

*Баландин Андрей Александрович,  
учитель физической культуры,  
МБОУ "ООШ№2" п. Ханымей*

## **ДВОРОВЫЕ ИГРЫ - ПРОШЛОЕ И БУДУЩЕЕ**

Выполнена обучающейся 5 класса Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения "Основная общеобразовательная школа № 2" п. Ханымей Пуровского района Косарьковой Екатериной Владимировной

Научный руководитель – учитель физической культуры Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения "Основная общеобразовательная школа № 2" п. Ханымей Пуровского района Баландин Андрей Александрович

### **Аннотация**

Младший и средний школьный возраст это время быстрых перемен и открытий. Одновременно школьники сталкиваются с многочисленными психологическими проблемами: учатся правильно строить свои отношения со сверстниками, вырабатывают для себя комплекс этических принципов, развиваются интеллектуально, приобретают чувство индивидуальной и коллективной ответственности. Все это происходит через современные средства массовой информации (компьютер, телефон, телевизор, радио.), в результате которого произошло изменение в структуре общения.

Куда уходит живое общение со сверстниками? Почему привычные дворовые игры, в которые играли дети из поколения в поколения ушли в прошлое?

Данное исследование посвящено дворовым играм, в которые играли разные поколения.

**Предмет исследования:** игра, как способ коммуникативного взаимодействия человека.

**Объект исследования:** игровая деятельность.

**Цель:** Выяснить, почему привычные дворовые игры, в которые играли дети из поколения в поколения ушли в прошлое.

**Задачи:**

- провести анкетирование среди сверстников как они проводят свой досуг;
- провести интервью с взрослыми, как они проводили свой досуг, будучи младшим школьником;
- дать определение игре;
- провести дворовые игры с 1-4 классами.

**Гипотеза:** предположим, что знакомство и вовлеченность в дворовые игры изменят взаимоотношения между сверстниками.

**Теоретическая значимость работы:** проанализированный материал значительно расширяет представления о значении игры в жизни человека, предоставленные в работе данные, выявляют причины появления стереотипа о дворовых играх, как прошлое.

**Практическая значимость:** данная работа может быть использована на уроках физической культуры.

**Методы исследования:** поисковый, метод анализа, анкетирование, интервьюирование, исследовательский метод.

### **Введение**

Современные дети, существенно отличаются от тех детей, которыми являлись их родители. Школьники предпочитают сидеть у компьютера либо играть с приставкой и телефоном, и мало общаются между собой, предпочитая живому общению - виртуальное.

И это не случайно. Новое поколение растет в эпоху информационных технологий. Интернет-общение позволяет, не выходя из дома общаться, практически, с любым человеком.

Таким образом, в современном обществе всё большую актуальность приобретает проблема дефицита движения и дефицита живого общения детей и подростков между собой и со взрослыми.

Дефицит движения негативно сказывается на развитии организма. Могут возникнуть проблемы со здоровьем: потеря зрения, ожирение, неправильное развитие мышц и другие.

Современные дети практически перестали играть, как их родители, в дворовые игры, которые способствовали общению детей разных возрастов, национальностей, социальных слоёв, воспитывали такие важные качества как: умение работать в команде, умение следовать правилам, развивали коммуникативность, ловкость, смекалку и т.д

Дворовые игры – это прекрасная тренировка всех групп мышц. Существуют подвижные игры, где необходимо проявить: сообразительность, умение быстро реагировать.

Подвижные игры на свежем воздухе хороши и для физического, и для умственного развития.

## **Глава I. Изучение литературы**

### **1.1. Понятие «Дворовые игры», их значение для развития детей**

В различных источниках встречаются разные определения понятий «игра». По определению Р.С. Немова, «Игра - вид деятельности, заключающийся в воспроизведении детьми действий взрослых и отношений между ними, направленный на познание окружающей действительности».

В толковом словаре С.И.Ожегова и Н.Ю.Шведовой из определений следующее: «Игра- занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования».

