Мероприятие «Игры нашего двора»

(2022 год)

Рекомендуется включить в мероприятие не менее четырех нижеописанных игр. При этом можно организовать несколько параллельных площадок с разными играми.

1) «Колечко-колечко, выйди на крылечко»

Место проведения: улица, кабинет.

Количество участников: от 5 и более (из них – один ведущий).

Реквизит: «колечко» – предмет небольшого размера (кольцо, камешек и пр.).

Все участники садятся в ряд и складывают перед собой ладони лодочкой. Ведущий также складывает ладони лодочкой, при этом у ведущего в «лодочке» находится «колечко». Между ладоней у участников остается небольшое пространство, куда ведущий помещает свою «лодочку». Ведущий обходит всех участников по очереди, вкладывая свою «лодочку» в их ладони. При этом он незаметно оставляет «колечко» в ладонях у одного из участников.

После того как ведущий обошел всех участников, он отходит от них на несколько шагов и громко говорит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко». Тот игрок, у которого в ладонях лежит «колечко», должен быстро вскочить и выбежать на середину комнаты или площадки. Цель остальных участников – не выпустить его из ряда. Они должны быть настороже, зорко следить за всеми соседями и не давать вырваться тому участнику, который владеет «колечком». Если участник остается сидеть на скамейке, он отдает «колечко» ведущему, и игра продолжается. Если участнику удается выйти на середину игровой площадки, ведущим становится он.

2) «Тише едешь – дальше будешь»

Место проведения: улица, спортивный зал.

Количество участников: от 3 и более (из них – один ведущий).

Площадка для игры ограничивается с двух сторон параллельными линиями. На одной линии встает ведущий, на другой – участники. Расстояние между линиями может быть разным: от 20 до 50 метров.

Задача участников: добежать до ведущего и дотронуться до него.

Ведущий стоит спиной к участникам и говорит «Тише едешь, дальше будешь. Замри». При этом он может повторить фразу «Тише едешь, дальше будешь» несколько раз либо произнести ее очень медленно или очень быстро. Все это необходимо для того, чтобы запутать участников. При слове «Замри» участники должны замереть на местах и не двигаться, ведущий поворачивается лицом к участникам.

Если ведущий видит, что кто-то из участников вовремя не остановился либо двигается, эти участники выбывают из игры (либо возвращаются на старт).

Участник, первым добежавший до ведущего, становится ведущим в следующем раунде игры.

3) «Горячая картошка»

Место проведения: улица, спортивный зал.

Количество участников: от 6 и более.

Реквизит: мяч.

Участники становятся в круг и начинают перекидывать друг другу мяч. Задача каждого участника как можно быстрее перекинуть мяч другому игроку. Если участник не поймал мяч, уронил его, не отбил или задержал в руках дольше чем на секунду, он временно выходит из игры и садится на корточки в середине круга. Вернуться в игру можно, поймав мяч из положения сидя (стоять внутри круга запрещается, но можно выпрыгивать вверх, чтобы поймать мяч). Также участник из «штрафной зоны» может вернуться в круг, если мяч коснется его случайно.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется стоять только один участник. Он будет считаться победителем.

4) «12 палочек»

Место проведения: улица.

Количество участников: от 5 и более (из них – один ведущий).

Реквизит: 12 палочек, доска, камень (бревнышко, полено и пр.).

Доску необходимо положить на камень так, чтобы получилась катапульта. 12 палочек нужно положить на один конец доски, на другой конец доски резко нажимает ведущий, чтобы все палочки разлетелись.

Пока ведущий собирает палочки, участники прячутся. После того, как палочки собраны и возвращены на конец доски, ведущий начинает искать спрятавшихся участников. Когда ведущий находит одного из игроков, они наперегонки бегут к «катапульте». Если участник успевает добежать и разбросать палочки первым, игра повторяется с тем же сценарием. Если первым добежит ведущий, ведущим становится найденный участник, остальные прячутся.

5) «Гаражики»

Место проведения: улица, кабинет.

Количество участников: от 5 и более (из них – один ведущий).

Реквизит: спички (монеты, маркеры, любые небольшие предметы).

Ведущий выкладывает на любой горизонтальной поверхности фигуры из небольших предметов и просит участников угадать, сколько здесь «гаражиков». Правил выкладывания фигур нет, ведущий может делать это на свое усмотрение. Участники должны догадаться,

что количество «гаражиков» необходимо определить не по выложенным фигурам, а по количеству пальцев, которые выставляет ведущий, опираясь на край площадки.

