**Когда мы были детьми, то во дворе играли в эти игры. Замечательное было время.**

Для краткости водящего иногда будем называть вОдой.

"Вышибалы" - Игровое поле (длиной ~8-10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы (водящие), их задача - выбить мячом игроков с поля, мяч подается поочередно от одного вышибалы к другому, существует масса вариантов игроков. а) вышибалой становится "выбитый" или вновь прибывшии игрок. б) играющие делятся на команды и выбитые игроки уходят с поля пока не будут выбиты все игроки команды, при этом из рук вышибалы может быть поймана "свечка", что означает либо возможность остаться в круге, либо возврат одного из выбитых игроков на поле. с) если предыдущие варианты широко известны, то с этим я столкнулась только однажды - в пионерском лагере. Игроков должно быть достаточно много - не менее 4-5 в каждой из двух команд. В каждой команде - один вышибала (В) и остальные игроки (И) на поле размещаются следующим образом:

¦ ¦ ¦ В1¦ И2 ¦ И1 ¦В2 ¦ ¦ ¦

Каждая из команд поочередно владеет мячом и вышибает игроков противника (И1-И2), выбитые игроки из категории игроков переходят в категрию вышибал, то есть выходят за границы поля в сектор (В1-В2, соответственно), завладеть чужим мячом может только игрок, поймавший "свечку" (мяч пойманный с земли "свечкой" не считается, игрок поймавший такой мяч переходит к вышибалам). Побеждает та команда, в которой еще остались игроки, они же и начинают следующий кон.

"Шаги" (1 вариант): Чертится круг диаметром 1,5-2 метра, в который помещаются все участники, водящий подбрасывает мяч как можно выше и бежит дальше от круга, тот из игроков, кому удалось поймать мяч, кричит "стоп" и назначает количество шагов до водящего (шаги могут быть самые разнообразные и в разном количестве, например, 2 "гиганта" и "5 "лилипутов"), если ему после выполнения назначенных шагов удается дотронуться до водящего, он сам становится водящим. Шаги помню только некоторые, но вы можете пофантазировать сами: "Гигантские" - большие шаги в прыжке, "лилипуты" - шаг на полступни, "ниточка" - от мыска к мыску, "утята" - вприсядку, "зонтики" - прыжок с переворотом, "зайчик" - прыжок-ноги вместе).  
"Шаги" (2 вариант): круг делится на сектора - страны, пока вОда произносит игровую фразу (опять таки утеряна, придется изобретать) игроки разбегаются. Звучит команда "Стоп!", игроки замирают, далее вода выбирает жертву (как правило ближайшего к нему) и назначает шаги, если угадал, то отрезает от страны проигравшего кусок себе, нет сам отдает часть своей территории (резать можно, только стоя ногой (ногами) на своей территории, а там как дотянешься (круг должен быть достаточно большой).

"Картошка" - мяч должен быть легким, лучше небольшой надувной. Игроки став в круг перекидывают мяч друг-другу (ловят или отбивают как в игре "волейбол"), тот кто пропускает или роняет мяч становится "картошкой" - садится на корточки в круг и по нему могут производиться удары мячом. Если мяч после удара по "картошке" падает на землю, то он не считается пропущенным и игра возобновляется, если "картошке" удается поймать мяч (наподобие "свечи"), то "картошкой" становится потерявший мяч, а остальные игроки выходят из круга. Последний из двух оставшихся игроков, уронивший мяч на землю, становится первой "жертвой" нового кона.

"Съедобное-несъедобное" - Игровое поле расчерчивается в линеечку, где каждая линеечка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит "съедобное" слово игрок должен поймать мяч, "несъедобное" - пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте (на след. ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.

"Я знаю 5 имен": - по земле чеканят мячом (ладонью), при каждом ударе произнося очередное слово: "Я знаю 5 имен девочек (мальчиков, названий цветов, птиц и так до бесконечности): Маша - раз, Таня - два, Катя - три, "Соня - четыре, Ира - пять", "Я знаю 5 ..." Если игрок ошибается или делает долгую паузу, мяч переходит к другому игроку, когда мяч сделает круг и возвращается к игроку, игра для данного игрока возобновляется с того места, где он прервался ( как это делается в "классиках"), при этом заранее лучше договориться в каком порядке будут называться предметы. Эта игра полезна и без мяча, в домашних условиях.