Понятие «игра» включает в себя множество различных форм игрового фольклора. (Аниконова Г.) В народной культуре «Игрой» называли такие явления, как пляски, танцы, хождения под песни, подвижные игры и вообще веселье. Игры проникали во все сферы жизни человека. Игры сопровождали

человека от рождения до старости и в каждом возрасте имели свои особенности, выполняли определенные функции. Для детей и подростков наиболее важным в игре являются задачи физического и психического развития, для молодежи- знакомства, для взрослых – проведение досуга, для людей пожилого возраста – общение и преодоление одиночества.

Игры, которые устойчиво характерны, типичны для данного народа и признаются таковыми национальным сознанием, называются народными. Они передаются из поколения в поколение от старших к младшим.

Одной из разновидностью народных игр с правилами являются «Дворовые игры»: подвижные («Салочки», «Жмурки», «Прятки» и т.д.) и словесные («Съедобное – несъедобное», «Сломанный телефон»), а так же игры, в основу которых положен сюжет («Казачьи разбойники», «Гуси-лебеди» и т.п.).

Правила могут быть простыми («Салочки» или в «Городки») и с разветвленной системой правил («Классики» и «Казачьи разбойники»). Основные правила остаются неизменными, но существуют и такие, которые могут варьироваться в различных коллективах.

Дворовые игры – это игры, возникающие по инициативе детей, самостоятельные игры, не требующие участия взрослого. Дети более старшего возраста являются хранителями и носителями знаний о дворовых играх. Они учат младших играм и контролируют выполнение правил. При этом младшие играют наравне со старшими.

Дворовые игры имеют большое значение для развития детей и подростков, предоставляя широкое поле для интеллектуального развития, испытания себя и своих возможностей, понимания другого человека, сострадания и сопереживания ему. Игры способствуют развитию коммуникативных навыков, совершенствованию речи: дети учатся договариваться (ведь необходимо вспомнить правила, установить очередность и т.д.), разрешать конфликтные ситуации. Возможно, кто-то

сделал неправильный ход или сжульничал. Учатся достойно проигрывать. Победитель, как правило, один, зато остальные получают значимый урок.

Благодаря игровой ситуации замкнутые и нерешительные в обычной жизни ребята раскрепощаются.

Игры способствуют развитию физических качеств: ловкости, силы, развитию быстроты и реакции.

Существуют игры, направленные на развитие познавательных процессов: памяти, мышления, внимания, воображения («Я знаю пять имён», «Да и нет», «Города», «Море волнуется раз»).

О значении одной из популярных игр, «Лапта», очень метко сказал знаменитый русский писатель А. И. Куприн. Он отмечал, что «эта народная игра - одна из самых интересных и полезных игр... В лапте нужны: находчивость, изворотливость, глубокое дыхание, верность своей партии (команде), внимательность, быстрый бег, меткий глаз, твердость удара рук и вечная уверенность в том, что тебя не победят.»

Особенно важно подчеркнуть интернациональность и толерантность дворовых игр. Их огромный диапазон позволяет выбрать игры, в которых могут участвовать дети с разным уровнем владения языком, развития интеллекта, физическими возможностями.

Ребёнок проходя «школу дворовых игр», осваивает заложенный в ней способ и формы взаимодействия, которые в дальнейшем будут использоваться им в жизни.

В настоящее время игры во дворе или в хорошей компании дома вытесняются виртуальными развлечениями. Дети становятся все более одинокими, остаются один на один с компьютером, погружаясь в виртуальный мир. Но разве заменит компьютер общение с друзьями, разве с ним можно побегать, посмеяться, поговорить или побороться?

Таким образом, подвижные игры воспитывают в ребенке важные качества личности, которые так необходимы в современном обществе, развивают его физически.

## **1.2. История возникновения подвижных игр**

Анализ литературы по вопросу исторического происхождения игры провел Д. Б. Эльконин, который отмечал, что «вопрос об историческом возникновении игры тесно связан с характером воспитания подрастающего поколения...»

В первобытном обществе не существовало резкой грани между взрослыми и детьми, детей рано включали в труд взрослых, и дети очень рано становились самостоятельными.

