

«Дворовые игры нашего детства».

Вспоминая детство, мы с теплотой вспоминаем наших дворовых друзей, без которых не могли прожить и дня. Придумывали различные истории, чтобы только выйти во двор.



В наши дни компьютерные игры, телевизоры, телефоны заменили радость живого общения. Обидно, когда игра «умирает» потому что её забыли, что в неё стало некому играть. А именно так произошло в 90-х годах, когда детей было просто мало для тех игр, которые требуют большого числа участников. Многолетний возрастной разрыв между поколениями из-за рождаемости в 90-х и 2000 годах

привело к тому, что во дворах исчезли дети. Обычно дети учатся дворовым играм от более старших детей, играющих в том же дворе. И когда дети подрастают, не успев передать свою игру нерожденным младшим товарищам, эта игра уходит в прошлое. Но как бы - то ни было, у нас, педагогов и современных родителей, есть ещё шанс эту ситуацию изменить. Стоит ли это делать? Конечно, стоит!... Чтобы возродить любимые игры, вернуть детей во дворы, оторвать их от компьютеров и игровых залов нужно научить их играть. Когда они подрастут, выйдут во двор, встретятся там с другими детьми обязательно восстановится та «ниточка», когда игра передается от старших ребят к младшим, от городских к деревенским, из поколения в поколение.

Дворовые игры не просто развлечение. Дворовые игры ещё и обучение. В этих играх дети учатся общению, умению создавать команду и преданно играть в ней, учатся быстро соображать, прыгать и бегать, соревноваться, да и веселиться тоже.

Давайте вспомним, в какие игры любили играть мы и научим им наших детей.

Вот некоторые из них:

«Резиночка», «Казачки – разбойники», «Классики», «Вышибалы», «Цепи кованые», «Съедобное - не съедобное», «Колечко – колечко», «Городки», «Жмурки», «Лягушки», «Краски», «Двенадцать палочек», «Чехарда», «Лапта», «Десяты» и др.



Не беда, если вы забыли правила почти всех игр. Будем вспоминать вместе!

«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. Он и становится следующим водящим.

«Цепикованные»

Цель игры – перетащить в свою команду как можно больше игроков из команды противника.

Правила игры: Все игроки делились на две команды. Становились в ряд и брали друг друга за руки. Игрок из команды 1 бежал, стараясь разбить цепочку команды 2.

Если разбивал - то забирал одного игрока в свою команду. Если нет, то становился частью команды 2. Слова были такие:

- цепи, цепи, кованные – раскуйте нас

- кто из нас

- называют имя

игрока с противоположной команды.



«Ручеек».

Играть можно было практически в любом месте: на поле, во дворе, в коридоре школы...

Количество играющих, должно быть нечетным: все разбиваются на пары и встают друг за другом, соединив попарно высоко поднятые руки. Водящий входит в образованный коридор, выбирает себе пару из играющих и встает в конец. Освободившийся игрок становится водящим. Прелесть игры заключалась в том, что в процессе водящих становилось все больше, а коридор все длиннее. Каждый хотел побыстрее стать «водой», чтобы самому выбрать себе пару. Игра позволяла выбрать в «пару» себе свою тайную симпатию, не выдав себя.

«Классики».

Многие думают, что «классики» придумали в СССР. На самом деле, это очень древняя игра. Уже в Средние века мальчишки (изначально игра была мальчишеская) прыгали по пронумерованным квадратам. В России в «классики» всюду играли уже в конце XIX века.

Правила игры:

На асфальте мелом чертится прямоугольное поле с 10 квадратами и полукругом («котел», «вода», «огонь»). Вариантов прыжков и разметки площадки существует несколько. Но, как правило, игроки по очереди кидают битку (камушек, коробочка из-под леденцов и т. д.) в первый квадрат. Затем первый игрок перепрыгивает из квадрата в квадрат и толкает за собой битку.

- №1 – одна нога;
- №2 – одна нога;
- №3 и 4 – левая на 3, правая на 4;
- №5 – двумя ногами (можно передохнуть) ;
- №6 и 7 – левая на 6, правая на 7;
- №8 – одна нога;
- №9 и 10 – левая на 9, правая на 10.

Затем поворот на 180° и обратно тем же манером. Наступил на черту или битка на нее попала? Встал на обе ноги? Ход переходит к другому.

Количество игроков: не ограничено.



«Двенадцать палочек».

Игра в общем и целом напоминает обычные прятки, но в ней есть возможность "спасти" уже найденных игроков.

