

Н. Гаприндашвили, П. Новыш

Энциклопедия забытых детских дворовых игр



6+

Петр Новыш
Нона Гаприндашвили
Энциклопедия забытых
детских дворовых игр

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=48894674

SelfPub; 2020

ISBN 978-5-532-07592-4

Аннотация

Энциклопедия предназначена в первую очередь для школьников, интересующихся физкультурой и спортом, их родителей и учителей, а также для тех, кто ностальгирует по временам СССР, кто с радостью бы вспомнил, как здорово все-таки было играть во дворах в то родное, советское время!

Содержание

Введение	4
Часть 1	7
ПРЯТКИ	7
ЖМУРКИ	13
ЮРТА (ЗЕМЛЕМЕР)	17
БИТОЧКИ	21
ЧИЖИК	24
СКАКАЛКА	27
РЕЗИНОЧКИ	29
ЛЯМКА	35
НОЖИЧЕК (НОЖИЧКИ)	39
ОЛИМПИАДА	43
ГУСИ-ЛЕБЕДИ	45
КАРТИНКИ (ФАНТИКИ)	49
ДЖИК-БЫК	53
ОХЛОПОК	55
СЕКРЕТИКИ	58
ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН	62
Конец ознакомительного фрагмента.	63

Введение

«Сразу после войны у нас не было гаджетов, телевизоров, компьютеров и прочих чудес современной цивилизации. Зато была масса подвижных игр, начиная от простейших плевалок – стрелялок, заканчивая сложными, иногда продолжительностью в несколько дней, квестами, в которых участвовали десятки ребят.

Вспоминаю (П. Новыш), что наиболее распространенными массовыми подвижными играми были: Футбол, Прятки, Казаки-разбойники, Двенадцать палочек, Лапта, Круговая лапта, Штандер, Чижик, разнообразные Ножички и Скакалки, Юрта.

Эти примеры я привел для того, чтобы подчеркнуть, что все игры обычно проводились строго по жестким, хотя и неписаным правилам, но эти правила довольно быстро менялись во времени по мере изменения бытовых условий.

Кроме того, эти правила часто бывали существенно различными не только по городам, но и между районами одного города.

Об этом я узнал, когда опубликовал в Интернете мои

«Разноцветные воспоминания»:

www.proza.ru/2010/01/09/225

и от десятков тысяч читателей получил массу эмоциональных отзывов, которые легко можно прочесть в моих блогах:

<http://newsland.com/community/88/content/zabytye-poslevoennye-dvorovye-sportivnye-detskie-igry/6205709#/comments>

<https://newsland.com/community/289/content/zabytye-poslevoennye-dvorovye-detskie-igry/5525354>

<https://newsland.com/community/3376/content/ischezнувshie-dvorovye-detskie-igry/5669565#/comments>

<https://newsland.com/community/129/content/zabytye-poslevoennye-dvorovye-sportivnye-detskie-igry/5783779> »

Поэтому авторы настоящей Энциклопедии просят уважаемых читателей не сердиться, когда они обнаружат в тексте те или иные отсутствия ссылок или какие-либо несоответствия с их собственными воспоминаниями о фактуре и правилах отдельных детских игр. По нашему мнению, эти игры следовало бы называть **НАРОДНЫМИ** подобно тому, как

существуют народные песни.

«Вот я и думаю: а не являются ли все эти эволюции детских игр прекрасными моделями развития социальных общественных отношений? Стоит ли ими пренебрегать?»

Дорогие бабушки, дедушки, мамы, папы!

Позовите своих детей во двор – там можно организовать много игр!

Играя со своими детьми, вы перенесетесь в свое детство!

А эта Энциклопедия – и справочник, и эликсир вашей молодости!

Часть 1

Игры без мяча

ПРЯТКИ

«*Прятки*» – самая простая и увлекательная игра без мяча.

Играли в нее любое время года и практически в любом месте (двор, дом, школа –где угодно). Встречается, что и по сей день, современная молодежь с удовольствием в нее играет.



Источник иллюстрации: <https://dropi.ru/posts/zhizn-v-r-dvorovye-igry-nashego-detstva>

В разных районах стран бывшего СССР игру называли по-разному. Например, в большинстве городов Сибири, ее называли «*Тукита*» или «*Тук-и-та*».

