



ЗАБЫТЫЕ ВЕСЕННИЕ ИГРЫ ИСЧЕЗНУВШИХ НЫНЕ ДВОРОВ

К. ЛИСИЦКАЯ, П. МАЛКИВАЙТЕ

В XXI веке дети незаметно исчезли из дворов больших городов — теперь они играют в компьютерные игры или благовоспитанно проводят время в специально организованных детских клубах. Вместе с детьми исчезла культура дворовых игр и дворовая социализация (со всеми её особенностями). Но есть же палисадники рядом с нашими детскими садами! Никуда не исчезли и школьные дворы! Почему бы в весенний день кому-нибудь из молодых учителей не выйти с ребятами на улицу? Почему не вспомнить весёлую «Резиночку», «Классики», «Бояре, а мы к вам пришли...»?

Резиночки

Как играть. Главный атрибут этой игры для девочек — бельевая резинка. Идеальное количество играющих — 3–4 человека. Каждая участница выполняет прыжковые фигуры и комбинации на разной высоте: от уровня щиколоток (прыгают «первые») до уровня шеи (прыгают «шестые»). Прыжки через резиночку, натянутую на уровне бедра, носили таинственное название «пожэпэ». Как только прыгунья ошибается, на её место встаёт другая участница, а допустившая ошибку девочка надевает на себя резинку. Если игроков четверо, пары меняются местами, когда оба игрока из одной пары поочерёдно допускают ошибки.

Что развивает: вестибулярный аппарат, координацию, внимательность. Учит тренироваться, побеждать, достойно проигрывать, прыгать выше всех и дружить с девочками, даже если в данную минуту они соперницы.

Классики

Как играть. Требуется мелко, асфальтовая площадка и камушек (или шайба). Рисуешь мелком клеточки с цифрами в определённой последовательности, и можно прыгать хоть в одиночку. Главное — попасть камнем в клетку, допрыгать до неё на одной или двух ногах и вернуться обратно тем же путём. Самым удачливым игроком считается тот, кому удаётся пройти весь путь от единички до десятки. Количество игроков в «классики» может быть любое.

Что развивает: ловкость, меткость, умение концентрироваться и знание цифр, если игроки совсем малыши.

Бояре

Как играть. Участники этой старинной русской народной игры делятся на две равные команды и становятся друг напротив друга шеренгами, взявшись за руки, на расстоянии 10–15 м. Команды двигаются навстречу, произнося по очереди длинную речевку: «Бояре, а мы к вам пришли, дорогие, а мы к вам пришли...». Диалог заканчивается словами: «Бояре, отворяйте ворота, отдавайте нам невесту навсегда». Тот, кого выбирают невестой, должен после этого разбежаться и прорвать цепь противника. Если попытка оказывается удачной, игрок возвращается в свою команду, если нет —



остаётся в другой. Следующий кон начинает проигравшая команда. Цель игры — собрать в команде как можно больше участников.

Что развивает: умение быть в команде и выигрывать в ситуации «один против всех».

Тише едешь, дальше будешь — стоп

Как играть. Задача водящего — стать спиной к участникам на линии финиша (чем больше будет расстояние между водящим и участниками, тем лучше) и громко произнести: «Тише едешь, дальше будешь — стоп». Пока водящий говорит (а делать он это может в любом темпе), участники стараются как можно дальше убежать по направлению к финишу. Как только водящий замолкает, нужно застыть на месте. Тот, кто не успел остановиться или сделал случайное движение, выбывает из игры. Побеждает тот, кто доберётся до линии финиша первым и дотронется до водящего.

Что развивает: координацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства.



Колдунчики

Как играть. Участники убегают от водящего (эта игра — разновидность салок). Водящий догоняет игрока и дотрагивается до него — осаливает. Осаленный расставляет руки, а любой другой участник может подбежать, дотронуться до него и «выручить». Задача водящего — не отходить далеко от осаленного и не подпускать к нему никого ни на шаг. Летний вариант колдунчиков — бегать с «брызгалками» и поливать друг друга водой из дырявых бутылок. Обычно через пять минут после начала игры все мокрые, зато очень весёлые.

Что развивает: умение шустро бегать, быстро соображать и вовсю радоваться жизни.

Море волнуется раз...

Как играть. Ведущий отворачивается от игроков и произносит считалочку:

*Море волнуется раз,
Море волнуется два,
Море волнуется три,
Морская фигура, на месте замри!*





Пока он говорит, участники хаотично двигаются в любом порядке, изображая руками движения волн. Как только водящий замолкает, нужно замереть в какой-нибудь фигуре. Водящий подходит к одному из игроков и дотрагивается до него. Игрок изображает свою фигуру в движении, а водящий угадывает, что это такое. Игрок, чью фигуру не удалось угадать, сам становится водящим.