Участники, догадавшиеся о принципе называния количества «гаражиков» не должны сообщать его остальным игрокам.

6) «Казаки-разбойники»

Место проведения: улица.

Количество участников: две команды (в каждой команде не менее 4 человек).

Реквизит: мел, при необходимости – отличительные знаки для двух команд (например, повязки на рукава).

Участники заранее договариваются, на территории какой площади будет проходить игра, и не выбегают за ее пределы.

Определить, кто в какой лагерь войдет («казаки» или «разбойники»), можно жеребьевкой или выбрав атаманов (капитанов), которые сами наберут себе команды.

После набора команд выделяется время (до 20 минут) на подготовку. «Разбойники» договариваются, куда будут прятаться, придумывают секретный пароль (секретное слово, шифр) и разбегаются, обозначая свой маршрут мелками – рисуют стрелки через каждые 20–30 метров (обязательно нужно рисовать стрелки на каждом повороте и перекрестке, при этом на развилке дорог разрешается указывать несколько направлений, чтобы запутать «казаков» и повести их по ложному следу).

«Казаки» в это время готовят «темницу»: обрисовывают мелом площадку, а также договариваются о том, каким способом будут выпытывать у пойманных разбойников секретный пароль (чаще всего для этого выбирают щекотку). Сюда будут приводить пойманных «разбойников».

«Разбойники» могут выбирать себе разные укрытия и делиться на несколько групп, тогда найти их будет сложнее. Если «казак» нашел и поймал – осалил – кого-то из «разбойников», то пленник вместе с ним идет в «темницу». По пути «разбойника» могут освободить друзья, осалив «казака». Таким же образом можно выручить пойманного бандита из плена.

В «темнице» у «разбойников» начинают выпытывать секретные пароли «разбойников».

«Казаки» одерживают верх, когда в «темнице» окажутся все «разбойники», или когда «казакам» станет известен секретный пароль. Затем команды могут поменяться ролями.

7) «Что исчезло?»

Место проведения: улица, кабинет.

Количество участников: от 5 и более (из них – один ведущий).

Реквизит: различные небольшие предметы (количество – не менее 7, не более 15, предметы должны легко идентифицироваться, не должны повторяться), секундомер.

На горизонтальной поверхности раскладываются предметы. Ведущий рассматривает их и старается запомнить в течение 30 секунд. После этого отворачивается. Игроки убирают один из предметов. Ведущий поворачивается и угадывает, какой предмет убрали. Если ведущий угадывает исчезнувший предмет, ведущим становится один из участников.

Можно усложнить игру, убирая одновременно несколько предметов или перемешивая оставшиеся предметы.

8) «Классики»

Место проведения: улица.

Количество участников: от 5 и более.

Реквизит: мел.

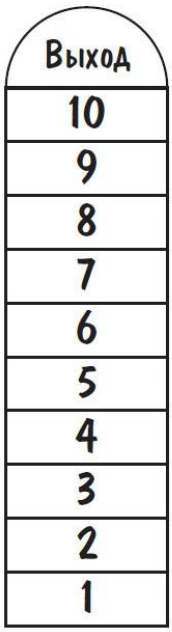
Заранее необходимо нарисовать игровое поле. Предлагается два варианта (см. рисунок):

– традиционное (состоит из 10 пронумерованных прямоугольников, расположенных в столбик, с полукруглым «выходом» над цифрой «10»);

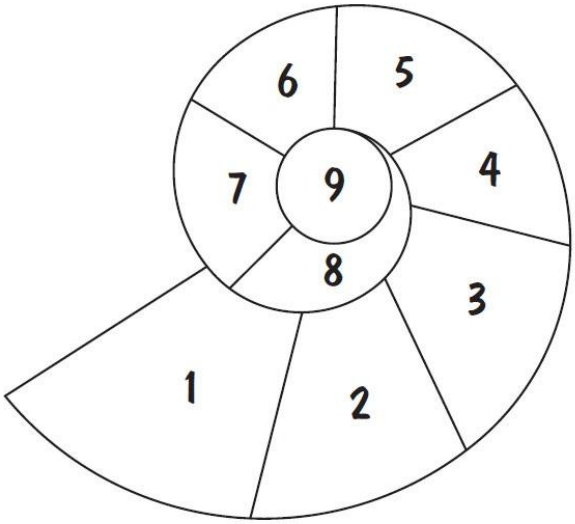
– «улитка» (пронумерованные четырехугольников составлены в спираль, последняя цифра приходится на середину спирали).