Правила игры

■ Начинается игра с определения того, кто будет «водить». Для этого можно использовать любые считалки или

вспомнить, кто в прошлый раз был проигравшим (в этом случае, он и «водит»). «Водящий» становится лицом к стене (дереву/столбу/забору), закрывает глаза и начинает громко считать до 50. За это время все прячутся, но не выходя за границы оговоренной территории.

■ Когда счет заканчивается, «водящий» кричит:

*«Раз–два–три–четыре–пять, я иду искать.
Кто не спрятался – я не виноват!»*

■ Открывает глаза и идет искать спрятавшихся. Когда он заметил кого-то – бежит обратно к стене/дереву/столбу/забору, у которого был отсчет, стучит по поверхности и громко кричит:

«Стук–стук за себя, пара-выра за себя»

Задача «водящего» – всех «застукать», задача спрятавшихся – вовремя заметить, что «водящий» отвлекся-отвернулся, и попытаться добежать до точки отсчета первым. Тот, кто успевает раньше «водящего» – считается «незастуканным» и ждет, пока найдут остальных. Кого «застукали» первым – становится «водящим» в следующей игре.

Те, кого уже «застукали», иногда развлекались и помогали

оставшимся в укрытиях, громко крича:

«Топор-топор, сиди как вор и не выглядывай во двор».

– это означает, что сейчас неудачный момент для того, чтобы попытаться выскочить и «застукаться».

Еще могли кричать:

«Пила–пила, лети как стрела».

– это означало, что «водящий» ушел далеко в сторону и спрятавшийся может успеть «застукаться», если прямо сейчас выбежит из укрытия.

Конечно же, иногда эти присказки, наоборот, мешали игрокам (некоторые специально кричали не то, что нужно и «подставляли» ничего не подозревающих игроков в укрытиях). Иногда мешали и «водящему» (перед началом игры прятавшиеся специально договаривались не слушать подсказки, а путать ими «водящего»).

Так что игра хоть и простая, но даже в ней возможны различные ухищрения, чтобы играть было еще веселее и интереснее!



Источник
articles/113/2

иллюстрации:

<http://wowfacts.buzz/>

Развитие навыков

- Внимание;
- Восприятие;
- Память;
- Поиск учит целеустремленности и пробуждает любопытство;
- Умение радоваться;

■ Образное мышление;

■ Целостное восприятие и понимание времени;

■ Эта игра не только тренирует умственные способности,

но и помогает адаптироваться к общественной жизни, готовит его к самостоятельности.

ЖМУРКИ

«*Жмурки*» – это малоподвижная игра, в которой один из участников с завязанными глазами ловит других. Проводится на улице или в большом помещении.



Источник иллюстрации: <http://igra300.ru/igra-zhmurki/>

Эта игра особенно интересна тогда, когда в ней участвуют не меньше 15–20 чел. Играющие должны знать друг друга по имени, иначе забава не получится.

В народе известны и другие названия «*Жмурок*»: «*Фантомас*» или «*Слепой кот*».

Есть несколько вариантов «*Жмурок*» – обычные и в хороводе.

1 вариант. «Жмурки обычные»

Правила игры

■ С помощью считалки или по жребью выбирается «водящий».

■ Игроки завязывают «водящему» глаза плотной повязкой (подсматривать в этой игре нельзя), раскручивают его на месте и «рассыпаются» в стороны.

■ «Жмурка» должен поймать и опознать игрока. Если «водящий» угадал – пойманный игрок становится «Жмуркой».



Источник иллюстрации: <https://myrussia.life/9814-fotografii-r-kotorye-ja-vizhu-vpervye-fotoreportazh-nomer-37.html/gallery-5705028/>

2 вариант. «Жмурки в хороводе»

Правила игры

■ Все становятся в круг и, двигаясь по кругу, поют знакомую всем песню.

В центре круга стоит «Жмурка» с завязанными глазами, с палочкой или веточкой в руке.

■ Когда заканчивается припев песни или куплет, «Жмур-

ка» командует: «Стоп», – и одновременно касается палочкой одного из играющих. Весь хоровод замолкает, а тот, кого коснулся «водящий», продолжает петь.

Тот, на кого показал «водящий», имеет право изменить свой голос – сделать его более резким или, наоборот, заглушить.

■ «Водящий» должен узнать по голосу, кто поет: если имя игрока угадано верно, то они меняются ролями. Если он ошибся, то остается «Жмуркой», а хоровод начинает новую песню или продолжает прерванную.

