**Подвижные детские игры на улице, в которые можно играть не только во дворе дома, но и на школьном дворе.**

Правила игры «Цепи – цепи»

Понадобится просторная площадка и много желающих. Чем больше игроков, тем лучше, но не меньше шести человек. Мы часто играли на школьных переменках. Перед школой было достаточно места для игры, и игроки были самые разновозрастные (от малышей до старшеклассников). Все игроки делились на две команды поровну. Команды становились друг напротив друга в шеренги и брались за руки, образовав «крепкие цепи».

Теперь игроки одной из команд кричат: «Цепи – цепи, разбейте нас!» или, еще вариант: «Цепи кованы, раскуйте нас!».

Вторая команда спрашивает: «Кого из нас?»

Противоположная команда, посоветовавшись, называет имя игрока, который будет «разбивать» (обычно выбирают самого слабого). Этот человек бежит со всей силы и пытается разорвать сцепившиеся руки противников (опять же, выбирает «самое слабое звено»). Если ему удалось разорвать цепь, то он забирает одного из двух игроков, между которыми прорвался и возвращается с добычей в свою команду. Если не удалось расцепить руки, неудачливый игрок остается у противника.

Игра «Цепи – цепи» продолжается до тех пор, пока в одной из команд не останется один игрок.

Правила игры «Ручеек»

Это очень простая игра. Скорее, даже, не игра, а развлечение. Она учит детей преодолевать стеснение, помогает выявить симпатии. В нее можно играть и самым маленьким деткам и подросткам (подойдет для детского лагеря или школьной перемены, детского сада). Желательно собрать побольше участников (нечетное количество). Игроки разбиваются по парам и, взявшись за руки, образуют «живой коридор - ручеек». Оставшийся без пары игрок проходит внутри коридора, выбирая себе пару. Обычно, по правилам, мальчик выбирает девочку, а девочка – мальчика. Новая пара, пройдя через коридор, становится впереди, а оставшийся без пары игрок снова ищет пару.

Игра «Ручеек» продолжается, пока не надоест.

Правила игры «Прятки»

Особенно интересно играть вечером, когда темнеет и можно спрятаться даже за углом в тени.

Итак, выбирается водящий – тот, кто будет искать. Если желающих нет, то проблему решает считалочка. Нужно определить место (столб, дерево, скамейка, угол дома), где водящий будет «застукивать» найденных игроков.

Водящий становится возле выбранного поста, закрывает глаза и считает до 20 (50, 30, как договорятся). Потом громко говорит: «Раз, два, три, четыре, пять, я иду искать. Кто не спрятался, я не виноват!». И ищет спрятавшихся. Когда находит, громко называет имя (например, Маша) и бежит к посту, дотрагивается рукой и объявляет: «Стук, стук, Маша!». Но Маша, тоже, пытается добежать до поста раньше водящего, и «застукать» себя. Водящий старается недалеко отходить от поста. Потому что, близко спрятавшиеся игроки, могут выскочить из своего укрытия и «застукать» себя.

Игра продолжается, пока все не найдены. Проигравшим, обычно, становится тот, кого «застукали» первым. Он и становится новым водящим.

Правила игры «Казаки – разбойники»

Это усложненный вариант пряток. Для игры понадобятся несколько мелков и побольше игроков. Игроки делятся на две команды «казаки» и «разбойники», оговаривают территорию игры, например, в пределах трех дворов. Казаки строят «тюрьму» для пойманных разбойников – это может быть лавочка или огражденная палочками территория. Разбойники придумывают себе секретный пароль и берут мелки. Когда все готово, казаки заходят за угол дома или в подъезд, а разбойники разбегаются и прячутся, оставляя «следы». Разбойники молом рисуют стрелки на земле, деревьях. Конечно же, стараются затруднить поиск: стрелки рисуют на большом расстоянии, еле заметные и т.д. Казаки ищут разбойников, а найдя, должны догнать, поймать и сопроводить в тюрьму. Из тюрьмы разбойник может выйти, только если его спасет непойманный разбойник, дотронувшись до него. Но это опасно, потому что свободный разбойник может угодить в руки казаку. Сплошной адреналин! Казаки могут «пытать» пленных, чтобы выведать секретный пароль. Для пыток можно использовать щекотку, пугать жуком или червяком, делать «крапиву» или предлагать конфеты… Но это не обязательно.

Игра «Казаки – разбойники» продолжается до тех пор, пока все разбойники не окажется в тюрьме. Или когда казаки «выпытают» пароль у слабого духом разбойника.

Игры для улицы. На скамейке...

Игра "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!

Игра «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 (а чего только не загадывали!).

Игра «ГОРОДА»

Первый игрок объявляет название любого города. Следующий должен придумать название города (или страны), первая буква которого совпадает с последней буквой предыдущего города. Города не должны повторяться.

Например:

МОСКВА – АЛЖИР – РИМ – МИНСК – КИЕВ - ВОРОНЕЖ...

Игроки по-очереди называют города. Кто не смог назвать, выбывает из игры, а ход переходит к следующему игроку. Игра длится до тех пор, пока не останется один победитель.

Часто, когда города в памяти заканчивались, мы начинали выдумывать свои и, с честными глазами, доказывать, что такой город существует ))).

Игра «ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН»

Все игроки рассаживаются в рядок на лавку. Первый шепчет на ухо рядом сидящему любое слово (существительное), но шепчет быстро и не слишком разборчиво. Второй, таким же образом, шепчет третьему то, что услышал. Последний игрок называет вслух слово, которое услышал, а первый называет слово – оригинал. Все смеются и обсуждают, кому что послышалось.

Игра «КРАСКИ» (МОНАХ)

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

- Тук, тук.

- Кто там?

- Я монах в красных штанах, синей рубахе, приехал на собаке.

- Зачем пришел?

- За краской.

- За какой?

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

Игра «ЛЕТЕЛА КОРОВА»

Играть можно и вдвоем, но лучше собрать больше народу. Все становятся кружком и кладут свои ладони на ладони соседей. Правая ладонь - сверху ладони соседа справа. И так по кругу. Потом игроки хлопают по очереди по руке стоящего слева и говорят по-очереди считалку (один хлопок – одно слово):

«Летела корова сказала слово...» (называет любое имя существительное):

«...САМОЛЕТ (теперь по буквам: один хлопок – одна буква): С-А-М-О-Л-Е-Т».

Тот, кто называет последнюю букву, должен быстро хлопнуть по руке соседа, а тот должен успеть убрать руку, пока по ней не хлопнули. Выбывает тот, кто ошибся. Игра длится до победителя, которым становится самый ловкий.