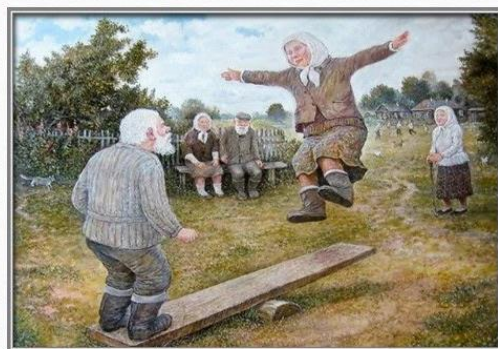


## *Консультация для родителей. Возрождение традиций. Игры бабушек и дедушек.*



Среди детских игр любой страны можно найти немало тех, возраст которых составляет уже несколько веков. Именно в эти игры играли, когда были маленькими, наши бабушки и дедушки, прабабушки и прадедушки. Не было еще ни телевизоров, ни компьютеров. Даже о том, что такое футбол и хоккей, знали далеко не все. Игрушки не покупались в магазинах, а были сплошь самоделками. Именно старые игры показывают, насколько богатой может быть фантазия: используя в качестве необходимого оборудования обычные чурочки, веревочки и дощечки, наши бабушки и дедушки играли в прекрасные содержательные игры, тренирующие ловкость, выносливость, точность движений, оттачивающие ум. Когда наши бабушки и дедушки были маленькими, оказывается, они играли в те же игры, в которые играют современные дети. Играли в подвижные игры, догонялки, скакали на скакалках. А девочки играли куклами. Бабушки и дедушки любили качаться на качелях, которые мастерили их папы между деревьев из верёвки. А зимой дети играли в снежки, строили крепости и катались с горки на деревянных санках. Но были и те игры, о которых уже забыли. Чего стоит одна лишь игра в «Веревочки», при которой небольшую веревочку или круглую резинку хитрым образом надевали на пальцы рук так, чтобы из веревочки складывалась фигура. А другой игрок должен был с помощью определенных приемов перенести веревочку на свои руки, причем фигура из веревочки менялась. Хотите верить, хотите нет, но наши бабушки доходили так до 15—20 фигур, хотя максимум, доступный почти каждому из нас, — 5—6!



Итак, кажущаяся простота и вместе с тем привлекательность — вот что отличает настоящие «бабушкины» игры. Уверены, что, обучив хотя бы некоторым из них своего ребенка, вы очень скоро перестанете жаловаться на то, что он постоянно сидит за компьютером или перед телевизором: вдруг окажется, что побегать по двору, играя в лапту или «Штандер» намного интереснее, чем осваивать новую компьютерную «стрелялку».

У разных поколений игры и игрушки для детей разные, но некоторым из них выпала счастливая судьба: они продолжают радовать ребят и сегодня. И пусть этим играм много лет (а некоторым и много веков), они до сих пор актуальны, так как учат детей быть подвижными, активными, думающими, причем делают это в увлекательной форме, что и требуется от хорошей игры. Предлагаем вам познакомиться с правилами игр «из бабушкиной коллекции». Выбирайте то, что вам нравится, и играйте!

### **Прятки**

Играть в прятки лучше всего на улице или во дворе, так как на игровом поле должны быть места, удобные для того, чтобы там прятаться. Из числа игроков выбирается водящий. Он поворачивается к стене и начинает считать до десяти, двадцати, пятидесяти — по договоренности. За это время игроки должны разбежаться по полю и спрятаться, пока водящий их не видит. Досчитав до заданного числа, водящий говорит: «Раз, два, три, четыре, пять — я иду искать!» После этого задача водящего — найти всех притаившихся игроков. Первый найденный им игрок будет водящим в следующей игре.

### **Жмурки**

С помощью считалки выбирается водящий, которому завязываются глаза. Суть игры заключается в том, что водящий ловит остальных игроков с завязанными глазами. Естественно, что игроки при этом должны находиться на довольно небольшом замкнутом пространстве (поэтому в жмурки лучше всего играть в помещении).



## Лапта

В лапту играют двумя командами по одинаковому количеству игроков в каждой. На площадке огораживают или расчерчивают игровое поле (оно должно быть большим). Одна из команд становится внутри поля, а другая — за его пределами, причем с одной его стороны. На поле в стороне, противоположной команде, стоящей за «городом», рисуется «дом» — линия, до которой должен будет дойти игрок.

Игра начинается. Один из игроков команды, стоящей за «городом», кладет себе под ноги мяч и бежит к «дому», отбивая мяч битой так, чтобы мяч постоянно катился перед ним. Игроки команды, находящейся в пределах игрового поля, стараются помешать игроку достичь «дома». Если им это удастся, то мяч передается другому игроку команды за «городом», и тот делает свою попытку. Если же игрок оказывается более ловким, то он достигает «дома», отбивая мяч, и таким же образом возвращается обратно.



