

ИГРЫ НАШЕГО ДЕТСТВА

Весна медленно и неумолимо вступает в свои права. На пяточке над тепло-трассой, рядом с нашим домом, стоял снег и высох асфальт, и каждый раз, возвращаясь домой, я смотрю на него с ностальгией. В моем детстве он бы недолго остался нетронутым - на нем бы уже была меловая разметка для новых игр. С приходом в нашу жизнь гаджетов и интернета мы потеряли считавшуюся неизменной составляющую понятия "детство" - уличные игры. Давайте вспомним самые популярные из них - возможно, нашим детям они понравятся, особенно, если одним из участников игры станет мама или папа.

Может, моя подборка окажется полезной, и вы предложите эти игры своим детям или даже поиграете вместе с ними. А может, просто вспомните свое детство, дворовых друзей и окунетесь в самый беззаботный период вашей жизни.

Съедобное-несъедобное

Все игроки садятся в ряд. Ведущий кидает мяч по очереди участникам и одновременно называет какой-нибудь предмет. Если предмет «съедобный», игрок ловит мяч. Если нет, отбивает. Ведущему необходимо запутать участников и если игрок ошибается и «съедает» «несъедобное», то сам становится ведущим. Чем быстрее ведущий кидает мяч и называет предметы, тем азартнее и интереснее.

Эта игра развивает чувство юмора и умение быстро реагировать. Моя пятилетняя племянница очень любит эту игру и бесконечно счастлива, если ей удастся «накормить» кого-нибудь стулом.



Десяточка на скакалке

Эта игра скорее для девочек, потому как вряд ли мальчишке будет интересно прыгать со скакалкой. Смысл игры заключается в необходимости последовательно выполнить ряд упражнений со скакалкой. Каждое из упражнений выполняется несколько раз (от 1 до 10 раз) в зависимости от сложности. Игра начинается с самого простого, обычных прыжков на двух ногах, которое нужно выполнить 10 раз. Следующее упражнение сложнее и его нужно сделать 9 раз, например прыжки на одной ноге, и так далее до самого последнего, самого сложного упражнения, которое выполняется один раз, когда например, нужно подпрыгнуть и при этом успеть прокрутить скакалку вперед два раза.

Первый игрок начинает выполнять первое упражнение, если он сбивается, то ход переходит к следующему участнику и так по кругу. Победителем игры считается тот игрок, который первым выполнит все упражнения. Правда, мои соседи снизу были очень недовольны нашим увлечением, когда мы с сестрой оттачивали свое мастерство обращения со скакалкой дома, чтобы блеснуть своим умением во дворе пред девчонками, так что играть лучше на улице.



Цветной король

Правила игры просты: на земле рисуются две параллельные линии. По одну сторону становятся игроки, по другую водящий, или цветной король. Водящий поворачивается спиной к игрокам и называет какой-нибудь цвет. Задача игроков найти названный цвет на себе и предъявить его королю, в таком случае можно спокойно перейти на другую сторону. Если же игрок не обнаружил загаданного цвета ни в одежде, ни в содержимом карманов, ему остается только быстро перебежать на другую сторону, спасаясь от цветного короля. Если водящий успел поймать игрока до того, как тот перебежал за линию, он меняется с ним ролями.

Помню, мы даже заранее обдумывали, что надеть на улицу, так как знали, что будет эта игра. В ход шли разноцветные фенечки, платочки и даже фантики от конфет.

Красочка в коробочку

В эту игру интересно играть, когда много участников. Нужно выбрать продавца и покупателя (он же «монах»), остальные – краски. Все краски выстраиваются в ряд. Продавец загадывает цвет каждому, говоря его на ушко, чтоб не слышал монах.

Приходит покупатель и говорит продавцу:

-Я монах в синих штанах, на лбу шишка, в кармане мышка!

-Зачем пожаловал?

-За краской!



-За какой?

-За красной! (например)

Игрок, которому загадали красный цвет, срываясь с места, бежит по оговоренному маршруту. «Монах» бьет по ладони продавца столько раз, сколько покупателю лет и только потом отправляется в погоню.

Задача красочки - вернуться в коробочку. Если монах поймал красочку, то они меняются местами. Во время погони остальные игроки дружно кричат: «Красочка в коробочку, красочка в коробочку!»

Казак – разбойник

Все, что потребуется для этой игры - две команды, кусочек мела и пространство для игры.

Правила просты: "разбойники" убегают и прячутся от "казаков". Единственное требование к "разбойникам" - нужно оставлять подсказки для "казаков", чтобы они знали, куда бежать: рисовать стрелочки по направлению движения, оставлять другие "улики". Но никто не мешает запутывать преследователей, например: нарисовать стрелочку на камне и развернуть его в противоположную сторону так, чтобы для того, чтобы понять настоящее направление, нужно было бы совместить хвостик стрелки с его продолжением на асфальте.



