

**Департамент труда и социальной защиты населения города Москвы  
Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования города Москвы  
Центр творчества «На Вадковском»**

**СБОРНИК  
«ПОДВИЖНЫЕ ДЕТСКИЕ ИГРЫ»**

**Москва 2019**

УДК 374.1  
ББК 74.95

**Редакционная коллегия ГБУ ДО ЦТ «На Вадковском»:**

Ермакова Н.П. – заместитель директора по воспитательной работе  
Люстрова Н.Ю. – методист

## **СБОРНИК**

### **«ПОДВИЖНЫЕ ДЕТСКИЕ ИГРЫ»**

Сборник «Подвижные детские игры» составлен из игр, применяемых педагогами ГБУ ДО ЦТ «На Вадковском» и специалистами организаций по работе с семьёй и детьми в повседневной практической работе с детьми и при проведении массовых праздников.

Предназначен для педагогов и специалистов, организующих отдых детей.

## Содержание

Введение.....	4
<i>Бутушина А.В.</i> Подвижные игры народов России.....	5
<i>Левина С.Н.</i> Народные игры.....	10
<i>Ветров А.С.</i> Игры нашего двора.....	17
<i>Островерхова Г.Г., Михалева Е.С., Митина А.А., Бекбулатова Н.А., Кашаева В.В., Шарафутдинова С.С.</i> Использование подвижных игр специалистами организаций по работе с семьёй и детьми.....	27
<i>Антоновский С.В.</i> Подвижные игры в педагогической практике.....	32
Литература.....	36

## Введение

Игра – основа детской жизни. Современному ребёнку для осуществления эмоциональной и физической разрядки очень важно выплеснуть накопившуюся энергию. Причем сделать это нужно в приемлемой для окружающих форме. Изучение развития детей показывает, что в игре эффективнее, чем в других видах деятельности, развиваются все психологические процессы. Игра синтезирует познавательную, трудовую и творческую активность ребенка. Психологи утверждают, что через неё ребенок получает необходимые знания, умения. Благодаря игре, он формируется как личность, приобретает социальные навыки. Это все хорошо понимают, но зачастую родители не находят возможности активно играть с детьми. Много интересных детских забав заменил компьютер. К сожалению, те же психологи фиксируют тот факт, что влияние игры на личность ребенка ослабевает в силу разных причин.

Тем более важно как можно раньше познакомить детей с традиционными народными играми, их современными модификациями, стать не просто наблюдателем, а активным участником совместной игры.

Прежде чем проводить игру, необходимо не только хорошо знать ее содержание, но и другие важные моменты: возраст детей, иметь представление о коллективе, учитывать, чем он занимался до этого, где будет проводиться игра (на прогулке, в лесу, в зале или спортивной площадке).

Каждая игра имеет свою игровую задачу: «догони», «поймай», «найди» и др. Постарайтесь именно ею увлечь ребят, заинтересовать их. Иногда полезно сыграть на самолюбии ребят, выразив «сомнение» в их силе, ловкости. Нарисуйте перед детьми яркую картину предстоящего действия. Не стоит в начале игры ограничиваться одной лишь дежурной фразой: «А сейчас мы будем играть в...». Очень важно научить детей проигрывать, при этом вынося из игры опыт построения взаимоотношений, приобретенных навыков и знаний.

В мире накоплено огромное количество разнообразных игр, их классификацией на протяжении многих лет занимались сотни ученых. В этом сборнике нам хотелось бы рассказать лишь о нескольких видах подвижных игр, которые педагоги Центра творчества «На Вадковском» и специалисты организаций по работе с семьёй и детьми используют в своей практике. Эти игры помогают нам выстраивать отношения между взрослыми и детьми, налаживать контакты между детьми разных объединений и возрастов, помогают детям снять психологическое напряжение и выразить свои эмоции.

Играйте, вспоминайте свое детство и заряжайтесь позитивным настроением!

# Подвижные игры народов России

Анна Викторовна Бутушина  
педагог-организатор  
ГБУ ДО ЦТ «На Вадковском»

Подвижные игры народов России, несмотря на большое разнообразие, связанное с этническими, и другими особенностями, так или иначе, отражают такие общие черты, присущие этой форме состязаний, как взаимоотношение играющих с окружающей средой и познание реальной действительности. Игры характеризуются внезапно возникающей обстановкой и меняющимися условиями, потребностью широкого выбора действий, требуют проявления творческих способностей, активности и инициативы. Народные подвижные игры связаны с проявлением эмоций, самостоятельности и относительной свободы действий, сочетающихся с выполнением добровольно принятых или установленных особенностей при подчинении личных интересов общими. Всё это является основной причиной той популярности, которой пользуются игры не только в нашей стране, но и у народов всего мира.

Подвижные игры помогают сплочению детского коллектива и могут быть использованы как на праздниках, так и в ежедневной практике работы с детьми. Предлагаемые игры, помогут организовать игровую поляну на празднике «День России».

## Считалки

Всем известно, что считалки просто необходимы для справедливого выбора водящего в игре. Также с помощью считалок можно определить порядок вступления участников в игру.

*Ехал мужик по дороге,  
Сломал колесо на пороге.  
Сколько ему надо гвоздей,  
Говори поскорей,  
Не задумывайся!*

В этой считалке кто-нибудь называет любое число от 1 до 10. Затем считают, начиная с назвавшего число, последний по счету, выходит.

В следующих считалках участник, на котором заканчивается считалка, выбывает, либо наоборот, становится ведущим.

*Шел с полочки  
По толкучке  
Толстый дядя Робинзон.  
И с полочки на толкучке  
Приобрел себе он зонт.  
Зонт дешевый,  
Трехрублевый,  
Но зато такой здоровый,  
Чтобы спрятаться под ним  
Можно было бы двоим!*

\*\*\*

*Катилася торба  
С великого горба.  
Что в той торбе?  
Хлеб-паляница.  
Кому доведется,  
Тому и водиться.*

\*\*\*

*Бегал заяц по болоту,  
Он искал себе работу,  
Да работы не нашел,  
Сам заплакал и пошел.*

\*\*\*

*Черной ночью черный кот  
Прыгнул в черный дымоход.  
В дымоходе чернота,  
Отыщи-ка там кота!*

\*\*\*

*Раз, два — Голова,  
Три, четыре — Прицепили,  
Пять, шесть — В ряд снести,  
Семь, восемь — Сено косим,  
Девять, десять — Сено весить,  
Одиннадцать, двенадцать — Некуда деваться.*

\*\*\*

*Шла Лида по болоту,  
Рвала Лида лебеду.*

\*\*\*

*Кон, кон, кон, кон — Выходи отсюда вон!*

\*\*\*

*У Литейного моста  
Я поймал в Неве кита,  
Спрятал за окошко,  
Съела его кошка,  
Помогали два кота...  
Вот и нет теперь кита!  
Ты не веришь другу?  
Выходи из круга!*

### **«Отгадай» (Дагестанская народная игра)**

Игра напоминает жмурки. Водящему завязывают глаза, и он начинает прыгать на одной ноге по кругу. Другую ногу он держит вытянутой вперед. Любой ребенок может осторожно хлопнуть водящего по вытянутой ноге. Тот останавливается и пытается угадать, кто ударил его по ноге. Если водящий угадал, то проигравший игрок сменяет водящего. Если нет, то игра продолжается, и водящий опять начинает прыгать по кругу на одной ноге.

### **«Попади в мяч» (Русская игра)**

Играющие делятся на две команды и становятся в шеренги, лицом друг к другу. Расстояние между шеренгами 8-10 м. Посередине табуретки лежит волейбольный мяч. У каждого из игроков по малому мячу. По сигналу ведущего игроки одной команды выполняют броски, стараясь сбить волейбольный мяч. Если кому-нибудь удастся сбить мяч, то команде засчитывается 1 очко. Затем начинается броски другая команда. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

### **К своим флажкам (Русская игра)**

Играющие делятся на 4 команды и становятся в кружки. В центре каждого – игрок с цветным флажком в поднятой руке. Все остальные по сигналу разбегаются по площадке, становятся лицом к стене и закрывают глаза. В это время игроки с флажками тихо и быстро меняются местами. По сигналу «К своим флажкам!», дети открывают глаза, ищут свои флажки, быстро бегут к ним и вновь образуют кружки. Побеждает команда, сделавшая это быстрее.

### **«Бой петухов» (Марийская народная игра)**

Все игроки должны разделиться на пары так, чтобы дети одного возраста и примерно равные по силам оказались друг напротив друга. Затем команды выстраиваются в две шеренги, одна напротив другой, так, чтобы каждый ребенок оказался напротив своего соперника. Дети становятся на одну ногу; другую ногу, согнутую в колене, держат за спиной обеими руками. По команде все дети начинают прыгать на одной ноге по направлению к своим соперникам, выставив вперед плечо. Сблизившись, противники толкают друг друга плечом, отскакивают и снова с разбега сталкиваются. Если во время петушиного боя игрок потеряет равновесие и встанет на обе ноги или обопрется на руку, чтобы не упасть, то он считается проигравшим, и пара выходит из игры. Когда все пары закончат состязаться, подсчитывается, сколько игроков из каждой команды стали победителями в бою петухов. Так определяется команда-победительница.

*Правила:*

1. Толкаться можно только плечом в плечо, другие удары запрещены.
2. Можно толкать только своего соперника по паре.

### **«Перетягивание» (Осетинская народная игра)**

Для проведения этой игры надо крепко связать концы веревки длиной 2–2,5 м и, начертив на земле круг радиусом 2 м, разделить его линией на две равные половинки.

