

# Игры нашего детства

*Игра – это огромное светлое окно,  
через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений,  
понятий об окружающем мире.  
В.А.Сухомлинский*

Физиологи считают движение врожденной, жизненно необходимой потребностью человека. Врачи утверждают: без движений ребенок не может вырасти здоровым. Двигаясь, ребенок познает окружающий мир, учится любить его и целенаправленно действовать в нем. Движения - важное средство воспитания.



Среди всего многообразия игр следует особо выделить подвижные игры, в которых все играющие обязательно вовлекаются в активные двигательные действия, которые обусловлены сюжетом и правилами игры и направлены на достижение определенной условной цели, поставленной перед детьми взрослыми или самими играющими.

Подвижные игры и упражнения имеют большое значение для всестороннего, гармоничного развития детей.

В русских селах и городах среди молодежи были широко распространены игры подвижного характера. В играх состязались в силе, ловкости, быстроте, меткости. А так как эти игры проводились на улице, на свежем воздухе, это способствовало укреплению здоровья.

Игры с родителями – неотъемлемая часть развития детей. Совместные игры способствуют улучшению взаимоотношений, сближают детей и родителей. Ребенку будет интересно узнать о детстве родителей, во что играли мама и папа, бабушка и дедушка. Наверняка, какие-то игры запомнились, а другие забылись. Чаще играйте с детьми, передавайте им свой опыт. Отправляясь с друзьями на очередной пикник, за город, имейте в запасе несколько веселых игр, в которые могут играть вместе с детьми и взрослые.

## "КРАСКИ"

Одна из любимых игр нашего детства. Один из игроков был "покупателем", другой - "продавцом", все остальные - "краски". Каждая "краска" загадывала себе свой цвет и сообщала его "продавцу". "Краски и продавец" садились на скамью и тут же приходил покупатель: Тук-тук!" "Кто там?", - спрашивал продавец. "Я, покупатель". "Зачем пришел?" "За краской", "За какой?". Назывался определенный цвет краски; если ее не было, "продавец" отвечал: "Такой нет. Скачи по дорожке на одной ножке!" "Покупатель" делал круг на одной ножке и возвращался за новой краской. Если же краска присутствовала, "продавец" говорил: "Есть такая. Плати сто рублей". "Покупатель" "расплачивался" — хлопая нужное количество раз по ладошке, "краска" вскакивала и убегала. "Покупатель" старался поймать краску, если получилось — "краска" становилась "покупателем".

## ***"ТИШЕ ЕДЕШЬ-ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ"***

На расстоянии 30 метров друг от друга отчерчивается две линии — "старт" и "финиш".

На старте стоят игроки, спиной к ним на финише стоит водящий. Он произносит фразу: "Тише едешь — дальше будешь. Раз, два, три!". За это время игроки стараются максимально приблизиться к финишу. Закончив говорить, "водящий" быстро поворачивается и рассматривает участников игры, которые должны замереть. Тот, кто пошевелился, отправляется за линию старта. Побеждает игрок, первым добравшийся до старта. Он и становится водящим.

## ***"ВЫШИБАЛЫ"***

Все игроки, кроме двух, становились в шеренгу в центре площадки. Они, перебрасывая мяч друг другу, должны были выбить всех игроков. Тот, до кого дотрагивался летящий мяч, выходил из игры. Когда все игроки были выбиты, игра начиналась сначала.

## ***"КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ"***

Захватывающая игра, которая была настоящим приключением, азартной погоней. Участники делились на две команды. Одна команда "разбойники" убегала, оставляя стрелки по пути следования. Другая — старалась их найти и догнать

## ***"СЕКРЕТИКИ"***

Это коробочки, которые закапывались во дворе. В них складывались обертки от конфет, цветы, ягоды рябины и прочая дребедень, а потом все торжественно закрывалось осколком стекла и засыпалось землей. Главным было запомнить место "клада", чтобы через некоторое время выкопать его. "Секретики" доверялись самым близким людям.

## ***"КОЛЕЧКО"***

Играли, сидя на скамеечке. Все складывали ладошки лодочкой, а ведущий, у которого в ладонях лежал мелкий предмет (колечко, камешек), проводя своими руками между ладонями каждого игрока, незаметно вкладывал кому-либо колечко. Отходя в сторону, говорил: "Колечко-колечко, выйди на крылечко!" Игрок с "колечком" должен был быстро встать, а другие участники — его удержать. Удалось — он становился ведущим.