Глухой телефон

Ну, эту игру, я думаю, знают все. Играть лучше компанией от 5 человек. Чем больше человек в цепочке, тем веселее получается результат.

Ведущий загадывает слово и шепчет его первому игроку так, чтобы не услышали остальные. Первый шепчет на ухо второму и так далее по цепочке. Последний игрок громко вслух называет то, что услышал. Обычно это сильно отличается от слова, загаданного ведущим, и вызывает всеобщее веселье. Ведущим становится последний игрок, а все остальные сдвигаются по скамейке. Для того, чтобы результат получился смешнее, игроки стараются говорить очень быстро и очень тихо.

Вышибалы

Для игры необходим легкий мяч. На площадке очерчиваются 2 линии на расстоянии 5-7 метров друг от друга. Выбираются двое вышибал, остальные игроки собираются в центре. Вышибалы встают за линии и кидают мяч в сторону друг друга. Задача вышибал — попасть в игроков мячом. Задача игроков - уверчиваться. Тот, в кого попал мяч, считается выбывшим и покидает игровое поле. Когда на поле остается последний игрок, его задача увернуться от мяча столько раз, сколько ему полных лет.



Если ему это удалось, игра считается выигранной, все выбывшие игроки возвращаются и всё начинается сначала. Если же последнего игрока выбили, то первые выбывшие становятся вышибалами и игра продолжается.



Колечко, колечко

Игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Ведущий держит в сложенных ладонях колечко. По очереди обходит каждого игрока, вкладывая в его «лодочку» свою и произнося считалку: «Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю». Его задача - незаметно вложить колечко одному из игроков и произнести «Колечко-колечко, выйди на крылечко!» После этого игрок, которому достался предмет, вскакивает и пытается убежать.

Задача остальных участников задержать его. Если у него получилось убежать, ведущим становится он. Если его удержали, ведущий остается прежним.

Теперь, когда мы играем в эту игру с детьми, мы немного изменили правила. Ведущий загадывает желание тому, кто получил колечко, например, рассказать о своей любимой книге, спеть песню или изобразить какое-нибудь животное. Выполнив желание, игрок становится ведущим. Детям очень нравится, весело и с пользой проводят время.

Штандер-стоп

В начале игры выбирают ведущего и договариваются о размерах "штандер - шагов", например "гигантские шаги" - самый большой шаг, который только можно сделать", "лилипутский шаг" - когда пятку ноги прижимают при шаге к носку другой, "зонтик" - расстояние, которое игрок делает, совершая оборот на 360 градусов, и т.п. Ведущий подкидывает мяч вверх и кричит "Штандер", и имя человека, который становится новым ведущим, например "Штандер, Аня!". Аня остается ловить мяч, а остальные игроки разбегаются. Как только новый ведущий ловит мяч, он кричит "Штандер, стоп!" и все остальные игроки должны остановиться. После этого ведущий выбирает какого-либо игрока, и предполагает, какое расстояние до него в "штандер-шагах". Сделав все озвученные шаги, ведущий должен попасть в игрока мячом. Если ему это удалось, то игрок становится новым ведущим, если же игрок уклонился или поймал мяч, то игра начинается заново.



Классики

Существуют две разновидности этой игры. Для "Прямоугольных" классиков нам потребуется расчерченное мелом на асфальте (или веткой на земле) поле - 2x4 клеточки. с нумерацией от 1 до 8, и бита. В моем детстве лучшими битами считались наполненные влажным песком железные баночки из-под крема для обуви.

Задача игры заключалась в том, чтобы пропрыгать все поле на одной ноге, двигая ею же битку. При этом вторую ногу опускать было нельзя, также как и касаться асфальта руками, а также нельзя было наступать на линии (или "останавливать" на них битку). После каждой новой попытки поле сокращалось (т.е. начинать надо было с клетки, соответствующей номеру успешной попытки, например с клетки "3" при третьей попытке). Просто прыгать по полю было скучно, поэтому у каждой дворовой компании была своя модификация как правил, так и самого поля (дополнительные поля "Огонь" или "Вода", "отдыхальная" клетка).

"Прыгательные" классики биты не требовали, и поле для них рисовалось из чередования одинарных и парных квадратов. Прыгать надо было, приземляясь на одинарный квадрат одной ногой, а на парные квадраты - двумя. Дойдя до конца поля, надо было развернуться на 180 градусов, и пропрыгать обратно.

Вот так я ненадолго окунулась в свое детство, вспомнились дворовые друзья, посиделки у костра, жаренная картошка и голос мамы, зовущей с балкона домой. Учите детей нашим играм, в наше время дети все чаще проводят время за компьютером. А ведь ребенку нужно движение, активность и самое главное - дружба.