Возникновение игры происходит в результате появления сложных форм разделения труда, сделавших невозможным включение ребенка в труд взрослых.

Первоначально, игра отображала только трудовые или бытовые действия. На начальном этапе становления подвижных игр это были подражательные действия, имитирующие повадки животных и птиц, собирательство и охоту (как наиболее древние формы человеческой деятельности). Это простейшие игры с бегом и ловлей друг друга («Догонялки», «Ловишки», «Салки»), игры с прыганием и лазанием по деревьям («Подпрыгивание», «Качание на суку», «Салки по деревьям»).

С развитием общества появилась потребность осуществлять эти действия в более эмоциональной форме - в форме игр и плясок, доставлявших одновременно и эстетическое удовлетворение.

Так же общество стало ставить перед детьми требования в отношении овладения и употребления необходимыми, например будущему охотнику, скотоводу, рыболову или земледельцу, навыками и привело к целостной системе упражнений. Стали появляться различного рода соревнования.

Развитие подвижных игр, обусловлено не только особенностями быта и культуры, но и необходимостью с детства готовиться к боевым действиям.

Исследователями установлено, у древних славян существовала целая система средств по развитию физических качеств и воинского искусства, в которую входили разнообразные игры и физические упражнения: «Стенка на стенку», «Палочные бои» (фехтование), метание камня в цель и на дальность, метание копья, стрельба из лука, бег, плавание, поднятие и переноска тяжестей, игры «Буй», «Чур», «Бабки», «Городки», «Горелки», хороводные игры.

Большое количество игр являлось прямым отображением семейно-бытовых и социальных отношений на разных этапах исторического развития («Ящур», «Война», «Городки», «Казачи-разбойники»).

Многие игры воспроизводили в игровой форме различные трудовые процессы, включая земледелие - главное занятие славян : «Уж мы просо сеяли...», «Лен», «Капуста».

В старые времена на Руси существовало около трех тысяч игр. Сохранились самые интересные и увлекательные.

Интересна история происхождения многих игр.

«*Лапта*» Упоминание об этой игре есть уже в древних русских летописях. Более тысячи лет живет эта игра в народе. При Петре I игру начали применять как средство физической подготовки солдат Семёновского, Преображенского и Шевардинского полков и далее для других воинских подразделений. В 1990 г. в Ростове состоялся первый официальный чемпионат России по лапте среди мужских команд. В 1994 г. лапта была включена в Единую Всероссийскую спортивную классификацию.

«*Цети кованные*» или «*Бояре*» Предполагается, что игра является отголоском ритуала выбора невесты или показом стремления русских людей к свободе.

«*Казакі–разбóйники*» Название игры взято из жизни, поскольку её правила имитируют действительность: в царской России казаки являлись народной обороной, охраняя мирное население от набегов разбойников. Точных данных о времени возникновения игры нет, но известно, что играли в неё ещё до революции. Существует мнение, что игра возникла в XVI веке, когда городские казаки из поселений за вознаграждение ловили «воровских» казаков.

«*Классики*» Оказывается, во что-то вроде классиков играли еще в Древнем Риме. Тогда это развлечение было доступно исключительно мальчикам. Таким образом, будущие воины тренировали устойчивость, ловкость движений, выдержку, умение держать равновесие. Протяженность линий древнеримских классиков составляла 30 метров

В средневековье игра стала популярной и в Европе - древнеримские легионеры привезли ее с собой в большинство стран, где из серьезного обучающего занятия классики быстро трансформировались в детское развлечение. Перешли в Россию в XIX веке.

«*Я садовником родился*» Игра пришла в XVIII в., когда с Петровских ассамблей пошла мода на галантность, совсем иного типа ритуальность «светских» отношений.

«*Жмурки*» Исследователи считают, что игра Жмурки произошла от боязни людей болезней и смерти. Так как некоторые болезни сопровождаются потерей зрения, а люди всегда боялись заразиться, то они обходили стороной слепцов.

