованы, игрок произносит те же самые считалки, только уже на счет два: «**Я знаю два имени девочки**» — и далее по кругу. Игра продолжается до десяти. Если, отбивая мяч, игрок не успел назвать имя или ударить по мячу, ход переходит к другому участнику. Когда мяч, пройдя через всех участников, возвращается к первому игроку, он продолжает играть с той фразы, на которой ошибся. Побеждает тот, кто первым добирается в этой речёвке до десятки.

## «12 палочек»

**Цель:** развитие двигательной активности.

**Краткий ход игры.** Игра напоминает классические прятки. 12 небольших палочек укладываются на «рычаг» (например, на дощечку и положенный под нее камушек) так, чтобы, наступив на рычаг, можно было разбросать палочки. Задача водящего — собрать палочки, сложить их на рычаг, произнести с закрытыми глазами считалочку и отправиться на поиски спрятавшихся игроков. Как только водящий обнаруживает игрока, бежит к «рычагу» и разбивает палочки, называя имя найденного. Игрок становится водящим. Если найденный успеет опередить водящего и добежать до палочек первым, водящий не меняется.

## «Казакки-разбойники»

**Цель:** развитие умения ориентироваться на местности, играть в команде.

**Краткий ход игры.** Игроки делятся на две команды — «казаков» и «разбойников». Договариваются, на какой территории играют. Это может быть двор, подъезд, улица, несколько дворов. «Разбойники» загадывают секретное слово. «Казакки» отходят в сторону так, чтобы не видеть «разбойников». «Разбойники» убегают, помечая стрелками на асфальте (стенах домов, бордюрах, деревьях и т.п.) направление своего движения. Начинают бежать группой, а потом разбегаются кто куда, стараясь запутать стрелками «казаков». Задача «казаков» — найти по стрелкам «разбойников». Каждого «разбойника» «казак» приводит в «тюрьму» и сторожит его, стараясь выведать секретное слово, например, при помощи пыток крапивой. «Казакки» побеждают, как только узнают секретное слово или находят всех «разбойников».

## «Камень, ножницы, бумага»

**Цель:** развитие мелкой и крупной моторики рук.

**Краткий ход игры.** После, ставшей классикой считалочки «**камень-ножницы-бумага, раз, два, три!**», каждый игрок должен показать рукой одну из фигур («камень»- рука в кулаке, «ножницы» – два пальца, имитирующие лезвия ножниц, «бумага» – прямая ладонь). Выигравшего определяют следующим образом: бумага «накрывает» камень, камень «ломает» ножницы, ножницы «режут» бумагу. Проигравший – выходит из игры. Выигравшие, если их несколько, остаются на следующий кон.

## «Бояре»

**Цель:** развитие умения играть в команде.

**Краткий ход игры.** Участники этой старинной русско-народной игры делятся на две равные команды и становятся друг напротив друга шеренгами, взявшись за руки, на расстоянии 10–15 м. Команды двигаются навстречу, произнося по очереди длинную речёвку: «**Бояре, а мы к вам пришли, дорогие, а мы к вам пришли...**» Диалог заканчивается словами: «**Бояре, отворяйте ворота, отдавайте нам невесту навсегда**». Тот, кого выбирают невестой, должен после этого разбежаться и прорвать цепь противника. Если попытка оказывается удачной, игрок возвращается в свою команду, если нет — остается в другой. Следующий кон начинает проигравшая команда. Цель игры — собрать в команде как можно больше участников.

## «Краски»

**Цель:** развитие внимания, памяти.

**Краткий ход игры.** Нужно выбрать двух игроков «продавца» и «покупателя», а остальные будут «краски». Каждая «краска» загадывает свой цвет на ухо «продавцу», который запоминает и следит, чтобы цвета не повторялись. Когда все расселись, подходит «покупатель» (монах), и они заводят такой диалог:

- Тук, тук.
- Кто там?
- Я монах в красных штанах, синей рубашке, приехал на собаке.
- Зачем пришел?
- За краской.
- За какой?

Называет цвет. Если такого цвета нет, то «продавец» говорит: «Такой краски нет, скачи по дорожке на одной ножке». «Покупатель» должен пропрыгать вокруг скамейки, вернуться и снова попытаться. Если краска угадана «продавец» называет цену (до 10). Пока тот «платит», хлопая по ладони «продавца», «краска» убегает. Потом монах должен поймать краску. Если поймал, садится на скамейку к краскам, а краска становится монахом. Если не поймал, игра продолжается с теми же персонажами.

## «Колечко»

**Цель:** развитие внимательности и ловкости.

**Краткий ход игры.** Игроки садятся на скамейку, выставляют руки вперед, сложив ладошки "лодочкой". Ведущий зажимает между ладошками колечко (или другую маленькую вещь, но кольцо лучше, потому что плоское). Потом проходит через весь ряд игроков, вкладывая свои ладони в ладони игроков. Одному из них ведущий незаметно кладет колечко. Все держат ладони сложенными до конца, а тот, у кого в руках кольцо старается ничем себя не выдать. Теперь ведущий произносит: **«Колечко - колечко, выйди на крылечко!»** Игрок с кольцом в руках должен выскочить, а другие стараются его поймать. Если он пойман, возвращается на скамейку. Если повезло выбраться, он становится новым ведущим. Какое счастье было получить колечко и почувствовать себя избранным!

## «Совушка-сова»

**Цель:** развитие внимания.

**Краткий ход игры.** Ведущий (сова) днем спит – все играющие двигаются, играют, а ночью все игроки замирают, а сова обходит всех и смотрит, чтобы никто не шевелился. Кто пошевелился, превращается в сову.

## «Невод»

**Цель:** развитие двигательной активности, координации.

**Краткий ход игры.** Эта игра проходит на ограниченной площадке, за ее пределы никому выходить нельзя. Водящие – два игрока (если играющих много, то водящими могут быть три человека). Водящие – невод, остальные игроки – рыбки. Задача невода наловить как можно больше рыбы. Все игроки бегают по площадке и невод ловит (окружает) рыб. Если рыба попалась, то она сама становится частью невода, то есть он увеличивается на одного игрока. Рыбы не могут рвать невод, то есть расцеплять руки водящих, чтобы проскочить. Выигрывает тот, кто дольше всех смог продержаться и не попасть в невод.