

Управление образования администрации Нюксенского муниципального района
Муниципальный этап областной краеведческой конференции «Первые шаги в науку»
Секция «Связь поколений»

«Игры наших родителей».
Исследовательская работа
обучающегося 7 в класса
БОУ «Нюксенская СОШ»
Собанина Романа Евгеньевича.

Руководитель - С.В.Трапезникова,
учитель русского языка и литературы
БОУ «Нюксенская СОШ»

Нюксеница

2020

Содержание.

1.Введение	стр.3
2. Из истории игр	стр.5
3.Изучение игровых увлечений родителей	стр.6
3.1. Анкетирование	стр.6
3.2. Попытки классификации игр	стр.7
4. Выявление перспектив развития проекта	стр.9
5. Выводы	стр.10
6. Список литературы	стр.11
7.Приложения	стр.12

1. Введение

«Самое страшное — это когда ребёнок не умеет играть. Такой ребёнок похож на маленького скучного старичка, из которого со временем вырастает взрослый старец, лишённый, однако, основного преимущества старости — мудрости, ведь ей неоткуда взяться, когда в человеке не развиты фантазия и благородство, а значит, нет ни смелых идей, ни глубоких мыслей, ни чувств», - с этих слов Астрид Линдгрен, шведской писательницы, автора ряда всемирно известных книг для детей, в том числе трилогии о Малыше и Карлсоне и трилогии про Пеппи Длинныйчулок, я хочу начать свою проектную работу[8].

Мы живем в 21 веке, и нам никуда не деться от научно-технической революции. Компьютерные игры тоже развивают внимание, быстроту реакций, тренируют память. Чтобы играть в компьютерную игру, необходима усидчивость. С помощью таких игр развивается логическое мышление, мелкая моторика рук, зрительно-моторная координация. Выполняя все игровые задания, мы учимся аналитически мыслить в нестандартной ситуации, стремиться к достижению цели. Безусловно, это все хорошо. Кроме того, если обращаешься «на ты» с компьютером, чаще чувствуешь себя более уверенными в современной жизни.

Однако эти игры, по-моему, приносят вреда больше, чем пользы. Молва о вреде компьютера ходит давно. Ведь мои сверстники используют его не для учебы и работы, а только для игры. Длительное сидение за компьютером имеет негативное влияние на организм ребенка: развивается заболевание позвоночника, ухудшается зрение, развивается гиподинамия (пониженная физическая активность), утомляемость, появляется компьютерная зависимость, детская агрессия и жестокость, детский эгоизм и одиночество, нежелание общаться с реальными людьми. А самое главное – трата времени. Интернет и компьютерные игры отнимают большую часть детского времени, того, которое мы могли бы потратить на нечто более полезное и необходимое. Видя фотографии с наших больших

перемен, родители предложили нашему классу альтернативу - игры в реальности. В шестом классе наиболее активно мы занимались этим вопросом. При подготовке к юбилею Нюксенской средней школы мы провели несколько полезных встреч-практикумов с нашими родителями, с ветеранами педагогического труда, собрали материал для работы.

Целью работы стало **изучение игровых увлечений родителей для расширения наших возможностей реального и полезного общения в свободное время.**

Мы попытались решить следующие **задачи**:

1. Изучить литературу по данной теме.
2. Провести анкетирование родителей на предмет выявления игровых увлечений в детстве
3. Попытаться классифицировать игры родителей.
4. Дать описание некоторым играм.
5. Разучить с одноклассниками (или младшими школьниками) новые игры.
6. Оформить буклет (видеоролик) о правилах некоторых игр.

Объектом исследования стали воспоминания родителей учеников 7 в класса БОУ «Нюксенская СОШ» (с.Нюксеница Вологодской области) о детских играх.

Предмет исследования – содержание игр, в которые играли наши мамы и папы в детстве.

При написании работы мы использовали следующие **методы исследования**: данные анкетирования, находили историю возникновения игр в справочниках, словарях, источниках сети Интернет, анализировали и систематизировали собранную информацию.

Гипотеза – в наше «компьютерное» время возможно применить игру как средство вовлечения школьников в реальное общение.