■ Если «Жмурка» трижды не угадывает остановленных игроков – он снимает повязку, выполняет штрафное задание и становится в общий хоровод. После этого, любой игрок может занять его место.

Развитие навыков

- Внимание;
- Умение работать в команде;
- Координацию движений;
- Слух играющих.

ЮРТА (ЗЕМЛЕМЕР)

В некоторых городах «Юрта» называлась «Землемером».



Источник иллюстрации: <https://www.kraskompas.ru/nash-gorod/istoriya/istoricheskie-zametki/item/1305-iz-vozpominanij-gumera-enikeeva-o-krasnoyarske-1950-1970-e-gody.html>

Правила игры

■ На грунте, обычно с большим количеством гальки, очерчивается круг диаметром полметра, называемый «Дом».

■ Игроки поочередно пытаются воткнуть в «Дом» Юрту – заостренную железяку, изготовленную из ножа, большого гвоздя, напильника или, даже, кинжала (кто как может, так и изготавливает).

■ Постепенно, выявляется единственный проигравший, называемый «заваженный башмак», у которого Юрта чаще других «не втыкалась» в землю. В наказание, ему предстояло «отваживаться».

■ Для этого, первый выигравший делает три больших шага от «Дома» и, уже в этом месте, пытается воткнуть Юрту. Если получилось, отдалается еще на три шага и так далее, пока Юрта не завалится набок.

■ Далее, все остальные, таким же образом, последовательными тремя шагами удаляются от «Дома» и, в конце концов, когда последнего из них постигает неудача, ставят на земле крест.

■ От этого креста и предстоит заваженному скакать на одной ноге до «Дома» под улюлюканье выигравших.

Развитие навыков

- Меткость;
- Сила;
- Упорство.

К сожалению, постепенно мода на «Юрты» исчезала из-за двух факторов прогресса: во-первых, увеличивались площади, покрытые асфальтом, в связи с чем, возникла вторая причина угасания популярности этой игры – ребята изобретали новые конструкции Юрты (из маленького трехгранного напильника с тончайшим цилиндрическим жалом диаметром около 2 мм), практически исключавшим падение Юрты, в гомогенный, обычно размягченный, асфальт.

В играх с большим количеством ребят постарше, проигравших заводили на несколько километров от «Дома». Такое большое расстояние многим было не пропрыгать и это считалось уже перебором. В таких случаях проигравшего могли отпустить без наказания, даже не смотря на то, что некоторых игроков могли недолюбливать. При старых условиях игры такое этичное отношение никогда не наблюдалось.

Все это больше и больше сподвигало ребят в эту игру не играть.

Так что причина отказа от «*Юрты*», на удивление, была отнюдь не в приобщении к цивилизованности, а в постепенном вырождении самой игры.

БИТОЧКИ

Еще одна игра детства – «*Биточки*» или «*Битки*».



Источник иллюстрации: <http://mx.ymorno.ru/showthread.php?t=50064>

Правила игры

■ У каждого в кармане была «Бита» (представляла собой

кусочек железа или свинца плоской круглой формы в виде диска) и куча «железок».

«Железки» делали из сплюснутых крышек лимонадных или пивных бутылок. Реальной ценности железки не имели, но в игре они являлись платежным эквивалентом.

■ «Железки» ставили столбиком на кон.

■ По жребью выбирали того, кто первым ударял своей битой по «Железкам».

■ Те «Железки», которые после удара переворачивались, становились добычей ударявшего.

■ Потом процедура повторялась.

Игра продолжалась до тех пор, пока «Железки» не заканчивались.

Развитие навыков

■ Меткость;

■ Сила;

■ Упорство;

■ Ловкость;

■ Изобретательность.

ЧИЖИК

Весьма оригинальной была игра в «*Чижика*» – усложненный вариант «*Битков*».



Источник иллюстрации: <https://www.mybryansk.ru/articles/id-9-shkolnye-i-dvorovye-igry-bryanska-starye-no-ne-zabytye-chast-2>

Вариаций игры существует множество. Но одинаков все-

гда инвентарь: для игры нужна бита и маленькая палочка, которая и называется «чиж» или, ласково, «чижик».

