***Дворовые игры нашего детства.***

Оторвать современного ребенка от телефона или компьютера не так уж просто. Виртуальный мир и компьютерные игры привлекают новое поколение детей гораздо больше, чем игры с мячом во дворе. Родившиеся в советском союзе не смогут без улыбки пройти мимо детской площадки, где играют в салочки или съезжают с ледяной горки на клеенке. Поиграться с соседскими мальчишками и девочками собирались со всей округи. И чем больше детей – тем веселее было. Чтобы мама не оставила дома раньше времени, мы ходили пить к соседям и сильно расстраивались, когда слышали с балкона «Витя, домой». Выйти за разрешенную территорию было настоящим вызовом. У каждого третьего, наверняка, есть шрам, доставшийся в награду за веселье. Давайте вспомним игры для детей на улице времен СССР!

***Салочки***

Эту игру знают и по другим названиям – «Догонялки», «Чай-чай, выручай», «Стоп земля». Вариаций много, суть одна. Водящему нужно догнать одного из игроков и передать ему эстафету.

Играли в салочки с домиком. Выбирали место, где игроки могли передохнуть. Это могла быть песочница или лавочка. Если участник добежал туда и прокричал «я в домике», водящий не мог его догнать. Но подолгу оставаться в домике было нельзя.

Помнится еще один вариант салочек – «стоп земля». В такие догонялки играли вблизи детской площадки. Водящему завязывали глаза и раскручивали его, как в жмурках. Игроки разбегались и не должны были попасть в руки водящего. Отбегать далеко запрещалось, зато можно было залезть на лестницу, турник и другую конструкцию. Были у ведущего поблажки. Когда он говорил «Стоп земля», все, кто находился в это время на земле, замирали на 5 секунд. «Заморозить» игроков на лестницах можно было фразой «Стоп луна». Водящий должен коснуться игрока, и это будет считаться победой и передачей звания водящего.

***Прятки***

В детстве мы могли рассказать несколько считалочек для этой игры, даже не задумываясь. Тщательно исследовались и затем использовались все самые укромные места во дворе, чтобы не попасть в поле зрения ведущего. Или бегать быстрее него.

Игра начиналась у стены, где водящий закрывал глаза, отворачивался к стенке и считал (если двор маленький, вполне хватало посчитать до 20 или 50). В это время ребятня пряталась. После «1,2,3,4,5! Я иду искать» ведущий отправлялся на поиски. Когда удавалось найти одного из участников, нужно было бежать со всех ног на базу к стене, где началась игра и первым дотронуться до стены. Застуканный игрок мог делать подсказки другим и назначался ведущим в следующий раз. Если игрок прибегал первым, по правилам он должен дотронуться до стены и прокричать «стук-стук, я». У нас во дворе просто кричали «Я,я,я!» (так было быстрее).

***Съедобное-несъедобное***

Играли с мячом, развивая ловкость и сообразительность и просто весело проводили время. Ведущий загадывает слово и бросает мяч одному из участников. Если слово «съедобное» (молоко), мяч нужно поймать, если «несъедобное» (картон) – отбить. Сложность заключается в быстрой реакции. Чем быстрее ведущий бросает мяч, тем сложнее участнику среагировать и сделать правильный выбор.

***Испорченный телефон***

Если бегать надоело, приходило время спокойно передохнуть на лавочке. Эту игру еще называли глухим телефоном. Чем больше участников – тем интересней получалось.

Выбирали ведущего, который придумывал слово и затем говорил его шепотом на ухо одному из участников, которые сидели в ряд. Тот (тоже шепотом) должен был передать услышанное следующему игроку. И так по цепочке. Последний игрок говорил вслух то слово, которое до него дошло. Чаще всего получалось иное, а порой что-то очень смешное. Если в конце вышло то слово, которое было загадано, ведущий садился в конец цепочки. Нет – в конец попадал тот, кто исковеркал.

Когда в сломанный телефон играли командами, то победа доставалась той, чей ответ был больше похож на слово, задуманное ведущим.

***Лягушка***

Для игры в лягушку нужен мяч и стена (желательно не жилого дома, иначе игру быстро заканчивал злой сосед). На стене мелом чертили линию или условно выбирали определенную точку. Игрок должен бросить мяч в обозначенное место и перепрыгнуть его после отскока от стены. Кому это не удавалось, считался проигравшим. За каждый проигрыш игроку давалась буква. Кто первый собирал из букв слово «л-я-г-у-ш-к-а», тот и проиграл.

***Резиночка***

Игра, которую любили девочки разного возраста. Для игры нужна была длинная резинка, концы которой связывали тугим узлом. По правилам, нужно было прыгать через резинку, туго натянутую на ногах двоих участников. Третий игрок должен выполнять упражнения: платочек, ступеньки, лодочки и другие комбинации прыжков на резиночке знали наизусть.

После выполнения всех заданий, переходили на следующий уровень, где резинку поднимали выше.

