**Дворовые игры для улицы.**

Раньше родители не могли загнать нас домой, чтобы поесть, а сейчас, мы не можем выгнать детей на улицу, чтобы подышать. Компьютер и телевизор прочно вошли в жизнь современного ребенка, вытесняя живое общение со сверстниками и детские дворовые игры. А ведь игры важны для детей, не только в качестве развлечений. Детские дворовые игры воспитывают в ребенке важные качества: умение работать в команде, умение следовать правилам, коммуникативность, ловкость, смекалку и т.д. Но те игры для улицы, в которые мы играли в детстве, позабыты. Давайте вспомним некоторые из них и научим детей играм нашего детства. В этой статье я хочу уделить внимание спокойным играм. Это также игры для улицы, но играли мы в них вечером на скамейке или когда уставали от [подвижных игр](http://pesochnizza.ru/uchimsa/igroteka/podvizhnye-igry).

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.