

Игры нашего двора

Как мы были детьми...

Как много летних дворовых игр незаслуженно забыто! Сегодня редко встретишь большие сборища детей, гоняющих в мяч или прыгающих небезызвестные «классики» на асфальте без присмотра взрослых. А между тем, современные дети с завистью слушают об уличных забавах своих родителей, и не зря — «жить (дома практически не сидели) и дружить на свежем воздухе» было очень интересно и весело: устраивали «войнушки» или просто различные соревнования между дворами, организовывали общие игры: «прятки», «вышибалы», «казаки-разбойники», «пионербол», «съедобное-несъедобное», «светофор», «краски», «цепи кованные», «десяточки» с мячом, «классики» обычные и с «щечкой», «море волнуется», «ножички» и многие-многие другие.

Дворовые игры были для нас не только веселым и физически полезным времяпрепровождением, но средством общения: мы практически не стеснялись друг друга, а если такое случалось, какая-то интересная игра позволяла нам познакомиться. Можно было просто подойти и спросить: «А хочешь поиграть со мной (с нами) в вышибалы (прятки, «казаки-разбойники»)»? И редко кто отказывался...

Игра «Резиночка».

Популярность «резиночек» пришлась, пожалуй, на конец 80-х — начало 90-х годов прошлого века. Участвовали в ней в основном девчонки школьного возраста: на переменах между уроками, после школы во дворах, дома, даже на балконах, в общем — везде, где было для этого достаточно пространства и ровной поверхности.

Правил было много, и все их обговорить было сложно, иногда что-то забывали, поэтому можно было сразу обозначить: все правила добрые (можно делать все) или злые (нельзя ничего делать). Выбирали чаще всего злые: так было интереснее, да и мастерство, внимательность и осторожность вырабатывались.

Нарушения приводили к передаче хода соперникам, но в ситуации, когда играли командами (парами), вступало в силу еще одно негласное правило «выручания»: напарник мог спасти, сделав упражнение, которое не смог выполнить его партнер. В таких случаях тот, кто «спасает», и выполняет упражнение (фигуру) вторым, он проговаривает, за кого сначала прыгает, «за друга» или за себя. Если «за друга» прошел уровень, а за себя «пропал», то теперь сам «друг» может его выручить. И только после этого можно было

переходили к другому уровню или упражнению. Разумеется, правила постоянно обновлялись и добавлялись.

Игры со скакалкой:

Десяточки со скакалкой.

Для игры нужна только одна скакалка. Вся игра заключается в последовательном выполнении упражнений со скакалкой. Каждое упражнение выполняется от 1 до 10 раз - в зависимости от сложности. Причем начинаем игру с 10 прыжков и постепенно приходим к одному последнему-победному прыжку.

Один игрок начинает прыгать, если где-то сбивается или не выполняет - ход переходит к следующему. Победителем считается тот кто первым выполнил все упражнения. В эту игру можно играть и в одиночку - просто тренировать свое умение прыгать со скакалкой.

Итак, упражнения:

10 раз - прыгаем через скакалку самым обычным способом, двумя ногами одновременно, скакалку крутим вперед.

9 раз - прыгаем через скакалку на одной ноге, но меняем ноги - то правая, то левая - получается своеобразный "бег" через скакалку

8 раз - прыгаем через скакалку на правой ноге

7 раз - прыгаем через скакалку на левой ноге

6 раз - прыгаем через скакалку обычным способом, но скакалку теперь крутим назад

5 раз - прыгаем через скакалку "бегом" (так же как 9-ки), но скакалку крутим назад

4 раза - скакалку крутим вперед. прыгаем один раз как обычно, один раз перекрещивая руки, снова как обычно, снова перекрещивая.

3 раза - сложили ноги крестиком, прыгаем через скакалку вперед

2 раза - на правой ноге прыгаем, скакалку крутим назад

1 раз - нужно было подпрыгнуть и при этом прокрутить скакалку вперед два раза. Это был верх нашего мастерства :-)

Кто первый выполнил последнее упражнение - тот и победил.

Игра со скакалкой «Алфавит».

Со школьниками можно поиграть во дворе в алфавит. При каждом прыжке нужно называть букву алфавита по порядку. Способ прыжка должен быть сложным, требующим координации движений – например, с перехлестом рук через один прыжок.

Если игрок сделал ошибку в алфавите или запутался в скакалке, то он тут же должен назвать растение (животное или город) на эту букву, пока игроки считают до трех. Если он это смог сделать, то он может начать прыгать сначала. Если нет – то он передает скакалку следующему игроку.

С дошкольниками можно упростить эту игру — называть цифры. И способ прыжка сделать простым, без излишних движений.

Классики.

Для игры понадобится нарисовать мелом на асфальте фигуру с квадратами. Верхний полукруг называется "котел". Также нужно найти битую - это может быть камушек среднего размера, баночка из-под крема для обуви или конфет (в них для весу можно насыпать песок или землю). Игроки намечают очередь (кто за кем). Далее первый игрок кидает битую на первый квадрат и прыгает туда. Далее есть два варианта этой игры:

Вариант 1. Обычный.

"Простые" классики. Прыгаем на одной ноге на 1, потом 2, потом сразу двумя ногами на 3-4, одной на 5, двумя на 6-7, одной на 8, двумя на 9-10, поворачиваемся на 180%, при этом оказываясь вновь двумя ногами на 9-10, и обратно тем же ходом.

Далее кидаем на 2 квадрат (это - "второй класс") и снова прыгаем сначала. И так далее, кидая битую все дальше и дальше, но всегда начиная прыгать с первого квадрата. На "обратном пути" нужно наклониться и поднять свою битую (если в этот момент игрок стоит на одной ноге, нужно все равно наклониться - тут главное не потерять равновесие). Если не попадаем битой в нужный квадрат, происходит переход хода - прыгает следующий игрок. Выигрывает тот, кто первый "осилит" 10 (десятку). Если бита вдруг попадает в "котел", то сгорает один "класс" (надо будет кидать битую на 1 квадрат меньше, чем до этого "набрали").