"Собачка" - игроки встают в круг, и перебрасывают мяч друг другу, задача "собачки" - завладеть мячом, потерявший мяч сам становится "собачкой". Это ограниченный перечень игр с мячом, его можно дополнить классическими играми в футбол, баскетбол, волейбол, пионербол - отечественное детище для малышей (вариант волейбола, где мяч не отбивается, а ловится)

"Море волнуется раз..." Вода стоит спиной к игрокам, которые выделывают всевозможные пассы изображая различные фигуры в движении и произносит слова : "Море волнуется - раз, море волнуется - два, море волнуется - три, морская фигура на месте замри", затем оборачивается, тот кто не успел замереть или пошевелился первый становится водящим.

"Тише едешь..." - один из вариантов "морских фигур", водящий становится на одной стороне игрового поля, игроки в другом ее конце, вода отворачивается и произносит: "Тише едешь - дальше будешь, раз, два, три, стоп" и оборачивается, игроки, которые в этот момент бегут к водящему, должны замереть, тот, кто не успел вовремя остановиться возвращается к стартовой черте. Победитель, первый достигший воды, сам становится водой. Весь интерес заключается в том, что фраза может быть как угодно обрезана (вносится элемент неожиданности), но последним словом все равно должно оставаться "стоп", только после него вода может обернуться.

"Домики" на поле рисуются кружки-домики, ровно на один меньше количества игроков, вода обходит домики собирая игроков в цепочку и уводит их подальше, при этом рассказывая куда их ведет, после команды "по домам" все бросаются обратно и тот игрок, кому не досталось домика, становится водящим. Я слов совсем не помню, это не особо важно, но вот мой скороспелый вариант начала присказки: "пошли погулять гномики, оставили свои домики: гномик Миша (например), гномик Саша (и т.д., перечисляя всех игроков), пошли они в лес, да заблудились, долго-долго ходили, (далее по вкусу)" затем следует неожиданная команда "по домам" в любом месте рассказа - развивает внимание и реакцию.

"Колечко" - игроки сидят на лавочке и держат ладони сложенные лодочкой перед собой, вода зажимает колечко (можно монетку) в своей "лодочке" и поочередно проходит через всех игроков (можно не раз), вкладывая свои ладони в ладони игроков, незаметно перекладывая одному из них "колечко", затем произносит: "Колечко -колечко выйди на крылечко", задача игрока получившего колечко встать и выйти, став при этом водящим, задача остальных - удержать его, если они, конечно , успеют сообразить - кому это колечко досталось, интересно играть в составе не менее 4-5 человек.

"Я садовником родился", водящий становится садовником, остальные выбирают название цветка по вкусу и только на него откликаются. Водящий дает старт словами: "Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели кроме ... (называется временное имя любого из игроков, например "роза"), "Роза должна тут же отреагировать: "Ой" Садовник: "Что с тобой?" Роза: "Влюблена" Садовник: "В кого?" Роза: "В тюльпана" Тюльпан: "Ой" ... И далее диалог продолжается между ним и розой и т.д., среди выбранных полноправно может оказаться садовник, замечу, что на него ложится основная нагрузка, так как имена цветов забываются быстро, а садовника помнят и называют чаще всего. Тот кто ошибся: откликнулся на чужое имя, не откликнулся на свое, или сделал большую паузу - забыл "имена" цветов выбывает и снова садовником дается старт, и т.д., пока не останется два игрока. Как вариант - игроки не выбывают, а отдают "фанты", которые впоследствии разыгрываются (какую-либо личную вещь). Фанты разыгрываются следующим образом: один достает фант, другой (отвернувшись) назначает задание хозяину фанта, которое тот должен выполнить, чтобы получить вещь обратно (спеть, рассказать стишок, покукарекать, попрыгать на одной ножке и т.д., зависит от фонтазии)

"Светофор" поле ограничено с 4 сторон (умеренно, завивит от количества игроков), это что-то наподобие пешеходной дрожки, выбегать за пределы которой нельзя. Итак водящий в центре игрового поля отвернувшись назначает цвет, те игроки у которых данный цвет имеется на одежде спокойно переходят, остальные - "нарушители" должны перебежать через "дорогу", осаленный "нарушитель" становится водой.

