

10 ДВОРОВЫХ ИГР

Прятки



Раз-два-три-четыре-пять, я иду искать. Кто не спрятался – я не виноват!

Простая игра – можно играть где угодно и когда угодно. Особенно увлекательно под вечер, когда смеркается.

Правила

Сначала выбирают водящего. Для этого в детстве мы знали миллиард считалок. Затем водящий становится лицом к стене (дереву, столбу...) и считает вслух до 20 (50, 100...). Игроки прячутся.

Задача игроков: спрятаться так, чтобы водящий не нашел. Задача водящего: найти всех спрятавшихся.

Когда водящий находит одного из игроков, ему нужно сломя голову бежать обратно к стене (дереву, столбу...), чтобы «застукать» его. Если игрок прибежал первым, то со словами «Стук-стук я» выводит себя из игры. Кого ведущий застукал первым, тот становится ведущим в следующем кону («Первая курица жмурится»).

Кодовые фразы:

- «Топор-топор, сиди как вор и не выглядывай во двор» – кричали «застуканные» игроки товарищам при приближении «опасности» (сиди и не высывайся).
- «Пила-пила, лети как стрела» – кричали, чтобы подсказать, что водящий далеко от стены и можно выбираться из укрытия.

Количество игроков: чем больше, тем лучше.

Салки / Догонялки



Салки — они же догонялки, они же латки, они же ляпки, они же квач. По данным Википедии, у этой игры порядка 40 (!) названий (почти в каждом регионе бывшего Союза — свой).

При этом, игра простецкая. Суть обычных салок в том, чтобы догонять («салить») игроков (если ты водишь), которые разбегаются в разные стороны.

Правила

Считалкой (куда без нее?) выбирается водящий. Игроки становятся в круг и по команде «Я — салка!» разбегаются, кто куда. (Часто оговаривалась площадка — «За забор не выбегать», «Дальше качели не бегать».)

Задача водящего: догнать одного из игроков и дотронуться до него рукой. До кого дотронуться, тот сам становится «салкой», а водящий превращается в обычного игрока.

Есть вариация обычных салок, когда водящий, догнав одного игрока, не становится сам игроком, а продолжает догонять других ребят вместе с первым «засаленным». Затем они вместе ловят второго, третьего и т.д., пока не переловят всех.

Количество игроков: от 3 и больше.

Вариации салок:

- Салки с «домиком» – то же самое, только выбирается зона (песочница, круг на асфальте и прочее), куда игроки могут забежать и передохнуть, там «салить» нельзя, но и сидеть долго в «домике» тоже.
- «Выше ноги» – чтобы избежать «засаливания», нужно запрыгнуть на что-нибудь и задрать ноги вверх («Выше ноги от земли» / «Салки-ножки на весу»), правда, по правилам задрать ноги тоже долго нельзя.
- «Чай-чай, выручай!» – в этой версии салок, «засаленный» может остановиться, крикнуть эту волшебную фразу и ему на выручку прибегут друзья, но водящий на чеку, и есть вероятность, что к одной «жертве» добавятся вторая и третья.
- Сифа – в этой версии «саят» не рукой, а «сифой» (тряпкой, скрученной веревкой и любой «вонючкой», какую найдешь во дворе); в кого попали, тот становится сифой, то есть водящим.

Пекарь

У этой любимой многими игры так же много названий: «Царь», «Поп», «Клёк», «Палки», «Банки» и другие. Правила кажутся сложными, но только на первый взгляд. В каждом дворе была своя вариация игры. Но, в общем и целом, суть ее сводится к следующему.

Инвентарь:

- палки (биты, куски арматуры, но самый шик – сломанная хоккейная клюшка);
- жестяная банка (пластиковая бутылка, деревянная чурка и т.д.);
- мел (чтобы расчертить площадку).

Сначала нужно подготовить площадку для игры (примерно 10 на 6 метров). Параллельно короткой стороне площадки через каждые метр-полтора чертятся линии: 1 линия – пешка (солдат); 2 линия – дама; 3 линия – короли; 4 линия – тузы и т.д.

