

ДЕТСКИЕ ИГРЫ

ЗАБЫТЫЕ ИГРЫ: ВО ЧТО ИГРАЛИ НАШИ РОДИТЕЛИ, КОГДА БЫЛИ ДЕТЬМИ

Есть такие родители (и их немало), которые не любят играть со своими детьми. Некоторые даже честно признаются в этом. А другие мучаются и играют, не умея скрыть от детей своего недовольствия. Может, они просто играют не в те игры?



Выход из ситуации можно попытаться найти, если мысленно возвратиться в свое детство, когда игра для нынешних взрослых еще была праздником и главным смыслом жизни. Оказывается, в прошлом осталась масса захватывающих игр, незнакомых современным детям, предпочитающим проводить время наедине с гаджетом. Коллективные, подвижные, уличные, азартные – вот в какие игры играли ребята еще в конце XX века. Вы помните, как интересно это было?



Давайте вспомним вместе несколько таких игр, и научим играть в них наших детей!

Тише едешь - дальше будешь

Можно играть, как в доме, так и на улице. На земле отчерчиваются мелом две полосы (а на полу определяются другим способом) на расстоянии примерно 20 метров. Все игроки становятся у одной линии, водящий - у другой, повернувшись ко всем спиной. Водящий произносит: «Тише едешь - дальше будешь. Стоп!» Причем, от скорости произнесения фразы: быстро или медленно, растягивая слова или убыстряя их, во многом, зависит интрига. В это время остальные игроки пытаются как можно дальше пробежать к финишу, но на слове «стоп» обязаны замереть в той позе – хоть и на одной ноге! - в какой застал их, обернувшийся водящий. Если он увидит незаконченное движение игрока - тот выбывает из игры. Побеждает первый, добравшийся к финишу и дотронувшийся до водящего - он занимает его место, и игра начинается сначала.

Третий лишний

Для игры обязательно чётное количество участников. С помощью считалочки выбирают водящего и третьего лишнего. Остальные, по кругу, парами - друг за другом, встают лицом внутрь круга. Начинается погоня: водящий догоняет третьего-лишнего, причем первый должен бегать только за кругом, сквозь круг ему пробегать нельзя. А третий-лишний в любой момент может вбежать в круг и пристроится к любой паре спереди, с криком: «лишний!». Тот час третьим-лишним становится игрок, стоящий последним. Теперь должен убежать он. Но водящий имеет право осалить его сразу же, в момент, как только прежний убегающий пристроился к паре и крикнул заветное слово. Поскольку все игроки должны быть в постоянной готовности рвануть с места, а ситуация на игровой площадке меняется мгновенно, игра приобретает настоящее напряжение и интерес. Когда водящий настигает убегающего, они меняются местами и все начинается сначала. Игра продолжается до полного изнеможения всех игроков.

Колечко, колечко, выйди на крылечко

Играющие садятся в ряд и складывают руки лодочкой. Большие пальцы при этом должны закрывать пространство, которое образовалось между ладонями. Водящий берет для игры «колечко» - это может быть и не колечко, а, что угодно, такое же маленькое. «Колечко» он удерживает в ладонях, в точно такой же «лодочке». Подходя к каждому игроку и «окуная» свою «лодочку» в его руки, водящий незаметно для других должен опустить «колечко» в ладони какого-нибудь игрока. Причем обходить игроков, уже опустив кольцо, ведущий может несколько раз, чтобы запутать их. Наконец, он отходит от них, со словами: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» Это самый напряженный момент игры. Счастливцу, которому упало «колечко», немедленно и стремительно должен вскочить и подбежать к водящему. Однако рядом сидящие игроки, не должны дремать – их задача вычислить его и задержать любым способом. Поэтому ему так важно сидеть тихо, никак не проявляя свою радость, пока ведущий не позовет. Если держателю кольца удалось сбежать – он становится ведущим, если же нет – остается сидеть на месте.

Хотя игра требует внимательности и невозмутимости от всех участников, проходит она в обстановке постоянного веселья. Раньше, когда в «Колечко» играли девочки и мальчики, передача «кольца» в одни и те же руки на протяжении нескольких конов, могло быть своеобразным выражением симпатии.



