**ИГРЫ НАШЕГО ДВОРА**

Реалии нашего времени заставляют нас, родителей, водить детей «за руку». Дети практически не гуляют во дворах. Результат – дети не умеют играть.

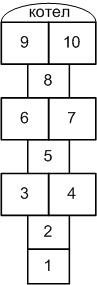
Так давайте же вспомним игры нашего детства и поиграем с детьми!))

**КЛАССИКИ**

Для игры понадобится нарисовать мелом на асфальте фигуру с квадратами.

Верхний полукруг называется "котел". Также нужно найти биту - 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). Дальше первый игрок кидает биту на первый квадрат и прыгает туда. Дальше 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.

Дальше кидаем на 2 квадрат (это - "второй класс") и снова прыгаем сначала. И так далее, кидая биту все дальше и дальше, но всегда начиная прыгать с первого квадрата. На "обратном пути" нужно наклониться и поднять свою биту (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 биту на 1 квадрат меньше, чем до этого "набрали").

## КлассикиВариант 2. Разнообразный.

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

Суть игры: кидаем биту на квадрат с соответствующим "классом" и дальше выполняем по очереди задания ("классы"):   
**Первый** - обычный. Прыгаем или ходим как угодно, и перебрасываем биту на следующий квадрат при каждом шаге (прыжке).  
**Второй** - кидаем биту на цифру "2" с закрытыми глазами. Дальше прыгаем и ходим как угодно, главное - дойти до 10 квадрата.   
**Третий** - "кочерга". Прыгаем на правой ноге, "пиная" биту всегда влево на следующий квадрат. "Переменка" (возможность отдохнуть стоя на 2х ногах) - на 5м квадрате.  
**Четвертый** - на левой ноге. Биту "пинаем" все время вправо. "Переменка" (возможность отдохнуть стоя на 2х ногах) - на 6м квадрате.  
**Пятый** - прыгаем (не ходим, а именно прыгаем) и пинаем биту двумя ногами одновременно.  
**Шестой** - прыгаем и перебрасываем биту через одну клетку (1-3-5-7-9).  
**Седьмой** - нельзя смеяться. Все вокруг в это время пытаются насмешить.  
**Восьмой** - можно кидать биту из пятого класса (квадрата).  
**Девятый** - кидаем биту на "9" и прыгаем с закрытыми глазами.   
и **Десятый** - ручеек (т.е. десять раз на одной ноге из первого - в десятый), биту при этом можно не трогать.

Обязательные условия:   
- если бита не попала в нужный квадрат, переход хода.  
- с битой в одном классе двумя ногами не стоять (исключение - пятый класс, который полностью прыгался на 2х ногах).  
- если попал в "котел", сгорает целый класс - переход хода и дальше нужно начинать с предыдущего уровня.  
- не топтаться, не передвигать биту, и на черточки не наступать!

**РЕЗИНОЧКИ**

Ни одна игра во дворе не пользовалась такой популярностью у девчонок и даже изредка у мальчишек, как резиночка. Прыгали день напролет в любом удобном и не очень месте - школьные коридоры во время переменок, площадки во дворе, любой более-менее ровный участок земли, асфальта, квартиры.

Конечно, большой проблемой было достать эту самую заветную резиночку - в магазине не так-то просто было ее найти. Поэтому были и "ветеранские" резиночки - жутко растянутые или все в узелках, и резиночки, полностью связанные из разных кусочков-остатков... И конечно весь двор мечтал о новой длинной резинке. Если кто-то становился счастливым обладателем таковой - во дворе не было отбоя от желающих прыгать.

Для игры нужно 3-4 участника и та самая резиночка длиной не меньше 4 метров.

Можно было играть и вдвоем и даже одному (в этом случае резинка обычно разрезалась и одним или двумя из участников, держащих резиночку, становилось дерево или столб). Можно было играть и компанией больше 4 человек, но в таком случае кому-то придется ждать.

