



Дворовые игры

Резиночка

Ни одна игра во дворе не пользовалась такой популярностью у девчонок, как резиночка. Прыгали в нее весь день напролет. Для игры нужна та самая резиночка длиной не меньше 4-х метров. Ее нужно завязать в круг, два человека встают в него, ноги поставив на ширине плеч. Остальные прыгают через две натянутые резинки.

Как прыгать?

В этой игре много сложных и очень простых элементов.

Наверняка мама знает и помнит, как это делать.

Самые простые:

- 1) начинаем прыгать на двух ногах, запрыгиваем в середину и выпрыгиваем.
- 2) Ноги ставим по обе стороны одной резинки, одним прыжком перепрыгиваем так, чтобы вторая резинка оказалась в такой же позиции, выпрыгиваем.
- 3) Запрыгиваем в середину двумя ногами, затем выпрыгиваем двумя ногами из резинок, снова с середину, выпрыгиваем.

Упражнения выполняются по порядку на разных уровнях. 1-й — резинка находится на уровне щиколоток, 2-й — на уровне колен, и высший пилотаж 3-й и 4-й уровни — резинка на уровне бедер и пояса.



Хали-хало

Дети становятся в круг, в центре водящий с мячом в руках подбрасывает мяч и называет имя игрока — «Хали-хало... Паша». Тот, чье имя назвали, должен поймать мяч, а все остальные разбегаются как можно дальше от него. Как только игрок поймал мяч, кричит: «Хали-Хало стоп!» Все замирают на месте.

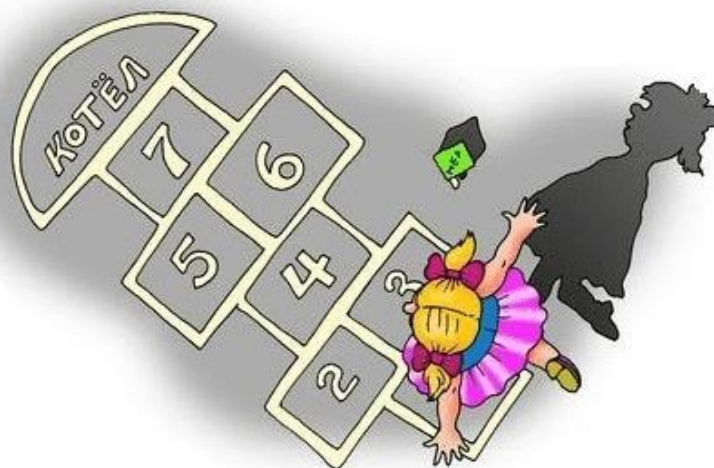
Игрок с мячом выбирает любого другого игрока, до которого ему нужно будет дотронуться мячом. Затем называет, сколько и каких шагов ему понадобится для того, чтобы достать выбранного игрока.



Классики

Схему «простых» классиков рисуем мелом на асфальте. Биту (когда-то это была баночка из-под вазелина, крема для обуви или камушек) бросаем по порядку на каждый квадратик начиная с единицы все дальше и дальше. Где одна клеточка, то прыгаем по ней на одной ноге, где две, то двумя ногами. На 9 — 10 разворачиваемся на 180 градусов на месте. На «обратном пути» нужно наклониться и поднять свою битку.

Переход хода — если не попал битой в нужный квадрат или прыгнул на линию квадратов. Выигрывает тот, кто первый пройдет всю десятку. Если бита попала в «котел», то сгорает один «класс», надо бросать на один квадрат меньше.



Светофор

Для этой игры нужно надеть на себя как можно больше разноцветных одежек. На площадке мелом рисуется дорога, и игроки выстраиваются все на одной линии. Игрок-Светофор становится спиной ко всем игрокам посередине дороги и загадывает любой цвет. Если на игроке есть названный цвет, Светофор берет его за руку и переводит через дорогу. Если же цвета нет на одежде, заколках, обуви, то нужно быстро перебежать на другую сторону дороги, чтобы Светофор не успел поймать нарушителя. Тот, до кого он дотрагивался, сам становится Светофором.