Дети из пары, которая будет меряться силами, становятся спиной друг к другу, по разные стороны линии, на одинаковом от нее расстоянии. Каждый участник «впрягается» в веревку, завязанную в кольцо, со своей стороны. Он пропускает веревку под мышками и слегка натягивает ее. Остальные дети внимательно следят, чтобы, заняв исходную позицию, оба участника были на одинаковом расстоянии от разделительной линии.

По условленному сигналу соперники тянут веревку, каждый в свою сторону. Победителем считается ребенок, который перетянул соперника на свою сторону круга, а затем и вообще вытащил его за пределы круга.

*Правила:*

1. Нельзя тянуть соперника в сторону, игроки должны «перетягивать» друг друга только в направлении «вперед».

2. Перетягивание осуществляется всем корпусом, но нельзя при этом опираться руками о землю.

Проигравшим считается игрок, заступивший за линию круга обеими ногами.

### **«Вестовые» (Якутская народная игра)**

На бескрайних просторах Крайнего Севера, где давным-давно зародилась эта игра, вести передавались специальными людьми — вестовыми. Они ездили на оленях или собачьих упряжках, а сами «письмена» еще до освоения письменности народами Севера изготавливались с помощью узелков на связках тесемок из тонких полосок кожи или веревок. Для игры понадобятся две такие связки тесемок с узелками.

Перед началом игры дети делятся на две команды и разбиваются в них по парам. В каждой паре один ребенок будет «вестовым», а другой «оленом». В помещении или на площадке обозначается место для двух «столбов». Вокруг каждого «столба» должны будут обегать игроки определенной команды, причем первым должен бежать «олень», а сзади, не отставая от него ни на шаг, бежит «вестовой» из этой пары игроков. Игра проводится в виде эстафеты: каждый вестовой вместе со своим оленем «скачет» к столбу, обегает его вокруг по часовой стрелке два раза и быстро возвращается к своей команде. Там он отдает свою связку тесемок («письмо») следующей паре игроков, и новый «вестовой» с «оленом» опять пускается в путь.

Выигравшей считается команда, чьи «вестовые» первыми вручат «письмо» судье по окончанию пути.

*Правила:*

1. «Вестовой» не должен обгонять своего «оленя».
2. Надо обязательно сделать два круга возле столба.
3. Следующий «вестовой» не имеет права выбегать навстречу игрокам своей команды, возвращающимся с «письмом».

### **«Бег с палкой в руке» (Ингушская народная игра)**

Известно много традиционных приемов этой игры, популярной у народов Северного Кавказа: держать палку на ладони, на пальце, на кулаке, локте и т.п.

Рассмотрим, как можно устроить целое соревнование в беге, держа палку на ладони. Для этого надо заранее определить расстояние от старта до финиша и отметить его. Оно может быть 50—100 м, но маленькие дети могут бежать и на меньшую дистанцию. Также надо подготовить деревянные палки, с которыми участники будут соревноваться в беге. Они должны быть примерно одинакового веса и размера, чтобы все участники испытывали одинаковые трудности в удержании своих палок в равновесии. Если соревнуются школьни-



ки, то палки могут быть длиной до 1 м, если игра проводится со старшими дошкольниками, то длина палки не должна быть больше 50 см. Участники одного забега также не должны очень сильно отличаться между собой по росту.

Дети должны пробежать от старта до финиша, держа перед собой палку на ладони вытянутой вперед руки. Если ребенок во время бега уронил палку, то он выбывает из игры.

Побеждает тот, кто сумел первым добежать до финиша и не уронить палку.

*Правила:*

1. Если во время бега участник поддержал покачнувшуюся палку другой рукой, то он считается проигравшим и должен выбыть из игры.
2. При «фальстарте» игроку его результат не засчитывается.

### **«Заячий прыжок» (Якутская народная игра)**

Жеребьевкой с помощью длинной и коротких палочек определяются по одному участнику от каждой команды. Участники договариваются, сколько прыжков в длину они выполнят, начиная от одной линии старта. После того как каждый игрок выполнит прыжки, идет сравнение расстояния с места старта до финиша. У кого оно окажется длиннее, тот и становится победителем.

### **«Брось предмет в цель» (Русская народная игра)**

Это достаточно старая игра, в ней используется по традиции предмет, который дети, возможно, раньше никогда не видели, например, прищепку для белья.

Прищепку для белья можно заменить монетой, конфетой или другим небольшим предметом.

Дети по очереди становятся на колени на стул, и пытаются забросить небольшой предмет (который вы выберете для игры) в коробку или корзину. Тот, кто смог забросить большее количество предметов в корзину, победил. Если в игре используются конфеты, ребенок в конце игры забирает все, что попало в корзину, в качестве приза.

### **«Слепыши» (Русская народная игра)**

Для участия в этой игре понадобится 2 стула, стол, кубики и 2 шарфа.

Двум детям завязывают глаза. На стол ставят кубики. В 5 м от стола ставят 2 стула рядом друг с другом. Игрокам нужно за 5 минут перенести как можно больше кубиков со стола на свой стул. Остальные дети должны следить за тем, чтобы «слепыши» не сталкивались и не брали за один раз больше 1 кубика. Побеждает тот участник, который перенесет больше предметов на свой стул.

## Народные игры

Светлана Николаевна Левина  
педагог-психолог  
ГБУ ДО ЦТ «На Вадковском»

Народные игры – прекрасная возможность для побуждения ребят к движению, воспитания у них таких качеств как смекалка, сноровка, ловкость, находчивость. Еще одна положительная сторона таких развлечений – в играх могут участвовать дети разного возраста, начиная от малышей, заканчивая старшеклассниками.

Даже в старину народные игры объединялись в разные группы. Они различались по назначению, числу участников, сложности правил, возрасту детей. Однако, большинство народных игр настолько уникально, что каждая из них по своим характеристикам может войти в любую группу.

В памяти народа сохранились игры, накопленные многими поколениями. В них отражён образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои. Благодаря им ребёнок накапливает социальный опыт, развивает воображение и творческие способности. В русских народных играх для детей легко участвовать, так как, они содержат незамысловатые сюжеты, там действуют знакомые персонажи, правила понятны и доступны всем детям.

### Игра «Ткачиха»

Возраст: для всех возрастов, но чем младше возраст детей, тем больше взрослых должно быть включено в эту игру.

Описание игры: Делимся на 2 равные по количеству команды. Играющие стоят плотно, прижавшись локтями, друг напротив друга, практически стенка на стенку. Это похоже на станок. С двух сторон улочки стоят «челноки», они будут бегать между движущимися стенками. Сходимся навстречу друг другу на 4 шага и расходимся обратно со словами:

*Я веселая ткачиха, хорошо умею ткать,  
Трик -трак, клепа-клепа, хорошо умею ткать.*

Сначала сходятся (4 шага - Я веселая ткачиха), затем расходятся (4 шага) и т.д. Челноки должны успеть пробежать через улочку, когда «станок» расходится, затем пробежать в обратном направлении, когда они разойдутся в следующий раз и т.д. Скорость увеличивается и как только челноки попадают между улочек («заткали ниточку»), выбираются новые челноки и игра начинается сначала.

### Игра «Кошки – Мышки»

Возраст: младший школьный возраст, подростки.

Описание игры: Участники игры стоят в кругу. Двое - Кошка и Мышка, в центре круга, оба с завязанными глазами. В руках у Мышки колокольчик, а у Кошки - бубен. Кошку и Мышку разводят в стороны и раскручивают их. Начинается игра: задача Кошки поймать Мышку. При этом оба, перемещаются

в кругу, «подзвучивая» движение музыкальными инструментами. Когда Кошка поймает Мышь, они меняются ролями и инструментами.

### **Игра «Дядюшка Федот»**

Возраст: дошкольники, младший школьный возраст.

Описание игры: Участники игры держатся за руки, идут по кругу, поют:

*Как у дядюшки (имя водящего мальчика)/или у тетушки (имя водящей девочки)*

*Было семеро детей,  
Было семь сыновей.  
Они не пили, не ели,  
Друг на друга всё глядели.  
Разом делали вот так...*

Ведущий («Трифон») в это время стоит в центре. После слов «Разом делали вот так...» Трифон показывает какую-нибудь фигуру, позу. Все участники должны повторить показанную фигуру. «Трифон» смотрит на участников игры и выбирает лучшего. Занимает его место в кругу. Выбранный становится новым «Трифоном».

### **Игра «Липкие пеньки»**

Возраст: дошкольный, младший школьный возраст.

Описание игры: Водящие (их несколько человек одновременно) присаживаются на корточки, а остальные игроки бегают между ними. Водящие пытаются, неподвижно сидя на корточках, поймать или хотя бы коснуться руками («ветками») пробегающих детей. Если им это удалось, то пойманный ребенок становится водящим, и теперь сам должен ловить («приклеивать») веселых бегунов.

Правила:

1. Нельзя ловить игроков за одежду.
2. «Пеньки» не должны сходить с места.

### **«Ворота» (русская народная игра)**

Возраст: для всех возрастов.

Описание игры: Все дети разбиваются на пары и становятся лицом друг к другу. Они берутся за руки, которые поднимают высоко над головой, образуя «ворота». Дети из последней пары быстро пробегают под воротами и встают впереди всех, затем бежит следующая пара. Игра заканчивается, когда все дети пробегут под воротами.

Правила:

1. Дети держат друг друга за руки, пробегая под воротами.
2. Нельзя задевать «ворота».
3. Во время игры можно изменять высоту ворот, постепенно «опуская руки»: это значительно усложнит выполнение задания.

## Игра «Горелки»

Возраст: для всех возрастов.