«*Горелки*» - старинная народная славянская игра. Слово горелки восходит к глаголу «гореть», причем изначально, в значении «любить, страдать от любви». Горелки изначально не были детской игрой: в неё играли девушки и холостые молодые мужчины. Водящим всегда выбирался парень, и ловить он мог только девушку, так что игра давала возможность знакомиться, общаться, выбирать невесту.

### 1.3 Виды дворовых игр

Игры принято различать по следующим устойчивым признакам:

1. по содержанию и воспитательным задачам, т. е. по тому, что они развивают, воспитывают и формируют в ребенке, например: игры развивающие реакцию: «Море волнуется раз», «Колечко»;
2. по месту их проведения (комната, стол, вода, снег, лед);
3. по количеству игроков (1,2,3, группа, команда);
4. по объему и периоду времени (сезонные - хоккей, футбол);
5. по половому признаку - игры мальчиков и игры девочек;
6. по интенсивности движения: малоподвижные, активно-подвижные, сидячие, стоячие, с бегом и т. п.

*Игры с бегом* «Царь горы», «Казачьи-разбойники», «Прятки» «12 палочек», «Выше ноги от земли», «Знамя», «Сифа», «Лапта», «Салки», «Палочка-выручалочка»

*Игры с прыжками:* «Игра в резиночку», «Классики»,

7. по наличию атрибутов (мячи, скакалки, и так далее); по возрасту играющих, степень подготовленности к игре. Например, игры с мячом: «Штандер-стоп», «Ассоциации», «Вышибалы», «Картошка с мячом», «Вышибалы», «Десяточка», «Съедобное-несъедобное», «Лапта».

8. по стихийности и управляемости (участие старшего в игре).

Таким образом, изучив литературу можно сделать следующие вводы:

- ✓ подвижная игра является естественным спутником жизни ребенка, источником радостных эмоций, и обладает великой воспитательной силой;
- ✓ «Дворовые игры» являются разновидностью народных подвижных игр;
- ✓ «Дворовые игры» игры воспитывают в ребенке важные качества, стороны личности, которые так необходимы в современном обществе, развивают его физически.

## Глава II. Проектная деятельность

## 2.1. Анализ анкетирования взрослого поколения

Чтобы посмотреть, как проводили свой досуг взрослые, будучи младшим школьником, мы провели анкетирование.

На вопрос: Как проводили свой досуг, будучи младшим школьником?

- 60% - гуляю;
- 10% - читаю книги;
- 20% - хожу в секцию;
- 5% - смотрю телевизор;
- 5% - слушаю музыку;

На вопрос: В какие игры играли во дворе?

- 30% - резинка;
- 25% - классики;
- 20% - скакалка;
- 20% - прятки;
- 5% - волейбол, футбол, лапта, вышибалы;

На вопрос: Как долго проводили время на улице?

- 60% - сделал дело, гуляй смело;
- 20% - не более 5 часов в день;
- 15% - не более 3 часов в день;
- 5% - не более 1 часа в день;

На вопрос: Какие были любимые дворовые игры?

- 25% - резинка;
- 20% - скакалка;
- 20% - классики;
- 20% - лапта
- 15% - прятки;

Как видим, среди взрослых больше тех, кто отдал предпочтение проводить свой досуг гулянию со своими сверстниками, не ограничивая себя во времени. У взрослых богат багаж знаний дворовых игр. Самыми

популярными и возлюбленными среди женщин резинка, скакалка, классики, профессия, прятки; среди мужчин – «войнушка», футбол, хоккей, лапта.

## 2.2. Анализ анкетирования учащихся

Чтобы посмотреть, как проводят свой досуг мои сверстники, мы провели специальное анкетирование среди 2-4 классов школы. Всего опрошенных 50 человек.

На вопрос: Как ты обычно проводишь свободное время? Среди опрошенных:

- 9% - гуляю;
- 42% - играю в компьютер;
- 8% - хобби;
- 14% - смотрю телевизор;
- 7% - читаю книги;
- 13% - хожу в секцию;
- 7% - слушаю музыку;

На вопрос: Как часто и долго ты играешь в компьютер? Среди опрошенных:

- 10% - каждый день по 2 часа;
- 5% - 1 раз в неделю по 2 часа;
- 5% - каждый день по 30 минут;
- 15% - выходные дни по 3 часа;
- 65% - каждый день, не ограничивая себя во времени;

На вопрос: Какие компьютерные игры ты знаешь?

