

**Количество игроков:** чем больше, тем лучше.

**Кодовые фразы:**

«Топор-топор, сиди как вор и не выглядывай во двор» – кричали «застуканные» игроки товарищам при приближении «опасности» (сиди и не высовывайся).  
«Пила-пила, лети как стрела» – кричали, чтобы подсказать, что водящий далеко от стены и можно выбираться из укрытия.

**«Казак-разбойники»**

Это веселая игра, сочетающая в себе авантюризм салок и азарт прятков. Существует мнение, что игра возникла в XVI веке, когда казаки защищали мирное население от бродячих разбойников.

**Правила**

Правила игры варьируются по регионам. Неизменно одно – играющие делятся на две команды («казак» и «разбойник»). Тут же выбираются «атаманы» и определяется «поле боя» (за его пределами не играют). «Казак» выбирают штаб, а «разбойник» придумывают пароли (один правильный, остальные – ложные).  
Задача «разбойников»: захватить штаб «казак». Задача «казак»: переловить всех «разбойников» и «выпытать» правильный пароль.



По сигналу «разбойники» разбегаются и прячутся, оставляя на асфальте стрелки, чтобы у «казак» были подсказки, где их искать. «Казак» в это время обустривают «темницу» и придумывают, как будут «пытать» пленных (щекотать, пугать насекомыми, «жалить» крапивой и т.д.). Через некоторое время «казак» отправляются искать «разбойников». Если им это удастся, то они сажают «разбойника» в «темницу», откуда он не имеет права убежать. «Разбойники», в свою очередь, стараются подобраться к «штабу» и захватить его.

**Количество игроков:** от 6 человек.



**Составитель и компьютерная обработка:**

**Гулевская Н.В.**



# Игры нашего двора





### **Дорогие ребята!**

Наша библиотека предлагает вам отложить в сторону новомодные гаджеты и освоить дворовые игры, в которые когда-то играли в детстве ваши родители и даже бабушки и дедушки, до появления таких популярных сегодня планшетов и приставок.

Пусть ваше детство станет интереснее!

### **«Салки»**

Салки – они же догонялки, они же латки, они же ляпки. У этой игры порядка 40 (!) названий (почти в каждом регионе бывшего Союза – свой). При этом, игра очень простая. Суть обычных салок в том, чтобы догонять («салить») игроков (если ты водишь), которые разбегаются в разные стороны.



### **Правила**

Считалкой выбирается водящий. Игроки становятся в круг и по команде «Я – салка!» разбегаются, кто куда. (Часто оговаривалась площадка – «За забор не выбегать», «Дальше качели не бегать».)

Задача водящего: догнать одного из игроков и дотронуться до него рукой. До кого дотронутся, тот сам становится «салкой», а водящий превращается в обычного игрока.

**Количество игроков:** от 3 и больше.

Вариации салок:

Салки с «домиком» – то же самое, только выбирается зона (песочница, круг на асфальте и прочее), куда игроки могут забежать и передохнуть, там «салить» нельзя, но и сидеть долго в «домике» тоже.

«Выше ноги» – чтобы избежать «засаливания», нужно запрыгнуть на что-нибудь и задрать ноги вверх («Выше ноги от земли» / «Салки-ножки на весу»), правда, по правилам задрать ноги тоже долго нельзя.

«Чай-чай, выручай!» – в этой версии салок, «засаленный» может остановиться, крикнуть эту волшебную фразу и ему на выручку прибегут друзья, но водящий на чеку, и есть вероятность, что к одной «жертве» добавятся вторая и третья.



### **«Прятки» или «Жмурки»**

*Раз-два-три-четыре-пять, я иду искать.*

*Кто не спрятался – я не виноват!*

Простая игра – можно играть где угодно и когда угодно. Особенно увлекательно под вечер, когда смеркается.

### **Правила**

Считалкой выбирается водящий. Затем водящий становится лицом к стене (дереву, столбу...) и считает вслух до 20 (50, 100...). Игроки прячутся.

Задача игроков: спрятаться так, чтобы водящий не нашел.

Задача водящего: найти всех спрятавшихся.

Когда водящий находит одного из игроков, ему нужно сломя голову бежать обратно к стене (дереву, столбу...), чтобы «застукать» его. Если игрок прибежал первым, то со словами «Стук-стук я» выводит себя из игры. Кого ведущий застукнул первым, тот становится ведущим в следующем кону («Первая курица жмурится»).

