

# Игры нашего детства

Ни для кого не секрет, что дворовые игры почти исчезли из жизни современных ребятишек. Те самые игры, которые учили детей находить общий язык, помогали решать споры и конфликты, были самым действенным и гармоничным способом социализации. Они давали возможность малышу узнать самого себя, испробовать свои возможности, учили соблюдать определенные правила и доставляли огромную радость.



**Играй с нами, играй, как мы...**

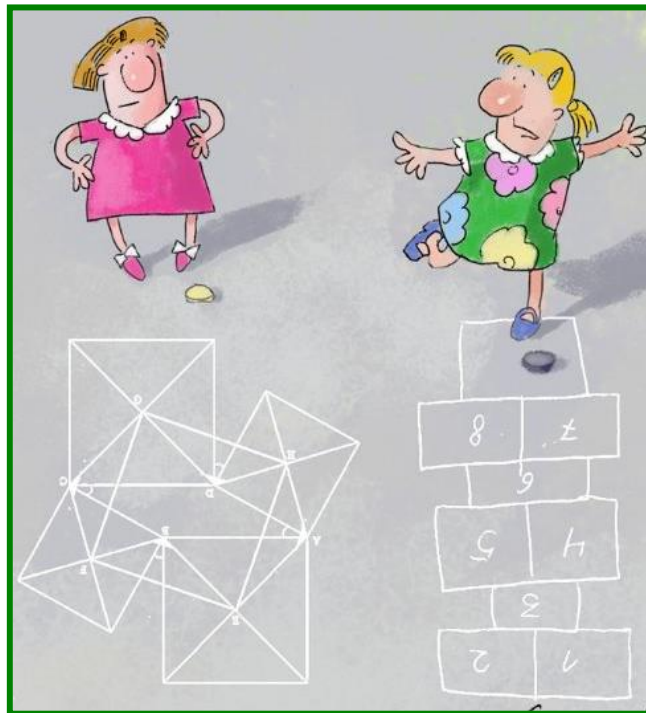
Малышей всегда привлекают рассказы о детстве их родителей. Им интересно узнать, во что играли мама и папа, бабушка и дедушка. Какие-то **детские игры** запомнились на всю жизнь, а другие забылись, оставив в памяти лишь обрывки фраз и ощущение чего-то приятного и светлого. Наверное, это и есть кирпичики, из которых строится сооружение под названием «счастливые детские воспоминания». Чтобы возродить любимые **игры**, дать им вторую жизнь, нужно всего лишь научить наших детей в них играть, восстановить ту ниточку преемственности, когда правила передавались от старших ребят младшим, из поколения в поколение. Не беда, если вы забыли правила почти всех игр. Будем вспоминать вместе!

## Классические «Классики»

Вариантов **игры** в «классики» было великое множество. Но чаще всего играли так. На асфальте расчерчивали игровое поле из десяти клеток примерно 30х30 см. Клетки шли двумя столбиками. Первый нумеровался от 1 до 5, второй в обратном направлении от 6 до 10. Самое главное в «классиках» – хорошая бита. Делали ее из круглых жестяных коробочек от леденцов или баночек от обувного крема.

Внутри насыпался песок. Играли несколько человек. Первый игрок бросал битую в «первый класс» – клеточку с цифрой «1». Задача игрока, прыгая на одной ноге, прогнать битую по всем классам и выбить с игрового поля.

При этом ни игрок, ни бита не должны были попадать на линии. Если же первый класс проходил успешно, игрок переходил во второй класс. Теперь ему нужно было, не заходя на игровое поле, бросить битую в клетку с цифрой «2» и уже оттуда гнать ее из клетки в клетку. Выигрывал тот, кто первым проходил все классы.



**«Тише едешь – дальше будешь».** Нет, это не кредо начинающего автолюбителя, а замечательная игра на внимание и выдержку. Вспоминаете? На просторной площадке отчерчиваются на расстоянии около тридцати метров одна от другой две линии – «старт» и «финиш». На старте стоят игроки, на финише, спиной к ним, находится водящий. Он произносит фразу: «Тише едешь – дальше будешь. Раз, два, три!» За это время игроки стараются максимально приблизиться к финишу. Едва закончив говорить, водящий быстро поворачивается и осматривает замерших на месте участников **игры**. Тех, кто не успел вовремя остановиться или пошевелился, водящий отправляет на линию старта. Побеждает тот игрок, кто первым доберется до финиша.