Правила игры

■ На краю игрового поля выкапывается лунка, или ставится камень либо кирпич, чтобы на край можно было положить «чиж». Глубина лунки обычно маленькая, дабы можно было битой подкинуть «чижа» в игровое поле.

■ Вокруг лунки очерчивают круг или квадрат (сторона примерно в биту длиной). Очерченное место называется «базой», «городком», «коном» или «домом».

■ Битой, опустив ее в ямку под «чижа», «водящий» подкидывает его вверх и тут же бьет как можно сильнее, чтобы палочка улетела подальше.

■ Второй игрок пытается отбить или поймать палочку, и если это удастся, то ему засчитывается определённая сумма очков, и он становится «водящим».

■ После этого второй игрок бросает «чижа» в «дом», а «водящий» отбивает.

■ Если попадание в «дом» удалось – начисляются очки и

меняются «водящие». А если «чиж» был отбит битой – измеряется расстояние, которое он пролетел, и по количеству бит считаются очки.

Игра ведётся до оговоренной суммы очков.

Игра считается сложной, имеет несколько фаз, и не хуже современного гольфа или крикета, причем она может быть достаточно чинной.

Развитие навыков

- Меткость;
- Сила;
- Упорство.

К сожалению, и эта игра исчезла достаточно быстро в процессе саморазвития.

Виной оказалось эволюция биты: ее стали изготавливать все более изощренной и, в частности, настолько широкой, что забрасывающий вручную противник оказался неконкурентоспособным.

Ограничить ширину биты законодательно ребятам не удалось. В результате игра прекратила свое существование.

СКАКАЛКА

Через *скакалку* обычно прыгали без особого азарта и, в основном, вместе с девочками.



Источник иллюстрации: dedushkin.livejournal.com/1358906.html

<https://a->

Правила игры

- Двое крутят массивную веревку-скакалку.
- Остальные, по очереди или все вместе, вбегают, под-

прыгивая, стараясь оказаться поближе к ее центру.

■ Пока игрок прыгал, он имел право давать команду на изменение скорости вращения: «болото» – медленно, «вода» – чуть быстрее, «огонь» – еще быстрее, «пожар» – максимально быстро.

■ Если вращение прерывается по вине игрока – он менялся с тем, кто крутит.

Но, по неизвестной причине, веревки постепенно стали увеличиваться в длине, так что прыгать стало неинтересно. Мода на скакалку, к сожалению, постепенно угасла.

Развитие навыков

- Ловкость;
- Выносливость;
- Сосредоточенность;
- Способность к работе в команде;
- Вестибулярный аппарат;
- Координация;
- Усердие;
- Учит тренироваться;
- Учит побеждать;
- Учит достойно проигрывать.

РЕЗИНОЧКИ

«*Резиночки*» – это игра, которая схожа со *скакалкой*, но правила в ней несколько сложнее.



Источник иллюстрации: <https://detstrana.ru/service/games/rezinochki-0/>

Прыгали везде: во дворе, на площадках, в школьных коридорах, дома. Играть можно было одному, вдвоём или большой компанией.

Существует несколько уровней и список выполняемых

упражнений.

Главный атрибут этой игры для девочек – бельевая резинка.

Идеальное количество играющих – 3–4 человека.

Правила игры

■ Каждая участница выполняет прыжковые фигуры и комбинации на разной высоте: от уровня щиколоток (прыгают «первые») до уровня шеи (прыгают «шестые»). Прыжки через резиночку, натянутую на уровне бедра, носили таинственное название «пожэпэ»

■ Прыгая определенным образом с резиночкой, находящейся то на уровне щиколоток, то выше – на поясе или у шеи, нужно не допускать ошибок в выполнении «па», чтобы не уступить место на «игровом поле» сопернику.

■ Как только прыгунья ошибается, на ее место встает другая участница, а допустившая ошибку девочка надевает на себя резиночку.

Если игроков четверо, пары меняются местами, когда оба игрока из одной пары поочередно допускают ошибки.