От начала площадки до последней линии – зона званий; от последней линии до конца площадки – зона пекаря (царя, попа и т.д.).

На расстоянии 5 метров от последней линии чертится круг, в который ставится рюха (иногда – на кирпич).

Правила



Сначала выбирают «Пекаря» и устанавливают очередность сбивания рюхи. Для этого игроки ставят один конец палки на носок стопы, а другой упирают в ладошку, после чего толкают палку вдале ногой.

Чья палка улетела дальше всех, сбивает рюху первым; чья ближе всех – тот «Пекарь».

«Пекарь» занимает позицию «за банкой», игроки – у первой линии. Далее игроки битой по очереди пытаются выбить рюху. После этого начинается «штурм» – игроки бегут за своими битами и возвращаются обратно в «зону званий». «Пекарь» в это время бежит за рюхой, устанавливает её на место и защищает ее. Но главная его задача – не дать «выкрасть» палку со своей территории. К тому же, он пытается коснуться игроков своей битой и после этого сбить рюху сам. Тот, кого «Пекарь» коснулся, становится «Пекарем» в следующем коне, а старый «Пекарь» становится игроком.

За каждую сбитую рюху игрок повышался в звании. Иными словами, продвигался дальше по полю и приближался к рюхе. Кроме того, у каждого «титула» есть свои особенности и привилегии. К примеру, туз неуязвим и не может водить.

Количество игроков: не ограничено.

Классики



Многие думают, что «классики» придумали в СССР. На самом деле, это очень древняя игра. Уже в Средние века мальчишки (изначально игра была мальчишеская) прыгали по пронумерованным квадратам. В России в «классики» вовсю играли уже в конце XIX века.

Правила

На асфальте мелом чертится прямоугольное поле с 10 квадратами и полукругом («котел», «вода», «огонь»). Вариантов прыжков и разметки площадки существует несколько. Но, как правило, игроки по очереди кидают битку (камушек, коробочка из-под леденцов и т.д.) в первый квадрат. Затем первый игрок перепрыгивает из квадрата в квадрат и толкает за собой битку.

- №1 – одна нога;
- №2 – одна нога;
- №3 и 4 – левая на 3, правая на 4;
- №5 – двумя ногами (можно передохнуть);
- №6 и 7 – левая на 6, правая на 7;
- №8 – одна нога;
- №9 и 10 – левая на 9, правая на 10.

Затем поворот на 180° и обратно тем же манером. Наступил на черту или битка на нее попала? Встал на обе ноги? Ход переходит к другому.

Количество игроков: не ограничено.

Вышибалы



Играя в эту игру, можно было больно получить мячом, но зато азарт зашкаливал. Тем более, для нее не нужно ничего, кроме мяча.

Правила

Выбираются «вышибалы» (как правило, по 2 человека на каждую сторону). Они встают напротив друг друга на расстоянии примерно 10-15 метров. «Вышибаемые» встают в центре площадки.

Задача «вышибал»: попасть мячом во всех игроков (если тебя коснулся мяч, уходишь с поля). Задача «вышибаемых»: быть ловким и быстрым и уворачиваться от мяча.

«Вышибаемые» могут ловить «ловушки» («картошку», «свечки»). Для этого нужно поймать мяч на лету и ни в коем случае не выпустить из рук. Если мяч коснулся земли, игрок считается «выбитым». «Ловушка» дает дополнительную «жизнь», которую можно оставить себе или поделить с товарищем.

Когда в команде «вышибаемых» остается один игрок, он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. Если удастся, команда возвращается на поле.

Резиночка



Культовая дворовая игра. Сложно найти ребенка 1980-1990-х гг., кто бы не прыгал в резиночку. Владелец новой упругой резиночки (это был дефицит) во дворе считался «мажором» и пользовался особой популярностью.

Правила

Просты и сложны одновременно. С одной стороны, не нужно ничего, кроме 3-4 метров резинки. С другой, в уровнях и упражнениях можно запутаться (в детстве их все знали наизусть). Двое игроков натягивают резинку между собой, а третий прыгает.