Описание игры: Играющие разбиваются на пары и строятся колонной, как в русских «горелках». Однако водящий становится лицом к первой паре, впереди от нее, примерно в 10 шагах. Он держит в поднятой руке платок или шарф. Последняя пара разъединяет руки, и каждый игрок бежит вдоль своей стороны колонны вперед, к водящему. Тот игрок, который успеет схватить платок первым, становится водящим, а другой игрок становится в пару с прежним водящим во главе колонны. Вся колонна постепенно продвигается вперед, а водящий отступает на несколько шагов назад, чтобы расстояние между ним и первой парой не уменьшалось.

Правила:

1. Сигналом к началу бега для каждой пары является поднятие ведущим платка вверх, над головой.
2. Водящий не должен протягивать платок навстречу одному из игроков, а должен держать его в высоко поднятой руке.

## «Короли» (русская народная игра)

Возраст: младший и средний школьный возраст.

Описание игры: Игра состоит из двух частей (загадки и подвижная).

Один из детей считалочкой или по желанию выбирается «Королем». Все остальные ребята – «Работники». «Король» отходит в сторону. Можно организовать ему какой-нибудь «трон» – лавочку или пенек. «Работники» совещаются и решают, какую профессию они будут предлагать «Королю», на какую работу будут наниматься. Между «королем» и «работниками» происходит следующий диалог:

*Здравствуй, Король!*  
*- Здравствуйте!*  
*- Нужны ли тебе работники?*  
*- Нужны. А что вы работаете?*  
*- А вот что!*

После этих слов все «работники» начинают показывать ту работу, о которой они сговорились, а «Король» пытается угадать. Если не угадывает, то ему говорят: «Нет, ваше величество!», и продолжают показ. Если ответ верный говорят: «Угадал, ваше величество!» После чего разбегаются в разные стороны, а «Король» старается кого-нибудь поймать. Тот, кого поймали становится новым «Королем». В правила можно внести изменения. Например, ограничить количество попыток угадать занятие двумя или тремя. После чего - профессия перегадывается. Если участников игры немного, то можно назначить каждому (или двум-трем) свою профессию. Тогда показывать можно разное, а «Король» будет угадывать то, что покажется ему наиболее простым.

## Игра «Отгадай»

Возраст: младший и средний школьный возраст.

Описание игры: Игра напоминает жмурки. Водящему завязывают глаза, и он начинает прыгать на одной ноге по кругу. Другую ногу он держит вытянутой вперед. Любой ребенок может осторожно хлопнуть водящего по вытянутой ноге. Тот останавливается и пытается угадать, кто ударил его по ноге. Если водящий угадал, то проигравший игрок сменяет водящего. Если нет, то игра продолжается, и водящий опять начинает прыгать по кругу на одной ноге.

Правила:

1. Нельзя сильно ударять водящего по вытянутой ноге, можно только слегка хлопнуть его рукой не более одного раза.

2. Водящий не должен открывать глаза, пока не угадает имя ударившего его игрока.

Если игроки еще слишком малы, им трудно прыгать на одной ноге, тогда можно разрешить прыгать на двух ногах, держа руку вытянутой вперед. Тогда водящего хлопают по руке.

## Игра «Разыгрался Иванушка»

Возраст: младший школьный возраст.

Описание игры: Водящий закрывает глаза и садится на корточки в середине круга, остальные встают тесным кружком вокруг, выставив вперед открытые ладони. Запевают песенку: «Разыгрался Иванушка среди белого камушка». Ведущий берет маленький камушек или колечко и «скачет» им по всем ладошкам, пока на ком-то не остановится. Он должен успеть положить кому-то камешек, пока не прозвучит слово ведущего «камушка». Как только камушек положен, все закрывают кулаки, выставив их перед собой, делают пару шагов назад и начинают петь следующий куплет: «Этот камень у меня, у меня. Говорите про меня, про меня!» При этих словах водящий открывает глаза и встает. Ему нужно теперь отгадать, где камень - с трех попыток. Если играющих много, то игрок, на которого он указал, открывает обе руки. Если играющих мало, 4-6 человек, то открывается только одна рука, на которую укажет водящий. На протяжении всего отгадывания игроки в кругу продолжают петь тот же куплет: Этот камень у меня, у меня! Говорите про меня, про меня! (Можно слегка покачивать руками в такт песенки.) Если водящему удастся отгадать с трех попыток, то он становится ведущим, то есть будет решать, кому положить камушек на этот раз, а тот, у кого он был спрятан - водящим. Если не удастся, то все открывают руки, показывая, у кого был камень, а водивший снова закрывает глаза и игра повторяется снова, а класть камушек будет тот, у кого он был спрятан.

## Хороводная игра «Чиж»

Возраст: младший школьный возраст, подростки.

Описание игры: Участников игры в кругу должно быть четное количество. Все заранее делятся на пары. Еще один участник стоит в центре круга. Он – «чиж».

Участники идут по кругу, один в затылок другому. По ходу песни участники и «чиж» показывают, какой у чижики хохолок (ладонь над головой), как он летает (руками показывают порхание крылышками), как он кивал ножкой (прыгаем на одной ножке, вторую держа перед собой, согнутой в колене).

*Текст песни:*

*По дубочку постушишь -  
Вылетает сизый чиж  
У чижа, у чижики  
Хохолочек рыженький  
Чижик по полю летал,  
Правой ножкой все кивал  
Чиж, чиж, не зевай,  
Себе пару выбирай!*

На последних словах все должны поменяться парами, а «чиж» - найти себе пару. Не нашедший пару, становится новым чижом.

### **Игра «Пряничная доска»**

Возраст: младший школьный возраст, подростки.

Описание игры: Все играющие садятся рядом друг с другом на скамейку или на стулья, поставленные в ряд. Это будет «пряничная доска». Вокруг скамьи или стульев должно быть достаточно места (чтобы можно было их обежать). Водящий ходит вдоль «пряничной доски», все игроки говорят или поют:

*Прянична доска, с целого пенька,  
С целого пенька, сбрось-ка паренька.*

На слова «Сбрось-ка паренька» водящий быстро хлопает рукой по колену одного из игроков. Игрок должен быстро обежать «пряничную доску» и сесть на свое место. В это время ведущий обегает «пряничную доску» в другом направлении. Если водящий успел занять место игрока – то теперь водить будет игрок, которого хлопнули по колену. Если нет – то снова будет водить тот же водящий.

### **Игра «Дударь»**

Возраст: дошкольники, младший школьный возраст.

Описание игры: Выбирается Дударь. Он становится в круг. Вокруг него идёт хоровод и поёт песню:

*Дударь, Дударь, Дударнице  
старый, старый старичище.  
Его под колоду, его под сырью,  
его под гнилую.*

*– Дударь, Дударь, что болит?*

Дударь показывает и называет, что у него болит (рука, голова, спина, коленка и т.д.), все кладут руки соседу справа или слева (как Дударь укажет) на это место и снова начинают ходить по кругу с песней. Когда Дударю надоест водить, то

он кричит «Здоров!» и бросается догонять разбегающихся из круга. Кого он догонит тот и станет новым Дударем.

### **Игра «Селезень»**

Возраст: для всех возрастов, но чем младше возраст детей, тем больше должно быть включено взрослых в эту игру.

Описание игры: Участники игры становятся в круг, в середину которого ставят утку (девушку), а за кругом — селезня (парня), который, ловит утку. Все в хороводе поют:

*«Селезень утку догонял,  
Молодой серу догонял.  
Поди, утица, домой,  
Поди, серая, домой.  
У те семеро детей,  
А восьмой — то селезень,  
А девятая сама,  
Догони скорей меня»*

Во время исполнения этой песни селезень, ходящий по кругу, старается поймать утку, а для этого – проникнуть в круг, но его всячески удерживают составляющие круг. Когда Селезень поймал Уточку, они выбирают новых водящих.

### **Игра «Золотые ворота»**

Возраст: дошкольники, младший школьный возраст.

Описание игры: Если играющих меньше 20 человек, то выбираются двое игроков, которые встают друг напротив друга, берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «ворота». Если собралось очень много игроков, то выбираются 4 человека, которые встают в круг, берутся за руки и поднимают руки вверх, образуя «двойные ворота» с входом и выходом. Остальные игроки встают цепочкой (берутся за руки) и проходят под воротами. Игроки поют:

*Золотые ворота,  
Проходите господа!  
Первый раз прощается,  
Второй запрещается,  
А, на третий раз,  
Не пропустим вас!*

На последних словах ворота резко опускают руки и ловят тех, кто оказался под ними. Пойманные образуют новые «ворота». Игра заканчивается, когда всех игроков поймают.

### **Игра «Пузырь» (Тесто)**

Возраст: младший и средний школьный возраст.

Описание игры: Участники игры стоят кругом, держась за руки. В ритм словам:

*«Месим, месим, месим тесто», (повторяют 3 раза) медленно сходятся. А со словами: «Дуйся, дуйся пузырь раздувайся большой, оставайся такой, да не лопайся»*

Далее расходятся широким кругом, растягивая его до тех пор, пока кто-нибудь не отпустит рук и «пузырь» не лопнет. Кто рук не удержал, того ставят в круг. Снова «месят» «тесто» и «раздувают пузырь». И так хоровод постепенно уменьшается, т. к. ребята, не удержавшие рук при натяжении «пузыря», уходят стоять в середину круга.

### **Игра «Тише едешь - дальше будешь»**

Возраст: любой.

Описание игры: Игроки встают в линию. Ведущий встаёт в 15 метрах от них спиной. Ведущий говорит: «Тише едешь - дальше будешь – стоп». В это время все игроки бегут к нему. На слово «Стоп» он поворачивается. И проверяет, чтобы все остановились. Кто не успел остановиться, возвращается на старт.