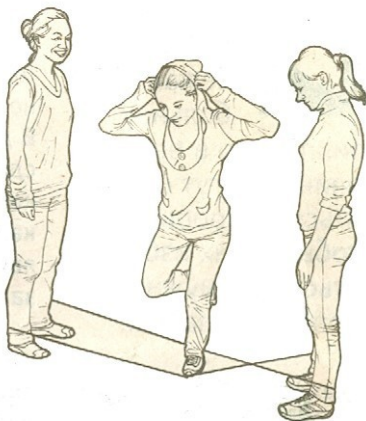
Развитие навыков

- Вестибулярный аппарат;
- Координация;
- Внимательность;
- Усердие;
- Ловкость;
- Учит тренироваться;
- Учит побеждать;
- Учит достойно проигрывать;
- Учит прыгать выше всех;
- Учит дружить с девочками, даже если в данную минуту

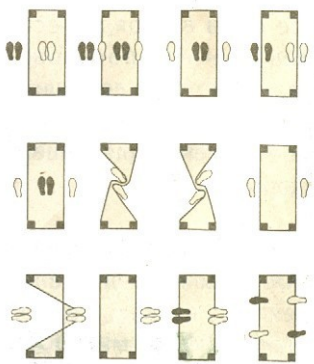
они соперницы

Игра только кажется простой! На самом деле, ее можно усложнять и усложнять.

Например, вводом определенных комбинаций прыжков:



КОМБИНАЦИИ ПРЫЖКОВ



Источник иллюстрации: <https://ladyspecial.ru/more/interesno/kak-igrat-v-rezinochku>

Помимо комбинаций прыжков, была еще целая сеть уровней, как резиночку держать!

Уровни:

- резиночка на уровне щиколоток держащих (легкотня);
- резиночка на уровне колен (справлялись почти все);
- резиночка на уровне бедер (как-то умудрялись);
- резиночка на талии (почти никому не удавалось).

На каждом уровне нужно было выполнить определенный

набор упражнений: бегунки, ступеньки, бантик, конвертик, кораблик и т. д.

Игра считается девчачьей. Мальчишки прыгали редко, но любили понаблюдать за девочками. Хотя в советское время асы этой игры встречались и среди ребят.



Источник иллюстрации: <https://pronto-costo.info/kak-igrat-v-rezinochku/>

Зачастую, «резиночку» изготавливали из резинок из нижнего белья. Из-за товарного дефицита, изготовление нового атрибута игры было затруднительно.



Источник иллюстрации: <https://tehna.ru.livejournal.com/1651503.html>

ЛЯМКА

Еще одна игра без мяча – это «*Лямка*».



Источник иллюстрации: <https://limon.kg/news:69793>

В начале ее делали в виде маленького упругого шарика–мячика из резины или смолы, затем его усовершенство-

вали и стали приделывать к нему мех или шерсть (наподобие современных воланов для бадминтона), и, наконец, завершила эволюцию конструкция из свинцовой картечины с кусочком длинношерстного меха овцы.

Правила игры

■ Игра сама по себе простая: кто большее количество раз подбросит лямку ногой, не допуская падения на землю – тот и победил.

Усовершенствованную лямку легко пинать без перерыва, особенно, если снабдить обувь со стороны лодыжки специальной кожаной накладкой. Но все же находились фанаты, которые занимались этим делом часами.

Некоторые для игры в лямку шили специальные штаны с подшивными заплатами из кожи для гарантированного отсутствия складок в необходимых местах.

Развитие навыков

- Моторика ног;
- Изобретательность;
- Координация;
- Усердие;

- Ловкость;
- Учит тренироваться.

В разных местах «*Лямка*» называлась по-разному:

– Во Фрунзе (Крым) «*Лямка*» называлась «*Лянгой*» и делалась из медного пятака и клочка шерсти, срезанной с хвоста какого–нибудь Полкана. Более упрощенный вариант – волан, изготовленный из листьев кустарника или тряпочек.

– На Украине (в частности, в Одессе) эта игра называлась «*Маялка*». Предмет делался из куска носка, заполненного наполовину сухой кукурузой.

– На Камчатке же «*Лямка*» называлась «*Зоской*» или «*Зошкой*».

– В Омске «*Лямку*» звали «*Зоська*».

– Особенно популярна «*Лямка*» была в Средней Азии, где она также называлась «*Лянга*».

– Европейский аналог игры – «*Сокс*».

– Китайский аналог игры – «*Jianzi*».

Суть игры везде была одинаковой.

Интересно, что «*Лямка*» сама по себе обладала определённой ценностью – её можно было продать или поменять на что-то равнозначное.

В советское время игра была настолько популярна (особенно весной), что являлась серьёзным препятствием учебному процессу в школах, в связи с чем в школах, например, Средней Азии и Казахстана игра не приветствовалась. Учителями и врачами муссировалась теория о том, что игра в «*Лямку*» вызывает паховую грыжу...