2. Из истории игр.

Возникновение игр теряется в стародавних временах.

Подвижные игры возникли еще у первобытных людей. Это были игры, которые развивали физические качества и воинское искусство (метание камней, копья в цель и на дальность).

Лучшие люди Греции всегда были готовы первыми дать пример детям в играх, признавая в них большой смысл для будущего развития личности. Спартанский царь Агезалий не стыдился ездить с детьми на палочках верхом. Древние римляне, несмотря на свою гордость, практичность и властолюбие, любили различные детские игры [6].

На территории Древнего Новгорода (10-13 век) при раскопках обнаружено огромное количество «кубарей» и шаров, остатки различных по размеру и форме мячей, детских луков и стрел, шахматных фигур, кукол и других предметов, что говорит о высоком уровне развитии игры [3].

Известный русский исследователь народных игр 19 века Е.А. Покровский писал: «Изучение и своевременное приложение детских игр в деле воспитания заслуживает полнейшего внимания семейств и общества, равно как тех государственных людей и школ, которые призваны к участию в воспитании детей, которым дороги блага детей и которые искренно желают добра детям своих сограждан. Только всесторонне, сильно и хорошо развитой человек может вполне исполнять свое назначение в семье и государстве, а первое и основное приготовление к такой функции человек получает в период игр» [5].

Е.А. Покровский отмечал, что представление об игре имело некоторую разницу у разных народов. Так, у древних греков слово «игра» означало собой действия, свойственные детям. У римлян «игра» означало радость, веселье. У немцев слово «игра» означало легкое плавное движение наподобие качания маятника, доставляющее при этом большое удовольствие. По-русски понятие «игра», «играть» разъясняет В.И. Даль в «Толковом

словаре живого великорусского языка»: «Игра...то, чем играют и во что играют: забава, установленная по правилам, и вещи, для того служащие» [4].

3.Изучение игровых увлечений родителей

3.1. Анкетирование.

Проведя анкетирование родителей (Приложение 1), мы получили представление об игровых увлечениях детей 80-90-ых годов 20 века, проживавших на территории Нюксенского района Вологодской области. Именно на эти годы выпадает детство наших пап и мам. наших родителей специально игре никто не учил. Они, как только им разрешали самостоятельно выходить на улицу, включались в компанию детей и сначала наблюдали, а затем уже становились участниками массовых игр. В то время детей разных возрастов на улицах было много, игры проходили весело и интересно. Старшие дети учили младших. Так самые интересные игры передавались из поколения в поколение.

Среди родителей больше тех, кто отдавал предпочтение гулянию на улице со своими сверстниками и не только, не ограничивая себя во времени. Они пропадали во дворах до самой темноты. Мы отметили, что наши мамы и папы, как и мы, любили играть в подвижные, спортивные игры. Они вспомнили 70 названий игр (Приложение 2). Кроме того, мы очень заинтересовали родителей этим исследованием, «погрузили» их в воспоминания, и они проявили желание помочь возродить забытые игры их детства. Вот некоторые подписи к анкетам.

А.В.Житник: « Светлана Владимировна, спасибо за анкету!!!! Перед глазами промелькнуло все детство.....как же было весело, с нынешними детьми и не сравнишь!!!!»

Н.А. Чадромцева: «С нетерпением ждали новогоднего бала, всей деревней собирались в клубе и участвовали в новогоднем представлении. Молодежь готовила костюмы и разные конкурсы. Было очень весело без всяких застолий и салютов, и никто не отправлял спать, пока не навеселимся».

3.2. Попытки классификации игр.

Анализируя анкеты родителей, мы увидели материалы для возможности классификации игр по выделяемым традиционно признакам:

- по наличию/отсутствию инвентаря;
- по количеству участников (1,2,3, группа, команда);
- по наличию/отсутствию ведущего;
- по месту проведения (двор, комната и т.п.);
- по объему и периоду времени (сезонные - хоккей, футбол) (кратковременные, длительные);
- по половому признаку (игры мальчиков и игры девочек);
- по интенсивности движения (малоподвижные, активные, сидячие, стоячие, с бегом);
- по системе подсчета очков.