## Казак-разбойники

Игроки (их может быть много — до 20 человек) делятся на две равные команды. Одна команда — это «казак», другая — «разбойники». Каждому игроку команды разбойников вручается по мелку. Для начала «разбойники» должны убежать и спрятаться от «казаков». В течение этого времени «разбойники» разбегаются по игровому полю, оставляя после себя метки — стрелочки, нарисованные мелом, указывающие направление, в котором убегают «разбойники». Каждый «разбойник» помечает таким образом свой собственный путь. Задача «казаков» — найти всех «разбойников». После этого игра начинается заново, но команды меняются ролями.





## Садовник

В игре принимают участие от шести до десяти человек. Из числа игроков выбирается «садовник». Каждый игрок из оставшихся так, чтобы «садовник» его не услышал, присваивает себе название какого-нибудь цветка: пион, роза, тюльпан и т. д. После этого игроки становятся в линию лицом к «садовнику» на расстоянии пяти-шести шагов. «Садовник» читает приговорку:

Я садовником родился.

Не на шутку рассердился.

Все цветы мне надоели, кроме

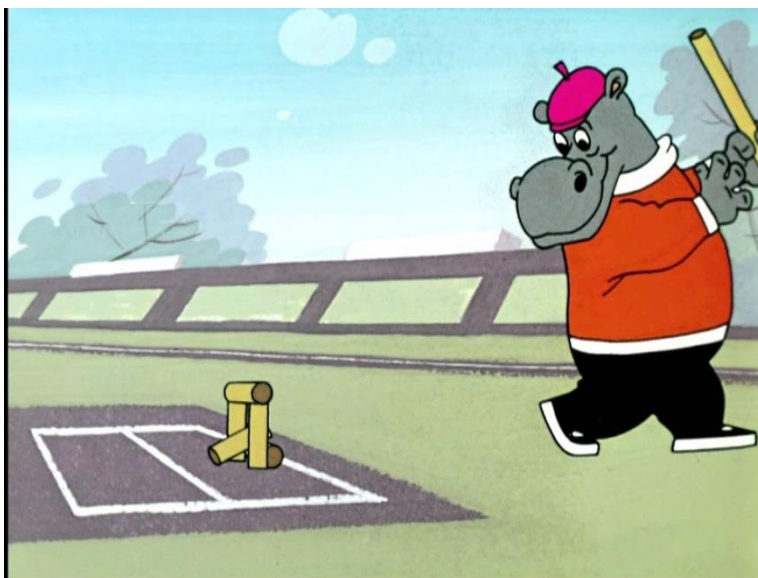
Далее «садовник» называет какой-либо цветок. Если такого среди игроков нет, он повторяет попытку, если же есть, то названный «садовником» игрок убегает, а «садовник» ловит его.

## Холодно — горячо

Водящий (взрослый) прячет игрушку незаметно от ребенка, а потом просит найти ее. Никаких предварительных указаний на то, где может находиться игрушка, водящий не дает, но помогает игроку, подсказывая ему словами «Холодно», «Мороз», «Тепло», «Еще теплее», «Горячо» и т. д. Этими словами водящий должен комментировать действия игрока: если тот отходит все дальше от места, где спрятана игрушка, водящий должен говорить «Холодно» или «Мороз», если подходит, то нужно говорить «Теплее», «Еще теплее». Ну а если игрок подошел совсем близко к игрушке, то нужно говорить «Горячо» или даже «Ой, обожжешься!»

## Городки

Это игра, где из коротких брёвнышек строили разные фигуры, которые нужно было сбить палкой, кто больше сбил тот и победил.



## Горелки

Водящий стоит лицом к игрокам на расстоянии нескольких шагов от первой пары игроков. По команде водящего игроки последней пары расцепляют руки и бегут (каждый со своей стороны колонны). Увернувшись от водящего, который старается поймать одного из игроков, они должны встать во главе колонны, вновь взявшись за руки и повернувшись спинами друг к другу. Если водящему не удалось поймать одного из игроков пары, он повторяет свою попытку, пока она не закончится удачей (при этом каждый раз бегут игроки той пары, которая в колонне оказывается последней). Если же водящему удалось поймать одного из игроков пары, он вместе с пойманным образует новую пару во главе колонны, а оставшийся без пары игрок сам становится водящим.