Участник прыгает по полю вперед и назад по четыре раза, попадая во все прямоугольники: первый раз – на правой ноге, второй – на левой, третий – меняя ноги, четвертый – на обеих ногах. Участник прыгает, пока не сделает ошибку: наступит на линию, использует неправильную ногу для прыжка. Совершив ошибку, участник выходит из игры. Другие участники прыгают таким же образом.

Когда снова подойдет очередь первого игрока, он начинает прыгать с того места, где сделал ошибку. Побеждает тот, кто первым пройдет всю последовательность прыжков.



Традиционное поле



Поле-улитка

9) «Резиночки»

Место проведения: улица, спортивный зал.

Количество участников: от 5 и более.

Реквизит: бельевая резинка длиной 3–4 метра.

Резинку нужно связать, чтобы получился замкнутый контур, и растянуть на ногах двух участников. Третий участник прыгает через резинку, выполняя упражнения по порядку:

– «десяточки»: участник стоит слева от резинки, впрыгивает двумя ногами в середину, выпрыгивает справа. Обратно прыгает наоборот – справа налево; повторить 10 раз;

– «девяточки»: участник становится в середину между резинками, в прыжке разводит ноги и приземляется с наружных сторон так, обе линии резинки оказались у него между ног, затем прыжком снова становится в середину; повторить девять раз;

– «восьмерочки»: участник становится в середину между резинками, в прыжке разводит ноги и приземляется так, чтобы под каждой стопой у него оказалось по резинке, затем прыжком снова становится в середину; повторить восемь раз;

– «семерочки»: правая нога участника стоит между резинок, левая – снаружи, участник в прыжке разворачивается на 180 градусов, и ставит ноги наоборот: левая – внутри, правая – снаружи, затем снова меняет положение ног в прыжке; повторить семь раз;

– «шестерочки»: участник становится левой ногой на левую резинку, правой ногой – на правую, в прыжке разворачивается на 180 градусов, теперь левая нога оказывается на

правой резинке, правая – на левой, затем снова меняет положение ног в прыжке; повторить шесть раз;

– «пятерочки»: участник стоит снаружи по левую сторону от резинок, подпрыгивает, цепляя правой ногой левую резинку, и перепрыгивает через правую, правая нога оказывается зажатой в треугольнике, а левая стоит снаружи; теперь левую ногу нужно перекинуть к правой в центр треугольника, немного отойти влево так, чтобы раздвинуть расстояние между резинками и выпрыгнуть с правой стороны от резинок; повторить пять раз;

– «четверочки»: участник стоит снаружи лицом к резинке, прыгает вперед и приземляется между резинками, снова прыгает вперед и приземляется снаружи, прыгает назад спиной (не поворачиваясь) в середину и наружу в начальную позицию; повторить четыре раза;

– «троечки»: Участник стоит снаружи лицом к резинке слева, прыгает вперед, цепляя двумя ногами левую резинку, напрыгивает на правую, разворачивается в прыжке на 180 градусов, сбрасывая резинку с ног, и приземляется снаружи справа лицом к резинке, делает то же в обратном направлении; повторить три раза;

– «двоечки»: участник стоит слева от резинки, прыгает, наступает двумя ногами (одна впереди, другая сзади) на левую резинку, разворачивается в прыжке на 180 градусов, наступает двумя ногами (одна впереди, другая сзади) на правую резинку, делает то же в обратном направлении; повторить два раза;

– «единички»: участник стоит снаружи спиной к левой резинке, подпрыгивает и цепляет двумя пятками левую резинку, приземляется на правую резинку двумя ногами, выпрыгивает справа, освободив ноги от резинок, и останавливается за резинкой и лицом к ней.

Если участник не выполняет одно из упражнений, очередь переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, кто первым выполнит все упражнения за один раз.

10) «Пуля, мина, бомба»

Место проведения: улица, спортивный зал.

Количество участников: от 7 и более (из них – два ведущих).

Реквизит: мяч.

