

# ФЕСТИВАЛЬ ИГР ДВОРОВЫХ



ЛДП «ИГРОЛЕТО» 2019 г.

## Правила игры Штандер-Стоп. Вариант 1

С помощью считалочки выбирается **водящий**, остальные игроки образуют **круг**. Центр круга желательно обозначить мелом. Водящий берет **мяч** и встает в **центр** круга. Расстояние от центра круга до остальных игроков должно быть **один-два шага**.

Водящий **подкидывает** мячик высоко вверх и называет **имя** любого игрока из круга. **Названный игрок** должен попытаться **поймать** мяч. Если ему это удалось, игрок становится новым водящим, а бывший водящий занимает его место в кругу.

Если игрок **не успел поймать** мячик и он упал, коснувшись земли, все игроки **разбегаются** в разные стороны до тех пор пока игрок не поднимет мячик и не крикнет «**Штандер!**» или просто «**Стоп!**». После этого все игроки **замирают**, и игрок, вернувшись в центр круга, должен **попасть мячом** в любого игрока. Если ему это удалось, осаленный игрок становится новым водящим, если он ни в кого не попал, он водит снова.

# Штандер-Стоп



## Правила игры Штандер-Стоп. Вариант 2 (с шагами)

Начало игры как в Варианте 1.

После того как все игроки разбежались, а водящий поднял мяч, он возвращается в центр круга, выбирает одного из игроков и пытается угадать сколько шагов ему нужно сделать, чтобы осалить выбранного игрока.

Шаги могут быть разными:

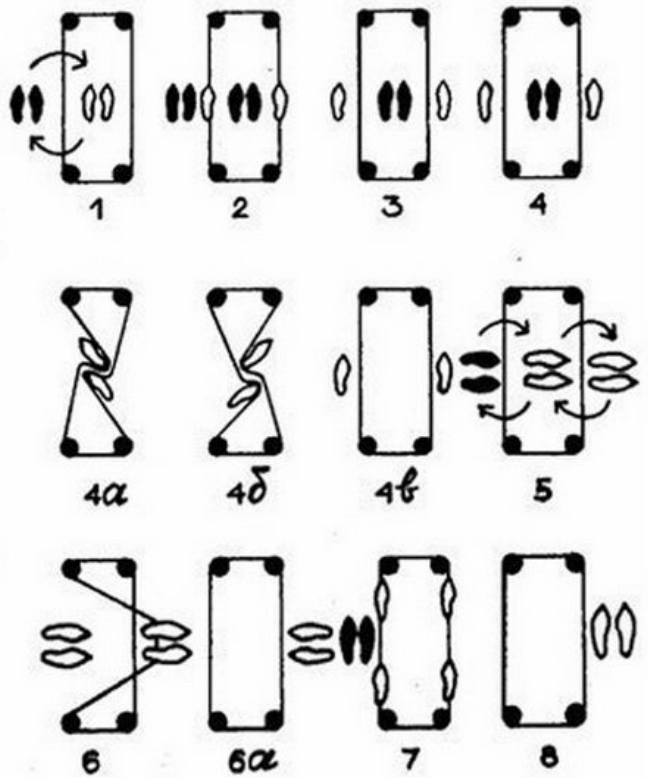
- **гигантские** шаги (максимально длинный шаг на весь размах ноги)
- **обычные** шаги (обычные средние шаги)
- **лилипутские** шаги (шажок, при котором пятка одной ноги ставится вплотную к носку другой)
- **верблюжий** шаг (игрок плюет и передвигается на место плевка)
- **зонтик** (шаг с проворотом на 360 градусов)
- **муравьиные** шаги (шаги на носочках, одна нога ставится сразу же перед другой)
- **утиные** шаги (шаги утиным шагом, встав на четвереньки)
- **лягушка** (один шаг — один прыжок из положения сидя)

Обычно набирается несколько вариантов шагов.

**Например:**

«До Пети 4 гигантских шага, 7 лилипутских, 1 верблюжий, 3 зонтика и 5 утиных шага».

