

"Классики" или "классы" -

старинная детская игра, популярная во всём мире.



Играют в неё, как правило, на асфальте, расчерченном мелом на квадратики или другие фигуры («классы»).

Играющие, прыгая на одной ноге, толкают «бит (к)у» (например, баночку из-под гуталина или шайбу) из квадрата в следующий квадрат, стараясь не попасть ей на черту и не наступить на черту ногой.

Совсем маленьким детям разрешается прыгать на двух ногах.



Есть разновидность игры без бит (к)и, когда квадраты нумеруются в произвольном порядке и в них просто прыгают согласно традиционной последовательности счёта — 1,2,3...

Особенность игры заключается в том, что прыгать приходится вбок, назад, через один-два квадрата и т. п., а переступать в квадрате, приравливаясь к очередному прыжку, запрещено.

Подвижная игра «Классики» - применение простых, но в то же время разнообразных движений, не предъявляющих больших требований к технике, приводит к свободному владению телом, развитию мышечного чувства, увеличивает возможность более правильно распорядиться своими движениями в пространстве.



Примерные варианты «классиков»

«Классики»

На земле начертите такую фигуру, как на рисунке, длиной в 5 – 6 больших шагов.

Играйте вдвоем, втроем. У каждого небольшой плоский камешек. Один из играющих становится перед коневой чертой и бросает свой камешек в «первый класс». Если это удалось, то игрок прыгает на одной ноге туда, где лежит камешек, выталкивает его носком ноги обратно за новую черту и выпрыгивает сам. Так же бросают камешек во все

последующие классы, прыгают за ним на одной ноге, носком ноги выбивают его через все предыдущие классы и выпрыгивают за коновую черту. Выигрывает тот, кому удастся «окончить последний класс» первым, без ошибок. После броска в четные классы и выбивания камешка из них надо прыгать на правой ноге, а из нечетных — на левой. Если игрок попадет брошенным камешком на одну из линий или не в тот класс, куда следовало, или выбьет камешек из фигуры не через коновую черту, то уступает очередь следующему. Когда же опять приходит его очередь, то он продолжает играть с того класса, в котором ошибся. Точно так же игрок уступает очередь, если он встанет на обе ноги, наступит на линию или, выбивая камешек, начнет прыгать не на той ноге, на которой следует

«Ловкий прыгун»

Начертите на земле такие клеточки с цифрами, как на рисунке. Надо прыгать по порядку, из одной клетки в другую, а с девятой — сразу через 3 клетки «домой»! В скольких клеточках кто побывает, не наступив на линии, столько очков и получит. Уговор: при каждом прыжке поворачиваться на лету то налево, то направо. Кто самый ловкий прыгун?

«Пружинка»

То на левой, то на правой ноге с одного кружка на другой. Сколько пропрыгаешь кружков, столько получишь очков. А кружков всего 10. Кто победит?

«Мы кузнечики»!

Нарисуем на площадке цветы (розы, ромашки, колокольчики, будем, как кузнечики, прыгать на обеих ногах с цветка на цветок, перепрыгивать через 1—2 цветка. Кому куда захочется!

«Прыжки по кочкам».

На земле кружками обозначены 3 ряда «кочек». 3 команды прыгунов, каждой из которых присваивается какое-нибудь название (например, «Пружинки», «Зайчики» и т. п., выстраиваются в шеренги, с 3 сторон от кружков. По вызову руководителя к черте для начала прыжков подходят по одному очередному прыгуну из каждой команды. При слове «Можно» они прыгают с кочки на кочку. Каждый прыжок выполняется с места толчком обеими ногами. Прыгнувший на первую кочку получает 1 очко, на вторую — 2 очка и т. д. Игра продолжается, пока все не выполнят прыжки. Побеждает команда, игроки которой получат больше очков.

Правила. 1. На кочке нельзя подпрыгивать перед основным прыжком. 2. Не допрыгнувший до следующей кочки дальше не прыгает. 3. По окончании прыжков каждый прыгун возвращается на свое место в команде.

Примечание. На скользком или каменном грунте играть не следует.

«Змейка»

Попрыгаем по полоскам. Каждая следующая полоска — все дальше. Если прыгнешь на первую, получишь 1 очко, с первой на вторую — 2 очка и т. д. Кто прыгнет на пятую полоску, тому засчитывается 5 очков. Кто же получит больше очков?

«Котлы. Классы»

На земле чертят фигуру. Каждый квадрат фигуры называется классом. Играющие устанавливают очередь: кто начнет игру первым, кто будет вторым, третьим и т. д.

Первый из игроков бросает камешек в первый класс, встает на одну ногу, перепрыгивает через черту в тот же класс. Носком ноги выбивает камешек из первого класса и выпрыгивает сам. Снова бросает камешек, но уже во второй класс. Прыгает на одной ноге в первый, затем во второй класс и вновь выбивает камешек носком ноги и т. д.