Ведущие становятся по обе стороны игрового поля, остальные участники находятся между ними. Задача ведущих – кидать мяч друг другу, целясь при этом в участников, задача участников – уворачиваться от мяча. При этом у ведущих есть три способа бросить мяч: «пуля» (мяч бросается прямо), «мина» (мяч катится по полу), «бомба» (мяч подкидывается

вперед и вверх). Ведущие каждый раз выкрикивают способ броска перед тем, как его осуществить.

Участники, в которых попадает мяч, выходят из игры. Побеждает участник, который последним останется на игровой площадке.

Турнир по лапте
(2023 год)

Лапта – русская народная командная игра.

Для проведения турнира по лапте необходима ровная и большая площадка открытого типа. В качестве инвентаря используется длинная бита и теннисный или резиновый мяч. Лапта не требует особенной экипировки игроков, можно играть в стандартной спортивной форме или приобрести отдельные комплекты для участников. Главное, чтобы она различалась по цвету у каждой команды.

Команды могут состоять из членов общественных объединений, обучающихся образовательных организаций, сотрудников учреждений, предприятий и т. д. Возраст участников и количество команд не ограничены.

История и правила игры в лапту представлены ниже.

По итогам проведения турнира по лапте можно провести награждение команд-победителей дипломами и/или призами.

История игры

История лапты берет начало с очень давних времен. Первые упоминания игры встречаются еще в древних летописях. Во времена Петра 1 лапта использовалась в качестве элемента подготовки солдат. Официальные соревнования по лапте начали проводиться только в середине двадцатого века в СССР, однако проводились они не долго (50-е и 60-е годы), через некоторое время их проведение прервали. Возобновились первенства только в 1986 году. В 1996 году была организована Межрегиональная федерация лапты, а в 2003 она была преобразована в Федерацию русской лапты России, которая объединила 46 региональных отделений.

Вариантов лапты существует множество, ниже приведены правила классической большой лапы.

Правила игры в лапту

В лапту играют 2 команды, каждая из которых состоит из пяти человек. Одна команда находится в поле, она является защищающейся, вторая – на линии города, она атакующая. Задача игроков атакующей команды, после выполненного удара битой по мячу, постараться перебежать через поле. Задача защищающейся команды – подобрать или поймать мяч и попасть им (осалить) игроков атаки, находящихся в поле. Игрок атаки, совершивший перебежку через все поле и вернувшийся назад, приносит своей команде 2 очка. Игрок защиты, поймавший мяч с лета, приносит своей команде 1очко. Игра длится четыре тайма по 15 минут. Победителем является та команда, которая наберет больше очков.

Площадка

Игра проводится на большом прямоугольном игровом поле 25–40 м в ширину и 40–55 м в длину. Площадка делится на 2 зоны: одна называется город (дом), с которого вводится мяч в игру, другая – кон. Между зонами располагается поле, ограниченное боковыми линиями. Штрафная линия проводится в 10 м от города, а между ними находится штрафная зона, которая необходима для определения правильности удара: если мяч попал в штрафную зону, удар не засчитывается.

Дополнительно город делится на 3 части: пригород, место подающего и площадка очередности. В пригород определяются игроки, ожидающие начала перебежки после подачи мяча, а также участники, не начавшие перебежку или неудачно подавшие мяч. На

месте подающего стоит спортсмен, который вводит мяч в игру и может начать перебежку после удара. На площадке очередности стоят участники, ожидающие своей очереди сделать удар и подать мяч.

Инвентарь и экипировка

Лапта – бюджетная игра, которая не требует особенной экипировки игроков. Для проведения матча самое главное – ровная и большая площадка. В качестве инвентаря используется лишь длинная бита и теннисный или резиновый мяч. Что касается формы, можно играть в стандартной спортивной форме или приобрести отдельные комплекты для участников. Главное, чтобы она различалась по цвету у каждой команды.

Мяч и бита

Для лапты используется обычный теннисный или резиновый мячик. Для подачи используется деревянная лапта (бита), длина которой должна быть в пределах 60–120 см, а диаметр не превышать 5 см. Допустимо каждому игроку использовать индивидуальную биту. Для детей рекомендуется использовать плоскую лапту длиной в 80 см и шириной в 6 см.

Состав команды

Каждая команда должна состоять из 10 участников. Один из них назначается капитаном путем жеребьевки, 5 остальных игроков находятся на поле или в городе, 4 остаются на замену.