# Резиночка



# Десятки-девятки

Каждый игрок должен выполнить десять упражнений:

10. Десять раз подряд ударить мячом об стену, отбивая его, как в волейболе.
9. Девять раз стукнуть мячом об стену, ударяя по нему ладонями снизу.
8. Восемь раз бросить мяч из-под правой ноги, ударяя о стену, а от стены поймать мяч руками.
7. Семь раз бросить мяч из-под левой ноги, ударяя его о стену, и от стены поймать мяч руками.
6. Стоя лицом к стене, шесть раз бросить мяч сзади между ногами об землю так, чтобы он отскочил к стене, ударился о стену, и затем поймать его в руки.
5. Пять раз, стоя спиной к стене, бросить мяч между ног, быстро повернуться и поймать его в руки после удара о стену.
4. Четыре раза бросить мяч о стену так, чтобы он отскочил от нее на землю, с отскока от земли снова ударить об стену и затем поймать.
3. Ударить мяч об стену три раза, сложив ладони лодочкой.
2. Два раза ударить мяч об стену сложенными вместе кулаками.
1. Подбросить и ударить мяч об стену прямым пальцем один раз.

После этого нужно сдать «экзамен»: каждое упражнение проделывается по одному разу, при этом нельзя смеяться и разговаривать.

Если игрок с мячом во время выполнения какого-либо задания ошибся — мяч переходит к следующему по очереди игроку. По возвращению хода игра продолжается с момента, на котором игрок ошибся (но с «нуля», т.е. если из 8 сделано 5, потом ошибка, то когда дойдет ход, нужно снова сделать 8). Победителем считается тот, кто первым выполнит все задания и сдаст «экзамен». Как правило, при сдаче игроки старались активно мешать «экзаменуемому» (смешали его, пугали, делали вид что отбирают мяч) — делали все, чтобы экзамен провалился.



# Путаница

Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнера по рукопожатию». Число игроков должно быть четным. Затем все участники вытягивают левую руку и также находят себе «партнера по рукопожатию» (очень важно, чтобы это был не тот же самый человек). И теперь задача участников состоит в том, чтобы распутаться, т. е. снова выстроиться в круг, не разъединяя рук. Задачу можно усложнить тем, что запретить всяческое словесное общение



# Краски

Монах приходит в магазин красок и обращается к продавцу:

- Я монах в синих штанах, пришел за краской.

- За какой?

Монах называет цвет краски (например, голубой). Если такой краски нет, то продавец отвечает:

- Нет такой! Скачи по голубой дорожке, на одной ножке, найдешь сапожки, поноси, да назад принеси!

Задания для монаха могут быть разные: проскакать на одной ножке, пройти уточкой, присядку или как-то по другому.

Если названная краска в магазине присутствует, то продавец отвечает монаху:

- Есть такая!

- Сколько стоит?

- Пять рублей (Монах громко хлопает по ладони продавца пять раз).

При последнем хлопке названная "краска" вскакивает со своего места и бежит вокруг беседки или шеренги остальных детей. Монах пытается ее догнать. Если он догоняет краску, то сам становится краской, а пойманный участник-краска становится покупателем-монахом и игра продолжается.

Если же монах не смог поймать краску, то игра начинается сначала.



# Арам-Шим-Шим

Участники берутся в круг за руки (по принципу: мальчик и девочка). В центр круга выходит водящий, закрывает глаза и вытягивает руки (стрелой) в любом направлении. Круг начинает двигаться по часовой стрелке, а водящий - в противоположном направлении. При движении все повторяют хором слова: "арам-шим-шим, арам-шим-шим, арамия-дульсия - покажи-ка на меня! И раз, и два, и три!" На счет "три" все останавливаются. Игрок противоположного пола, на которого при остановке указал водящий выходит в центр круга. Эти игроки становятся спиной друг к другу и закрывают глаза, а остальные участники хором начинают считать до трех. На счет "три" игроки в центре поворачивают головы в любом направлении. Если повернули в одну сторону - целуются в щёчку, если нет - жмут друг другу руки.



# Картошка

Для этой игры понадобится мяч, если играют школьники, можно использовать волейбольный, для дошкольников понадобится мячик полегче.