## Колечко

Все рядком сидели на лавочке, сложив ладони перед собой лодочкой. Водящий обходил всех, точно так же сложив ладони, только у него в них был спрятан маленький предмет – колечко или ещё что-нибудь. Этот предмет тайно клали в «лодочку» одного из сидящих. Потом водящий отходил и говорил: «Колечко-колечко, выйди на крылечко!» Другие должны были догадаться, кому положили колечко, и не дать ему встать. Тот, кому удавалось встать со скамейки, становился водящим

## Бабки

Чем больше игроков в этой игре, тем лучше. Оптимальное количество игроков — 8—10 человек. Сейчас уже, наверное, бесполезно выяснять, почему игра называется «Бабки»: ничего общего с бабушками у нее нет. Суть же игры состоит в том, что игроки садятся в круг и загадывают друг другу загадки. При

этом первый игрок загадывает загадку следующему, тот — сидящему рядом и так далее по кругу. Сложность игры состоит в том, что, хоть ответ на загадку могут знать сразу несколько игроков, отгадывать ее может только тот, кому она адресована. Поэтому, хоть в идеале игра и должна идти по цепочке без сучка и задоринки, по ходу игры то и дело случаются «спотыкачки». Если игрок не сумел отгадать загадку, ему загадывается новая. Ну, а если и с ней незадачливый отгадчик не справился, придется ему выбыть из игры или заплатить фант — спеть, станцевать или рассказать стихотворение. Играть можно до тех пор, пока не надоест.

### Чехарда

Игроки становятся друг за другом на расстоянии 3—5 шагов (оптимальное количество игроков — 5—7 человек). Игроки должны присесть, пригнувшись: нагнув голову и ссутулив спину, опираясь на согнутую в колене ногу. Последний игрок в цепи начинает игру. Его цель — перепрыгнуть через всех игроков. Сделать это он может лишь одним способом: опираясь руками о спину стоящего впереди игрока. Если ему удастся таким образом перепрыгнуть через всю цепь игроков, то он становится впереди и сам пригибается, а игру продолжает другой игрок, оказавшийся в цепи последним.

«Изюминка» игры заключается в том, что после каждого кона, то есть после того, как по разу прыгнут все участники, играющие начинают постепенно выпрямляться, увеличивая таким образом высоту прыжка.

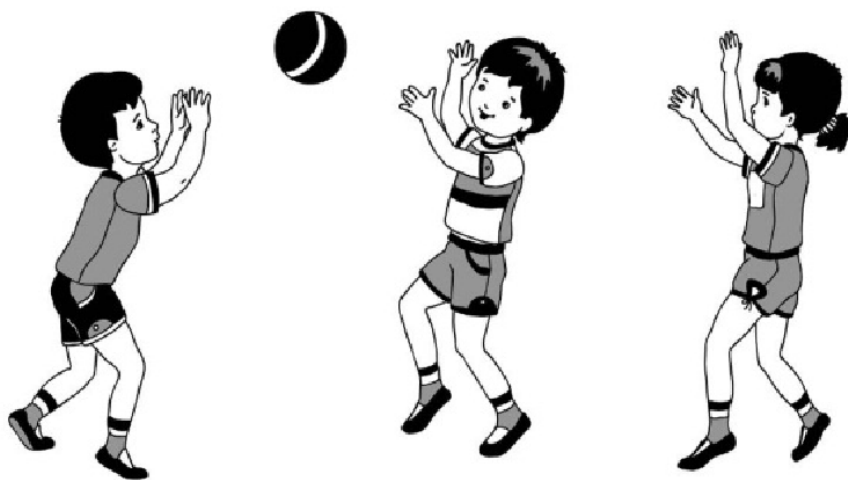
Тот, кому прыжок не удастся, выбывает из игры.