Иногда злоупотребление этим спортом действительно приводило к заметному искривлению костей ног. В конце концов, пинать лямки (иногда по тысяче и более раз) стало признаком дегенеративности.

Однако, в истории с «*Лямкой*» вскоре случилось тоже самое, что и с предыдущими играми: эволюция конструкции лямки привела к полной утрате интереса к ней.

НОЖИЧЕК (НОЖИЧКИ)

Игра напоминает «Юрту», но «*Ножичек*» – более усложненный вариант.



Источник иллюстрации: <https://bigpicture.ru/?p=508580>

Правила игры

■ На чистой от травы и притоптанной земле чертится круг.

■ Круг расчерчивается на равные сектора по количеству участников (если играют двое, то круг, соответственно, делится ровно посередине).

■ Каждый участник встает в свой сектор.

■ Игроки по очереди кидают нож в соседние сектора.

■ Если нож не воткнулся, ход переходит следующему игроку.

■ Если нож воткнулся, то по оси, по которой воткнулся нож, тем же ножом вычерчивается прямая линия. Линию нужно прочертить не выходя из своего сектора. Если этого сделать нельзя, бросок не засчитывается.

■ Эта линия делит «Вражеский» сектор на две части, меньшая из которых присоединяется к территории игрока, удачно метнувшего нож (рис. 1). Линия становится новой границей, а старая стирается (рис. 2).

■ Если сектор игрока в результате враждебных захватов уменьшится настолько, что он не сможет в нем стоять хотя бы одной ногой, игрок выбывает.

Ножик можно кидать в том числе с плеча, с переворотом,

с носа и даже с головы.

Существует множество версий игры в «*Ножички*» под разными названиями: «*Земля*», «*Города*», «*Скамейки*», «*Бабки-дедки*», «*Танчики*», «*Кораблики*», «*Футбол*», «*Морской бой*».

Ножик можно было втыкать в землю, песок и даже в деревянную скамейку.

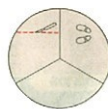


рис. 1



рис. 2

Источник иллюстрации: <https://chelovechki.net/igry-dlia-ulicy-2/>

Развитие навыков

- Умение обращаться с холодным оружием;
- Внимательность;
- Осторожность.

Эта «империалистическая» игра пользовалась большой популярностью. В определенное время даже был целый культ ножичков (в то время было большим счастьем – иметь маленький складной нож).

Самые распространённые советские складные ножи, которыми играли:

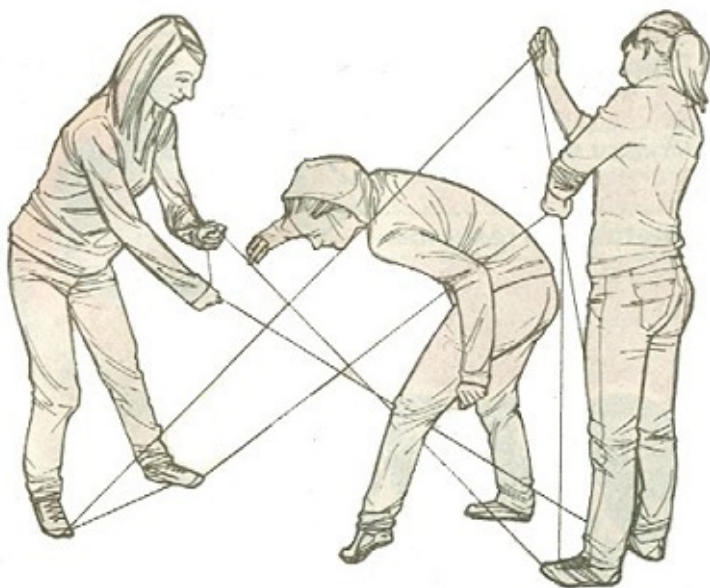


Источник иллюстрации:
[ru.livejournal.com/1651503.html](https://tehna.ru.livejournal.com/1651503.html)

<https://tehna.ru>

ОЛИМПИАДА

Это вторая по популярности игра на школьных переменах, после «*Резинок*».



Источник иллюстрации: <https://chelovechki.net/igry-dlia-ulicy-2/>

В эту игру мальчики любили играть не меньше девочек.