Все встают в круг и начинают по очереди перекидывать мяч друг другу, можно при этом кричать: «Горячо».

Один игрок кидает, другой должен поймать мяч. Тот, кто не поймал, считается «наказанным» и садится на четвереньки в центр круга — «котел».

Игроки могут выручать «сидящих» в котле и возвращать их в игру. Для этого нужно кинуть мяч в центр и попасть в «наказанных» игроков.

Все, кого коснулся мячик, возвращаются в игру.

«Наказанные» игроки могут сами себя «спасти». Для этого им нужно не вставая с четверенек поймать летящий над ними мяч. При этом нельзя вставать в полный рост, можно только поднимать руки или попытаться подпрыгнуть на четвереньках.

Если кому-то из них это удалось, все игроки из центра встают в круг, а игрок, кидавший мяч, садится в центр.

Если играют школьники, игру можно усложнить: мячик не ловится, а просто отбивается, как в волейболе

Все остальные правила при этом не изменяются





# Лото

В самом начале определите ведущего. Можете это сделать путем голосования либо путем жеребьевки. Ведущему достается мешок с бочонками. Затем участникам (включая ведущего) раздайте по несколько карточек. Ведущий должен доставать из мешка бочонки и оглашать цифры, которые на них написаны. Обнаружив такую цифру у себя на карточке, игрок обязан ее закрыть с помощью фишки. Одинаковые цифры могут встречаться на нескольких карточках. Кто первым закрывает все цифры, тот и побеждает.



# Цепи кованые

Перед тем как начать играть, нужно разделиться на две команды. Для этого можно воспользоваться народными жеребьевками или просто предложить ребятам произвольно разбиться на две группы.

Команды берутся за руки и встают в две шеренги друг напротив друга. После чего ведут такой диалог:

- Цепи!
- Кованые!
- Разорвите нас!
- Кем из нас?
- Ваней! (Называют любого участника команды-соперника.)

Ваня разбегается и, с разбегу ударяясь всей тяжестью своего тела, старается разорвать шеренгу чужой команды. Если ему это удастся, то он уводит в свою команду двух игроков на которых «разорвалась цепь». Если же попытка была неудачной, то Ваня сам присоединяется к чужой команде.

В следующий раз диалог начинает выигравшая команда.

Игра заканчивается, когда все участники окажутся в одной команде. Или пока не надоест.



# Казаки-разбойники

В казаки-разбойники играют от шести и более человек. Участники оговаривают территорию, на которой будет проходить игра. Разделившись на две команды, они по жребию определяют, кто будет играть казаков, а кто за разбойников.

Разбойники совещаются и загадывают пароль.

По сигналу разбойники убегают прятаться казаки не должны подглядывать. Путь передвижения обозначается с помощью стрелок на асфальте и других поверхностях (стенах, заборах), чтобы у казаков были подсказки, где искать. Чаще всего вначале команда бежит вместе, затем разделяется, чтобы запутать соперников. Чем быстрее разбойники убегают и чем запутаннее рисуют стрелочки, тем у них больше шансов надёжно спрятаться.

Казаки в это время обустроивают темницу и придумывают, как будут пытаться пленников. Через оговоренный промежуток времени (обычно 15-20 минут) казаки отправляются искать разбойников. Найденного разбойника ловят и отводят в темницу. Там его пытаются (щекочут, подсовывают насекомых, жгут крапивой). Виды пыток заранее оговариваются: они не должны быть жестокими или обидными.

Некоторые источники утверждают, что казак, поймавший разбойника, остаётся в темнице, сторожить его. В других говорится о страже (1-2 человека), которая постоянно следит за разбойниками в темнице, а казаки могут бежать ловить остальных.

Разбойники могут выручать друг друга - например, "нападать" на темницу, хватать охранника, и пока они его держат, пленные могли разбежаться. Казак, конечно, тут же звал на помощь (не всегда это ему удавалось, предусмотрительные разбойники старались вовремя прикрыть ему рот).

Цель казаков вывести секретное слово-пароль. Потом меняются ролями.