Правила игры: Палочки укладываются на "катапульту" - ее можно соорудить из дощечки и положенного под нее камушка, колышка, или даже скамейки. Палочки укладываются на один край "катапульты" - чтобы можно было их разбросать, нажав ногой (рукой) на второй край "катапульты".

Начинается игра с определения водящего. Для этого можно использовать любые считалочки, или вспомнить, кто в прошлый раз был проигравшим (он и водит). Водящий становится лицом к стене (дереву/столбу/забору) и начинает громко считать до 30. Когда счет закончился, кричит:

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

Кто не спрятался - я не виноват! "

Открывает глаза и идет искать спрятавшихся. Когда заметил кого-то - громко кричит его имя, бежит и касается палочек. Если тот, кого нашли и чье имя громко назвали, успевает добежать к "катапульте" первым, он бьет по ней ногой, палочки разбрасываются. Пока ведущий не соберет все палочки

на место, все кого он нашел раньше и тот, кто ударял по "катапульте" - имеют право перепрятаться. Игра ведется до тех пор, пока не будут "застукалены" все игроки. Кого "застукалили" первым - становится водящим в следующей игре.

Инвентарь: Для игры понадобятся 12 небольших палочек (прутики длиной примерно 30 см).

«Резиночка».

Культовая дворовая игра. Сложно найти ребенка 1980-1990-х гг., кто бы не прыгал в резиночку. Владелец новой упругой резиночки (это был дефицит) во дворе считался «мажором» и пользовался особой популярностью.

Правила игры:

Просты и сложны одновременно. С одной стороны, не нужно ничего, кроме 3-4 метров резинки. С другой, в уровнях и упражнениях можно запутаться (в детстве их все знали наизусть). Двое игроков натягивают резинку между собой, а третий прыгает.

Уровни: 1. резиночка на уровне щиколоток держащих; 2. резиночка на уровне колен; 3. резиночка на уровне бедер; 4. резиночка на талии;

5. резиночка на уровне груди и резиночка на уровне шеи.

На каждом уровне нужно выполнить определенный набор упражнений: бегунки, ступеньки, бантик, конвертик, кораблик и т. д.

Количество игроков: 3-4 человека (вчетвером обычно играют парами).

Игра также считается девчачьей. Мальчишки прыгали редко, но любили понаблюдать за девочками.



«Казачи-разбойники».

Красная печать никому не убежать.

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 игры:

Правила игры варьируются по регионам и часто сильно упрощаются. Неизменно одно – играющие делятся на две команды («казаки» и «разбойники»). Тут же выбираются «атаманы» и определяется «поле боя» (за его пределами не играют). Казаки выбирают штаб, а разбойники придумывают пароли (один правильный, остальные – ложные).

Задача разбойников: захватить штаб казаков. **Задача казаков:** переловить всех разбойников и «выпытать» правильный пароль.

По сигналу разбойники разбегаются и прячутся, оставляя на асфальте стрелки, чтобы у казаков были подсказки, где их искать. Казаки в это время обустраивают «темницу» и придумывают, как будут «пытать» пленных (щекотать, пугать насекомыми, «жалить» крапивой и т. д.). Через некоторое

время казаки 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.

«Вышибалы»

Все игроки, кроме двух, становились 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.



Счастье – это «Секретки».

«Секретки» в коробочках, которые мы закапывали во дворах, были самым что ни на есть настоящим счастьем. И это абсолютно точно. Помните, с каким радостным нетерпением выкапывалась ямка? С каким благоговением складывались туда конфетные обертки, фольга, цветочные лепестки и листья, ягоды рябины, кусочки пластмассы и прочая очень важная и нужная дребедень? А потом все это великолепии торжественно закрывалось осколком стекла и засыпалось землей. Самым главным было запомнить место захоронения «клада», чтобы через некоторое время выкопать «секретик» с таким трепетом и восторгом, будто это самое настоящее сокровище. И как горько становилось, если клада на месте не оказывалось. Это вездесущие мальчишки выслеживали наши тайники и проводили несанкционированные раскопки. А сколько таких «секретиков» было забыто и выкапывалось иногда через год, а порой навсегда оставалось в земле! Расскажите малышу об этом увлекательном занятии. Как доверялись «секретки» только самым близким друзьям, как загадочно просвечивались через стеклышко несметные сокровища. А может, вы вместе закопаете такой «секретик» в укромном месте двора или на даче как самые лучшие друзья? Малышу непременно захочется поделиться тайной с кем-нибудь из своих друзей. А те, в свою очередь, соорудят и свои тайники.

Научите своих детей играть в подвижные дворовые игры – пусть их детство станет счастливее и интереснее!