Правила игры

■ Используется бельевая резинка, связанная в кольцо.

■ Участники игры растягивают резинку и делают пасы руками (можно прижимать резинку ногами), выкрикивая:

«О-лим-ни-а-да! Мамина помада, папины трусы, раз, два, три!»

■ Надо создать при помощи резинки что-то вроде паутины (см. рисунок).

■ Третий игрок должен пробраться через эту паутину, не зацепив резинку.

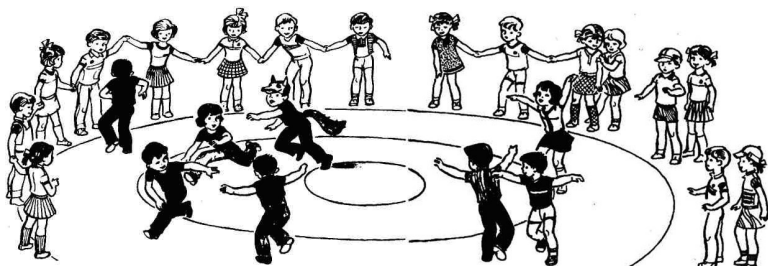
Развитие навыков

■ Пластичность;

■ Координация.

ГУСИ-ЛЕБЕДИ

Забавная игра на ловкость и сообразительность.



Источник иллюстрации: <https://infourok.ru/kartoteka-podvizhnih-igr-v-podgotovitelnoy-gruppe-2886743.html>

Правила игры

■ Все игроки становятся у одной условной линии (например стены) – очень удобно, например, было играть в беседках в детском саду.

■ Выбирается «водящий».

Он говорит:

«Гуси-гуси?»

Команда отвечает:

«Га-га-га!»

«Водящий»:

«Есть хотите?»

Команда:

«Да-да-да!»

«Водящий»:

«Ну летите!»

Команда:

«Нам нельзя!

*Серый волк под горой,
Не пускает нас домой!»*

«Водящий»:

*«Ну летите как хотите,
Только крылья берегите!»*

■ После этого вся команда перебегает за вторую условную линию (или к другой стене беседки), находящуюся на определенном расстоянии от первой.

■ «Водящий» пытается поймать (не коснуться, а именно схватить и удержать) какого-нибудь игрока или даже двух.

■ Тот, кого поймали, присоединяется к «водящему», и все повторяется сначала, но ловят уже два игрока.

■ Игра продолжается до тех пор, пока непопманым останется один «гусь» – этот игрок и считается выигравшим.

Развитие навыков

■ Ловкость;

■ Сообразительность;

■ Быстрота реакции.



Источник иллюстрации: <https://luckclub.ru/igra-gusi-lebedi-pravila-igry-gusi-lebedi-detskij-sad-starshaya-gruppa>

КАРТИНКИ (ФАНТИКИ)

Для тех, кто еще пока не дорос до игр на деньги, была игра «*Картинки*» (или «*Фантики*»).



Источник иллюстрации: https://mignews.com.ua/foto/kadry_iz_zhizni/3341816.html

«*Фантики*» – азартная советская игра, в которой использовались обертки от конфет, обертки и наклейки от жвачек

(высшая валюта), писчие перья.

1 вариант. «В кулаке»

Максимально упрощенный вариант.

Правила игры

■ В «Фантики» чаще всего играли попарно в школе в «Чет-нечет».

■ Набирались фантики в кулаки и прятались.

■ Для выигрыша нужно было угадать четность или нечетность количества фантиков в кулаке соперника.

2 вариант. «Удары ладонью»

Правила игры

■ Бросались фантики, специальным способом: фантик кладется на открытую вверх ладонь.

■ Ладонь резко ударяется пальцами о край поверхности.

■ Побеждает тот, чей фантик в результате удара оказался

над фантиком соперника.

■ Награда победителю – выигранные фантики.



Источник иллюстрации: <https://limon.kg/news:69793>

Развитие навыков

■ Ловкость рук;

■ Скорость реакции.

И здесь не обошлось без эволюции, но совершенно по другим причинам. В процессе игр, фантики быстро ветшали, из-

нашиваясь до дыр.

Кроме того, многие предприимчивые владельцы стали их разрывать пополам, делая из одного два, а прозрачные фантики («масленки») быстро, под влиянием потных рук, теряли свой окрас, чем владельцы также пользовались, выставляя на кон вместо фантиков разнообразные фальшивки.