### **Игра «Гномики-домики»**

Возраст: младший школьный возраст.

Описание игры: У каждого человека (гнома), кроме водящего, есть дом (например, лист А-4 или кружок на асфальте). Задача гномов - незаметно поменяться местами. Задача водящего - занять дом, пока гномы ими меняются.



## Игры нашего двора

Александр Сергеевич Ветров  
педагог-организатор  
ГБУ ДО ЦТ «На Вадковском»

Игры нашего двора – это игры, в которые мы играли сами, в которые играли наши мамы и папы. В эти игры можно играть в любом месте. Они объединяют мальчишек и девчонок, учат их общаться и дружить. И как же здорово поиграть с друзьями, побегать с ними, посмеяться, поговорить или побороться. Сейчас в них с удовольствием играют наши дети, когда мы проводим выездные и различные массовые мероприятия.

Игры содействуют формированию положительных качеств характера, требуют от участников настойчивости, смелости, инициативы, находчивости.

Игра всегда вызывает удовольствие; особенно в случае победы, позволяет с полнотой ощущать свои физические и умственные силы, которые особенно ярко проявляются при коллективных состязаниях.

Мы выбрали наиболее популярные игры, которые были незаслуженно забыты на многие годы. Надеемся, что и вам они пригодятся в вашей работе.

### Игра «Защита мяча»

Возраст: младший школьный возраст, подростки

Описание игры: Все участники встают в круг. Внутри круга защитник. Нужно 2 мяча. Один мяч лежит посередине круга. Вторым мяч игроки перебрасывают друг друга. Задача у стоящих в кругу - выбить мяч. Задача защитника - защитить мяч. Если кто-то попадает мячом в лежащий мяч, становится защитником. Если защитник сам задевает ногой мяч, то защитником становится тот, у кого в этот момент в руке был мяч.

### Игра «Парашют»

Возраст: любой

Описание игры: Игроки встают в круг, и берут парашют за ручки, пришитые по краям. Есть несколько вариантов игры:

1) «Кошки-мышки». Выбираются кошка и мышка. Мышка прячется под парашют, а кошка находится за его пределами. Игроки начинают поднимать и опускать парашют, мышка должна успеть выбежать и вбежать под парашют и не попасться в лапы кошке, если кошка поймала мышку, то игроки меняются.

2) «Поменяться местами». Игроки держат парашют, по команде ведущего парашют поднимают, и игроки, стоящие друг напротив друга, должны успеть поменяться местами, пока парашют не опустился.

3) «Подбрасывание вверх предмета». Все игроки стоят в кругу, держа парашют, в середину парашюта бросается небольшой мяч (или другой предмет). Все одновременно поднимают парашют и подбрасывают мяч, задача - поймать мяч.

## Игра «Светофор»

Возраст: младший школьный возраст

Описание игры: Рисуются две линии. Ведущий «Светофор» стоит примерно между ними. Стоя спиной к игрокам, он называет какой-нибудь цвет. Если игрок смог отыскать «на себе» названный цвет (одежда, бант, заколка и т.п.), он берется за него рукой и спокойно переходит через «дорогу». Если же ничего подходящего не находится, то игрок должен быстро перебежать на другую сторону (не выбегая за пределы «дороги»). А «светофор» должен ловить нарушителей. Тот, до кого он дотронулся, сам становится «светофором».

## Игра «Море волнуется раз»

Возраст: дошкольники, младший школьный возраст

Описание игры: Выбирается ведущий. Он отворачивается от остальных и произносит считалочку (пока он говорит, все игроки хаотично двигаются).

*Море волнуется раз,*

*Море волнуется два,*

*Море волнуется три,*

*Морская фигура на месте замри.*

Игроки замирают, изображая «морские» фигуры. Ведущий подходит к любому игроку, дотрагивается до него рукой - игрок изображает, кого именно он показывает. Задача ведущего - отгадать, что это за фигура.

## Игра «Садовник»

Возраст: дошкольники, младший школьный возраст

Описание игры: Выбирается один водящий («садовник»). Он на ушко шепотом называет (назначает) сидящим на лавочке игрокам названия цветов (растений).

Дальше произносит: считалочку:

*«Я садовником родился, не на шутку рассердился,  
все цветы мне надоели, кроме...»*

и называет «имя» (название растения) любого игрока. Тот должен сразу отозваться, и завязывается такой диалог:

*Игрок: Ой!*

*Садовник: Что с тобой?*

*Игрок: Влюблена (влюблен)*

*Садовник: В кого?*

*Игрок: В тюльпан*

Игрок называет любое название растения, пришедшее ему в голову. Он также может назвать и садовника, и тот должен откликнуться на свое имя. Диалог продолжается до бесконечности. Тот, кто ошибся (не отозвался вовремя, перепутал название, откликнулся на чужое имя и т.д.) - отдает фант (любую личную вещь), и в конце игры "отрабатывает" его. В конце игры разыгрывают фанты: садовник отворачивается, ему показывают вещь, и спрашивают: Что делать этому игроку? Садовник назначает ему задание (спеть, попрыгать на

одной ногое, рассказать страшную историю - кто на что горазд), игрок отработывает фант и забирает свою вещь.

### Игра «Штандер»

Возраст: младший школьный возраст, подростки.

Описание игры: Водящий берет мяч в руки и становится в центр круга, который образуют остальные игроки. Водящий подбрасывает мяч и называет имя любого игрока (например, «Штандер - Паша») Тот, чье имя назвали, должен поймать мяч, в это время все остальные разбегаются как можно дальше от него. Как только мяч пойман, игрок кричит: Штандер-стоп! Все замирают на месте. Игрок с мячом выбирает любого игрока, до которого ему нужно будет дотронуться. Дальше игрок с мячом начинает говорить, сколько и каких шагов ему понадобится для того чтобы достать до игрока. Интересно, конечно, было назвать кучу «развлекательных» шажков, чтоб было веселее. Например, говорилось: «До Кати 7 гигантских, три зонтика, два лилипутских...». После того, как названы все шаги, игрок с мячом выполняет их и должен кинуть мяч в сторону загаданного игрока. Если игрок мяч поймал или увернулся, водящий снова подкидывает мяч вверх и все повторяется сначала. Если попал, то игрок становится водящим.

### Игра «Казак-разбойники»

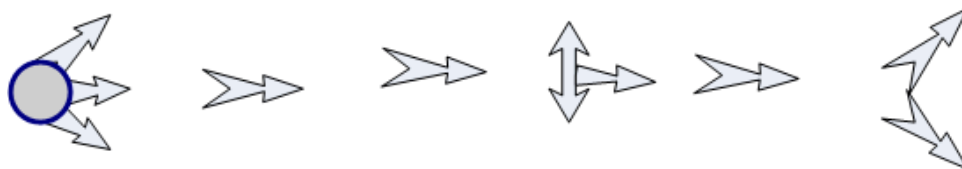
Возраст: любой

Оборудование: мел

Описание игры: Для игры нужно было собрать достаточно большую компанию (не меньше 6 человек, лучше гораздо больше). Дальше все по считалочке или договоренности делимся на две команды («казак» – их может быть чуть меньше, и "разбойники"), желательно выбрать заодно и атаманов. Все вместе договариваются, в пределах какой площади можно прятаться и играть (двор, два двора, пара подъездов или вся улица). «Разбойники» совещаются и загадывают секретное слово (пароль-фразу).

Дальше «казак» отходят в сторонку (так чтобы не видеть «разбойников» и их передвижения) – в идеале спрятаться в подъезде или за углом дома.

Разбойники в это время рисовали мелом на асфальте круг (обозначая «начало движения») и дальше от него стрелочки по направлению своего движения.



Рисовать стрелочки можно было на асфальте, на стенах дома, на бордюрах, на деревьях, на скамейках. Чем быстрее бежишь и рисуешь — тем больше шансов спрятаться так, чтобы не нашли. Для того чтобы запутать и усложнить игру «казакам», стрелочки ставились сразу в нескольких направлениях, еще «обманные» стрелки, стрелки на достаточно больших

расстояниях или мелкие в слабозаметном месте. Время на прятанье «разбойников» оговаривалось заранее, но обычно было не меньше 15-20 минут («казаки» в это время развлекали себя другими играми, искали и обустроивали «темницу», куда приводили потом пойманных разбойников). А после – самое интересное. «Казаки» искали «разбойников», ориентируясь на нарисованные стрелочки (часть из них заводила в тупик). Когда «разбойника» находили, его нужно было для начала поймать (запятнать) – он имел право убежать от казаков. Если его запятнали, брали за рукав (или руку) – он уже не имел права сопротивляться, и вели к «темнице». Если по дороге по любым причинам казак выпустил руку разбойника – он считался свободным и мог убежать снова. Приведя одного пойманного разбойника в темницу, казак оставался его там сторожить. Остальные в это время шли дальше искать. «Казаки» считались победителями, если они выведывали пароль, либо если отыскивали и доставляли в «тюрьму» всех разбойников.

Разбойники могли выручать друг друга, например, «нападать» на темницу, хватать охранника, и пока они его держат, пленные могли разбежаться.

### **Игра «Прятки обычные»**

Возраст: любой

Описание игры: Начинается игра с определения водящего. Для этого можно использовать любые считалочки, или вспомнить, кто в прошлый раз был проигравшим (он и водит). Водящий становится лицом к стене (дереву/столбу/забору) и начинает громко считать до 50. Когда счет закончился, кричит:

*«Раз-два-три-четыре-пять, я иду искать.  
Кто не спрятался — я не виноват!»*

Открывает глаза и идет искать спрятавшихся. Когда заметил кого-то – бежит обратно к той самой стене/дереву/столбу/забору, стучит и громко кричит: «Стук-стук за себя, пара-выра за себя». Собственно, задача водящего — всех «застукать», задача спрятавшихся – вовремя заметить, что его нашли или что водящий отвлекся-отвернулся, и попытаться добежать к стене первым. Тот, кто успевает раньше водящего – считается «незастукаленным» и ждет, пока найдут остальных. Кого «застукалили» первым – становится водящим в следующей игре.