В четвертом классе камешек нужно взять в руку и встать так, чтобы одна нога была в четвертом классе, а другая — в седьмом. Подпрыгнуть и переставить ноги так, чтобы одна была в шестом, а другая в пятом классе. Дальше -играющий на одной ноге выпрыгивает в восьмой класс, а затем в полукруг, где некоторое время отдыхает.

Стоя в полукруге, играющий бросает камешек в восьмой класс. На одной ноге перепрыгивает в этот же класс и передвигает камешек носком ноги в седьмой класс. Вновь подпрыгивает, во время прыжка поворачивается вправо и ставит ноги в седьмой и четвертый классы. Передвигает камешек в шестой класс, подпрыгивает и встает ногами в шестой и пятый классы. Дальше, стоя на одной ноге в шестом классе, передвигает камешек в пятый класс, подпрыгивает и встает опять в седьмой и четвертый классы. Камешек передвигает в четвертый класс и, стоя на одной ноге в четвертом классе, передвигает его в третий, затем во второй и первый. После этого выталкивает камешек из классов и выпрыгивает сам.

Если играющий прошел через все классы, его ждет экзамен. Он кладет камешек на носок ноги и идет на каблучке через все классы. Нужно пройти осторожно, чтобы не уронить камешек и не наступить на черту. Только после экзамена каждый участник заканчивает игру.

Правила. 1. Игру начинает очередной игрок, если камешек предыдущего попал на черту или не в тот класс или игрок встал ногой на черту.

2. Игрок, допустивший ошибку, вновь начинает игру с того класса, где он ошибся.

Указания к проведению. В этой игре дети самостоятельно контролируют выполнение правил. Им нужно подсказать, что прыгать они могут как на правой, так и на левой ноге. Выбивать и передвигать камешек ребенок должен свободной ногой: если стоит на правой ноге, то передвигает камешек левой, и наоборот.

Игру можно закончить, когда один из игроков с наименьшим количеством ошибок пройдет все классы и сдаст экзамен.

«Болото»

На земле расчерчивают классы. Участник игры бросает свой камешек в первый класс, на одной ноге прыгает в этот же класс, из первого класса толкает его во второй, а затем через болото в третий класс, оставаясь на одной ноге, и так доходит до пятого класса. Из последнего класса он или вышибает камень сразу через все классы в поле, или толкает его, прыгая на одной ноге из класса в класс по порядку, или выносит камень на носке ноги.

Правило. Если камешек попал в болото, игру нужно начинать сначала, с первого класса.

«Игра в школу»

На площадке чертят прямоугольник, состоящий из пяти квадратов, стороны у которых равны 60 см. Это классы. По считалке или другим способом выбирают учителя. Он берет маленький камешек, прячет его за спиной в кулак, вытягивает руки вперед. Один из играющих — ученик — должен отгадать, в какой руке камешек. Если ему это удастся, то он получает право бросить свой камешек в первый класс так, чтобы камешек остался в квадрате. В таком случае он снова угадывает, в какой руке зажат камешек, и в случае удачи бросает его во второй класс. Если камешек не попадет в квадрат или ученик не отгадает, в какой руке у учителя спрятан камешек, то он остается в первом классе. Очередь на игру переходит к следующему ученику. Кто первым закроет все классы, тот и побеждает. Правила игры. Если камень лег на черту, он считается не попавшим в квадрат. При повторении игры ребенок бросает камешек в тот квадрат, на котором он остановился в предыдущий раз.

«Кто быстрее?»

Игрок становится перед первой клеткой и бросает в нее битую. Прыгая на одной или двух ногах, продвигает битую поочередно вперед по каждой клетке. Добравшись до последней клетки «домика», играющий забирает битую в руки и скачет обратно. При броске бита должна точно попасть в определенную клетку. В случае ошибки игрок теряет ход. Побеждает тот, кто первым оказался в «домике», пройдя все «классы».

«Улитка»

«Классы» располагаются в виде спирали - от больших клеток до самых маленьких, на которых может уместиться одна нога ребенка. Необходимо добраться, прыгая на одной ноге, до самой маленькой клетки и вернуться обратно. Темные клетки - это «ямы», попадая в которые, ребенок теряет ход, эти «ямы» нужно перескочить.

ВНИМАНИЕ: Уважаемые родители, до начала игры убедительно просим вас вместе с детьми-школьниками внимательно изучить правила игры, выбрать соответствующий игровой инвентарь и экипировку. Заранее подумайте о площадке для игры.

СОБЛЮДАЙТЕ ПРАВИЛА ЛИЧНОЙ БЕЗОПАСНОСТИ!

Подготовлено по материалам Интернет-сайта: <https://www.maam.ru>

Также см.: Маша и Рита играют в "Классики": "[Хорошо играть с подружкой!](#)"

Оказывается, играть в "Классики" интересно и современным мальчикам!
["Когда мои друзья со мной..."](#);

Социальный педагог О.П. Зеленова