Мы получили широкий спектр ответов по распределению игр по временам года, но, учитывая тот факт, что некоторые игры стали всесезонными (например, прятки, лото и др.), по этому признаку мы их не классифицировали. В Приложении 3 мы предлагаем попытку классификации игр наших родителей по месту проведения (улица-помещение).

Интересным фактом для нас стало выявление в анкетах родителей двух упоминаний так называемых «компьютерных» вариантов игр: «Денди» и «Танчики». Зная крайне отрицательное отношение мам и пап к нашим увлечениям играми в телефонах и компьютерах, мы считали, что таких ответов в их анкетах не поступит.

На вопрос о количестве человек, принимающих участие в игре, мы получили вполне ожидаемые ответы. Наши родители собирались в компании с друзьями, одноклассниками, родственниками, односельчанами или жителями деревни. Однако нас удивило количество. В некоторых ответах оно доходило до 14-15 человек, есть ответ: «всем классом у кого-то дома». Сейчас нам это кажется нереальным.

Вопрос о делении игр по возрастному признаку (детские, подростковые, юношеские) можно считать неудачным в анкете, так как полученная информация не позволяет выделить отличия, чаще всего группы играющих были разновозрастные. Ещё один факт отмечен в ответах: взрослея, наши родители обретали больше и трудовых обязанностей, поэтому на игры оставалось не так много времени.

Хорошую базу для размышлений дали ответы родителей на вопрос о качествах характера, которые, по их мнению, развивают игры (Приложение 4). Мы попытались их сгруппировать и получили следующие группы качеств:

- физические (ловкость, выносливость, координация движений),
- умственные (логика, фантазия, развитие мышления, сообразительность, находчивость, смекалка, быстрота реакции, наблюдательность, внимательность, любознательность),
- коммуникативные (умение общаться, проявлять симпатию, умение договариваться, навыки распределения ролей, предметов, времени, чувство коллективизма, лидерство),
- морально-психологические (сила воли, сдержанность, терпение, понимание, доброта, отзывчивость, уверенность в себе, забота о ком-то, сопереживание кому-то, стрессоустойчивость, самоконтроль).

Оценив популярность этих групп качеств в ответах, мы составили диаграмму (Приложение 5), из которой видно значение игр для развития наших способностей и волевых качеств. Предполагая большее влияние подвижных игр на развитие физических качеств, мы обнаружили в опыте родителей предпочтение умственного и морально-психологического развития.

Нам удалось собрать и описать правила самых популярных игр наших родителей (Приложение 7), многие из них мы опробовали в своём классе на второй большой перемене в 2019-2020 учебном году. Летом 2020 года наша команда приняла участие в проекте «Дворовые игры» Нюксенского районного краеведческого музея, это ещё раз убедило нас в актуальности

исследования. С помощью родительского комитета класса были организованы в прошлом году экскурсии в Центр традиционной народной культуры с.Нюксеница и в этно-культурный центр «Пожарище»(д.Пожарище Нюксенского района Вологодской области), где мы узнали народные игры.

4. Выявление перспектив развития проекта.

Для выявления перспектив развития нашего проекта, выяснения его практической значимости мы провели анкетирование младших школьников, а именно – учеников 3 а класса нашей школы, классным руководителем которого является наш учитель начальных классов. Нам было бы удобно организовать «шефство» именно в этом классе, мы хотели бы предложить ребятам проводить перемены в игре.

На вопросы анкеты (Приложение 6) ответили 18 учеников. По результатам анкетирования можно сделать следующие выводы: На 1 вопрос: «Как ты обычно проводишь свободное время?» - большинство ребят предпочитают погулять и поиграть с друзьями на свежем воздухе, поиграть в компьютерные игры. Малое предпочтение отдаётся чтению книг или занятию хобби. 12 человек признались, что играют в игры, когда гуляют во дворе. Среди любимых подвижных игр второклассников догонялки-ляпы и прятки. Большого разнообразия в ответах нет. «Тихих и спокойных» игр ребята назвали достаточно много (17). Ими оказались шашки, шахматы, домино, лото, настольные и другие коллективные игры.

