



СЫГРАЕМ В «КЛАССИКИ»?

Игры нашего детства

Правила игры очень просты и легко передаются из поколения в поколение.

Клетки фигур нумеруются. Начиная игру, надо бросить камешек так, чтобы он попал в первую клетку. А затем, скача на одной ноге, надо носком ботинка подталкивать камешек из клетки в клетку.

Тот, кто без ошибок прошёл всю фигуру, снова бросает камешек, но теперь уже во вторую клетку. В третьем коне – в третью. И так далее. Так что с каждым разом задача как бы упрощается.

Ошибкой считается попадание камешка не в ту клетку, которая на очереди, а также то, что прыгун оступился или наступил ногой на линию, разделяющую клетки. (Нельзя, чтобы и камешек попал на такую линию.) Ошибёшься – уступаешь место следующему, а когда очередь прыгать дойдёт до тебя снова, начинаешь с того, на чём остановился.

Но иногда одна из клеток фигуры назначается играть зловещую роль: если в неё забросишь или затолкнёшь камешек, если запрыгнешь в неё ненароком – всё сгорело, игру придётся начинать с самого начала. В этой клетке так и написано: «Огонь».

Если все «классы» пройдены успешно, начинаются «экзамены». С закрытыми глазами надо пройти по всем клеткам, не наступив на линии. Обычно с «экзаменами» играют, если в «классах» клеток не больше десяти.

Можно играть, и не подталкивая ногой камешек, а бросая его рукой. Сначала бросают камешек в первую клетку, впрыгивают в неё на одной ноге, берут камешек в руку и продолжают прыгать на одной ноге из клетки в клетку. Затем бросают камешек во вторую клетку, в третью и т.д.

«Экзамены» устраивают в таких «классах» разные: пропрыгать

Как только сойдёт снег, во дворах и на широких тротуарах нет-нет, да и появляются начерченные мелом фигуры, которые можно было бы считать загадочными, если бы мы по своему детству не узнали в них «классики». Жаль только, что всё меньше детей играют в «классики». Взрослые, поделитесь с соседскими детьми своим вариантом, в который сами играли в детстве. А то и тряхните стариной – сыграйте вместе с девчонками. Представляете, какой авторитет заработаете!

по всем клеткам, держа камешек на вытянутой руке, пройти по всем клеткам, держа его на носке ботинка, на плече, на голове... Впрочем, обо всех тонкостях ребята обычно договариваются сами.

ВАРИАНТ «С КОЧКИ НА КОЧКУ»

Начертите на земле десять – двенадцать кругов диаметром 40–50 см; расстояние между кругами – 50–60 см. Вот пусть теперь ребята ловкими лягушатами прыгают с кочки на кочку (то есть из круга в круг), стараясь побыстрее перебраться с первой на последнюю.

Отталкиваться надо обязательно обеими ногами: присесть, согнув ноги в коленях, затем прыжок. Кто не станет соблюдать это правило, тот не лягушонок, придётся ему выбыть из игры. Выбывает из борьбы и тот, кто, прыгнув, не оказался точно в круге.

Кто был самым быстрым, определяют по часам, которые могут отсчитывать секунды. Но если начертить на земле по соседству ещё один ряд кругов, то можно устроить скачки лягушек наперегонки.

Можно обойтись и без кочек, а просто прыгать вперёд с проведённой на земле черты, стараясь обскакать друга-соперника. Тут, понятно, чем дальше каждый раз прыгаешь, тем лучше. О дистанции условьтесь заранее.

По кн.: Кедрина Т.Я., Гелазония П.И. Большая книга игр и развлечений. М.: Педагогика, 1992.

Фото М.Ганькиной