Любимые:

Девочки Мальчики

- 60% - «Аватария» 15% - «Митфорспид»
- 15% - «Мяу Сим» 60% - «ГТА»
- 15% - «Винкс» 15% - «КонтрСтрайк»
- 10% - другие; 10% - другие;

На вопрос: Какие не компьютерные игры ты знаешь?

40% - прятки;

20% - догонялки;

10% - шахматы;

6% - лото;

10% - волейбол;

14% - футбол;

На вопрос: Играешь ли ты в игры, когда гуляешь во дворе? Какие?

60% - играю;

40% - не играю;

40% - прятки;

45% - догонялки;

15% - футбол;

Как видим, среди моих сверстников больше тех, кто проводит свой досуг за игрой в компьютер, тратя на это безграничное количество времени. Любимыми компьютерными играми среди девочек это «Аватария», среди мальчиков «ГТА». Сверстникам известны и не компьютерные игры, но выбор не велик, наиболее известны, такие как прятки, догонялки, футбол. Ребята любят играть, когда гуляют во дворе. Из игр известных им особой популярностью пользуется игра в догонялки.

### **2.3. Мероприятия по ознакомлению учащихся с подвижными играми прошлых лет**

Для того чтобы познакомить учащихся школы с подвижными играми, в которые играли наши мамы и папа, мы провели ряд мероприятий:

1. Создали и распространили среди учащихся брошюру «Подвижные игры прошлых лет». В неё включили: сведения из истории развития дворовых игр, описали правила самых популярных игр наших родителей.

2. Провели беседу на тему «Игра и общение», на которой рассказали о нашем исследовании, разучили игры малой подвижности, которые можно

проводить в условиях здания школы на переменах: «Колечко», «Резиночка», «Глухой телефон», «Классики», «Цепи кованы».

3. Разучили данные игры с учащимися начальных классов. Хочется отметить, что не все школьники сразу проявили интерес к играм. Многие сначала наблюдали со стороны. Но постепенно включились в игровую деятельность. Мальчикам больше понравилась игра «Цепи кованы», «Жмурки». Девочкам - «Классики», «Резиночка».

### **Заключение**

В ходе работы цель, поставленная нами в самом начале, была достигнута. В процессе создания проекта мы узнали различные народные игры, в которые играли наши мамы и папы. Узнали их влияние на развитие ребёнка, выяснили, что игры несут не только развлекательный, но и познавательный характер. Игры объединяют, укрепляют чувство команды, дают возможность подружиться ребятам разного возраста, разных национальностей. Игры воспитывают у детей чувства солидарности, товарищества и ответственности за действие друг друга. Правила игры способствуют воспитанию сознательной дисциплины, честности, выдержки, умению «взять себя в руки» после сильного возбуждения, учат сдерживать свои эгоистические порывы.

Проведённые мероприятия подарили нам радость общения со сверстниками и взрослыми. Живое общение лучше компьютерных игр.

Чтобы возродить любимые игры наших родителей, дать им вторую жизнь, нужно не только рассказывать детям о дворовых играх родителей, но и научить детей в них играть, организовать игры в свободное от учёбы время!

### Список литературы

1. Аниконова Т.Г. Народные игры. Учебное пособие. – Белгород: ИПЦ «ПОЛИТЕРРА», 2004.
2. Григорьев В. Народные игры и традиции в России. – М.: Просвещение, 1994.
3. Покровский Е. Детские игры, преимущественно русские. – СПб: «Астрель-СПб». 1996.
4. Смирнова Н. Народная игра как феномен культуры. Петрозаводск, 1997.
5. Эльконин Д. Психология игры. - М., Владос, 1999.
6. <http://www.merrygame.blogspot.ru/p/blog-page.html>

## Приложение №1

### Каталог дворовых игр

1. Считалочки
2. Активные игры
3. Посиделочные
4. Игры для ума

1. Считалочки

Аты-баты, шли солдаты,  
Вышел месяц из тумана,  
Вынул ножик из кармана.  
Буду резать, буду бить -  
Всё равно тебе водить!