ДЖИК-БЫК

Некоторые называли эту игру «*Пёрышки*».



Источник иллюстрации: <https://naturopiya.com/art-terapiya/raskraski/raskraski-pero-i-krylya-obretaem-legkost.html>

Играли «под перья» в игру «*Джик–бык*», в основном, в школе на столах и подоконниках.

Правила игры

■ Для того, чтобы выиграть, нужно своим пером дважды перевернуть перо соперника: одним движением в положение «джик» и далее, в случае удачи, другим движением назад в положение «бык».

Но и тут нашлись умельцы, которые стали разными способами деформировать перья так, чтобы их переверот оказался затруднителен.

Но общество не менее энергично училось бороться с недобросовестностью.

Перья на игру стали приниматься без заметных деформаций. Тем, кто играл нечестно, всю выигранную казну не проигрываемых подломанных перьев, приходилось ремонтировать дома, придавая им исходную форму.

Развитие навыков

- Формирование правильного носового дыхания;
- Укрепление мышц рта.

ОХЛОПОК

«*Охлопок*» также, как и «*Джик-бык*» игрался с использованием перьев, но здесь правила игры несколько другие.



Источник иллюстрации: <https://snovenie.ru/kak-postavit-rebenky-zvyk-r-v-domashnih-ysloviiah.html>

Эта детская игра на поддувание может стать подспорьем в логопедии и развитии речевого дыхания.

Для игры необходим *охлопок*: пёрышко, лёгкая бумажка или кусочек ваты.

1 вариант.

Правила игры

■ Участники становятся в круг, подбрасывают охлопок вверх и начинают по очереди дуть на него. Получается такая разновидность пляжного волейбола с охлопком вместо мяча.

Цель игры – поддерживать охлопок как можно дольше в воздухе и не дать ему упасть. Чтобы не допустить этого, необходимо быстро перемещаться и дуть то сильно, то слабее, посылая охлопок противникам. Пока противники стараются «отразить атаку», можно немного отдохнуть и набрать воздуха. Касаться руками охлопка запрещается.

2 вариант (когда игроков немного: от 2 до 4).

Правила игры

■ В этом случае охлопок кладётся на стол.

■ Игроки рассаживаются вокруг стола.

■ **Задача играющих** – сдуть охлопок со стола на сторону

противника. Руки при этом нужно держать под столом.



Источник иллюстрации: <https://mamamozhetvse.ru/igry-i-uprazhneniya-na-razvitie-rechevogo-dyxaniya.html>

Развитие навыков

- Формирование правильного носового дыхания;
- Укрепление мышц рта;
- Целеустремленность.

СЕКРЕТИКИ

Игра для тех, кто любит прятать что-то ценное.



Источник иллюстрации: <https://stende.ru/igry-nashego-detstva-detskie-igry-vremen-r.html>

Правила игры

■ Здесь правила игры супер-простые: просто закапывать в земле ценные секретные клады, спрятанные в бутылку, банку или коробку.

■ Складывались туда: конфетные обертки, фольга, цветочные лепестки и листья, ягоды рябины, кусочки пластмассы и прочая очень важная и нужная детская дребедень.

■ Потом все это великолепии торжественно закрывалось осколком стекла и засыпалось землей.

■ Через какое-то время «клад» раскапывался. Когда именно – значения не имело. Через несколько дней, месяцев или даже через несколько лет.

Ямка всегда выкапывалась с радостным нетерпением. Это было настоящее счастье у детей.

Самым главным было запомнить место захоронения «клада», чтобы через некоторое время выкопать «секретик» с таким трепетом и восторгом, будто это самое настоящее со-

кровище.

Очень горько становилось, если клада на месте не оказывалась.

Причиной могла быть не только плохая память, но и то, что мальчишки-проказники могли выследить тайники и провести несанкционированные раскопки.

Поэтому обычно «секретики» доверяли только самым близким, родным или друзьям.



Источник иллюстрации: <http://www.bibo.kz/dlia-mozga/853069-ya-govoryu-synovyam-chno-u-menya-v-detstve-byli-preimuschestva-kotoryh-.html>

Развитие навыков

- Фантазия;
- Внимательность;
- Память.

ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН

Старая, проверенная временем, детская игра в «*Испорченный телефон*»

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.