Те, кого застукали раньше, иногда развлекались и помогали оставшимся в укрытиях, громко крича:

*«Топор-топор, сиди как вор и не выглядывай во двор»* — это означает, что сейчас неудачный момент для того чтобы попытаться выскочить и «застукалиться».

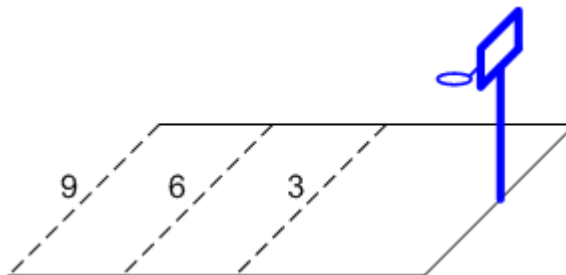
Еще могли кричать: *«Пила-пила, лети как стрела* – это означало, что вода ушел далеко в сторону и спрятавшийся может успеть «застукалиться», если прямо сейчас выбежит из укрытия.

## Игра «Тридцать три (33)»

Возраст: любой.

Оборудование: Для игры понадобится мяч и одно баскетбольное кольцо.

Описание игры: Игроки договариваются о линиях броска по удаленности от кольца (3,6,9 — очковые, соответственно, примерно 3,6,9 метров от кольца). Первый кидаящий выбирает любую линию, от которой и кидает мяч.



Дальше несколько вариантов развития событий:

1. Попал в кольцо.

В этом случае засчитывается такое количество очков, с которого кидался мяч. Для следующего броска этот же игрок должен отойти дальше (если был на 3, то минимум до 6; если был на 6, то до 9; если был на 9, остается на месте)

2. Не попал в кольцо, но попал в щит.

Очки не начисляются, а следующий игрок должен подхватить мяч и кидать его с той точки, в которой поймал. Причем если второй попадает, ему начисляется 3 очка, и дальше он может кидать с любой линии.

3. Не попал даже в щит.

Вычитается то количество очков, которое пытался «заработать». Следующий игрок кидает мяч откуда захочет.

В игре нужно набрать 33 очка. Причем последние три (31, 32, 33) нужно забросить с 3-метровой линии, кинув и поймав мяч три раза подряд, не двигаясь с места. Дается на последние броски 3 попытки. Если с трех раз не забросил — переход хода к следующему игроку. Первый набравший 33 очка – абсолютный победитель. Игра заканчивается после того как последний игрок наберет 33 очка – он проигравший.

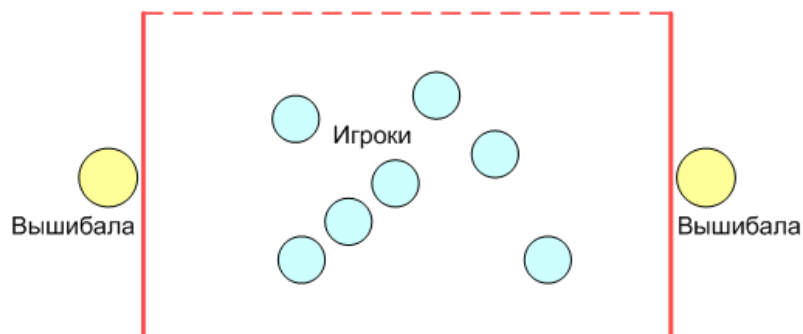
## Игра «Вышибалы»

Возраст: младший школьный возраст, подростки.

Оборудование: мяч, мел

Описание игры: Для игры в вышибалу необходима достаточно просторная ровная площадка и мяч среднего размера. Играть в нее можно компанией от трех человек, но гораздо интересней играть большой компанией. Тогда от мяча сложнее увернуться, и особо хитрые могут прикрываться соседями.

«Вышибалы» (двое выбираются считалкой или добровольно) встают с двух сторон площадки, расстояние от одного до другого зависит от ширины площадки или просто от настроения. «Вышибаемые» встают в центре. Задача вышибающих: перебрасываясь мячом, попасть им в вышибаемых игроков. Те, в свою очередь, должны пытаться увернуться.



Игрок, которого вышибли, выбывает из игры (отходит в сторонку). Но его могут «спасти» его товарищи, если им удастся поймать мяч в руки. Ловить мяч можно только на лету, ни в коем случае не от земли. Кто поймал мяч от земли – выбывает. Если выбиты несколько человек, то игрок поймавший мяч, сам выбирает из них того, кому следует вернуться в игру. Когда в команде «вышибаемых» остается один игрок, то он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. В случае удачи вся его команда возвращается в игру, в противном случае команды меняются местами.

Есть также несколько усложнений (вариаций) кидания мяча:

#### 1. «Свечка»

Вышибала громко говорит «свечка» и кидает мяч высоко вверх. Тому из игроков, кто поймал мяч, дается дополнительная «жизнь». Игрок может поделиться жизнью с уже выбывшим игроком (поймавший мяч сам определяет, кого из команды ему выручить).

#### 2. «Бомба»

Вышибала громко кричит «бомба» и кидает мяч высоко вверх. В этот момент все игроки в поле должны присесть на корточки. Если мяч упадет на игрока – он выбывает из игры. Передвигаться в момент падения мяча можно, но, не вставая с корточек.

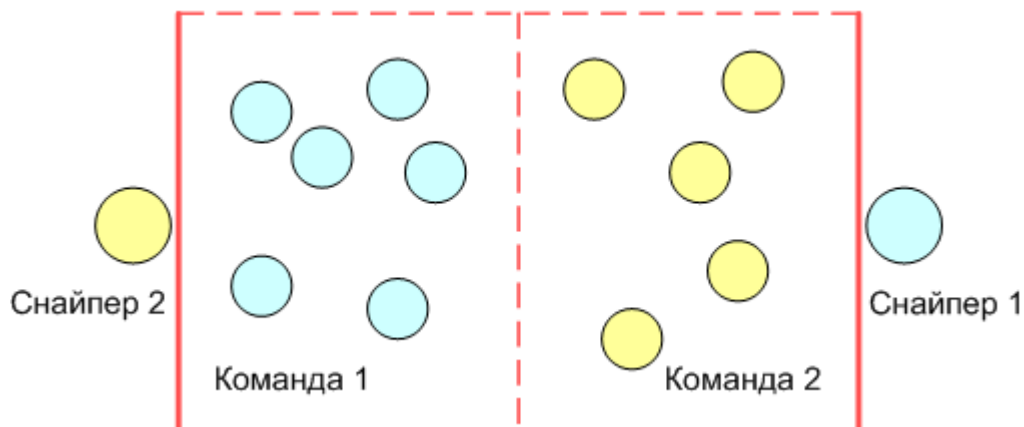
#### 3. «Ручеек»

Вышибала громко кричит «ручеек» и катит мяч по земле посередине площадки. Пока мяч катится, все игроки должны успеть стать перед ним так, чтобы он прокатился между ногами. Кто не успел этого сделать – выбывает.

### Игра «Снайпер»

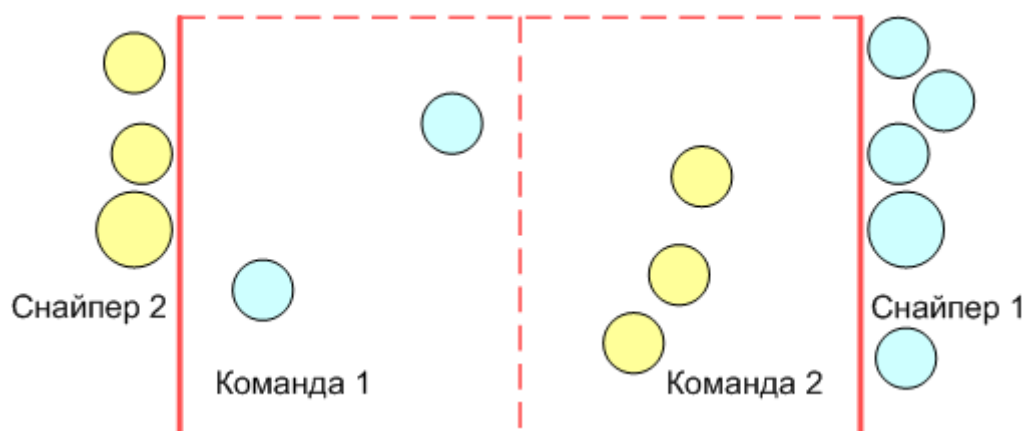
Описание игры: Правила игры Снайпер очень простые. Эта игра — разновидность обычного «вышибалы». Отличается она расстановкой игроков и количеством играющих (в игре должно участвовать не менее 15 человек, лучше — все 30).

Играющие делятся на две команды (считалками или по договоренности). В каждой команде выбирается «снайпер», остальные становятся обычными игроками. Размещаются все таким образом:



«Снайпер» первой команды перебрасывает мяч своей команде (своим игрокам), пытаясь при этом попасть в любого игрока второй команды. Мяч ловит любой игрок первой команды, перебрасывает своему «снайперу», опять же при этом пытаясь выбить игрока второй команды.