С кем чаще всего играют младшие школьники? Большая часть опрошенных любит играть с друзьями(12), но приятно отметить, что родственники (брат/сестра-8, родители/бабушки,дедушки-7) тоже уделяют внимание младшим членам семьи. Есть один ответ: «С домашними животными».

На 6 вопрос: «Знаете ли вы, в какие игры играли ваши родители?» – мы не ждали положительного ответа и удивлены, что ребята не только дают

утвердительный ответ(15), но и называют (8) некоторые игры из детства их родителей.

Большие надежды для продвижения нашего проекта мы возлагали на 8 вопрос: «Желаете научиться играть в игры ваших родителей?» К нашей радости, почти все опрошенные дали утвердительный ответ (всего один ответ «Уже умею»).

5. Выводы.

В ходе исследования мы познакомились с историей возникновения игр, узнали игры наших родителей. Мы выявили, что все дети и во все времена очень любили и любят играть. Мы сами разучили некоторые игры. Часы изучения игр с родителями, педагогами, сверстниками и младшими школьниками подарили нам радость живого общения, дружбу. Попытка классифицировать игры родителей привела нас к пониманию их значения в развитии нашего характера. В ходе исследования появилась потребность возродить подвижные игры, сделать их популярными среди школьников. С этой целью мы создали видеоролик о наших любимых играх в классе. В связи с новыми условиями обучения в этом году нам не удалось пока разучить игры с младшими школьниками, но мы не отказываемся от этой идеи. Нам важно сохранить частичку детства наших родителей и продлить своё детство.

Лучшими распространителями игр являемся мы, дети. И для того, чтобы игры жили, о них нужно рассказывать.

В них нужно играть!

Сохранить подвижные игры для следующих поколений поможет проект «Игры наших родителей».

Чтобы возродить любимые игры, дать им вторую жизнь, нужно всего лишь научить детей в них играть, нужно обязательно восстановить ту «ниточку», когда правила передавались от старших ребят младшим, из поколения в поколение.

Будем вспоминать вместе!

Будем играть вместе!

Будем возрождать вместе!

Играйте с радостью!

Список литературы

1. Былеева Л.В., Коротков И.М. – Подвижные игры, М: 1982 г.
2. Володченко В, Юмашев В. – Выходи играть во двор, М: 1989 г.
3. Григорьев В.М. На пути к теории народной педагогики игры // Теория и история игры. – М., 1995. – 120 с.
4. Даль Владимир. Толковый словарь живого великорусского языка:Т.1-4.-М.:Русский язык,1978-Т.2. И-О.1979.779с.
5. Покровский Е.А. Детские игры, преимущественно русские. – М., 1887.- 368 с.
6. Философский словарь / Под ред. И.Т.Фролова. 6-е изд. Перераб. Идоп. – М., 1991. – 516 с.
7. Яковлев В., Гриневский А.. –Игры для детей, М.ПО «Сфера»: 1992г
8. <https://mel.fm/blog/biblioteka-nekrasova/46185-ostavte-detey-v-pokoye-20-tsitat-astrid-lindgren-o-zhizni>

Анкета для родителей учеников 7 в класса БОУ «Нюксенская СОШ»

1. В каких годах проходило Ваше детство?
2. В какие игры Вы играли в разное время года?
3. В какие игры Вы играли дома (в помещении), а в какие – на улице?
4. С кем Вы играли? Сколько обычно человек играло вместе с Вами?
5. Как различались виды игр по возрасту: детские, подростковые, юношеские?
6. Какие качества характера развивали у Вас игры?
7. Опишите 2 игры (помещение/ улица): содержание (как играть), условия (правила), оборудование к игре (какие предметы использовали для игры).

