**Во что мы играли в детстве во дворе?** Давайте научим наших наследников правилам "Резиночек", "Казаков-разбойников" и "Колечка-колечка"

 Мы постарались вспомнить игры нашего детства. Может быть, вы расскажете правила и своим детям?

**1. «Двенадцать палочек»**

Это усложненный вариант игры в прятки. Нужна дощечка и 12 палочек (не похожий на другие валяющиеся на природе щепки, сучки и веточки). Дощечку кладут на камень, чтобы один конец был приподнят (как качели) – на него выкладывают 12 палочек. По другому концу один из игроков топает ногой, и палочки разлетаются. Пока водящий собирает палочки, все игроки прячутся. Собрав палочки, вода начинает искать. Если нашел кого-то из игроков, то оба (и вода, и найденный) со всех ног бегут к дощечке с палочками. И тут уж кто прибежит первым. Если игрок, которого нашли, то вода продолжает искать других игроков. А если первым прибежит вода, то другой игрок сам становится водой, и игра начинается заново.

**2. «Казаки-разбойники»**

Игроки делятся на две команды. Разбойникам – убегать, казакам – их догонять. Пространство игры нужно обсудить заранее, например, от школы до гаражей, или в пределах одного двора.

Разбойники убегают прятаться, а казаки ждут какое-то оговоренное время (например, 5-10 минут), и отправляются на поиски. Убегая и прячась, разбойники должны мелками ставить стрелки-подсказки – направление, в котором они бегут.

В финале может быть несколько вариантов: казакам нужно просто найти всех разбойников. Или казакам нужно выведать у разбойников секретное слово… Тут уж все зависит от фантазии.

**3. «Море волнуется раз…»**

Водящий закрывает глаза и произносит медленно «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура на месте замри!» Пока он говорит, все игроки двигаются, плавно изображая морские волны. А на слове «замри» замирают, изображая любого морского жителя или растение. Водящий открывает глаза и подходит к каждому по очереди. Тот, к кому вода подходит и о кого дотрагивается, «оживает» и изображает свою морскую фигуру. Водящий должен угадать все фигуры. Тот, чью фигуру не угадали, сам становится водящим.

Есть вариант – изображать не морские фигуры, а придумывать каждый раз новую тему: цветы, предметы кухни, профессии и т.д.

**4. «Резиночки»**

Идеальное количество играющих – 3 или 4. Для игры нужна длинная резинка, которая связывается и натягивается, чтобы через нее можно было прыгать. Двое держат. Если попрыгуний три, то одна прыгает. Если четверо – то прыгают по двое «парами».

Вариантов – миллион. Уровней 6-7. «Первые» - это когда резинка натянута по щиколотку. «Вторые» - по колено. «Третьи» - по бедро. «Четвертые» назывались «жэпэ», понятно, где находилась резинка. «Пятые» - пояс. «Шестые» - подмышки. И для самых прыгучих и длинноногих «седьмые» - шея.

Сначала нужно было перепрыгнуть по очереди обе резинки двумя прыжками. Если это удавалось, то снова начинались прыжки с самых «первых», но уже фигурные – по три, задом, крест-накрест. Если девочка не допрыгивала или задевала вторую резинку (в зависимости от правил), она менялась местами с кем-то из державших резинку.

**5. «Классики»**

Мелом на асфальте рисуются большие клетки с цифрами от 1 до 10. Камнем (или пустой консервной банкой) нужно было попасть в клеточку, а потом прыгнуть туда же (на двух или на одной ноге, в зависимости от уровня сложности). Так нужно пропрыгать по всем клеткам от 1 до 10.

**6. «Тише едешь – дальше будешь»**

Прочерчиваются линии старта и финиша. Все участники стоят на старте, а водящий – спиной к ним на линии финиша. Водящий начинает говорить «тише едешь, дальше будешь, стоп!» Говорит он в любом темпе. За время, пока он говорит, участники стараются добежать до него. Но после слова «стоп» все замирают и не шевелятся. Если шевельнулся – выбываешь. Задача участников добежать до водящего и дотронуться до него, пока он не сказал «стоп».

**7. «Чай-чай-выручай»**

Это усложненные «догонялки» или «салки». Тот, кого во время игры осалил вода, должен замереть на месте, расставить руки в стороны и с криками «чай-чай-выручай» ждать, когда его «выручит» (дотронувшись) кто-то из убегающих.

**8. «Вышибалы»**

Двое перекидывают мяч друг другу, а все остальные стоят между ними в центре и стараются увернуться от мяча. Задача бросающих – попасть в тех, кто в центре. Задетый мячом игрок выходит из игры. Так продолжается, пока в центре не останется один игрок. Он должен увернуться от мяча столько бросков, сколько ему лет. Если увернется, то все «вышибленные» из центра возвращаются. Если не увернется, то воды меняются.

