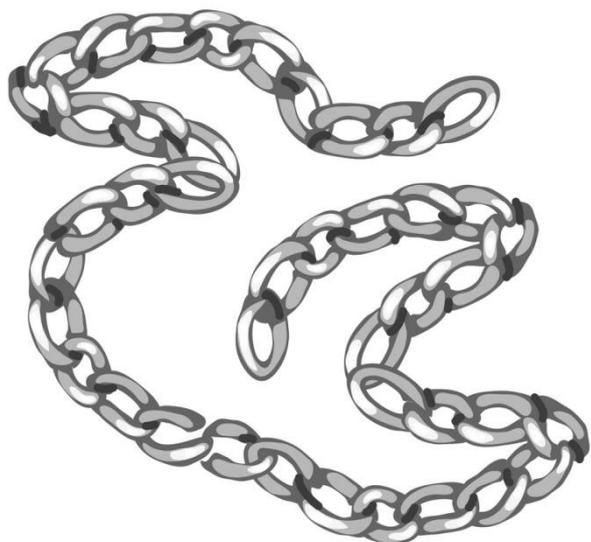


Карточка дворовых игр для детей 6-7 лет



«Цепи кованы»

Количество игроков: от 8 человек. Все играющие делятся на две команды. Каждая команда становится в шеренгу, игроки берутся за руки. Шеренги располагаются друг напротив друга (на расстоянии примерно 10 метров). Первая команда громко кричит: «Цепи-цепи кованы, раскуйте нас!» Вторая команда, стоящая напротив спрашивает: «Кто из нас?»

Игроки первой команды называют имя любого игрока из второй команды. Игрок, чье имя названо, разбегается и пытается прорвать цепь команды-противников. Здесь очень важно рассчитать «слабое звено».

Если удастся разорвать цепь, то игрок, сделавший это, возвращается в свою команду, и берет с собой одного человека из команды противника - того, кто оказался «слабым звеном». Так цепь первой команды становится на одного человека длиннее.

Если же игроку не удалось разорвать цепь, он сам становится в команду противников. Цель игры – перетащить всех игроков из команды противника в свою цепь.



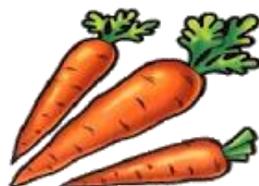
«Невод»

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 попала, 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.



«Съедобное-несъедобное»

Все рассаживаются на скамейку, а ведущий с мячом становится напротив. Ведущий называет предмет и одновременно бросает мяч первому игроку. Тот должен отбить мяч, если названный предмет несъедобный, или же поймать, если съедобный. Вообще, игра очень веселая, особенно, когда «съедаешь» что-то не то.



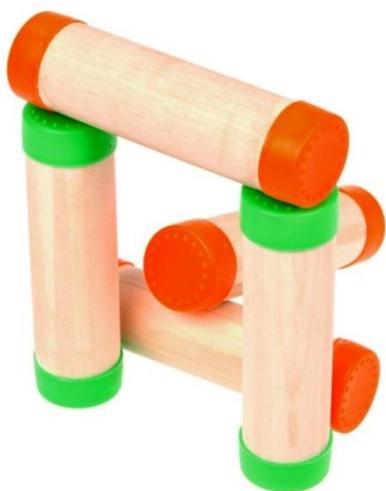
«Казачи-разбойники»

Самый, быть может, древний городской квест или ролевая игра живого действия, которые были популярны ещё в царской России. Игроки жребием делятся на команды казаков и разбойников: разбойники загадывают между собой пароль и разбегаются (казаки не подглядывают), обозначая свой путь стрелками мелом на асфальте, стенах и так далее. Пока разбойники прячутся, казаки в лучших традициях правоохранительных органов оборудуют темницу для разбойников. А потом начинается охота, отбивание своих и заточение.



«Салки»

Всё очень просто: кто-то водит, все остальные убегают (желательно заранее обговорить территорию, чтобы были какие-то разумные границы). Если вода догнал кого-нибудь, то он хлопает по нему ладонью, и осаленный становится водящим. Игра длится, пока большинство участников могут бегать. У салок есть множество разновидностей: Колдунчики, Чай-чай-выручай, Жмурки.



«Городки»

Русская народная игра, в которой вы составляете из чурок фигуры-городки (их всего 15), отходите на условленное расстояние — от 6,5 до 13 метров, — и бросаете битую так, чтобы разбить фигуру. Чем меньше бросков вам понадобится, тем лучше. В советские времена чурки были совсем простыми, а сегодня они оформлены специальными мягкими насадками для удобства использования, и собираются вместе с битой в стильный чехол.



«Классики»

Культовая игра, следы которой и по сей день можно найти на любой улице любого города: говорят, что даже на римском Форуме археологи нашли характерным образом расчерченное поле. На земле или асфальте рисуется условный лабиринт — и все его ячейки, они же классы, нумеруются подряд или вразнобой. Игроки по очереди прыгают по классам на одной ноге, иногда толкая перед собой битую — камешек, коробок из-под спичек, — или просто так. Цель — ни разу не ступив на вторую ногу, пропрыгать из первого класса в последний.



«Колечко»

Интереснее играть, когда детей много. 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:

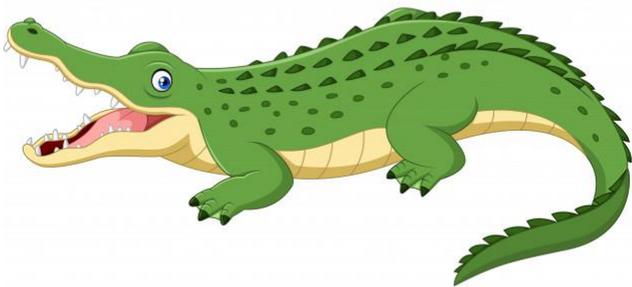
"Колечко - колечко, выйди на крылечко!"

Игрок с кольцом в руках должен выскочить, а другие стараются его поймать. Если он пойман, возвращается на скамейку. Если посчастливилось выбраться, он становится новым ведущим. Какое счастье было получить колечко и почувствовать себя избранным!



«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 смега 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».



«Крокодил»

Самая известная игра про ассоциации: нужно объяснять выпавшее вам слово пантомимой. Теперь есть много вариантов Крокодила: для детей и взрослых, домой или в дорогу. А раньше слова придумывали просто на ходу, и шептали на ухо показывающему.