Уровни:

1. резиночка на уровне щиколоток держащих (легкотня!);
2. резиночка на уровне колен (справлялись почти все);
3. резиночка на уровне бедер (как-то умудрялись!);
4. резиночка на талии (почти никому не удавалось);
5. резиночка на уровне груди и резиночка на уровне шее (за гранью фантастики).

На каждом уровне нужно выполнить определенный набор упражнений: бегунки, ступеньки, бантик, конвертик, кораблик и т.д.

Количество игроков: 3-4 человека (вчетвером обычно играют парами).

Казак-разбойники



Красная печать никому не убегать.

Это веселая игра, сочетающая в себе авантюризм салок и азарт прятков. Существует мнение, что игра возникла в XVI веке, когда казаки защищали мирное население от бродячих разбойников.

Правила

Правила игры варьируются по регионам и часто сильно упрощаются. Неизменно одно – играющие делятся на две команды («казаки» и «разбойники»). Тут же выбираются «атаманы» и определяется «поле боя» (за его пределами не играют). Казаки выбирают штаб, а разбойники придумывают пароли (один правильный, остальные – ложные).

Задача разбойников: захватить штаб казаков. Задача казаков: переловить всех разбойников и «выпытать» правильный пароль.

По сигналу разбойники разбегаются и прячутся, оставляя на асфальте стрелки, чтобы у казаков были подсказки, где их искать. Казаки в это время обустривают «темницу» и придумывают, как будут «пытать» пленных (щекотать, пугать насекомыми, «жалить» крапивой и т.д.). Через некоторое время казаки отправляются искать разбойников. Если им это удастся, то они сажают разбойника в «темницу», откуда он не имеет права убежать. Разбойники, в свою очередь, стараются подобраться к «штабу» и захватить его.

Количество игроков: от 6 человек.

Горячая картошка



Без мяча не обходилось ни одно лето. Одна из любимых советскими детьми подвижных игр с мячом – «горячая картошка». Суть ее состоит в следующем.

Правила

Игроки становятся в круг и перебрасываются «горячей картошкой» (мяч). Если кто-то замешкался и не отбил вовремя мяч, он садится в «котел» (центр круга). Сидя в «котле» можно попытаться поймать пролетающий над головой мяч, но при этом нельзя вставать с корточек. Если игроку в «котле» удалось поймать мяч, он освобождает себя и других пленных, а игрок, неудачно бросивший мяч занимает их место.

Кроме того, игроки, перекидывающие «горячую картошку», могут специально освободить кого-то из «котла». Для этого он, отбивая мяч, должен попасть им в игрока, сидящего в центре круга.

Количество игроков: не меньше 3.

СЛОНИКИ



В эту игру, как правило, играли дети постарше, потому что она достаточно травмоопасная, несколько некультурная, но дико веселая.

Правила

Игроки делятся на две команды – слоники и всадники. Слоники становятся цепочкой, согнувшись пополам и засунув голову подмышку впереди стоящего. Всадники с разбега по очереди пытаются оседлать «слона».

Задача слоников: устоять под тяжестью всадников. Задача всадников: запрыгнуть как можно ближе к «голове слона».

Если кто-то из всадников не удержался на «слоне» и упал, а также, если все всадники уселись, а «слон» довез их до финиша, то слоники победили. Если «слон» развалился, выиграли всадники.

Количество игроков: от 3-5 человек в каждой команде.

Лягушка



Это один из вариантов игр с мячом и стеной, где для веселья нужна, собственно, стена, мяч и прыгучесть. Играли в нее в основном девочки, хотя и мальчики, набегавшись в «войнушку», были не прочь поскакать возле стенки.

Правила

На стене рисуется линия (чем выше, тем интереснее) – ниже нее мяч кидать нельзя. Игроки выстраиваются в ряд, друг за другом. Первый игрок кидает мяч, тот ударяется о стенку, отскакивает, ударяется о землю, и в этот момент игрок должен через него перепрыгнуть. Мяч подхватывает следующий игрок, повторяя то же самое, – и так по кругу.

Тот, кто не перепрыгивает мяч, получает в наказание «букву» (л – я – г – у – ш – к – а). Собрал все эти буквы? Ты – лягушка!

Количество игроков: не ограничено.