---

Сидел король на лавочке,  
Считал свои булабочки,  
Раз-два-три,  
Королевой будешь ты!

2. Активные игры

#### **«Резиночка»**

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

Правила игры в резиночку:

Два игрока становятся "в резиночку". Один игрок прыгает (выполняет ряд упражнений – простые, бегунчики, ступеньки и т.п) - 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.

### **«Вышибалы»**

Для игры в вышибалу необходима достаточно просторная ровная площадка и мяч среднего размера. Играть в нее можно компанией от трех человек, но гораздо интересней играть большой компанией. Задача вышибающих: перебрасываясь мячом, попасть им в вышибаемых игроков. Те, в свою очередь, должны пытаться увернуться. Игрок, которого вышибли, выбывает из игры (отходит в сторонку). Но его могут "спасти" его товарищи, если им удастся поймать мяч в руки. Ловить мяч можно только на лету, ни в коем случае не от земли. Кто поймал мяч от земли - выбывает. Если выбиты несколько человек, то игрок поймавший мяч, сам выбирает из них того, кому следует вернуться в игру. Когда в команде "вышибаемых" остается один игрок, то он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. В

случае удачи вся его команда возвращается в игру, в противном случае команды меняются местами.

### **«Классики»**

Для игры понадобится нарисовать мелом на асфальте фигуру с квадратами.

Верхний полукруг называется "котел". Также нужно найти битку - 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 битку 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 битку все дальше и дальше, но всегда начиная прыгать с первого квадрата. На "обратном пути" нужно наклониться и поднять свою битку (если в этот момент игрок стоит на одной ноге, нужно все равно наклониться - тут главное не потерять равновесие). Если не попадаем биткой в нужный квадрат, происходит переход хода - прыгает следующий игрок. Выигрывает тот, кто первый "осилит" 10 (десятку). Если битка вдруг попадает в "котел", то сгорает один "класс" (надо будет кидать битку на 1 квадрат меньше, чем до этого "набрали").

### **«Казачьи разбойники»**

Для игры нужна достаточно большая компания (не меньше 6 человек, лучше гораздо больше). Дальше делимся на две команды ("казачьи" - их может быть чуть меньше, и "разбойники"), желательно выбрать заодно и атаманов. Все вместе договариваемся, в пределах какой площади можно

прятаться и играть (двор, два двора, пара подъездов или вся улица). "Разбойники" совещаются и загадывают секретное слово (пароль-фразу).

Дальше "казаки" отходят в сторонку (так чтобы не видеть "разбойников" и их передвижения) - в идеале спрятаться в подъезде или за углом дома.

Разбойники в это время рисовали мелом на асфальте круг (обозначая "начало движения") и дальше от него стрелочки по направлению своего движения. Рисовать стрелочки можно было везде куда руки дотянутся. Время на прятанье "разбойников" оговаривалось заранее, но обычно было не меньше 15-20 минут ("казаки" в это время развлекали себя другими играми и искали и обустривали "темницу", куда приводили потом пойманных разбойников). После "Казаки" искали "разбойников", ориентируясь на нарисованные стрелочки (часть из них заводила в тупик). Когда "разбойника" находили, его нужно было для начала поймать (запятнать) - он имел право убежать от казаков. Если его запятнали, брали за рукав (или руку) - он уже не имел права сопротивляться, и вели к "темнице". Если по дороге по любым причинам казак выпустил руку разбойника - он считался свободным и мог убежать снова. Приведя одного пойманного разбойника в темницу, казак оставался его там сторожить. Разбойника можно было "пытать" (самый распространенный вид пыток - щекотка, вовсю использовались кидание насекомых в девчонок или выкручивание рук (в т.ч. "крапивница" мальчишкам). Остальные в это время шли дальше искать. "Казаки" считались победителями, если они выводывали пароль, либо если отыскивали и доставляли в "тюрьму" всех разбойников.