Приложение 2

	Название игры (80-90 гг 20 века в Нюксенском районе Вологодской области)	сколько раз она повторилась
01	Казаки-разбойники	1
02	Классики	5
03	Туки - туки	2
04	Вышибалы	2
05	Футбол	2
06	Догонялки	3
07	Ляпа	2
08	Море волнуется раз...	2
09	Колечко	3
10	Ножички	2
11	Волейбол	1
12	Баскетбол	1
13	Съедобное и несъедобное	2
14	Прятки	3
15	Жмурки	1
16	Показ мод	1
17	Дочки-матери	3
18	Карты	2
19	Лото	1
20	Бродилки	1
21	Лапта	1
22	Выкрикало	1
23	Чехарда	1
24	Дворовые игры	1
25	Прыгали на кипах соломы	1
26	Горячо-холодно	1
27	Цепи кованные	1
28	Слежка	1
29	Царь горы	1
30	Снеголеп	1
31	Лыжные гонки	2
32	Полено	1
33	Катки с гор на прямых ногах	1
34	Строили снежные дома	4
35	прятались в сугробах	3
36	Катались на санках	8
37	Катались по замерзшим лужам	1
38	Прыгали в сугробы с крыш	3
39	Строили кукольные домики с лифтом на табуретках	1
40	Шили куклам платья	1
41	Играли в снежки	3
42	Войнушка	2
43	Пускали кораблики по ручейкам	4
44	Рисовали собственные карты и по ним находили клады	1
45	Строили шалаши	1

46	Варили кашу из бабушкиного крахмала	1
47	Изображали больницу или семью	1
48	Катание на тарзанках	1
49	Кашеварили из снега	1
50	Ходили по сугробам	1
51	Резиночки	1
52	Скакалки	1
53	Сломанный телефон	2
54	Мигалочки	1
55	Камень, ножницы, бумага	1
56	Самолетики	1
57	Настольный футбол	1
58	Шашки	2
59	Шахматы	2
60	Домино	1
61	Морской бой	3
62	Денди	1
63	Города	1
64	Ручеёк	1
65	Третий лишний	1
66	Ходилки	1
67	Составление слов	1
68	Игра в кости	1
69	Танчики	1
70	12 палочек	1

**Игры уличные и в помещении
(80-90 гг 20 века на территории Нюксенского района)**

В помещении	Сколько раз повторили	На улице	сколько раз повторили
Съедобное и несъедобное	2	Казак-разбойники	1
Прятки	3	Классики	5
Показ мод	1	Туки-туки	2
Дочки - матери	3	Вышибалы	2
Карты	2	Футбол	2
Лото	1	Догонялки	3
Бродилки	1	Ляпа	2
Лапта	1	Море волнуется раз...	2
Горячо-холодно	1	Колечко	3
Полено	1	Ножички	2
Строили кукольные домики с лифтом на табуретках	1	Волейбол	1
Шили куклам платья	1	Баскетбол	1
Варили кашу из бабушкиного крахмала	1	Жмурки	1
Изображали больницу или семью	1	Выкрикало	1
Резиночки	1	Чехарда	1
Скалки	1	Дворовые игры	1
Сломанный телефон	2	Прыгали на кипах соломы	1
Мигалочки	1	Цепи кованные	1
Камень, ножницы, бумага	1	Служка	1
Самолетики	1	Царь горы	1
Настольный футбол	1	Прятались в сугробах	3
Шашки	2	Лыжные гонки	2
Шахматы	2	Катки с гор на прямых ногах	1
Домино	1	Строили снежные дома и крепости	5
Морской бой	3	Катались на санках	8
Денди	1	Катались по замерзшим лужам	1
Города	1	Прыгали в сугробы с крыш	3
Ручеёк	1	Играли в снежки	3
Третий лишний	1	Войнушка	2
Ходилки	1	Пускали кораблики по ручейкам	4
Составление слов	1	Рисовали собственные карты и искали по ним клад	1
Игра в кости	1	Строили шалаши	1
Танчики	1	Катались на тарзанках	1
		Кашеварили из снега	1
		Ходили по сугробам	1
		12 палочек	1

