

Забываемые игры нашего детства

Сегодня на смену увлекательным, коллективным, подвижным играм пришли компьютерные аналоги. Приоритетным становится интеллектуальное, эстетическое развитие ребенка. Не отрицая их значимости, надо признать, что у ребенка остается все меньше времени для подвижных игр, прогулок, общения со сверстниками, да и родителями в целом.

Игра органически присуща детскому возрасту, а при умелом руководстве со стороны взрослых способна творить чудеса. Ленивого она может сделать трудолюбивым, незнайку – знающим, неумелого – умелым. Словно волшебная палочка, игра может изменить отношение ребенка к тому, что кажется им порой слишком обычным, скучным, надоевшим.

Приведу примеры некоторых игр.

<p style="text-align: center;">Игра «В РЕЗИНОЧКУ»</p> 	<p style="text-align: center;">Игра «КОЛЕЧКО»</p> 	<p style="text-align: center;">Игра «ЖМУРКИ»</p> 
<p>Правила игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Самое простое – запрыгнуть внутрь. Зафиксироваться. Выпрыгнуть не задев резинку; • Стоя снаружи резинки перепрыгнуть на противоположную сторону не задев резинку и обратно, заняв исходную позицию; • Стоя снаружи резинки перепрыгнуть сначала внутрь, потом на противоположную сторону не задев резинку и обратно, заняв исходную позицию; • Запрыгнуть внутрь. Подпрыгнув наступить на резинку. Выпрыгнуть 	<p>Правила игры:</p> <p>Игроки садятся на скамейке, один кто-нибудь «ведущий» берет «колечко», и прячет между ладоней игроков, чтоб никто не видел. Когда он всех обойдет, тогда говорит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко». Тот у кого «колечко», должен успеть выскочить на середину и не быть осаленным сидящими рядом игроками.</p> <p>Можно играть в «колечко» по-другому. Берется небольшое колечко, надевают его на ленточку и потом, связав концы ленточки, становятся в кружок и передвигают колечко по ленточке. Один из игроков, который находится в</p>	<p>Правила игры:</p> <p>Суть игры в том, что «водящий» (с завязанными глазами) должен отыскать и поймать человека (можно усложнить игру - «водящий» должен узнать и описать, кого поймал). В процессе начала игры «водящего» несколько раз поворачивают вокруг себя с целью затруднить последующую ориентацию в пространстве. Можно хлопать в ладоши, звать по имени и т. д., для того, чтобы обозначить свое положение. После того, как «водящий» поймает игрока, тот становится «водящим», и ему завязывают глаза. После</p>

<p>на исходную позицию;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Запрыгнуть внутрь. Подпрыгнув наступить на резинку. Подпрыгнуть, расставив ноги, чтобы обе части резинки оказались между них. Прыжком развернуться на 180° завязав ногами «бантик». Выпрыгнуть на исходную позицию. • Прыгая с исходной позиции зацепить ближний край резинки, оказавшись при этом внутри образовавшейся «восьмерки». Подпрыгнув наступить обеими ногами на резинку. Подпрыгнуть, расставив ноги, чтобы обе части резинки оказались между них. Прыжком развернуться на 180° завязав ногами «бантик». Выпрыгнуть на исходную позицию. 	<p>середине круга, спрашивает: «У кого колечко?» Каждый старается обмануть водящего, говоря: «У меня», и в это время, стараются колечко передать другому игроку. Эта игра требует особой ловкости и проворства. Если игрок угадал, у кого колечко, тот игрок становится «водящим».</p>	<p>этого всё начинается сначала.</p>
---	--	--------------------------------------