Чай-Чай-Выручай

Для этой игры необходимо большое пространство – бегать придется далеко и много. В игровой зоне отделяют границу (например, мелом), за которую нельзя забегать. Выбирают водящего. По сигналу водящий принимается догонять игроков. Тот, кого он осалил должен замереть на месте и кричать: «Чай-чай-выручай!» до тех пор, пока его не выручат. Выручить его может любой из участников, подбежав и просто дотронувшись до него. Но это не так просто, ведь непростая задача водящего заключается в том, чтобы осалить не одного, а всех игроков по очереди. И сделать это можно то, дежуря возле «осаленного», поджидая «выручающего», то разгоняя остальных игроков на большие расстояния друг от друга. Поскольку это очень сложно, роль водящего чаще всего берет на себя взрослый. Иначе игра может никогда не закончиться.



Море волнуется раз

В этой творческой игре несколько вариантов правил. Выбирается водящий. Он встает спиной к остальным игрокам и громко декламирует:

«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. Первый же пошевелившийся становится на место ведущего, либо выбывает из игры. Во втором случае победителем становится тот игрок, который неподвижно продержится дольше всех.

Еще вариант игры. Ведущий, произнося последнюю фразу, говорит не «морская фигура замри!», а «фигура – и он должен сказать, кого конкретно (животное, понятие, предмет) – на месте замри!» Затем он осматривает всех замерших и выбирает лучшую. В этом случае победителем становится игрок, наиболее ярко проявивший свою фантазию.

Бояре, а мы к вам пришли

Напоследок вспомним старинную русскую народную игру, в которую в деревнях играли парни и девушки. И которая наверняка понравится детям постарше, если им о ней рассказать. Без выражения симпатии здесь тоже не обойтись.

Игроки делятся на две команды, которые становятся шеренгами, крепко взявшись за руки, друг напротив друга (расстояние примерно 10-15 м). Идеально, если мальчики играют против девочек, но на худой конец подойдут и смешанные команды.

Одна команда затягивает хором, нараспев: «Бояре, а мы к вам пришли, Дорогие, а мы к вам пришли». Вторая подхватывает: «Бояре, а зачем пришли, Дорогие, а зачем пришли?»

Далее все по очереди поют: «Бояре, нам подружка нужна, Дорогие, нам подружка



нужна». Если поют девочки или, в смешанной команде, хотят выбрать мальчика, то вместо «подружка» поют – «дружок».

«Бояре, а какая вам нужна, Дорогие, а какая нам нужна?»

«Бояре, нам вот эта нужна, Дорогие, нам вот эта нужна».

На этой фразе произносится имя выбранного игрока. Но вторая команда так просто «подружку» отдавать не собирается и отвечает:

«Бояре, у ней зубки болят, Дорогие, у ней зубки болят».

Первые уговаривают: «Бояре, а мы пряничка дадим, Дорогие, а мы пряничка дадим».

Вторая команда отговаривается: «Бояре, она прянички не ест, Дорогие, она прянички не ест».

Первые наступают: «Бояре, а мы плеточкой ее, Дорогие, а мы плеточкой ее».

Вторые не отдают невесту: «Бояре, она плеточки боится, Дорогие, она плеточки боится».

И первые идут в атаку: «Бояре, отворяйте ворота, Отдавайте нам подружку навсегда!»

Последнюю фразу необходимо произнести особенно экспрессивно, потому что выбранный игрок, в этот момент должен попытаться с разбегу разорвать живую цепь, стоящей напротив первой команды. Можно выбрать любое место, зная, например, «самое слабое звено». Если удастся разорвать цепь, игрок возвращается в свою команду, и забирает с собой одного из двух «расцепленных» товарищей. Если же нет - игрок становится в команду как раз между «звеньями», которые пытался разорвать. Побеждает та команда, чья «цепь» становится длиннее.

А в какие еще игры вы играли в своем детстве? Вспомните и обязательно научите им своих детей. Ведь ни мультфильмы, ни современные гаджеты не дадут нашим детям того настоящего восторга движения и радости живого общения и взаимодействия, который можно получить в старых добрых коллективных играх.