"Белки-стрелки" (кто-то эту игру по ошибке, а может и правильно, называет "казаки-разбойники") Игроки делятся на две команды, "стрелкам" дают время скрыться и затем начинается погоня, поиск ведется по следам-стрелкам расставленным игроками-"стрелками" на поворотах, а может и чаще. Как только последняя "стрелка" найдена и поймана, команды меняются ролями.

"Сыщик ищи вора" немного с садистским уклоном, так что своих детей этому учить не стану, вернее предлагаю переиначить его - в качестве наказания использовать не физическую расправу (крапивку, щелчки и т.п.), а тот же набор заданий, что и в "фантах". Итак, в шапку складываются бумажки с ролями: Сыщик, вор, король, судья, палач и т.п. Игроки наугад вынимают бумажки и только "сыщик" предьявляет то, что ему досталось. Теперь он должен найти "вора" среди игроков, если угадывает - судья наказывает "вора", если нет, то "сыщика", "палач" обязан проследить за исполнением приговора.

"?" (названия не знаю) - водящий стоит спиной к игрокам, кто-то из игроков шлепает его по спине, оборачиваясь водящий видит вытянутые в его сторону руки (с пальцы сложены в "автостоп") и должен угадать, кто его хлопнул, угадает - меняется местами с игроком.

"Чехарда" - перепрыгивание через друг-друга по цепочке, "Ручеек" тоже всем известен и годится скорее для народных танцев (имхо).

"Выше ножки от земли" игроки по счету разбегаются и пристраиваются так, чтобы ступнями не касаться земли (садятся, виснут на деревьях и т.д.) Задача водящего осалить того, кто не удержался и коснулся земли, интерес заключается еще в том, что игроки на почтительном расстоянии могут изменять свое месторасположение.

"Бабушка, нитки запутались" или "Путаница" - игроки сцепляются руками в круг и путаются, перелезая как только можно друг через друга, пока водящий отвернулся. Затем он должен распутать этот клубок, не размыкая круг.

"Бояре". Две команды держась за руки идут сначала на встречу друг другу, потом назад и так по очереди. И говорят: - Бояре, а мы к вам пришли, дорогие, а мы к вам пришли - Бояре , а зачем пришли, дорогие , а зачем пришли - Бояре нам невеста нужна, дорогие, нам невеста нужна - Бояре а какая вам мила, дорогие , а какая вам мила -Бояре, нам вот эта мила( показывают на одного из игроков), дорогие, нам вот эта мила -Бояре, она дурочка у нас, дорогие, она дурочка у нас, -Бояре, а мы плетечкой ее,... -Бояре, она плеточки боится,.. -Бояре, а мы прянечка дадим,... -Бояре.у ней зубки болят,... -Бояре, а мы к доктору сведем, ... -Бояре, она доктора боится... -Бояре,не валяйте дурака, отдавайте нам невесту навсегда. "Hевеста" разбегается и пытается прорвать цепочку из рук в противоположной команде, если не прорвет, остается в команде, если прорвет, забирает одного игрока и уходит в свою команду.

"Щука" - вариант салочек (пятнашек), осаленный прицепляется к воде и вместе они салят следующего, последний осаленный игрок становится водящим.

"?" (без названия) Еще один вариант этой игры, но осаленные замирают на месте, раскрыв руки, они могут быть заново расколдованы, если водящий допустит к ним других игроков, водящим становится последний осаленный.

"Дедушка Водяной", (в моей редакции) все встают в круг и ходят вокруг, водящего с закрытыми глазами : "Дедушка Водяной, что сидишь ты под водой! Выгляни на чуточку, на минуточку!" После чего водяной встает и выбирает наугад любого игрока, трогает и пытается угадать - кто это. Если угадал, то угаданный становится "Водяным".

"Третий лишний" - игроки встают в круг по двое (один за другим) водящий бежит за одним из свободных игроков по внешнему кругу, не пересекая его, игрок может встать перед одной из пар и тогда убегать придется тому, кто оказывается третьим и стоит спиной к границе круга. Осаленный становится водящим.