***Слон***

Игра времен СССР с прыжками, но без мяча. В нее играли мальчишки не только во дворе, но и на перерыве в школе, пока не видел учитель. Участники делились на две команды. Первая команда выступала в роли слона – игроки наклонялись, держась друг за друга и ждали, когда мальчишки из второй команды запрыгнут на «слона». Разбежавшись, игрок должен запрыгнуть на слона так, чтобы осталось место для других ребят, к тому же, нельзя менять положение – как запрыгнул, так и сиди. Задача слона – не развалиться и пройти пару шагов. Цель второй команды – удержаться, пока идет «слон».

***Вышибалы***

Нос с горбинкой мне достался от отца, но учитывая, сколько раз он страдал от игры в вышибалы, вероятно, он просто был сломан, а память подводит. «Вышибалы» помнит, наверное, каждый. В моем детстве в нее играли даже на уроках по физкультуре.

Первым делом найдите самый легкий мяч, иначе игра будет жестокой. В вышибалы веселее играть большой группой человек. Выбирается два игрока, которые становятся по обе стороны площадки. Остальные игроки находятся между ними. Задача вышибал – бросить мяч и коснуться им игроков, а тем, соответственно, необходимо увернуться от обстрела. Игроки в центре могут поймать мяч и заработать себе или другу жизнь.

Когда в команде остался всего один человек, оговаривается сколько раз ему нужно увернуться от мяча, чтобы победить.

***Море волнуется***

*«Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три! Морская фигура, на месте замри».*

Строки, навсегда оставшиеся в памяти. Суть игры – сделать самую правдоподобную фигуру (можно лечь, сесть, но не использовать посторонних предметов). Тематику выбирает ведущий. Чья фигура самая неудачная – водит. Есть и другой вариант, где ведущий по очереди оживляет застывших в позах игроков и выбирает самую лучшую импровизацию фигуры на заданную тему.

***Квадрат***

Если на земле видели начерченные квадраты, никто не думал об оставленных пришельцами рисунках. Всем было понятно – ребята играли в квадрат. В нее играли на улице. 4 участника чертили большой квадрат и делили его на 4 равные части. Первый игрок отбивал мяч о землю так, чтобы он попал в квадрат соперника. Тот должен был отбить мяч ногами, не прикасаясь к нему руками и головой.  
Играли до определенного количества очков. Если мяч ударялся в квадрате соперника более одного раза, ему присуждалось 1 очко. Мяч вылетал за границу квадрата – опять очко. Кто набирал больше очков, тот и проиграл.

***Казаки-разбойники***

Дворовые игры нашего детства не полноценны без этого культового развлечения нескольких поколений. В казаки-разбойники играли мальчишки. Участники делились на две команды – «казаки» и «разбойники». Казаки строят себе штаб, куда нужно привести всех злостных разбойников, разбежавшихся по округе и узнать их тайный пароль. Казаки могут прибегать к пыткам – щекотание, шиповник за воротник или крапива идут в ход. А разбойники должны захватить штаб казаков. Границы территории оговариваются, и нарушать их нельзя. Найти разбойников помогают стрелки-подсказки на асфальте, стенах и деревьях. Хитрить не разрешается.

***Классики***

Альтернатива «резиночке» и не менее любимая игра детства. В классы играли, в основном, девочки. Мелом на асфальте чертили 10 равных квадратов, как на фото. Есть несколько вариантов игры. У нас во дворе играли так: сперва бросали битку (например, камешек) в первый квадрат, если камешек не вылетел на другую цифру или за пределы поля – нужно пропрыгать все клетки и вернуться в начало, чтобы забрать битку. Следующий уровень – бросать на цифру 2 и снова прыгать. И так до 10. Если битка не попала в нужный квадрат – ход переходит следующему участнику.

Победит тот, кто первым пройдет все уровни. В одну клетку нельзя было становиться двумя ногами. Некоторые усложняли правила, прыгая только на левой ноге или через клетку. Помните, какие правила были у вас?

***Горячая картошка***

В роли картошки выступал мяч. Выбирали самый легкий мяч во дворе, чтобы никого не покалечить. Игроки становятся в круг и бросают друг другу мяч. Тот, кто не смог поймать, садится в центре круга в так называемый «котел». Спасти из котла можно, бросив мяч в центр. Тот, кого коснулся мяч, возвращается в игру. Участники могут выбраться из котла, дотронувшись вытянутой рукой до летящего мяча, сидя на корточках, вставать в полный рост нельзя. Если один из игроков дотянулся – все освобождаются из котла, а тот, кто совершил бросок, должен сесть в центр вместо них.

***Колечко-колечко***

Играли компанией до 7 человек (можно больше или меньше). Выбирали водилу и давали ему мелкий предмет. Остальные участники садились в ряд и складывали руки ладошками внутрь. Ведущий подходил к каждому и якобы передавал предмет, но доставался он только одному. Сделать это нужно было незаметно. Счастливчик, в чьих руках оказался предмет, тоже не подавал виду. После фразы воды «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» игрок с предметом убегал, а остальные участники должны были его удержать.