

Игры, в которые мы играли, и которые не знают наши дети

Уважаемые взрослые, а помните как вы сами в детстве на летних каникулах с утра до ночи бегали на улице и играли в свои любимые игры, которые сейчас уже наверняка забыли. Я предлагаю обучить наших детей этим играм, оторвать их от компьютерных, показать как весело было раньше.

Правила игры в "Колечко"

Игроки садятся в ряд и складывают перед собой ладони лодочкой. Водящий зажимает в ладонях какой-нибудь мелкий предмет, обычно монетку или колечко. Затем обходит всех игроков по очереди, вкладывая каждому в "лодочку" свои сложенные лодочкой руки и приговаривая: "Я ношу-ношу колечко, и кому-то подарю"

и незаметно вкладывает этот предмет в ладони одного из игроков. Затем произносит: "Колечко-колечко, выйди на крылечко!"

При этих словах *отмеченный* игрок должен вскочить с лавочки и выбежать. При этом задача остальных игроков - удержать убегающего в своих рядах, поэтому *отмеченный* старается не показывать, что именно ему достался заветный предмет

Правила игры в "Тише едешь-дальше будешь"

На земле отчерчиваются мелом две полосы на расстоянии примерно 20 метров.

Все игроки становятся с одной стороны водящий - с другой стороны, и поворачивается ко всем спиной. Водящий произносит:

"Тише едешь-дальше будешь. Стоп."

Фразу можно произносить как угодно - намерянно затягивая слова, всё предложение, или например начинать медленно и затем резко и быстро заканчивать ее - в общем, привносить элемент неожиданности в игру.

В это время все игроки пытаются как можно дальше пробежать-пройти к финишу, на слове "стоп" замирают. После слова "стоп" водящий оборачивается. Если он увидел движение какого-то игрока (кто не успел замереть, или остановиться из-за скорости разгона) - тот выбывает из игры.

Побеждает тот, кто первым доберется к финишу и дотронется до водящего - он занимает его место, и игра начинается сначала.

Правила игры в "Море волнуется раз"

Перед началом игры выбирается водящий. Водящий отворачивается от остальных участников и громко говорит:

«Море волнуется раз,
Море волнуется два,
Море волнуется три,
Морская фигура замри!»

В этот момент игроки должны замереть в той позе, в которой оказались. Водящий поворачивается, обходит всех играющих и осматривает получившиеся фигуры. Кто первый из них пошевелится, тот становится на место ведущего, либо выбывает из игры (в этом случае победителем становится наиболее дольше продержавшийся игрок).

Можно использовать другой вариант игры, когда ведущий осматривает все фигуры и выбирает наиболее ему понравившуюся. В этом случае победителем становится игрок, наиболее ярко проявивший свою фантазию.

Правила игры в "Штандер-стоп".

Для игры нужно не меньше четырёх игроков и мяч. Ещё эта игра называлась "Стоп-коли-кола". Выбираем водящего. Он берет мяч и становится в центр круга, который образуют остальные игроки.

Водящий подбрасывает мяч и называет имя любого игрока (например, "Штандер-Паша"; еще вариация - "Хали-хало Паша"). Тот, чье имя назвали, должен поймать мяч, в это время все остальные разбегаются как можно дальше от него. Как только мяч пойман, игрок кричит: "Штандер-стоп!" (Хали-Хало стоп! Стоп-коли-кола!)

Все замирают на месте.

Игрок с мячом выбирает любого игрока, до которого ему нужно будет дотронуться мячом. Дальше игрок начинает говорить, сколько и каких шагов ему понадобится для того чтобы достать до игрока. Шаги были такие:

***гигантские** - шаг на весь размах ноги

***человеческие** - обычные шаги

***лилипутские** - когда пятка одной ноги ставится сразу перед носком другой

***муравьиные** - на носочках делают маленькие шажки (один шажок сразу перед другим)

***зонтики** - кружок вокруг себя на одной ноге

***утиные** - шаги вприсядку

***лягушка** - прыжок

***верблюжьи** - нужно было шагать туда, куда доплюнул

Интересно, конечно, было назвать кучу "развлекательных" шажков, чтоб было веселее.

Например, говорилось: "До Маши 7 гигантских, три зонтика, два лилипутских..."

После того, как названы все шаги, игрок с мячом выполняет их и должен кинуть мяч в сторону загаданного игрока. Если игрок мяч поймал или увернулся, водящий снова подкидывает мяч вверх и все повторяется сначала. Если попал, то игрок становится водящим.