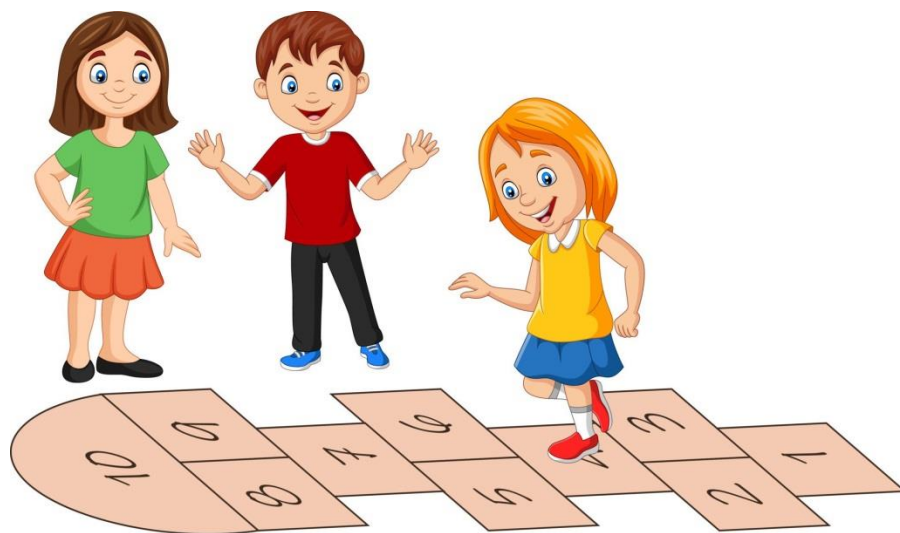
## Собачки

Одновременно играть могут трое человек. Двое игроков (один из них с мячом) становятся друг против друга на расстоянии приблизительно в 5—6 шагов. Третий игрок становится между ними. Он будет «собачкой». Игра начинается. Суть ее состоит в том, что двое игроков перебрасывают мяч друг другу. Задача «собачки» — подпрыгнув, перехватить мяч на лету. Если ей это удастся, то она идет на место игрока, бросившего перед этим мяч, а тот сам становится «собачкой», после чего игра возобновляется. Играть можно до тех пор, пока это не надоест.



## Классики

На асфальте мелом расчерчивается квадрат, разбитый на «классы» (т. е. квадраты), которые нумеруются от 1 до 10. Задача играющих пропрыгать на одной ноге (или двух, в зависимости от порядка) по «классам» начиная с первого и до конца, ни разу не сбившись.



### **«Тише едешь - дальше будешь».**

Водящий и играющие находились по разные стороны двух линий, которые были прочерчены на расстоянии 5-6 м друг от друга. Задача играющих: как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становился водящим. Играющие двигались только по словам водящего: «Тише едешь – дальше будешь. Стоп!». На слово «стоп» все замирали. Если водящий замечал, что кто-то зашевелился, он посылал играющего за черту.

### **«Краски».**

Участники игры выбирают продавца и двух покупателей. Остальные игроки придумывают себе цвет и тихо называют его продавцу. После этого продавец приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит в дверь:

- Тук, тук!
- Кто там?
- Покупатель.
- Зачем пришёл?
- За краской.
- За какой?
- За голубой.

Если голубой краски нет, продавец говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси, да назад принеси!». Если же покупатель угадал цвет краски, то забирает её себе. Приходит второй покупатель, и разговор с продавцом повторяется. Так покупатели по очереди подходят и выбирают краски. Выигрывает покупатель, купивший больше красок. Он становится продавцом.

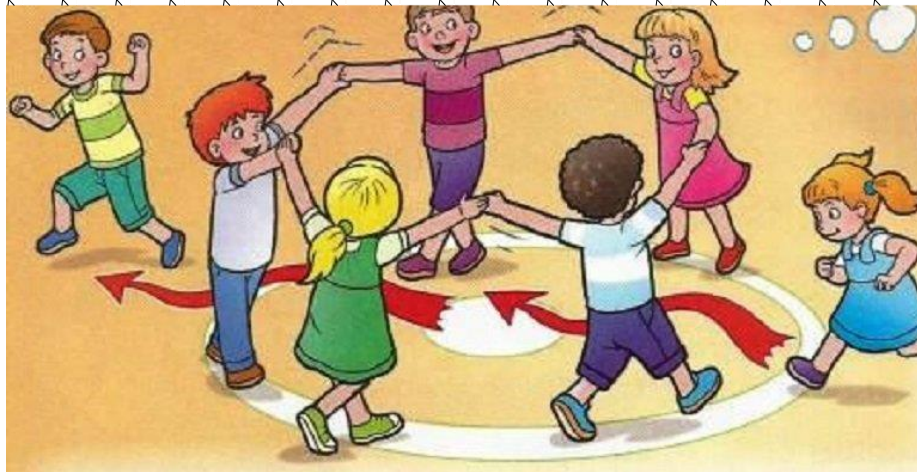
### **«Съедобное - несъедобное».**

Играющие встают в круг и начинают перекидывать друг другу мяч, называя при этом различные предметы: съедобные и несъедобные. Если игрок кинул мяч и сказал, например, «яблоко», то другой должен поймать мяч. Если же был назван несъедобный предмет, например, «дом», то мяч нужно отбивать. Игрок, поймавший «несъедобный» мяч или отбивший съедобный, выбывает из игры. Побеждает игрок, продержавшийся дольше все.

### **«Кошки-мышки».**

Все играющие вставали в один большой круг. Выбирали «кошку» и «мышку». «Кошка» находилась за кругом, а «мышка» внутри круга. «Кошка» должна была ухитриться и попасть в круг поймать «мышку», а тот кто впустил «кошку» становился «водящим».





### «Вышибалы».

На игровом поле стояли вышибалы (водящие), их задача – выбить мячом игроков с поля. Мяч подавался поочередно от одного вышибалы к другому, выбитые игроки уходили с поля, пока не были выбиты все игроки команды, при этом из рук вышибалы могла быть поймана «свечка», что означало либо возможность остаться в круге, либо возврат одного из выбитых игроков на поле.