Качества характера, которые развиваются в игре

Качества	Сколько раз они повторились
Умение общаться	4
Находчивость	2
Смекалка	2
Сила воли	2
Сдержанность	1
Терпение	1
Понимание	1
Доброта	2
Отзывчивость	1
Забота о ком-то и сопереживание другому	3
Быстрота реакции	2
Лидерство	1
Фантазия	1
Логика	1
Развитие мышления	2
Сообразительность	3
Целеустремленность	1
Выносливость	3
Координация движений	1
Чувство уверенности в себе	1
Проявление симпатии	1
Навыки распределения ролей, предметов и времени	1
Любознательность	1
Ловкость	1
Умение договариваться, и иногда уступать	1
Чувство коллективизма	1
Внимание	1
Наблюдательность	1
Стрессоустойчивость	1
Самоконтроль	1

Группы качеств:

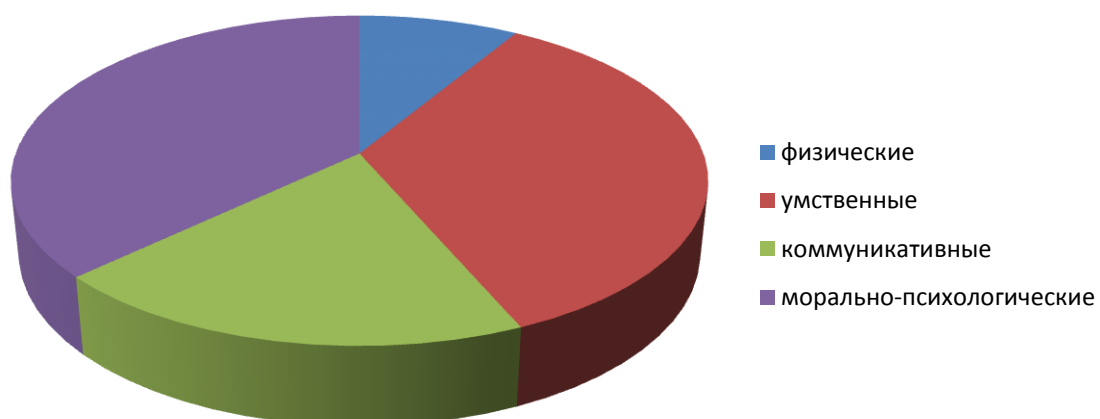
- **физические** (ловкость, выносливость, координация движений),

- **умственные** (логика, фантазия, развитие мышления, сообразительность, находчивость, смекалка, быстрота реакции, наблюдательность, внимательность, любознательность),

- **коммуникативные** (умение общаться, проявлять симпатию, умение договариваться, навыки распределения ролей, предметов, времени, чувство коллективизма, лидерство),

- **морально-психологические** (сила воли, сдержанность, терпение, понимание, доброта, отзывчивость, уверенность в себе, забота о ком-то, сопереживание кому-то, стрессоустойчивость, самоконтроль).

Значение игр для развития качеств характера



Анкета для младших школьников

1. Как ты обычно проводишь свободное время?
2. Играешь ли ты в игры, когда гуляешь во дворе?
3. В какие подвижные игры ты любишь играть?
4. Какие «спокойные» (посиделочные) игры ты знаешь? В какие из них играешь ?
5. С кем чаще всего ты играешь?
6. Знаете ли вы, в какие игры играли ваши родители?
7. Желаете научиться играть в игры ваших родителей?

«Выкрикало» Играли от 5 человек. Ведущий держит мяч. Остальные прячутся, ведущий подкидывает мяч и кричит имя игрока. Игрок должен успеть поймать мяч. И так по очереди.

«Выкрикуши» На улице, нужен мяч. Входящий в центре с мячом. Остальные игроки вокруг. Входящий подбрасывает как можно выше мяч, выкрикивая 1 участника. В этот момент все должны максимально убежать в разные стороны от центра. Игрок, чьё имя прозвучало, должен схватить мяч и крикнуть: Стоп! Все останавливаются. Он определяет и называет количество шагов до 1 из стоящих игроков, двигается к нему, считая громко. Нужно пройти именно названное количество шагов. Иногда уходили далеко за игрока. Затем бросить мяч ребёнку, к которому шёл. Если он поймал, он становится водой, если нет, Выкрикуши тот, кто не попал в руки.