Правила игры в "День-ночь".

Игра начинается с выбора водящего, который отворачивается от остальных игроков и произносит слово "День".

В это время все игроки бегают-прыгают-веселятся. Главное условие - нельзя оставаться на месте. Дальше водящий произносит слово "Ночь".

В это время все должны сразу "заснуть" (замереть в тех позах в которых на тот момент были). Водящий в этот момент оборачивается, если он заметил игрока, который не "спит", то громко говорит об этом (в том числе и называет, какое именно он движение заметил), и игрок выбывает из игры (либо становится водящим, зависит от количества игроков).

Самым "интересным" было продолжать двигаться за спиной у водящего (чтобы он не заметил) даже "днем" или рассмешить игрока напротив, вынудив его проиграть, опять же так, чтобы не заметил водящий. Водящий же может называть "День и Ночь" в любой последовательности и в любом порядке, путая игроков и заставляя их ошибаться.

Правила игры в "Светофор"

Для игры выбирается площадка и определяется водящий. На площадке чертят две линии на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Игроки должны построиться за одной из линий. Водящий становится между линиями, примерно посередине спиной к играющим.

Далее он называет какой-нибудь цвет и игроки должны начать переходить за другую линию.

Если у игроков присутствует названный цвет в одежде, то они спокойно проходят мимо ведущего за другую линию. Если такого цвета в одежде нет у игрока, то он должен убежать от водящего. Если водящий запятнал игрока "без цвета", то тот становится на его место.

Такая игра хорошо развивает зрительную память и внимание.

Правила игры в "Краски".

По правилам игры выбирается *продавец* и *покупатель*. Все остальные *краски*. Каждая *краска* загадывает свой цвет и тихонько сообщает его *продавцу*.

Итак, *краски* и *продавец* садятся на скамеечку. *Покупатель* подходит к игрокам и говорит: "Тук-тук".

Продавец:

"Кто там?"

Покупатель:

"Я монах в синих штанах"

Продавец:

"Зачем пришел?"

Покупатель:

"За краской!"

Продавец:

"За какой?"

Покупатель:

называет краску.

Если такой краски нет, *продавец* отвечает:

"Такой краски у нас нет. Скачи по дорожке на одной ножке!"

Тогда *покупатель* прыгает кружок на одной ножке вокруг скамейки (или рядом с ней) и возвращается за новой краской.

Если же такая *краска* есть, то *продавец* говорит:

"Есть такая. платите столько-то"

(называет число, как правило, возраст игрока), но не показывает, кто это. *Покупатель* должен быстро расплатиться (похлопать по ладошке *продавца* столько раз, сколько нужно заплатить).

Краска в это время вскакивала со скамейки и убегала так далеко, как могла. После этого *покупатель* должен был поймать *краску*. Если получалось, то пойманный игрок становился *покупателем*. Если *краске* удавалось вернуться на скамейку непоиманной, игра начиналась сначала с прежним *покупателем*.

Правила игры в "Классики"

Для игры в классики потребуется плоский камень и нарисованное мелом поле для игры. Поле для игры - это фигура из квадратов примерно по 50 см. площадью каждый и пронумерованные от 1 до 10.

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.

Дальше кидаем на 2 квадрат (это - "второй класс") и снова прыгаем сначала. И так далее, кидая камень все дальше и дальше, но всегда начиная прыгать с первого квадрата. На "обратном пути" нужно наклониться и поднять свой камень (если в этот момент игрок стоит на одной ноге, нужно все равно наклониться - тут главное не потерять равновесие). Если не попадаем камнем 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 камень на 1 квадрат меньше, чем до этого "набрали").

Разнообразные классики

Главное отличие этого варианта в том, что камень нужно "провести" по всем классам - от 1 до 10. Пройденным класс считается после того, как игрок дошел до 10 ячейки вместе с камнем.

Суть игры: кидаем камень на квадрат с соответствующим "классом" и дальше выполняем по очереди задания ("классы"):

Первый - обычный. Прыгаем или ходим как угодно, и перебрасываем камень на следующий квадрат при каждом шаге (прыжке).

Второй - кидаем камень на цифру "2" с закрытыми глазами. Дальше прыгаем и ходим как угодно, главное - дойти до 10 квадрата.

Третий - "кочерга". Прыгаем на правой ноге, "пинаем" камень всегда влево на следующий квадрат. "Переменка" (возможность отдохнуть стоя на 2х ногах) - на 5м квадрате.

Четвертый - на левой ноге "пинаем" все время вправо. "Переменка" (возможность отдохнуть стоя на 2х ногах) - на 6м квадрате.