Правила игры в резиночку:

Два игрока становятся "в резиночку". Один игрок прыгает (выполняет ряд упражнений) - по очереди на всех уровнях. У нас обычно каждое упражнение выполнялось на всех уровнях по очереди, после чего переходили на следующее упражнение и начинали его прыгать с 1 уровня - так игра была разнообразнее.  Иногда прыгалось по-другому - все упражнения сразу выполнялись сначала на 1, затем на 2,3 и так далее уровнях. На 5-6-7 уровнях сложные упражнения отменялись (об этом напишу ниже).

*Если игра идет втроем*: как только прыгающий ошибается  (сбивается, цепляется за резинку, наступает на резинку и т.п.) - он становится "в резиночку", и следующий игрок начинает прыгать. Продолжают прыгать всегда с того места, где сбились. *Если игра идет вчетвером*: когда игрок сбился, его может выручить партнер по команде. Когда и он сбивается, пары меняются местами (сбившаяся команда становится "в резиночку"). Продолжают прыгать команды всегда с того места, где они в последний раз сбились.

**Уровни игры в резиночку:**

- первые - когда резиночка находится на уровне щиколоток держащих  
- вторые - резиночка на уровне колен  
- третьи - резинка на уровне бедер ("под попой")  
- четвертые - резинка на уровне пояса  
- пятые - резинка на уровне груди  
- шестые - резинка на уровне шеи  
- и даже седьмые - резинка держалась руками на уровне ушей.

**Список выполняемых упражнений:**

так как словами объяснять это очень сложно, в ближайшее время вывешу наглядное пособие (фотографии) по всем упражнениям

При кажущейся простоте этих движений, их сложно выполнять на второй, а тем более на третьей позиции.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Простые*** Прыгаем: ноги с двух сторон от одной резиночки, подпрыгиваем, ноги с двух сторон от другой, выпрыгиваем с другой стороны резиночки | | | |
| http://www.kis-brys.ru/UserFiles/Image/rezinochki/1.1..jpg | http://www.kis-brys.ru/UserFiles/Image/rezinochki/0.2..jpg | http://kis-brys.ru/UserFiles/Image/rezinochki/0.4..jpg | http://kis-brys.ru/UserFiles/Image/rezinochki/4.4..jpg |
| ***Бегунчики (пешеходы, рельсы)***Подпрыгиваем, наступаем одновременно - по одной ноге на одну "резиночку", подпрыгиваем, меняем ноги местами - так 4 раза (можно приговаривать "пе-ше-хо-ды"), выпрыгиваем с другой стороны резиночки | | | |
| http://www.kis-brys.ru/UserFiles/Image/rezinochki/1.1..jpg | http://www.kis-brys.ru/UserFiles/Image/rezinochki/1.2..jpg | http://www.kis-brys.ru/UserFiles/Image/rezinochki/1.3..jpg | http://www.kis-brys.ru/UserFiles/Image/rezinochki/1.2..jpg |
| ***Ступеньки*** Прыгаем двумя ногами (вместе) - подпрыгиваем, зацепляем одну резинку, наступая на другую, потом одним прыжком освобождаемся от резинки и выпрыгиваем с другой стороны | | | |
| http://www.kis-brys.ru/UserFiles/Image/rezinochki/1.1..jpg | http://www.kis-brys.ru/UserFiles/Image/rezinochki/2.2..jpg | http://www.kis-brys.ru/UserFiles/Image/rezinochki/2.3..jpg |  |
| ***Бантик*** Правая нога снизу первой резинки, левая сверху. Прыгаем на вторую резинку так, чтобы получился бантик (правая сверху, левая снизу). Одним прыжком освобождаемся от резинки и выпрыгиваем с другой стороны | | | |
| http://www.kis-brys.ru/UserFiles/Image/rezinochki/1.1..jpg | http://www.kis-brys.ru/UserFiles/Image/rezinochki/3.2..jpg | http://www.kis-brys.ru/UserFiles/Image/rezinochki/3.3..jpg | http://www.kis-brys.ru/UserFiles/Image/rezinochki/2.3..jpg |
| ***Конфета (конвертик)*** Прыгаем двумя ногами сразу за вторую резинку, зацепив первую (получаем перекрест, внутри которого стоим), подпрыгиваем и наступаем на обе резинки двумя ногами, выпгрыгиваем из резинки | | | |
| http://www.kis-brys.ru/UserFiles/Image/rezinochki/1.1..jpg | http://www.kis-brys.ru/UserFiles/Image/rezinochki/4.2..jpg | http://www.kis-brys.ru/UserFiles/Image/rezinochki/4.3..jpg | http://www.kis-brys.ru/UserFiles/Image/rezinochki/4.4..jpg |
| ***Кораблик*** Начинаем как в конвертике - запрыгиваем внутрь двумя ногами, подпрыгиваем и приземляемся так, чтобы обе ноги оказались "снаружи" резинки, перекрещиваем в одну и в другую сторону, выпрыгиваем из резинки | | | |
| http://www.kis-brys.ru/UserFiles/Image/rezinochki/1.1..jpg | http://www.kis-brys.ru/UserFiles/Image/rezinochki/4.2..jpg | http://www.kis-brys.ru/UserFiles/Image/rezinochki/5.3..jpg | http://www.kis-brys.ru/UserFiles/Image/rezinochki/5.4..jpg |
| http://www.kis-brys.ru/UserFiles/Image/rezinochki/5.5..jpg | http://www.kis-brys.ru/UserFiles/Image/rezinochki/5.3..jpg | http://www.kis-brys.ru/UserFiles/Image/rezinochki/4.4..jpg |  |
| ***Платочек*** Цепляем одну резиночку одной ногой, переносим ее за вторую (получается конвертик, но одной ногой), подпрыгиваем и поворачиваемся на 1800, не отпуская резиночку, дальше прыгаем - освобождаемся от резинки и приземляемся так, чтобы ноги были с двух сторон от первой резиночки | | | |
| http://www.kis-brys.ru/UserFiles/Image/rezinochki/1.1..jpg | http://www.kis-brys.ru/UserFiles/Image/rezinochki/6.2..jpg | http://www.kis-brys.ru/UserFiles/Image/rezinochki/6.3..jpg | http://www.kis-brys.ru/UserFiles/Image/rezinochki/0.2..jpg |