"Крокодил" (почему-то) две команды, противоположная команда загадывает слово, часть игроков пытается изобразить его пантомимой, вторая часть - угадать. Если отгадывают, меняются ролями.

2 вариант: "Дед Мазай" - вОда отходит, пока игроки договариваются, кого будут изображать, затем подзывают его словами: - Дед Мазай вылезай. - Здравствуйте, ребятки, где вы были, что вы делали? - Где мы были мы не скажем, а что делали -- покажем. После чего водящий должен угадать смысл их действий.

"Hа золотом крыльце сидели..." Водящий крутится на месте и вокруг себя у земли вращает прыгалками (если длинные, лучше сложить пополам), приговаривая (на каждый оборот по слову): "Hа золотом крыльце сидели царь, царица, король, королица, повар, портной, ... (дальше не помню, но до этого редко дело доходило, если дойдете придумайте сами :) Итак, игроки вокруг должны прыкать через скакалку, кто не успеет, тот водит и до следующей ошибки именуется словом, на котором он запутался в скакалке.

"Кандалы" (сокращенный вариант игры "Бояре"), эта игра отличается только диалогом играющих команд: - Кандалы. - Скованы. - Раскуйте. - Кем? - Другом моим. - Каким? Далее выбирается игрок, который разбивает чужую цепь.

"Жопки" (извините за название и назовите по-своему). Вода выбивает мячом игроков лежащих на земле с поднятыми ногами, которыми те отбиваются, но выбитым считается только тот, кому попали по мягкому месту.

"Холодно-горячо". Вода прячет предмет, который игроки должны найти по его указаниям: холодно, холоднее, теплее, горячо, совсем жарко и т.д., в зависимости от темперамента игроков. (можно играть дома)

"Ворота". Вариант жмурок, где водит двое с закрытыми глазами - "стража", меж которых должны пройти остальные игроки, пойманные меняются местами со стражей.

"Людоед", эта игра стихийно возникла в нашем семейном кругу, может быть существует известный аналог (новое - хорошо забытое старое). Итак, вода ("людоед") сидит с закрытыми глазами и все поочередно его трогают, тот, кого ему удастся схватить за руку, становится "людоедом".

"Слон" (забава для школьников) играют две команды: "слоны" встают цепочкой, держась друг за друга в согнутом состоянии, наездники запрыгивают на них и "слон" пытается идти с этой ношей ( на мой взгляд, не совсем безобидная игра)

Игра с мячом, точного названия ключевой фразы не помню, но можно ее придумать самим, в нее обычно играют девочки. По очереди ударяя мячом о стену, перепрыгивают через отскочивший на землю мяч, если прыжок не удается игроку присваивают имя по очередному слову ключевой фразы. Как только фраза заканчивается игрок выбывает из игры.

"Испорченный телефон". Правила, к сожалению, помню смутно. Игроки сидят на скамеечке, водящий произносит шепотом слово первому игроку, который по цепочке намеренно быстро передает его дальше. Вся соль заключается в том, что дойдет до последнего игрока. Далее очередь сдвигается и последний игрок становится первым - вОдой.

"Козел" (ничего такого оскорбительного, это для малышей) или "Король": Игроки встают в круг, водят вокруг Водящего ("козла" или "короля") хоровод со словами: - Шел \_король\_ по лесу, по лесу, по лесу, Hашёл себе пpинцессу, пpинцессу, пpинцессу, (козел из хоpовода выбиpает пpинцессу) Давай с тобой попрыгаем, попpыгаем, попpыгаем, (всеми выполняются указанные действия) И ножками подpыгаем, подpыгаем, подpыгаем, И ножками потопаем, потопаем, потопаем, И pучками похлопаем, похлопаем, похлопаем, Головкой покачаем, и снова начинаем... (выбирать принцессу лучше с закрытыми глазами)

"Секреты" (любимы девочками) - в земле отрывается ямка, на дно кладется фантик (лучше блестящий), на него укладывается что-то наподобе гербария и покрывается все это кусочком стекла, затем засыпается землей. Потом по-секрету девочки показывают свои сокровища друг другу.