Пятый - прыгаем (не ходим, а именно прыгаем) и пинаем камень двумя ногами одновременно.

Шестой - прыгаем и перебрасываем камень через одну клетку (1-3-5-7-9).

Седьмой - нельзя смеяться. Все вокруг в это время пытаются насмешить.

Восьмой - можно кидать камень из пятого класса (квадрата).

Девятый - кидаем камень на "9" и прыгаем с закрытыми глазами.

Десятый - ручеек (т.е. десять раз на одной ноге из первого - в десятый), камень при этом можно не трогать.

Обязательные условия:

- если камень не попал в нужный квадрат, переход хода.

- с камень в одном классе двумя ногами не стоять (исключение - пятый класс, который полностью прыгался на двух ногах).

- если попал в "котел", сгорают целый класс - переход хода и дальше нужно начинать с предыдущего уровня.

- не топтаться, не передвигать камень, и на черточки не наступать

Правила игры в "Десятку".

Десятка - это игра с мячом в основном для девочек, которая проводится у стены.

Игроки по очереди должны "пройти 10 классов", то есть выполнить 10 заданий и "сдать экзамен".

Десятки - игрок бьёт 10 раз подряд мячом об стену, мягко отбивая его пальцами, как при игре в волейбол.

Девятки - игрок бьёт 9 раз подряд мячом об стену, ударяя по мячу ладонями снизу.

Восьмёрки - игрок кидает мяч 8 раз под правую ногу об землю так, чтобы он отскочил к стене, и от нее ловит в руки.

Семёрки - игрок повторяет предыдущее упражнение 7 раз, но под левую ногу.

Шестёрки - игрок становится лицом к стене и 6 раз кидает мяч сзади между ногами об землю так, чтобы он отскочил к стене, и от нее ловит в руки.

Пятёрки - это то же, что в предыдущем упражнении, но стоя спиной к стене повторяя 5 раз.

Четвёрки - кидается мяч об стену 4 раза так, чтобы он отскочил от неё на землю, с отскока от земли снова бьёт об стену, а потом ловит.

Тройки - ладонями, сложенными лодочкой, игрок бьёт 3 раза мяч об стену.

Двойки - сложенными вместе двумя кулаками игрок бьёт мячом об стену 2 раза подряд.

Еденицы - бьётся мячом об стену прямым пальцем 1 раз.

Экзамен - играющий выполняет по 1 разу элемент каждого упражнения и при этом не должен разговаривать или смеяться. Этим заканчивается первый кон.

Второй кон начинается с "девят", третий - с "восьмер" и так далее. Победителем становится тот, кто первым закончит десятый кон.

В конце каждого упражнения игрок должен поймать мяч в руки, не давая ему упасть на землю.

Если во время игры играющий уронит мяч или ошибётся, то он уступает мяч следующему игроку и доигрывает этот кон, когда снова придет его очередь.

Правила игры в "Горячую картошку".

По правилам игры участники становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч, отбивая его. Если кто-то из игроков не отбил и уронил мяч, то он садится на корточки в центр круга ("котел"). 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 мяч. Важно - при этом нельзя вставать с корточек в полный рост, можно только пытаться подпрыгнуть, не вставая в полный рост. Если кому-то из игроков удалось поймать мяч, то все «наказанные» возвращаются в игру, а игрок, бросивший мяч, занимает их место.

Для игроков помладше - то же самое, но мяч можно не отбивать, а ловить в две руки и быстро ("картошка же горячая, обожжёмся ") перекидывать следующему игроку. Если кто-то замешкался - тоже идет в круг "провинившихся"

Правила игры в "Али-бабу".

По правилам игры участники делятся на две команды и встают, взявшись за руки, лицом к команде противника, на расстоянии пять - семь метров.

Игру начинает одна из команд словами: "Али-баба!"

Вторая команда хором отвечает: "О чем слуга"

Вновь говорит первая команда: "Пятого, десятого, Ваню нам сюда!"

При этом называется имя одного из игроков команды противника. Названный играющий оставляет свою команду и бежит к команде противника с целью разорвать цепь, т.е. расцепить руки игроков. Если ему это удастся, он забирает в свою команду игрока, расцепившего руки. Если цепь не разорвалась, то он остается в команде противника.

Игру команды начинают по очереди. Побеждает та команда, в которой через определенное время будет больше игроков.

Подготовила воспитатель МБДОУДС №8 г. Сасово, Леушина Н.В.