**Игры со скакалкой**

Для игры нужно две скакалки и хотя бы три человека.

Скакалки связывались между собой (только чтобы узел был без ручек от скакалки). Две девчонки становились на расстоянии метров 2-3 и крутили длинную скакалку, третья должна была прыгать. Прыжки выполнялись по порядку и с разной степенью сложности. Скакалка должна была крутится постоянно и равномерно, и достаточно сложной частью игры было "впрыгивание" и "выпрыгивание" из крутящейся скакалки. Если при прыжке ошибались-сбивались-запутывали скакалку, ход переходил к следующему игроку. Если нет - все упражнения выполнялись последовательно.

**1 прыжок** - впрыгнуть, перепрыгнуть через скакалку 1 раз, выпрыгнуть.

**2 прыжка** - "чашка" - впрыгнуть, уперев одну руку в бок, перепрыгнуть 2 раза, выпрыгнуть.

**3 прыжка** - впрыгнуть, три раза перепрыгнуть на правой ноге, выпрыгнуть.

**4 прыжка** - впрыгнуть, четыре раза перепрыгнуть на левой ноге, выпрыгнуть.

**5 прыжков** - впрыгнуть сразу по центру скакалки, перепрыгнуть 5 раз, выпрыгнуть тоже по центру.

**6 прыжков** - впрыгнуть, 6 раз перепрыгнуть на корточках, выпрыгнуть.

**ДЕСЯТЫ**

Для этой игры нужна небольшая площадка, стена, мяч и хотя бы два игрока.

