

На каждом уровне нужно выполнить определенный набор упражнений: бегунки, ступеньки, бантик, конвертик, кораблик и т.д.

**Количество игроков:** 3-4 человека (вчетвером обычно играют парами).

Игра считается девчачьей. Мальчишки прыгали редко, но любили понаблюдать за девочками. :)

### «Вышибалы»



Играя в эту игру, можно было больно получить мячом, но зато азарт зашкаливал. Тем более, для нее не нужно ничего, кроме мяча.

#### **Правила**

Выбираются «вышибалы» (как правило, по 2 человека на каждую сторону). Они встают напротив друг друга на расстоянии примерно 10-15 метров. «Вышибаемые» встают в центре площадки.

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.



«Вышибаемые» могут ловить «ловушки» («картошку», «свечки»). Для этого нужно поймать мяч на лету и ни в коем случае не выпустить из рук. Если мяч коснулся земли, игрок считается «выбитым». «Ловушка» дает дополнительную «жизнь», которую можно оставить себе или поделиться ей с товарищем. Когда в команде «вышибаемых» остается один игрок, он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. Если удастся, команда возвращается на поле.



**Составитель и компьютерная обработка:**

**Гулевская Н.В.**



2017

## Игры нашего двора

Часть 2





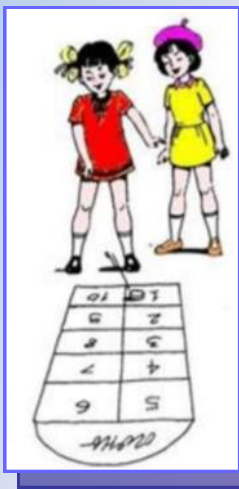
### ***Дорогие ребята!***

Мы продолжаем вспоминать исчезнувшие игры, которые помогут вам приобрести позитивный опыт общения со сверстниками, укрепления дружеских отношений, возможность проявить лидерские качества, получить навыки работы в команде.

Вперед—к здоровому и активному образу жизни!

### **«Классики»**

Многие думают, что «классики» придумали в СССР. На самом деле, это очень древняя игра. Уже в Средние века мальчишки (изначально игра была мальчишеская) прыгали по пронумерованным квадратам. В России в «классики» всю игру уже в конце XIX века.



### **Правила**

На асфальте мелом чертится прямоугольное поле с 10 квадратами и полукругом («котел», «вода», «огонь»). Вариантов прыжков и разметки площадки существует несколько. Но, как правило, игроки по очереди кидают битку (камушек, коробочка из-под леденцов и т.д.) в первый квадрат. Затем первый игрок перепрыгивает из квадрата в квадрат и толкает за собой битку.

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.

Затем поворот на 180% и обратно тем же манером. Наступил на черту или битка на нее попала? Встал на обе ноги? Ход переходит к другому.

**Количество игроков:** не ограничено.



### **«Резиночка»**

Культовая дворовая игра. Сложно найти ребенка 1980-1990-х гг., кто бы не прыгал в резиночку. Владелец новой упругой резиночки (это был дефицит) во дворе пользовался особой популярностью.

### **Правила**

Просты и сложны одновременно. С одной стороны, не нужно ничего, кроме 3-4 метров резинки. С другой, в уровнях и упражнениях можно запутаться (в детстве их все знали наизусть). Двое игроков натягивают резинку между собой, а третий прыгает.

### **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);
- резиночка на уровне груди и резиночка на уровне шеи (за гранью фантастики).