«Города». Тетрадный лист расчерчивали на несколько столбцов. Подписывали каждый (города, реки, растения, животные ...) брали любой текст, с закрытыми глазами ведущий указывал любую букву. На эту букву писали все названия. Выигрывал тот, кто всё напишет.

«Модный показ» Играли в помещении. Кол-во участников не ограничено. Оборудование- всё, что попадётся под руку (одежда, головные уборы, предметы быта). Суть игры- каждый участник создаёт костюм и показывает его, рассказывая преимущества. Иногда показывали взрослым, и они выбирали, у кого лучше. Постепенно уменьшали участников. Выигрывал тот, у кого красивее, практичнее и интереснее получалось.

«Ножички»-уличная игра. Кол-во человек не ограничено. Оборудование- перочинный маленький ножичек. Суть игры - каждый по очереди показывает различные варианты втыкания ножика в почву. Ножик устанавливается на руках и потом сбрасывался так, чтобы было обязательное попадание лезвия в почву. Чем дальше, тем задания сложнее. Задания назывались: «вилочка»(ножик клали на два пальца, как на вилку, а затем резко поворотом руки сбрасывался в почву), «Рыбка» и т.д. Побеждает тот, кто дальше всех пройдёт, больше сделает элементов и качественнее

«Прятки». Дом у матери огромный, места было много. Выбирался водящий, он считал до десяти, все остальные в это время прятались. Прятались под кровать, в шкаф, под шкаф, в подполье, на печке, за шторой, под скамейкой, за печкой, за одеждой на вешалке. Водящий должен был найти всех игроков, если не мог найти, говорил: "Сдаюсь". Если водящий нашел всех детей, то водящий менялся, а если нет, то снова становился водящим.

«12 палочек». Играть могут от 3 человек и более. Суть игры берём чурку поперёк кладём доску так, чтобы один край перевешивал другой. На тот край доски, который лежит на земле, кладём 12 палочек. Там один человек водит, один ему разбивает палочки, а остальные прячутся. Вода собирает палочки на место и начинает искать. Как нашёл, бежит и «тукает» его, а если один из игроков успевает разбить палочки, то игра начинается заново.

«Составление слов». Берём одно длинное слово и составляем много других слов

«Изломанный телефон». Все садятся рядом, первый участник говорит на ушко второму слово, далее передают его до последнего. Он называет, что дошло. В процессе передачи слово меняется. Спрашивают всех, на каком игрок изменилось слово, кто не услышал верно

«Туки-туки». В игре главная задача спасти себя и друзей. Перед началом игры выбирается условное место, где водящий будет отмечать тех, кого нашел («застукивать»). Это может быть дерево, забор, стена дома и др. Начало игры, как в простых прятках — водящий считает, а остальные дети прячутся. После того, как водящий нашел кого-то из игроков, он должен прибежать в условное место первым и «застукать» найденного игрока. Для этого нужно постучать по стене со словами: «Туки-туки,(имя)». Затем водящий отправляется на поиски остальных. Задача спрятавшихся детей — опередить водящего. Можно выбегать из своего укрытия, пока вода ушел у другой конец площадки или просто смотрит в другую сторону. Если игроку удалось добежать до условного места первым, нужно произнести слова: «Туки-туки, за себя!» Он считается «спасенным в игре». Последнему спрятавшемуся игроку предоставляется прекрасная возможность спасти всех своих товарищей. Для этого он должен опередить водящего, коснуться условно места и сказать: «Туки-туки, за себя и за всех!» В таком случае водящий остается прежний.

"Жмурки" По считалочке выбирается водящий, ему завязывали платком глаза и раскручивали. После этого все игроки разбежались по комнате и начинали «дразнить» водящего, подавая ему разные сигналы о своем местонахождении. После того, как водящий поймал кого-нибудь, он наощупь пытается определить имя попавшегося. Если это удастся, пойманный становится водящим. Если нет, то игра продолжается.

