



ИГРЫ С ДЕТЬМИ НА УЛИЦЕ*

ОШИБСЯ

На противоположных сторонах площадки отмечают линиями два города на расстоянии 10–20 м друг от друга. В 2–3 шагах от города проводят игровые линии, с левой стороны отмечают место плена.

Дети делятся на две группы, идут в свой город, встают друг за другом лицом к линии города. По сигналу взрослого первые номера бегут к городку своих противников, добегают до игровой линии, встают на нее одной ногой и быстро возвращаются в свой город. Игроки, стоящие в командах вторыми, догоняют убегающих. Если им удастся убегающих осалить, то уведат их в плен, сами же встают последними в своем ряду.

Затем к городу противника бегут третьи номера, а четвертые их догоняют и т. д.

Если игрок, который догоняет, выбегает, за черту города раньше, чем противник наступил ногой на игровую линию, ему кричат: «Ошибся!» Он должен вернуться в город, встать на свое место и только потом начать догонять противника.

Догоняющим не всегда удастся осалить тех, кто убегает. В этом случае они возвращаются в свой город и встают последними в ряду.

Выигрывает та группа, в которой осталось больше игроков.

Правила

1. За игровой линией пятнать противника не разрешается.
2. Второй игрок начинает преследовать противника только после того, как он наступил ногой на игровую линию.
3. Игроки могут освободить своего товарища из плена, если ударят его по ладони протянутой руки.

ЩУКА И КАРАСИ

На противоположных сторонах площадки отмечают место норы, где от щуки прячутся караси. Щука живет в камышах.

Перед началом игры все караси собираются в одной норе. По сигналу они выплывают из укрытия и стараются перебраться на противоположную сторону реки. Щука выходит на охоту. Пойманные караси из игры не выходят, они берут друг друга за руки и встают на середину игровой

площадки, образуют сеть. Оставшиеся караси, переплывая с одной стороны площадки на другую, проходят через сеть. Пойманных становится все больше, сеть — все длиннее. Тогда из сети делают корзинку, играющие встают в круг. Участники игры при перебежке обязательно забегают в корзинку. Игра заканчивается, когда щука переловит всех карасей.

Правило. Щука не должна заплывать в сеть и в корзину за карасями.

Указания к проведению

Чем больше играющих, тем интереснее проходит игра. Норы для карасей можно выделить простой чертой, но лучше натянуть шнур, под который караси подплывают. Места, где прячется щука (их может быть 3–4), нужно сделать по краям площадки. Осаленные игроки могут сделать сеть, когда их не менее 3–4. Если щука в начале игры осалила, например, только одного игрока, то он стоит в стороне и ждет, когда их будет больше. Игроков, изображающих сеть, можно поставить в два ряда.

ДЕНЬ И НОЧЬ

Посередине площадки проводят линию, по обе стороны от нее в 20–30 шагах отмечают два города. Играющие делятся на две равные группы: одна из них — ночь, другая — день. Встают на расстоянии 1 м от средней линии, через 2 шага друг от друга. Против каждой группы находится дом противника.

Когда все встали на свои места, ведущий бросает жребий — дощечку, окрашенную с одной стороны в черный цвет. Если дощечка упала белой стороной, ведущий громко кричит: «День!»

Игроки из группы дня поворачиваются и, пробегая между игроками ночи, быстро бегут к своему дому. Те бегут за ними и стараются их запятнать. Запятнанные переходят в группу ночи.

Ведущий вновь бросает жребий, игра продолжается. Побеждает группа, где больше осаленных игроков.

Правила

1. Запрещается бежать в свой дом раньше, чем ведущий подаст сигнал.
2. Салить игроков за чертой города нельзя.
3. Не разрешается поворачиваться назад, когда игроки пробегают в свой город.
4. Догонять убегающих можно, только когда они все пробегут мимо противников.
5. При повторении игры все играющие встают у средней линии.

* Начало в № 3 2020.



МЕДВЕДИ С ЦЕПЬЮ

На игровой площадке очерчивается круг — это берлога, где живут два медведя. Играющие ходят по площадке, наблюдая за берлогой. Медведи ждут удобного случая, выбегают неожиданно на площадку, держась за руки, догоняют играющих. Если они осалили игрока, то громко называют его по имени, берут за руки и быстро убегают в берлогу. Играющие могут выручить товарищей: если они догонят медведей и дотронутся до руки одного из них, то медведь отпускает пойманного.