Примечательной была и игра **«Светофор»**. Выходя гулять во двор, каждый стремился надеть на себя что-нибудь разноцветное на тот случай, если на общем совете будет решено играть в эту игру. На площадке отчерчивались две линии на расстоянии нескольких метров одна от другой. Это была дорога. Все игроки, кроме «светофора», выстраивались за одной из линий. «Светофор» караулил на «дороге». Стоя спиной к игрокам, он называл какой-нибудь цвет. Если игрок мог отыскать «на себе» названный цвет (одежда, бант, заколка и т.п.), он брался за него рукой и спокойно переходил через «дорогу». Если же ничего подходящего не находилось, ему оставалось только быстро перебежать на другую сторону. А «светофор» должен был ловить нарушителей. Тот, до кого он дотрагивался, сам становился «светофором».



## Игры с мячом .



Простая игра **«Я знаю...»** развивает не только ловкость, но и эрудицию. Игрок начинает бить мяч рукой об землю, приговаривая по одному слову на каждый удар: «Я знаю пять имен девочек: Маша – раз, Ира – два...» И так до пяти. Затем используются разные категории: имена мальчиков, животные, цветы, деревья, птицы, названия городов, стран, рек и т.п. Если кто-то сбился или уронил мяч, ход переходит к следующему игроку.

**«Съедобное-несъедобное»**. Все игроки выстраиваются в ряд. Водящий с расстояния в 2–4 метра бросает каждому по очереди мячик, называя какой-

нибудь предмет. Если это что-то съедобное, мячик нужно поймать, если нет – отбить (или просто не ловить). Правильно среагировавший игрок делает шаг вперед, если ошибся – возвращается на шаг назад. Самый внимательный, который первым смог добраться до водящего, сам становится водящим. Было очень смешно, если кто-то по ошибке «съедал» змею или машину или отказывался от вкусного мороженого.

**«Картошка»**. Все игроки становятся в круг и передают друг другу мяч, отбивая его. Если кто-то из игроков мяч не отбил, он садится на корточки в центр круга, а игра продолжается. Любой игрок по желанию может выручить «провинившихся». Для этого он, отбивая мяч, старается попасть им по сидящим в центре круга. «Освобожденный» (тот, кого коснулись мячом) вновь принимает участие в игре. Сидящие внутри круга стараются поймать летящий к ним мяч. Если кому-то из игроков это удалось, то все «наказанные» возвращаются в игру, а игрок, бросавший мяч, занимает их место.

**«Вышибалы»**. Все игроки, кроме двух, становились в шеренгу в центре просторной площадки. Двое «выбивающих» с мячом располагались по краям площадки. В их задачу входило, перебрасывая друг другу мяч, выбить с площадки всех игроков. Тот, до кого дотрагивался летящий мяч, выходил из **игры**. Труднее всего было выбить последнего, самого ловкого игрока, оставшегося под обстрелом. Когда и его настигал мяч, игра начиналась сначала.



А **прятки** помните? Правила простых прятков, наверняка, известны всем. Но и у этой игры тоже было много вариантов и разновидностей. Например, «**московские прятки**».. Водящий стоял спиной к остальным игрокам, а кто-нибудь из них хлопал его по плечу.