Каждый игрок должен выполнить десять упражнений:   
  
10. Десять раз подряд ударить мячом об стену, отбивая его, как в волейболе.   
9. Девять раз стукнуть мячом об стену, ударяя по нему ладонями снизу.   
8. Восемь раз бросить мяч из-под правой ноги, ударяя о стену, а от стены поймать мяч руками.   
7. Семь раз бросить мяч из-под левой ноги, ударяя его о стену, и от стены поймать мяч руками.   
6. Стоя лицом к стене, шесть раз бросить мяч сзади между ногами об землю так, чтобы он отскочил к стене, ударился о стену, и затем поймать его в руки.   
5. Пять раз, стоя спиной к стене, бросить мяч между ног, быстро повернуться и поймать его в руки после удара о стену.   
4. Четыре раза бросить мяч о стену так, чтобы он отскочил от нее на землю, с отскока от земли снова ударить об стену и затем поймать.   
3. Ударить мяч об стену три раза, сложив ладони лодочкой.   
2. Два раза ударить мяч об стену сложенными вместе кулаками.   
1. Подбросить и ударить мяч об стену прямым пальцем один раз.

После этого нужно сдать «экзамен»: каждое упражнение проделывается по одному разу, при этом нельзя смеяться и разговаривать.

Если игрок с мячом во время выполнения какого-либо задания ошибся - мяч переходит к следующему по очереди игроку. По возвращению хода игра продолжается с момента, на котором игрок ошибся (но с "нуля", т.е. если из 8 сделано 5, потом ошибка, то когда дойдет ход, нужно снова сделать 8). Победителем считается тот, кто первым выполнит все задания и сдаст "экзамен". Как правило, при сдаче игроки старались активно мешать "экзаменующемуся" (смешили его, пугали, делали вид что отбирают мяч) - делали все, чтобы экзамен провалился.

**ВЫ ПОЕДЕТЕ НА БАЛ?**

Замечательная думательно-словесная игра. Ведущий произносит присловку к ней:  
"Да и нет не говорите,  
черное-белое не называйте,  
Вы поедете на бал?"

И дальше начинается диалог с ведущим на эту тему - в чем поедут, с кем поедут, какого цвета будет фрак и т.п.

Основная задача ведущего - "подловить" игрока, задать такой каверзный вопрос, чтобы игрок нечаянно ответил "да" или "нет", "черный" или "белый" - в этом случае он проигрывает. Особенно интересно было использовать разного рода уловки - "расслаблять" игрока простыми вопросами, а потом резко перейти на "провокационные", или сыпать утверждениями, от которых ему захочется вопить "Нет!!!!!"

Думаю, игра не очень интересна в большой компании, а вот развлечение для двоих-троих игроков - замечательное.

Для примера я решила записать предполагаемый диалог в этой игре:   
 **"Да и нет не говорите,  
черное-белое не называйте,  
- Вы поедете на бал?**  
  
- Поеду  
- Конечно же, в тыкве?  
- Нет!! **Ой..**

(это играл неопытный игрок)

Для "продвинутых" мог быть такой диалог:  
**"Да и нет не говорите,  
черное-белое не называйте,  
- Вы поедете на бал?**- Возможно  
- Вы поедете в карете?  
- Скорее всего в карете  
- А какими будут лошади?  
- Серые. В яблоках.  
- Что вы оденете на бал?  
- Красивое платье  
- Конечно, белое?  
- Голубое  
- Его сошьют специально для этого бала?  
- Конечно же  
- И Вы будете на балу самой неотразимой дамой?  
- Обязательно :-)   
- Вы возьмете с собой служанку?  
- Служанку не возьму, со мной поедет жених  
- Как зовут жениха?  
- Георгий  
- Конечно же, он вас любит?  
- Да. **Ой!**

Есть еще один вариант "присловки" для начала игры:

Вам бабушка прислала  
Кусочек одеяла и баночку соплей.  
Велела не смеятся,   
Губы бантиком не строить,   
Да и нет не говорить,   
Черный с белым не носить,   
Букву \"Р\" не выговаривать...  
Вы поедете на бал?