В случае, если игрока выбивают, он не выбывает из игры, а переходит за линию поля и начинает дальше помогать своему «снайперу». В случае, если игрок команды поймал мяч «с лету», мяч переходит к этой команде и уже они начинают перебрасываться со своим «снайпером». Мяч, пойманным от земли, не считается — игрок выбывает с игрового поля. В итоге к концу игры большая часть игроков оказывается рядом со своим «снайпером» за линией поля, а оставшиеся несколько игроков находятся буквально «под расстрелом».



Вся прелесть и интрига игры в том, что роль «хищников» и «жертв» постоянно переходит от одной команды к другой, и игроки никогда не выбывают из игры «совсем», соскучиться не успеешь!

### Игра «Классики»

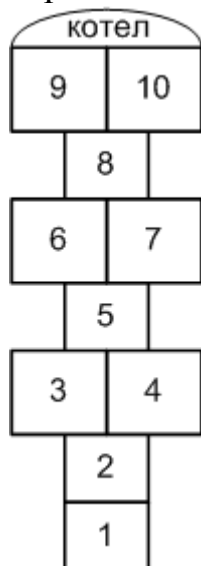
Возраст: младший и средний школьный возраст.

Оборудование: Для игры понадобится нарисовать мелом на асфальте фигуру с квадратами.

Верхний полукруг называется «котел». Также нужно найти битку – это может быть камушек среднего размера, баночка из-под крема для обуви или конфет (в них для веса можно насыпать песок или землю).

Описание игры: Игроки намечают очередь (кто за кем). Дальше первый игрок кидает битку на первый квадрат и прыгает туда. Дальше есть два варианта этой

игры:

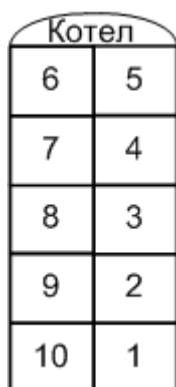


### Вариант 1. Обычный.

«Простые» классики. Игроки прыгают 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 битую все дальше и дальше, но всегда начиная прыгать с первого квадрата. На «обратном пути» нужно наклониться и поднять свою битую (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 бита вдруг попадает в «котел», то сгорает один «класс» (надо будет кидать битую на 1 квадрат меньше, чем до этого «набрали»).



### Вариант 2. Разнообразный.

Главное отличие этого варианта в том, что битую нужно «провести» по всем классам – от 1 до 10. Пройденным класс считается после того, как игрок дошел до 10 ячейки вместе с битой.

Суть игры: кидаем битую на квадрат с соответствующим «классом» и дальше выполняем по очереди задания («классы»):

«Первый» – обычный. Прыгаем или ходим как угодно, и перебрасываем битую на следующий квадрат при каждом шаге (прыжке).

«Второй» – кидаем битую на цифру «2» с закрытыми глазами. Дальше прыгаем и ходим как угодно, главное – дойти до 10 квадрата.

«Третьи» – «кочерга». Прыгаем на правой ноге, «пинаем» битую всегда влево на следующий квадрат. «Переменка» (возможность отдохнуть стоя на 2х ногах) – на 5м квадрате.

«Четвертый» – на левой ноге. Битую «пинаем» все время вправо. «Переменка» (возможность отдохнуть стоя на 2х ногах) – на 6м квадрате.

«Пятый» – прыгаем (не ходим, а именно прыгаем) и «пинаем» битую двумя ногами одновременно.

«Шестой» – прыгаем и перебрасываем битую через одну клетку (1-3-5-7-9).

«Седьмой» – нельзя смеяться. Все вокруг в это время пытаются насмешить.

«Восьмой» – можно кидать битую из пятого класса (квадрата).

«Девятый» – кидаем битую на «9» и прыгаем с закрытыми глазами.

«Десятый» – ручеек (т.е. десять раз на одной ноге из первого — в десятый), битую при этом можно не трогать.

Обязательные условия:



- если бита не попала в нужный квадрат, переход хода;
- с битой в одном классе двумя ногами не стоять (исключение — пятый класс, который полностью «прыгался» на 2-х ногах);
- если попал в «котел», сгорает целый класс — переход хода и дальше нужно начинать с предыдущего уровня;
- не топтаться, не передвигать биту, и на черточки не наступать!

### **Игра «Я знаю 5 имен ...»**

Возраст: младшие школьники, подростки.

Оборудование: мяч

Описание игры: Сначала определяется очередь играющих.

Первый играющий берет мяч, держа его в руках, произносит считалку: «*Я знаю одно имя девочки*», ударяет мячом о землю и называет имя. Далее тот же игрок продолжает:

- Я знаю одно имя мальчика
- Я знаю один цвет
- Я знаю одно животное
- Я знаю одно название города

Когда все считалки произнесены, тот же игрок продолжает, но уже с другой считалкой: «*Я знаю два имени девочки*». При этом мяч нужно чеканить о землю ладонью и на каждый удар называть по одному имени (названию).

Играют в игру до десяти – «*Я знаю десять имен девочек*» и т.д.

Если в процессе отбивания мяча игрок не успел назвать очередное имя либо не попал по мячу – игра переходит к другому игроку, по очереди. Когда мяч сделает круг и возвращается к игроку, игра для данного игрока возобновляется с того места, где он прервался.

Победителем в игре считается тот, кто первым добрался до последней считалки «*Я знаю десять названий городов*» и выполнил ее.

### **Игра «Горячая картошка»**

Возраст: младшие школьники, подростки.

Оборудование: мяч

Описание игры: Все игроки становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч, отбивая его. Если кто-то из игроков мяч не отбил, он садится на корточки в центр круга («котел»). 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 мимо мяч. Важно – при этом нельзя вставать с корточек в полный рост, можно только пытаться подпрыгнуть, не вставая в полный рост. Если кому-то из игроков это удалось, то все «наказанные» возвращаются в игру, а игрок, бросивший мяч, занимает их место.

Для игроков помладше – то же самое, но мяч можно не отбивать, а ловить в две руки и быстро перекидывать следующему игроку. Если кто-то замешкался – тоже идет в круг «провинившихся».

### **Игра «Собачка»**

Возраст: младшие школьники, подростки.

Оборудование: мяч

Описание игры: Выбирается один игрок – «собачка» (считалочками либо голосованием). Далее все игроки становятся в круг, и начинают перебрасывать мяч друг другу. Задача «собачки» – поймать мяч (перехватить его на лету), для чего приходится изрядно потрудиться, много побегать и попрыгать. В итоге, когда «собачка» поймала мяч, она имеет право стать в круг к игрокам, а ее место занимает тот игрок, по чьей вине мяч был упущен (тот, кто «неправильно» его кинул или тот, кто не успел поймать).

Игра мне всегда казалась больше содержащей издевку, чем веселье, но это впечатление меняется, когда играют в воде – все игроки почти в равных условиях и мяч попадает в руки «собачке» гораздо чаще, а значит, игра становится более заводной.

## **Использование подвижных игр специалистами организаций по работе с семьёй и детьми**

**Галина Геннадьевна Островерхова,  
Специалист по социальной работе  
ТЦСО «Зеленоградский**

### **Подвижная игра с мячом «Одиннадцать»**

Цель игры: развитие быстроты реакции, внимательность

Возраст: дети 6-9 лет

Описание игры: Все игроки встают в круг и перебрасывают мяч друг другу. Первый ребенок, бросая мяч, громко говорит: «Один!». Дальше броски считают про себя. Тот, кому надо было бы бросать мяч одиннадцатый раз, мяч не ловит, а отбивает, «гасит» его о землю. При этом говорит: «Одиннадцать!». Если все получилось, то он подбирает мяч и начинает игру заново. Если же ребенок зазевался и поймал одиннадцатый мяч, то он садится на корточки в центр круга, а первый бросок делает его сосед справа. Следующий одиннадцатый должен не просто отбить мяч, а попасть мячом в того, кто сидит в кругу. Если это получается, то сидевший в кругу ребенок возвращается в игру, если нет, то неудачливый «стрелок» присоединяется к «сидельцу».

### **Игра «Квартиры менять» (Подвижная игра со стульями)**

Цель игры: развитие быстроты реакции, внимательность.

Возраст: дети 6-9 лет

Описание игры: Все участники садятся на стулья по кругу, ведущий становится в центре. Ведущий произносит фразу «Квартиры менять», после чего все должны пересесть на другой стул, на своем стуле оставаться нельзя. Ведущий в это время старается занять себе чей-то стул, кто не успел сесть на стул, становится ведущим. Игра продолжается, пока дети не устанут.

**Елена Сергеевна Михалева,  
Специалист по социальной работе  
ОДПТС  
ГБУ ЦСПСиД «Косино-Ухтомский»**

### **Игра «Почтальон»**

Цель игры: игра на знакомство, развитие реакции.

Возраст: дети 6-9 лет

Описание игры: ребята делятся на две команды. Первые игроки подбегают каждый к своему стулу, на которых лежат маленькие конверты (по числу участников). На обратной стороне написано имя адресата из другой команды. Прочитав имя адресата, «почтальон» громко выкрикивает его, а адресат

поднимает руку и кричит: «Это - я!» Затем он отправляется за очередным письмом.

Выигрывает самая быстрая команда. Организаторы на обратной стороне карточек могут написать значения имён. Эти карточки в конце игры можно огласить и подарить.

### **Игра «Путаница»**

Цель игры: адаптация в коллективе, развитие образного мышления.