УГОЛКИ (КУМУШКИ)

Для этой игры нужно нарисовать четырехугольник. Участников 5 человек, один из них водящий, а четверо занимают уголки. Водящий подходит к одному из игроков и говорит: «Кумушка, дай ключи!» Стоящий в углу отвечает: «Иди, вон там постучи!» В это время остальные игроки перебегают из угла в угол. Если водящий успеет занять угол, то на его место встает игрок, который остался без угла.

Другой вариант. Играющие встают в круг, каждый свое место отмечает камешком или очерчивает маленький кружок. В центре большого круга стоит водящий. Он подходит к одному из играющих и говорит: «Кумушка, дай ключи!» Ему отвечают: «Иди, вот там постучи!» Пока водящий идет к следующему игроку, дети меняются местами.

Водящий должен не зевать и постараться занять кружок. Игрок, оставшийся без места, становится водящим.

Указания к проведению

Игра имела разные названия: «Ключи», «Соседи», «Уголки». Игру хорошо проводить на большой площадке. Вначале уголки следует располагать близко один от другого, тогда и водящему легче занять уголок. Затем расстояние можно увеличить. Если на участке есть деревья, расположенные недалеко друг от друга, то играющие встают около деревьев. Водящий может говорить и такие слова:

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

ДОБЕГИ И УБЕГИ

На противоположных сторонах площадки проводят линии на расстоянии 10 м друг от друга — это дома. Играющие делятся на 2–3 группы и встают у одной линии. Дети, назначенные водящими, переходят на противоположную сторону и встают у черты, каждый напротив своей группы.

Игру начинают первые номера. По сигналу они бегут к противоположной линии, добегают до водящих, ударяют их по протянутой ладони и быстро возвращаются. Водящие стараются догнать убегающих и осалить.

Если игрок осален, то он идет на сторону водящего и встает впереди него. Игроки, которым удалось уйти неосаленными, встают в конец своего ряда. Игра кончается, когда пробегут последние игроки групп. Побеждает группа, в которой меньше осаленных участников игры.

Указания к проведению

Если площадь игровой площадки позволяет, то расстояние между домами можно увеличить до 30 м. Количество игроков не ограничивается. Если в игре принимает участие более 25 человек, нужно разделить их на 4 группы.

ЗАЙЦЫ В ЛЕСУ

Для игры выбирают зайцев и лису, остальные дети — деревья. На противоположных сторонах площадки проводят линии — это поля. На одном из них перед началом игры собираются зайцы.

Дети, изображающие деревья, встают друг от друга на расстоянии, позволяющем им взяться за руки. Лиса живет в норе на краю леса (нору обозначают кружком).

Зайцы вбегают в лес, им нужно перейти с одного поля на другое, но за ними охотится лиса. Она старается поймать зайцев, пойманных уводит в свой дом.

Лисе по лесу мешают бежать деревья: дети берут друг друга за руки, приседают, наклоняются, машут руками. Зайцы между деревьями проходят свободно. Игра заканчивается, когда все зайцы перейдут на противоположную сторону. Начиная игру повторно, дети выбирают снова зайцев и лису.

Правило. Пойманные зайцы до конца игры находятся в норе у лисы.

Указания к проведению

В этой игре количество зайцев и лис может быть разное, в зависимости от числа играющих. Чем больше лис, тем труднее зайцам пробежать по лесу. Весь ход игры зависит от деревьев. Дети, исполняющие роль деревьев, должны внимательно наблюдать за действиями хитрой лисы и постоянно менять положение рук, перестраиваться.

ПРЯТКИ С ДОМОМ

На игровой площадке очерчивается дом. Выбранный детьми водящий встает около дома, закрывает глаза и ждет, пока все спрячутся. По сигналу идет искать детей. Каждого найденного он громко называет по имени, тот быстро выбегает из укрытия и бежит к дому, водящий его догоняет и старается запятнать. Запятнанный игрок становится водящим.

По ходу игры бывает и так, что найденный успел добежать до дома незапятнанным, тогда водящий снова водит, а играющий прячется со всеми вместе.

(Продолжение следует)