Что развивает: воображение, спонтанность и артистичность.

Казачьи-разбойники

Как играть. Игроки делятся на две команды — «казаков» и «разбойников». Договариваются, на какой территории играют. Это может быть двор, подъезд, улица, несколько дворов. «Разбойники» загадывают секретное слово. «Казачьи» отходят в сторону так, чтобы не видеть «разбойников». «Разбойники» убегают, помечая стрелками на асфальте (стенах домов, бордюрах, деревьях и т.п.) направление своего движения. Начинают бежать группой, а потом разбегаются кто куда, стараясь запутать стрелками «казаков». Задача «казаков» — найти по стрелкам «разбойников». Каждого «разбойника» «казачьи» приводят в «тюрьму» и сторожат его, стараясь вывести секретное слово, например, при помощи пыток крапивой. «Казачьи» побеждают, как только узнают секретное слово или находят всех «разбойников».

Что развивает: базовые навыки разведчиков, умение ориентироваться на местности и не сдавать «своих».

12 палочек

Как играть. Игра напоминает классические прятки.

12 небольших палочек укладываются на «рычаг» (например, на досочку и положенный под неё камушек) так, чтобы, наступив на рычаг, можно было разбросать палочки. Задача водящего — собрать палочки, сложить их на рычаг, произнести с закрытыми глазами считалочку и отправиться на поиски спрятавшихся игроков. Как только водящий обнаруживает игрока, бежит к «рычагу» и разбивает палочки, называя имя найденного. Игрок становится водящим. Если найденный успеет опередить водящего и добежать до палочек первым, водящий не меняется.

Что развивает: умение грамотно прятаться и быстро бежать при первой необходимости.

Вышибалы

Как играть. «Вышибалы» — два игрока — встают с двух сторон площадки. Остальные игроки находятся в центре. Задача «вышибал» — бросая мяч друг другу, попасть в любого из «центральных» игроков. Задача игроков — увернуться от летящего мяча. Тот, в кого попали, выходит из игры. Другие участники могут «спасти» выбывшего игрока, поймав мяч в воздухе (главное условие — не от земли, иначе тоже вылетаешь). Когда в команде «центральных» игроков остаётся один участник, он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. Если ему удаётся это сделать, все выбывшие возвращаются на прежние места.

Что развивает: умение уворачиваться от быстро летящих предметов, думать о ближнем и терпеть боль.

[35 – 44]

Исследования
и эксперименты

50



Съедобное-несъедобное

Как играть. Все игроки садятся или встают в ряд. Водящий кидает мяч одному из участников и одновременно называет какой-нибудь предмет. Если предмет «съедобный», игрок ловит мяч. Если нет — отбивает. Задача водящего — запутать игрока, например, в цепочке «яблоко-дыня-морковь-картошка» неожиданно произнести: «утюг». Если игрок ошибается и «съедает» «несъедобное», то сам становится водящим. Чем быстрее водящий кидает мяч и называет предметы, тем азартнее и интереснее играть.

Что развивает: чувство юмора, умение внимательно слушать и быстро реагировать.

Колечко-колечко

Как играть. Игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий держит в кулаке или сложенных ладонях мелкий предмет, например, монетку, пуговицу, колечко. По очереди обходит каждого игрока, вкладывая в его «лодочку» свою и произнося считалку: «Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю». Задача водящего — 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 убегающего.

Что развивает: способность следить за манипуляциями окружающих, действовать быстро и решительно.

Я садовником родился

Как играть. Каждый игрок выбирает себе имя — название цветка и сообщает его «садовнику»-водящему и другим игрокам. Водящий произносит считалочку: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме...». И называет «имя» (название цветка) одного из игроков. Происходит диалог между водящим и игроком. Игрок произносит название одного цветка из тех, что есть в команде. Участник, чьё имя прозвучало, должен откликнуться. Диалог продолжается. Тот, кто ошибся: например, не отреагировал на своё имя, перепутал название цветов, — отдаёт фант (любую свою вещь). В конце игры фанты разыгрываются. «Садовник» отворачивается, вещь достают и спрашивают водящего: «Что делать этому игроку?». «Садовник» назначает задание (попрыгать на одной ноге, поприсесть, спеть, рассказать стихотворение и т.д.) — игрок «отрабатывает» фант и забирает свою вещь.

Что развивает: память, внимание, смелость и готовность отвечать за свои поступки.