«Резиночка»

Главный атрибут этой игры для девочек — бельевая резинка. Идеальное количество играющих — 3–4 человека. 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 бедер, носили таинственное название «пожэпэ». Как только прыгунья ошибается, на ее место встает

другая участница, а допустившая ошибку девочка надевает на себя резинку. Если игроков четверо, пары меняются местами, когда оба игрока из одной пары поочередно допускают ошибки.

«Классики»

Требуются мелки, асфальтовая площадка и камушек (или шайба). Рисуешь мелком клеточки с цифрами в определенной последовательности, и можно прыгать хоть в одиночку. Главное — попасть камнем в клетку, допрыгать до нее на одной или двух ногах и вернуться обратно тем же путем. Самым удачливым игроком считается тот, кому удастся пройти весь путь от единички до десятки. Количество игроков в «классики» может быть любое.

«Тише едешь, дальше будешь-стоп»

Задача водящего — стать спиной к участникам на линии финиша (чем больше будет расстояние между водящим и участниками, тем лучше) и громко произнести: «Тише едешь, дальше будешь — стоп». Пока водящий говорит (а делать он это может в любом темпе), участники стараются как можно дальше убежать по направлению к финишу. Как только водящий замолкает, нужно застыть на месте. Тот, кто не успел остановиться или сделал случайное движение, выбывает из игры. Побеждает тот, кто доберется до линии финиша первым и дотронется до водящего.

«Колдунчики»

Участники убегают от водящего (эта игра — разновидность салок). Водящий догоняет игрока и дотрагивается до него — осаливает. Осаленный расставляет руки, а любой другой участник может подбежать, дотронуться до него и «выручить». Задача водящего — не отходить далеко от осаленного и не подпускать к нему никого ни на шаг. Летний вариант колдунчиков — бегать с «брызгалками» и поливать друг друга водой из дырявых бутылок. Обычно через пять минут после начала игры все мокрые, зато очень веселые.

«Море волнуется»

Ведущий отворачивается от игроков и произносит считалочку:

Море волнуется раз,
Море волнуется два,
Море волнуется три,
Морская фигура на месте замри!

Пока он говорит, участники хаотично двигаются в любом порядке, изображая руками движения волн. Как только водящий замолкает, нужно замереть в какой-нибудь фигуре. Водящий подходит к одному из игроков и дотрагивается до него. Игрок изображает свою фигуру в движении, а водящий угадывает, что это такое. Игрок, чью фигуру не удалось

угадать, сам становится водящим.

«Вышибалы»

«Вышибалы» — два игрока — встают с двух сторон площадки. Остальные игроки находятся в центре. Задача «вышибал» — бросая мяч друг другу, попасть в любого из «центральных» игроков. Задача игроков – увернуться от летящего мяча. Тот, в кого попали, выходит из игры. Другие участники могут «спасти» выбывшего игрока, поймав мяч в воздухе (главное условие — не от земли, иначе тоже вылетаешь). Когда в команде «центральных» игроков остается один участник, он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. Если ему удастся это сделать, все выбывшие возвращаются на прежние места.

«Съедобное-несъедобное»

Все игроки садятся или встают в ряд. Водящий кидает мяч одному из участников и одновременно называет какой-нибудь предмет. Если предмет «съедобный», игрок ловит мяч. Если нет — отбивает. Задача водящего — запутать игрока, например, в цепочке «яблоко-дыня-морковь-картошка» неожиданно произнести: «утюг». Если игрок ошибается и «съедает» «несъедобное», то сам становится водящим. Чем быстрее водящий кидает мяч и называет предметы, тем интереснее

«Колечко, колечко..»

Игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий держит в кулаке или сложенных ладонях мелкий предмет, например монетку, пуговицу, колечко. По очереди обходит каждого игрока, вкладывая в его «лодочку» свою и произнося считалку: «Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю». Задача водящего — незаметно вложить «колечко» одному из игроков и произнести «Колечко-колечко, выйди на крылечко!» После этого игрок, которому достался предмет, вскакивает и пытается убежать. Задача остальных участников — задержать убегающего.

«Крокодил». Ведущий на ухо говорит участнику слово, а тот изображает это слово, остальные участники отгадывают. Чаще всего загадывали животных.