**9. «Кис-мяу»**

Ребята садятся на скамейку. Вода стоит перед ними, а игрок – спиной к водящему (он никого не видит). Водящий показывает на кого-то из ребят и спрашивает игрока «кис?» Если игрок отвечает «брысь», то вода выбирает дальше. «Кис?» Если игрок отвечает «мяу», то пара ему найдена. Он по-прежнему не видит, кто это, и теперь должен выбрать цвет. Цвет означает, какое задание игрок будет выполнять в паре с тем, кого только что выбрал в слепую. Синий – поцелуй в руку. Розовый – в щеку. Красный – поцелуй в губы. Оранжевый – пройтись под ручку. Фиолетовый – сделать гадость (наступить на ногу, дернуть за волосы и т.д.) Желтый – задать три вопроса наедине. Зеленый – три вопроса, на которые можно ответить только «да». И тут уж компания веселилась. Самым страшным был вопрос «ты его любишь?» А самым страшным цветом был белый – он означал «пять минут наедине».

**10. «Вы поедете на бал?»**

Играют двое. Один спрашивает: «Да» и «нет» не говорите, черно-бело не берите. Вы поедете на бал?» Второй отвечает, не произнося «да» и «нет», не выбирая черный и белый цвет. А вопросы ему задают любые – про платье, про то, на чем поедет на бал, как и с кем будет танцевать и т.д. Вопросы задаются любые, а отвечающий должен внимательно следить за своей речью.

**11. «Колечко-колечко»**

Игра на внимание и реакцию. Все игроки садятся в ряд, складывают ладони «лодочкой». Водящий берет мелкий предмет (монетку, пуговку, сережку, колечко) и, по очереди подходя к каждому и вкладывая ладони в ладони, передает незаметно предмет кому-то одному. А потом произносит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко!» В этот момент тот, у кого в руках «колечко», должен вскочить и убежать, а задача остальных игроков – задержать его.

**12. «Я садовником родился»**

Каждый игрок выбирает себе имя (название цветка). И игра начинается: водящий – садовник говорит: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме…» Дальше садовник называет любой цветок, например «роза». И начинается диалог:

Роза: "Ой!"

Садовник: "Что с тобой?"

Роза: "Влюблена"

Садовник: "В кого?"

Роза: "В нарцисса".

Нарцисс: "Ой" .

Садовник: "Что с тобой?"

Нарцисс: "Влюблен".

Садовник: "В кого?"

Нарцисс: "В ромашку"..

Ромашка: "Ой"

И так далее. Если кто-то перепутал имя, не откликнулся на свое или сделал слишком долгую паузу, садовник начинает заново: «Я садовником родился…»

**13. «Съедобное-несъедобное»**

Игра с мячом. Дети перебрасывают друг другу мяч, называя разные предметы, продукты. Если называют съедобное, мяч нужно поймать, если несъедобное – ловить не надо, иначе «съешь» несъедобное.

**14. «Али-баба»**

Две команды выстраиваются друг напротив друга в две шеренги. Одна команда вызывает игрока из другой команды, а другая команда отвечает:

— Али-баба!

— О чём, слуга?

— Пришить рукава!

— На чьи бока?

— Пятого-десятого, Петю к нам сюда!

Названный игрок разбегается и пытается прорвать шеренгу противоположной команды. Если ему это удаётся, он забирает с собой в свою команду одного человека. Если нет — сам остаётся в команде противников. Игра идёт пока в одной из команде не останется два игрока.

**15. «Секретики»**

А еще были «секретики». Мы брали стеклышко, выкапывали в земле ямку. Выкладывали в ямке красивую композицию из цветочков-листочков или укладывали очень важную записку. Накрывали все это стеклышком и закапывали, отмечая место, где зарыто сокровище палочкой или просто запоминая. Потом можно было бегать и раскапывать «секретик», рассказывать о нем друзьям. И трагедией было, если мальчишки выкапывали и уничтожали сокровище. Кстати, в целях безопасности стеклышко можно заменить кусочком пластиковой бутылки или целлофановым пакетом.

- У современных детей элементарно нет времени гулять и играть часами во дворе. Они не строят шалаши, очень редко сидят на лавочках, потому что мало у кого есть школьная или дворовая компания. Иногда это потому, что учатся не там, где живут, а еще у них много дополнительных занятий, и они не успевают гулять. Среди игр у нынешних детей как правило разные «салочки», потому что видятся дети редко, встречаются и сразу начинают носиться – выпускать пар, не тратя время на придумывания и объяснения правил. Хотя игры у них есть, вместо Али-бабы и садовником - зомби и монстры – герои нашего времени. Хочется попросить родителей: организуйте пространство для детей во дворе, гуляйте с ними как можно больше, собирайтесь компаниями и учите их играть во все игры, которые помните.