Возраст: дети 6-12 лет

Описание игры: выбирается водящий, остальные становятся в круг и берутся за руки. Водящий закрывает глаза, а участники, не размыкая рук, пытаются запутать свое кольцо, перешагивая через руки или проходя под ними. По команде все замирают, и водящий, пытается всех вернуть на места, давая конкретным игрокам задания, типа: «Игорь, сделай шаг назад, Таня, перешагни через эти руки, ...», кстати, остальным шевелиться нельзя! Время, потраченное на распутывание, фиксируется. Когда все игроки побудут в роли водящего, их времена сравниваются, и определяются победитель, справившийся с заданием быстрее всех.

**Анна Андреевна Митина**  
**Специалист по работе с семьёй**  
**ГБУ ЦПС и Д «Планета семья»**

### **Подвижная игра «Белые медведи»**

Цель игры: развитие активных творческих двигательных действий, мотивированных сюжетом игры.

Возраст: дети младшего школьного возраста (5 до 10 чел.)

Описание игры: На краю площадки, представляющей собой море, очерчивается небольшое место – льдина. На ней стоит водящий — «белый медведь». Остальные «медвежата» произвольно размешаются по всей площадке. «Медведь» рычит: «Выхожу на ловлю!» — и бежит ловить «медвежат». Поймав одного «медвежонка», отводит его на льдину, затем ловит другого. После этого два пойманных «медвежонка» берутся за руки и начинают ловить остальных играющих. В это время «медведь» отходит на льдину. Настигнув кого-нибудь, два «медвежонка» соединяют свободные руки так, чтобы пойманный игрок очутился между руками, и кричат: «Медведь, на помощь!». «Медведь» подбегает, осаливает пойманного и отводит на льдину. Следующие двое пойманных также берутся за руки и ловят остальных «медвежат». Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все «медвежата». Побеждает последний пойманный игрок, который и становится «белым медведем».

Примечание:

- Пойманный «медвежонок» не может выскользывать из-под рук окружившей его пары, пока его не осалил «медведь».

- При ловле запрещается хватать играющих за одежду, а убегающим выбегать за границы площадки.

## Подвижная игра «Десяты»

Цель игры: развитие активных двигательных действий, внимания, памяти

Возраст: от 6 до 12 лет, от 2 до 3 человек (Эта игра с мячом широко распространена у детей, особенно девочек).

Описание игры: Играющие по очереди должны «пройти 10 классов», то есть выполнить 10 заданий и «сдать экзамен».

«Десяты!». Игрок бьет 10 раз подряд мячом об стену, мягко отбивая его пальцами, как при игре в волейбол.

«Девяты». Игрок бьет 9 раз подряд мячом об стену, ударяя по мячу ладонями снизу.

«Восьмеры». Игрок кидает мяч 8 раз под правую ногу об землю так, чтобы он отскочил к стене, и от нее ловит в руки.

«Семеры». Игрок повторяет предыдущее упражнение 7 раз, но под левую ногу.

«Шестеры». Игрок становится лицом к стене и 6 раз кидает мяч сзади между ногами об землю так, чтобы он отскочил к стене, и от нее ловит в руки.

«Пятеры». То же, что в предыдущем упражнении, но стоя спиной к стене. Упражнение повторяют 5 раз.

«Четверы». Игрок кидает мяч об стену 4 раза так, чтобы он отскочил от нее на землю, с отскока от земли снова бьет об стену, а потом ловит.

«Трешы». Ладонями, сложенными лодочкой, игрок бьет 3 раза мяч об стену.

«Двуши». Сложенными вместе двумя кулаками игрок бьет мяч об стену 2 раза подряд.

«Однуши». Игрок бьет мяч об стену прямым пальцем 1 раз.

«Экзамен» - играющий выполняет по 1 разу элемент каждого упражнения и при этом не должен разговаривать или смеяться. Этим заканчивается первый кон.

Второй кон начинается с «девят», третий - с «восьмер» и так далее. Победителем становится тот, кто первым закончит десятый кон.

Правила игры: В конце каждого упражнения игрок должен поймать мяч в руки, не давая ему упасть на землю. Если во время игры играющий уронит мяч или ошибется, то он уступает мяч следующему игроку и доигрывает этот кон, когда снова придет его очередь.

Примечания: из дополнительных предметов вам понадобится мяч.

**Наталья Анатольевна Бекбулатова**  
психолог ОДПДиП  
филиала "Метрогородок"

## Игра «Ложки»

Цель игры: развитие внимания и ловкости, умения слушать.

Возраст: 7-12 лет (10 чел.)

Описание игры: Участники игры садятся на полу на корточки, руки за спиной. Посередине по кругу лежат ложки (на одну меньше, чем участников). Ведущий рассказывает историю:

*Жила была одна такая семья. Фамилия у них была - Ложкарёвы... Услышав слово «ложка», дети должны схватить одну из ложек. Кому ложки не досталось – выбывает из игры. Затем ложки снова кладут на прежнее место, и игра продолжается. Одна ложка с одним участником выбывает из игры. А потом история продолжается....*

*Однажды в воскресенье Ложкарёвы решили сходить куда-нибудь пообедать всей семьей. Каждый нарядно оделся, только маленький Олег не захотел расстаться со своей пижамой. «Если ты немедленно не переоденешься, то не возьмешь с собой свою любимую ложку» - сказал папа. Но Олег упрямо стоял на своём. Бабушка сказала: «А мы с тобой после обеда будем есть десерт - мороженое маленькими ложками.» - и уговорила внучка. Олег переоделся, и все сели в машину и поехали в кафе. Кафе называлось – «Золотая ложка». Там все было очень красиво, а официанты вели себя очень солидно. За одним из столов сидела толстая дама с рыжей собачкой, а напротив нее худощавый господин, ее муж, который облизывал свою ложку. «Взгляни, дорогая», - сказал он толстой даме, увидев, как семья Ложкарёвых садится за столик. Удивительно, столько детей и всего одна собака!» Подали еду. Только папа собрался налить всем сока, как пес Мопси потянул на себя скатерть. Хаос вышел отменный. На пол полетели тарелки, вилки и ложки. Прибежал официант сильно взбудораженный. Только после того, как папа Ложкарёв за все заплатил, официант смог успокоиться. Семье Ложкарёвых пришлось уйти из кафе. Они пошли напрямик к палатке, где продавались пирожки и купили их на всю семью. Хорошо, что пирожки надо есть руками, а не ложками! Только Мопси ничего не получил – в наказание ему пришлось просто смотреть и облизываться....*

Историю можно придумать самим, главное, чтобы в ней были слова «ложка», «ложкарев» и т.д...

**Виктория Валерьевна Кашаева**  
**Специалист по работе с семьёй**  
**ГБУ ЦПСИД «Зюзино»**

### **Игра «Съедобное – несъедобное»**

Цель игры: развитие реакции и внимательности;

Возраст: 6-9 лет (5 чел.)

Описание игры: Для игры нужен простой мячик. Участники игры «Съедобное – несъедобное» встают на одну линию (либо сидят на стульчиках). Лицом к лицу от них стоит ведущий с мячом в руках. Он называет разные предметы (например, арбуз, ножницы, цветы, пицца, ложка и т. п.) и поочередно бросает мяч каждому игроку. Игроки в свою очередь должны отвечать «съедобное» или «несъедобное», на тот предмет, который называет ведущий и ловить мяч, если названный предмет съедобный и отбрасывать, если несъедобный. Ведущий должен кинуть мяч в руки участника одновременно называя предмет.

### **Игра «Изобрази сказочного героя»**

Цель игры: приобщение детей школьного возраста к литературе, расширение литературного кругозора детей.

Возраст: 8-10 лет (7-10 чел.)

Описание игры: Ведущий: Итак, представьте, вы зашли в лес. Обычный лес – нестрашный, населенный зверями и птицами. (Дети изображают). Мы пришли и спрятались за кустами, притихли. Слушаем разговоры зверей.

– Эй, ты, косолапый, куда идешь?

Как, по-вашему, кто это? (*Ответы детей*). А почему у него такое прозвище? Покажите, как выглядит походка косолапого мишки (*дети изображают*). Слушаем дальше:

– Эй, рыжая!

Кто это? А почему у нее такое прозвище? (*Ответы детей*) (*Изображаем.*)

Следующий голос раздался: – Косой, куда прыгаешь?

– Кого в сказках косым называют? (*Изображаем.*)

А вот слышите, следующий возглас: – Не стрекочи так, белобока, весь лес растревожишь!

– О ком, интересно, так говорят? Чье это прозвище? (*Представим, что мы превратились в стайку сорок, изобразим, как двигается сорока*). (В этой игре можно взять нескольких сказочных персонажей)

**Светлана Сергеевна Шарафутдинова,  
Специалист по социальной работе  
ГБУ ЦСПСиД «Восточное Дегунино»**

### **Игра «Баскетбол без рук»**

Цель игры: Приобретение навыков взаимодействия, умение выработать стратегию, уметь реализовывать стратегию в жизни.

Возраст: 7-12 лет (3-7 игроков в команде в зависимости от размера пледа).

Оборудование: обруч, мяч, плед.

Описание игры: Вызывается доброволец, который будет держать обруч «баскетбольное кольцо». Остальные участники команды забрасывают мяч в кольцо, используя натянутый плед. Касаться руками мяча команде запрещено.

Можно сделать несколько команд, которые будут конкурировать между собой.

## Подвижные игры в педагогической практике

**Антоновский Сергей Валентинович**  
**педагог дополнительного образования**  
**объединение «СПРИНТ»**  
**ГБУ ДО ЦТ «На Вадковском»**

Подвижные игры особенно любимы детьми, ведь они – важный источник радостных эмоций. Игры стимулируют активную работу, мысли, способствуют расширению кругозора, совершенствованию всех психических процессов. Подвижные игры формируют положительные нравственные качества у детей. Доброта, взаимопомощь, поддержка, смелость, внимательность, взаимовыручка высоко ценятся среди играющих, а такие качества, как трусость, себялюбие, похвальба осуждаются.