Расположение игроков

Жребием определяется команда, которая будет играть роль защитника на поле. Другой автоматически назначается статус нападающей, после чего она отправляется в зону города. Защитников расставляет капитан вдоль штрафной линии и линии кона, чтобы они смогли как можно быстрее поймать мяч и осалить подающего игрока. Нападающие выстраиваются за линией города на месте очередности, один из них подает мяч в игру и отправляется на перебежку, стараясь остаться не осаленным.

Судейство

В судейскую бригаду входит старший судья, линейный судья и секретарь. Старший судья проверяет и утверждает площадку, снаряжение и экипировку игроков, проводит жеребьевку команд и определяет капитана команды, дает команды о начале и окончании тайма/игры. Также старший судья имеет право отменить решение линейного судьи и внимательно следит за ходом игры, неся ответственность за любое действие каждого участника.

Линейный судья подписывает протокол встречи, следит за ходом игры и подает сигналы с помощью жестов о действиях участников старшему судье. Секретарь ведет всю документацию, контролирует замены в игре, подает сигналы старшему судье, когда мяч попадает в аут, подсчитывает очки, внося их в протокол. По окончании игры подписывает протокол и передает ему старшему судье.

Продолжительность игры

Игра состоит из 2 таймов по 20 минут каждый с пятиминутным перерывом между ними. При этом судья строго следит за длительностью и ходом игры, компенсируя потерянное время в ходе затянутых игроками пауз, перерывов при транспортировке травмированных участников и по другим случаям.

Подача и удары по мячу

Начинает игру команда нападающих, находящихся в зоне города. Подает мяч один игрок, отбивает его тот, у кого в руках бита. В течение подачи разрешено 2 попытки. После того, как мяч окажется в игре, судья дает право на начало перебежки остальным игрокам нападения. Если у подающих участников не получилось ввести мяч в игру, то он переходит в зону пригорода, где ожидает подачи от другого нападающего. Игрок, на которого перешла очередь подавать или отбивать мяч, может отказаться от этой попытки. Если ни один нападающий не подал мяч, команды меняются сторонами без борьбы.

Ввод мяча в игру

Удар засчитывается в любых случаях после его подачи ударом биты, за исключением 2 моментов: если мяч коснулся штрафной зоны; если мяч коснулся перелетел за боковые линии площадки и коснулся земли. Причем, если мяч коснулся поля, но после вылетел за боковую линию или задел другого игрока, удар также засчитывается.

Возвращение мяча в дом

Если защитники не могут осалить нападающих игроков, они возвращают мяч в зону дома, после чего он автоматически находится вне игры и возвращается в нее только после удара биты. Команда, чей игрок последним дотронулся до мяча, становится в зону защиты, другая – в зону нападения.

Перебежки

После ввода мяча в игру нападающие начинают перебежку. Начать перебежку могут только игроки, которые подавали мяч: бьющий перебегает с площадки подающего, остальные – с зоны пригорода. Остальные игроки не имеют права начинать перебежку. Пробежка длится до момента, пока мяч снова не вернется в зону дома. Участники, которые успели вернуться в зону города, получают право на следующий удар, становясь в очередь за другими игроками.

Осаливание

С целью осаливания защитники перемещаются по полю в любом направлении, пасуя друг другу мяч. Нападающий считается осаленным, если в момент выполнения пробежки его коснулся мяч. После осаливания игроки защиты убегают за линию города или кона, чтобы не получить ответного осаливания от «пострадавших» игроков. Причем ответные осаливания могут продолжаться до момента, пока последний защитник не достигнет линии города или кона. Участники могут помогать друг другу в осаливании и переосаливании. Самое главное, чтобы количество игроков каждой команды не превышало 6.

Самоосаливание

Самоосаливание засчитывается судьей как нарушение правил, при котором нападающий начал перебежку и возвратился за линию дома или кона, а также в случае забега за боковую линию или заступа на нее. При самоосаливании игрок защиты, у которого находится мяч, кладет его в пределах поля и покидает площадку, уходя за линию дома или кона вместе с остальными участниками.

Очки

Если защитник поймал мяч с лета («свечу») в пределах поля или вне его, команде присуждается одно очко. Команда нападающих получает 2 очка, если игрок нападения совершил полную перебежку, оставшись не осаленным или успевшим выполнить пробег до осаливания другого участника.

Результат игры

Победителем становится команда, набравшая большее количество очков в ходе игры. Если в процессе игры у одной из команд на площадке остается меньше 4 игроков, то ей засчитывается поражение.