

## «Играйте весной на улице!»

*Подготовила: инструктор по физической культуре  
МБДОУ МО г. Краснодар «Детский сад №179» Стешкина И.В.*

Дети вместе с родителями рады изменениям в природе. Весна медленно и неумолимо вступает в свои права.

С приходом в нашу жизнь гаджетов и интернета мы потеряли считавшуюся неизменной составляющую понятия "детство" - уличные игры. Давайте вспомним самые популярные из них - возможно, нашим детям они понравятся, особенно, если одним из участников игры станет мама.

### **1. Классики.**

Существуют две разновидности этой игры. Для "Прямоугольных" классиков нам потребуется расчерченное мелом на асфальте (или веткой на земле) поле - 2х4 клеточки. с нумерацией от 1 до 8, и бита. В моем детстве лучшими битами считались наполненные влажным песком железные баночки из-под крема для обуви. Бита должна была быть хорошо сбалансирована, и плотно закрыта так, чтобы не открыться при игре. Задача игры заключалась в том, чтобы пропрыгать все поле на одной ноге, двигая ею же битой. При этом вторую ногу опускать было нельзя, также как и касаться асфальта руками, а также нельзя было наступать на линии (или "останавливать" на них битой). После каждой новой попытки поле сокращалось (т.е. начинать надо было с клетки, соответствующей номеру успешной попытки, например с клетки "3" при третьей попытке). Просто прыгать по полю было скучно, поэтому у каждой дворовой компании была своя модификация как правил, так и самого поля (дополнительные поля "Огонь" или "Вода", "отдых" клетка.

"Прыгательные" классики биты не требовали, и поле для них рисовалось из чередования одинарных и парных квадратов. Прыгать надо было, приземляясь на одинарный квадрат одной ногой, а на парные квадраты - двумя. Дойдя до конца поля, надо было развернуться на 180 градусов, и пропрыгать обратно.

**2. В "казаки - разбойники"**, кажется, в детстве играли все. Все, что потребуется для этой игры - две команды, кусочек мела и пространство для игры.

Правила просты: "разбойники" убегают и прячутся от "казаков".

Единственное требование к "разбойникам" - нужно оставлять подсказки для "казаков", чтобы они знали, куда бежать: рисовать стрелочки по направлению движения, оставлять другие "улики". Но никто не мешает запутывать преследователей, например нарисовать стрелочку на камне и развернуть его в противоположную сторону так, чтобы для того, чтобы понять настоящее направление, нужно было бы совместить хвостик стрелки с его продолжением на асфальте.

3. Для игры в **"Вышибалы"** потребуется мяч.

Двое ведущих встают друг напротив друга (иногда для них специально чертят "стартовые линии", за которые нельзя заступать), остальные игроки размещаются в центре. Задача водящих - "выбить" игроков, осалив их мячом. Побеждает игрок, которого дольше всех не могут "выбить", он же занимает место водящего. Как правило, в каждой компании есть свои дополнительные условия и правила. Например, игрок может поймать мяч ("свечку, или перепрыгнуть через него, "выручив" игрока, выбившего раньше).

4. Еще одна игра с мячом - **"Штандер-стоп"**

В начале игры выбирают ведущего и договариваются о размерах "штандер - шагов", например "гигантские шаги" - самый большой шаг, который только можно сделать", "лилипутский шаг" - когда пятку ноги прижимают при шаге к носку другой, "верблюдик" - расстояние, которое покрывает плевок игрока, "зонтик" - расстояние, которое игрок делает, совершая оборот на 360 градусов, и т.п.

Ведущий подкидывает мяч вверх и кричит "Штандер", и имя человека, который становится новым ведущим, например "Штандер, Оля!". Аня остается ловить мяч, а остальные игроки разбегаются. Как только новый ведущий ловит мяч, он кричит "Штандер, стоп!" и все остальные игроки должны остановиться. После этого ведущий выбирает какого-либо игрока, и предполагает, какое расстояние до него в "штандер-шагах". Сделав все озвученные шаги, ведущий должен попасть в игрока мячом. Если ему это удалось, то игрок становится новым ведущим, если же игрок уклонился или поймал мяч, то игра начинается заново.

5. **"Картошка"**

Игроки становятся в круг и начинают перекидывать друг другу мяч (перед началом игры надо договориться, будете вы отбивать мяч, как в волейболе, или ловить и перепасовывать другим игрокам)

Тот, кто не поймал или упустил мяч, становится "картошкой" и присаживается на корточках в центре круга. Картошка не может распрямляться в полный рост, но может, подпрыгнув, поймать мяч и поменяться с игроком, чей мячик пойман.

6. **"Лягушка"**

Для игры потребуется мяч, высокая стена и кусок мела. До начала игры перед стеной рисуются несколько линий. Иногда несколько линий рисуется (или намечается при устной договоренности) на стене. Игроки выстраиваются в шеренгу друг за другом перед самой дальней от стены линией. Задача игрока - кинуть мяч в стену, и перепрыгнуть его, когда он ударится об землю. Если игрок задевает мяч, то ему присваивается первая буква слова "лягушка", вторая ошибка "награждает" его следующей

буквой, и так до тех пор, пока игрок не соберет слово "лягушка" целиком - тогда он выбывает из игры. После каждой попытки игрок встает в конец шеренги. Когда первый игрок снова оказывается в начале шеренги - он переходит на следующую, более близкую отметку. Побеждает тот, кто останется в игре, когда все остальные выбыли.