Разбойники могли выручать друг друга - например, "нападать" на темницу, хватать охранника, и пока они его держат, пленные могли разбежаться. Казак, конечно, тут же звал на помощь (не всегда это ему удавалось, предусмотрительные разбойники старались вовремя прикрыть ему рот).

### 3. Посиделочные игры

#### **«Колечко»**

Игроки садятся в ряд и складывают перед собой ладони лодочкой. Водящий зажимает в ладонях какой-нибудь мелкий предмет, обычно монетку или колечко. Затем обходит всех игроков по очереди, вкладывая каждому в "лодочку" свои сложенные "лодочкой" руки и приговаривая:

Я ношу-ношу колечко, и кому-то подарю

и незаметно вкладывает этот предмет в ладони одного из игроков.

Затем произносит:

Колечко-колечко, выйди на крылечко!

- и «отмеченный» игрок должен вскочить с лавочки и выбежать. При этом задача остальных игроков - удержать убегающего в своих рядах, поэтому "избранный" старается не показывать, что именно ему достался заветный предмет.

#### **«Съедобное – не съедобное»**

Игру, как обычно, начинаем с выбора ведущего.

Все игроки садятся на лавочку в ряд (как вариант - становятся в круг).

Ведущий кидает мяч любому игроку и одновременно называет какой-либо предмет. Если "это" съедобное - игрок должен поймать мяч. Если несъедобное - отбить его.

Если кто-то "съел" несъедобное, он становится ведущим.

Конечно, игра интересна при большой скорости кидания мяча и загадывания слов, причем задача ведущего - как можно быстрее запутать игроков.

#### **«Города»**

Игроки садятся по кругу (по квадрату, на скамеечку и т.п. - главное определить и не сбивать очередность хода), и первый игрок называет любой город. Следующий игрок обязан назвать город, который бы начинался с последней буквы предыдущего города.

Например:

Москва - Астрахань - Норильск - Кемерово - Омск - Краснодар- ...

Как правило, очень быстро "заканчивались" города на букву А, и игрокам приходилось несладко - вспоминали и зарубежные города, и выдумывали какие-то несуществующие или называли малоизвестные - и тогда были споры до хрипоты - существует такой город или нет, называли его уже или нет.. Те кто помладше, иногда играли просто в "Слова" по тем же правилам: каждое следующее слово начинается с буквы, на которую заканчивалось предыдущее.

#### 4. Игры для ума

##### **«Крестики-нолики»**

Рисуем на листике в клеточку простое поле из девяти клеток. Решают, кто играет "крестиками", кто "ноликами". Обычно первым ходит "крестик".

Дальше игроки по очереди ставят свои "крестики" и "нолики" в клетках. Основная задача игры - поставить три "своих" фигурки в ряд и не дать поставить их противнику.

##### **«Морской бой»**

Нам потребуются листы из тетради в клеточку, ручки и два игрока. Поле для игры состоит из двух частей: "свое" и "чужое" поле, каждое размером 10 на 10 клеточек.

Поле слева - "свое", справа - "чужое". Тетрадки кладут так, чтобы противник не видел поля.

Дальше на своем поле рисуют корабли:

четыре - однапалубных (одна клеточка);

три - двухпалубных (две клетотчки);

два - трехпалубных (три клеточки);

один - четырехпалубный (четыре клеточки).

Далее игроки по очереди "стреляют" (называют клеточку, куда должен попасть снаряд). Если в тебя "попали", ты говоришь "попал", и зачеркиваешь

эту клеточку. Если угаданы все квадратики одного корабля - говоришь "убил", и зачеркивашь весь корабль. Если игрок попал в цель, он продолжает стрелять до первого промаха.

Все свои выстрелы игрок помечает точками на "чужом" поле, все чужие - на своем. Побеждает тот игрок, кто первый "убил" все корабли противника.