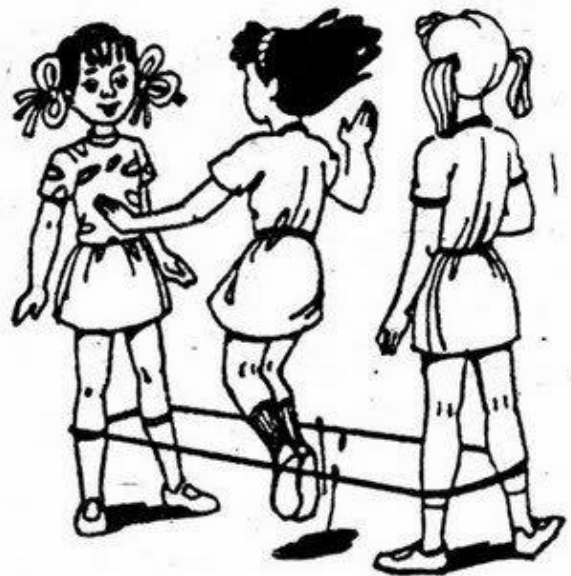


Водящий поворачивался и показывал на игрока, который, по его мнению, его похлопал. Затем давал ему задание: добежать или допрыгать (на одной или двух ногах) до определенного места во дворе. Если водящий провел опознание правильно, то игрок выполняет задание. А все остальные за это время должны успеть спрятаться. Если же водящий ошибся, то бежит или прыгает он сам, а остальные прячутся. Далее игра идет по обычному для прятков сценарию: водящий должен найти спрятавшихся и успеть их «застукалить» – быстрее них добежать до условленного места и произнести фразу: «Стукали-пали (имя замеченного игрока)». Игрок же, в свою очередь, стремится обогнать водящего и «застукалиться» первым: «Стукали-пали я!»

**"Фанты"**. У игроков собирается по одному любому предмету, которые складываются в мешок. После чего одному играющему завязываются глаза; ведущий вытаскивает вещи по очереди, а игрок с завязанными глазами придумывает задание для вытаскиваемой вещи, хозяин которой должен его выполнить. Задания могут быть самыми различными: спеть песню, станцевать и пр.

**Игры в «резиночку»**. Ни одна игра во дворе не пользовалась такой популярностью у девочек и даже у мальчишек, как резиночка. Прыгали день напролет в любом удобном и не очень месте - школьные коридоры во время переменок, площадки во дворе, любой более-менее ровный участок земли, асфальта, квартиры.

Конечно, большой проблемой было достать эту самую заветную резиночку - в магазине не так-то просто было ее найти. Можно было играть и вдвоем и даже одному (в этом случае резинка обычно разрезалась и одним или двумя из



участников, держащих резиночку, становилось дерево или столб). Можно было играть и командами. Игра начинается с самых простых прыжков и постепенно усложняется. Каждая комбинация прыжков отрабатывается на всех высотах. Каждая фигура в комбинации носит свое название: "карандаш", "березка", "тяпы", "конфета" и т.д.

**"Цепи кованые"**. Необходимо большое количество игроков. Игроки делятся поровну на две команды, отходят подальше друг от друга и берутся за руки. Одна из команд кричит: "Цепи-цепи кованы, раскуйте нас!", а другая команда отвечает: "Кем из нас?". Первая команда называет игрока, тот разбегается и старается разбить цепочку игроков противников, которые крепко берутся за руки. Если разбивает, то забирает в свою команду любого игрока из разбитой пары. Если же не разбивает, то остается в команде противников, становясь их членом. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество игроков.



## «Казачи и разбойники».

Вряд ли можно найти среди нынешних мам и пап тех, кто не играл в детстве в эту захватывающую игру, которая была самым настоящим приключением, азартной погоней. И каждый чувствовал себя опытным следопытом, распутывающим хитросплетения чужих следов и меток. Участвовали две команды. Одна в оговоренном месте считала до определенного числа (если все умели, то до 100), другая тем временем удирала, по пути оставляя мелом стрелки, указывающие направление своего движения. Стрелки ставились не слишком часто и не всегда на видном месте. Они появлялись и на стволах деревьев, и на стенах домов, и на деревянных скамейках. На перекрестках и развилках дорог стрелки раздваивались, чтобы запутать преследователей. В общем, одни удирали, другие догоняли, решая по пути массу логических задач и учась ориентироваться в пространстве.



## «Выше ножки от земли»

Эта версия хороша, если вокруг много скамеек, перил, ступенек — в общем, мест, на которые можно забраться. Чуть что, надо вскарабкаться повыше (в крайнем случае усесться на землю и задрать ноги), крича: «Салки-ножки на весу!» — и ты невидимка. В вариантах «салки на железе», «салки на дереве» объект, дающий неприкосновенность, должен быть металлическим или деревянным. Осторожно! Чтобы салящий не заскучал, действует правило «все сидят — пятнай любого».

**Пальчикоплетение** (игра в веревочку). Одна из самых захватывающих спокойных игр, в которую можно играть в любое время и в любом месте. Для игры понадобится только достаточно длинная, около 1,5 м, тонкая веревочка, и немного воображения. Очень интенсивное развитие получает моторика рук, в том числе элементы мелкой моторики пальцев. Из веревочки, надетой на пальцы, строятся разнообразные, очень замысловатые фигуры. Эта игра требует больших конструктивных способностей, дара воображения, хорошего развития зрительно-моторной памяти, тонкой координации мелких мускулов руки.