Для начала следует обозначить, что подвижные игры являются не самоцелью, но дополнением, которое помогает решить целый ряд важных задач: снятие напряжения, разогрев участников перед решением очередного блока задач, переключение перед новым видом деятельности и т.д.

В зависимости от назначения мы условно поделили игры на «ледоколы», игры на коммуникацию и, отдельно выделенные, игры-активности на природе.

Разберем эти разделы подробнее, пополнив Вашу игровую педагогическую копилку...

**«Игры-ледоколы»**, или, как их еще называют, «айсбрейкеры» (от англ. ice - лед, to break - ломать) – это игры, позволяющие участникам занятий познакомиться друг с другом, снять возможные барьеры в групповом общении и повысить степень доверия в группе. Цель игр - быстро устранить напряженность, возникшую между детьми во время первой встречи. Они очень важны при появлении в группе нового участника, в ситуации первого контакта коллективов из разных учреждений. Как правило, это короткие по времени игры. Они разогревают участников, являясь первым шагом в «ломке льда», т.е. создании доброжелательной, принимающей атмосферы в группе.

### **Игра «Разгоняем паровоз»**

Участники одновременно и согласованно делают по два хлопка в ладоши. Главное - постепенно уменьшать интервал между хлопками, словно разгоняя воображаемый «паровоз» до команды ведущего, а затем постепенно его замедляя, до остановки.

### **Игра «Путаница»**

Существует большое количество вариантов этого упражнения. Участники, встав в круг и протянув свою правую руку по направлению к центру круга, начинают движение вперед. Ведущий дает условный сигнал, для того чтобы каждый нашел себе свободную правую руку. Поэтому важно, чтобы



число участников было четным. В случае нечетности рук на помощь приходит ведущий. Затем все участники вытягивают левую руку и повторяют поиск (важно, чтобы был найден другой человек). После выполнения «рукопожатий» участникам предстоит распутаться, т.е. вновь образовать круг, не разъединяя рук. Можно усложнить упражнение, запретив словесное общение. Можно также, чтобы участники одновременно брались за руки, выполняя условия «не хватаемся за соседа» «даем две своих руки двум разным людям». В этом случае может получиться несколько кругов, в которых одни стоят лицом в круг, а другие спиной. В других вариантах «Путаницы» ведущий выходит из комнаты, а участники сами перепутываются настолько сильно, насколько смогут.

### **Игра «Волк и заяц»**

Участники, стоя (или сидя) в кругу, передают друг другу 2 мяча разных цветов («волка» и «зайца»). «Волк» должен поймать «зайца», но при этом «заяц» может прыгать из рук в руки, а «волк» только передаваться по цепочке из рук в руки соседу. Если 2 мяча оказываются у одного участника, то «волк» поймал «зайца». Игра требует высокой концентрации участников и может быть сложна для некоторых детей. Постарайтесь поощрять всех участников игры.

### **Игра «Крокодил»**

Участник от команды должен показать заданное понятие жеста, не произнося ни слова, так, чтобы остальные члены команды угадали, о чем идет речь. При этом засекается время и, в случае отсутствия версии или неправильного ответа, право ответа можно предоставить другим командам. Можно приглашать на показ сразу несколько человек по одному участнику от каждой команды, давая им одно и то же задание. Тогда победный балл достается той команде, которая раньше даст верный ответ.

*Игры на коммуникацию* являются прекрасными помощниками педагога для организации динамических пауз, позволяют переключить участников занятия и, параллельно, тренируют коммуникативные навыки и способствуют сплочению группы.

### **Игра «Зоопарк»**

Разогревающая игра на коммуникацию, развитие внимания и памяти. Участника, сидящим в кругу, предлагается выбрать себе животное и придумать для него характерный, но не очень сложный жест. После подготовки отличающихся жестов играющие начинают «разговор». Одновременно «разговаривают» двое. Отправитель сообщения показывает сначала свой жест и потом жест адресата. Адресат показывает свой жест, подтверждая, что принял «сообщение» и без задержек отправляет сообщение дальше. Не разрешается удваивать коммуникацию, слишком долго размышлять над отправлением, делать ошибки в жестах, показывать выбывших игроков, т.к. это ошибки. После того, как правила игры освоены всеми игроками, любая из ошибок выводит участника из игры. Но он не выходит из круга, сбивая своим присутствием остальных. Побеждает наиболее внимательная пара игроков.

### **Игра «Подвижный зоопарк»**

Похожа на предыдущую игру принципом игрового процесса, но является более динамичным. Участники сидят в кругу на стульях по количеству игроков. В начале игры они выбирают себе не повторяющиеся названия животных. Водящий стоит в центре круга и, после старта игры, старается занять пустой стул. Участник, сидящий справа от стула относительно водящего, должен своей правой рукой ударить по сидению стула и пригласить на свободный стул любое «животное» кроме себя и водящего. Игрок, услышавший свое название, перебегает на свободный стул, освобождая свой и ситуация повторяется. Если водящий успевает занять свободный стул раньше хлопка и вызова «животного» из числа участников, новым водящим становится игрок справа от занятого стула, если смотреть из центра круга. Ошибкой является приглашение водящего на свободный стул и вызов самого себя.

### **Игра «Моргалки» с модификациями**

Участники делятся на 2 круга – внутренний (занимают стулья) и внешний (располагаются за спинами сидящих). Сменяемый ведущий находится за спинкой пустого стула. Он подает условный сигнал (подмигивает) любому, из сидящих в кругу. Участник, заметивший этот сигнал, старается перебежать на свободный стул, а стоящий за спиной убегающего должен его остановить легким, но быстрым касанием рук по плечам. Ведущий продолжает подмигивание до момента успешного перемещения того, кому он мигал. Участник, стоящий за пустым стулом становится новым ведущим, и игра продолжается. Для усиления эффекта можно использовать не только подмигивания, но и называть имена участников, чередуя с морганием. Еще интересней игра становится, когда ведущий может подмигивать или называть имена участников внешнего круга. Они стараются переместиться вправо или влево от стула, за которым стоят (не назад!), а сидящий перед ними участник игры старается, выбрасывая руки за спину, остановить перемещение убегающего. В случае успешного «побега» сидящий на стуле выходит из внутреннего круга и занимает место за пустым стулом, становясь ведущим.

**Выезд на природу** предполагает заранее подготовленные активности (полосы препятствий, задания для эстафеты, реквизит для командной игры типа «Зарница» и т.п.) и слаженную работу ведущих и сопровождающих. В течение нескольких лет участники студии «СПРИНТ» выезжают на подобные выезды в формате патриотической ролевой игры «Зарница», которой предшествует командная эстафета.

Примеры игр в формате эстафеты на свежем воздухе:

### **Игра «Живой алфавит»**

«Сложить» название своей команды (или имя капитана) с использованием всех ее участников за отведенное время.

### **Игра «Хвост-голова»**

(с обменом игроками различных команд).

Участники из соревнующихся команд выстраиваются «змейкой», держа руки на поясе. В «хвост» фигуры ставят равное (3-4 человека) число представителей из другой команды. Задача «головой» схватить «хвост» за максимально быстрое время. «Хвост» старается не дать «голове» схватить себя. Ведущий засекает секундомером время, за которое удалось выполнить задание, и определяет самую быструю команду.

### **Игра «Защитник на посту»**

Представитель команды с помощью палки (около 1,5 метров длины) старается не допустить, чтобы представитель противника сбил с помощью аналогичной палки охраняемую им пластиковую бутылку, наполовину наполненную водой. Ведущий засекает время до сбивания бутылки, и начисляет командам баллы за наиболее эффективную защиту.

При организации подвижных активностей ведущий должен помнить о некоторых очевидных правилах, соблюдение которых позволит получить от участия в играх максимальное удовольствие и эффективность:

- Безопасность участников превыше всего!
- Перед началом игр важно напомнить про правила поведения в группе (уважение к участникам, исключение агрессии, включенность в процесс).
- Четкие и понятные инструкции по правилам игр.
- Обеспечение достаточного пространства для перемещений.
- Предварительная проверка игротеки на состоятельность самим ведущим.

**Желаем хорошей игры!**

## Литература

1. Громова О.Е. Спортивные игры для детей. М.: Творч.центр «Сфера», 2003
2. Дудулевич М.Н. Играй – не зевай: подвижные игры с дошкольниками, М.: Просвещение, 2007
3. Жуков М.Н. «Подвижные игры», М., 2000
4. Кенеман А.В. Детские подвижные игры народов СССР. М.: Просвещение, 1989
5. «Золотые ворота». Русские подвижные игры для детей и молодежи. Сборник, Новосибирск, 2002
6. «Круг игры». Сборник РАН, М., Индрик, 2004
7. Пензулаева Н.И. Подвижные игры и игровые упражнения младших школьников / Н.И. Пензулаева. - М.: Просвещение, 1999
8. Федин С.Н., Болтина Ю.А. Игры нашего двора. – Изд.2-е – М.: Айрис пресс, 2006
9. Ориол Риполл. Играй! Самые интересные детские игры со всего мира. - М.: Изд-во Манн, Иванов и Фербер, 2016. - Серия МИФ. Детство
10. Громова Л. А. Подвижные игры народов России — отражение климатических особенностей элемента быта культуры традиции разных народов [Текст] // Проблемы и перспективы развития образования: материалы VIII Междунар. науч. конф. (г. Краснодар, февраль 2016 г.). — Краснодар: Новация, 2016. — С. 1-4. — URL <https://moluch.ru/conf/ped/archive/187/9525/> (дата обращения: 02.04.2019).