

На месте замри!

Продолжаем вспоминать игры, которые засели в нашей ДНК



Разрывные цепи

Это самая что ни на есть народная игра, раньше её называли «цепи кованые». Служила для тимбилдинга, когда это ещё не было мейнстримом. Чем больше площадка для игры, тем комфортнее участникам. Количество игроков может колебаться, но оптимально — от 16 и больше. Никакой реквизит не нужен.

ТЕКСТ И ФОТО КСЕНИЯ МЕДВЕДЕВА

Правила

Ведущий делит игроков на две команды. Взявшись за руки, участники выстраиваются в линию друг против друга на расстоянии 15-20 метров

– Цепи, цепи, разбейте нас! – кричит одна команда

– Кем из нас? – отвечает другая

– Лёхой! – отвечает первая. Ну, или не Лёхой, а Димой – смотря кто есть в команде

Тот, чье имя назвали, разбегается и старается «разорвать» вторую команду (целится в сцепленные руки). Если разрывает, то уводит в свою команду пару участников, которую удалось расцепить. Если не разрывает – становится частью команды, которая его остановила. Выигрывает та команда, где окажется больше игроков.

О продолжительности игры участники договариваются заранее. Секреты победы простые: держаться за руки как можно сильнее, а в качестве разбивающего стараться выбирать не самого напористого игрока из команды противника. И помнить, что это всё-таки игра: не стоит ради разбивания цепи разбивать колени, голову и дружбу. >



Вышибалы

Понадобится мяч. Любой. Например, резиновый. Чем больше людей, тем веселее. Сначала выбирают двое вышибал — считалочкой или по желанию. На площадке размечают две линии на расстоянии 5–7 метров. За этими линиями находятся вышибалы, между линиями — остальные игроки.

Правила

Вышибалы перекидывают мяч друг другу, стараясь попасть в игроков. Те, в кого попало, уходят с площадки. Игра идет до тех пор, пока не вышибут последнего участника. В новом раунде вышибалами становятся те, кого в предыдущей игре вышибли первыми.

У этой игры есть множество дополнений, придуманных в разные годы в разных дворах. Например, игрок может просто поймать мяч — тогда это вышибанием не считается. Пойманный мяч иногда называют свечкой. За пойманную свечку можно вернуть любого выбывшего игрока на площадку. А можно копить свечки и использовать их для себя. Свечка сгорает, если в игрока попадает мяч (но при этом он остаётся в игре).

Последний оставшийся на площадке игрок должен вернуться от мяча столько раз, сколько ему полных лет. Если это удалось, игра считается выигранной; все выбывшие возвращаются, и всё начинается сначала. Если «последний герой» не справился — победили вышибалы. Они становятся обычными участниками, а на их место встают первые из выбывших игроков.

Для профессиональных вышибал (или тех, кому базовые правила покажутся скучными) придумали более продвинутую механику. Например:

- Вышибала кричит: «Граната!» — игроки не могут двигать ногами.
- Вышибала кричит: «Бомба!» и подбрасывает мяч вверх — игроки должны сесть на корточки и накрыть голову руками.
- Вышибала кричит: «Салют!» — игроки должны поднять руки с возгласом «ура!».
- «Семейное фото»: вышибала встаёт спиной к игрокам, а они прижимаются друг к другу. Вышибала кидает мяч не глядя, остальным при этом нельзя двигаться.

Воспринимаете это как детсадовскую забаву? Пожалуйста. Но имейте в виду: с 2011 года существует Всемирная федерация вышибал (World Dodgeball Federation), которая проводит чемпионаты мира. Самые титулованные сборные — Малайзии, США и Канады.

Море волнуется раз

Педагоги выделяют эту игру как одну из самых полезных: развивает слух, речь, учит развёрнуто отвечать на вопросы, анализировать информацию. У играющих расширяется индивидуальный словарь, развивается моторика, улучшается память. Конечно, всё это в первую очередь касается детей младшего школьного возраста. Но и взрослая компания ощутит силу физического и познавательного действия.

Можно договориться и загадывать фигуры не только морской тематики — тогда игра станет ещё разнообразнее и интереснее. Позвольте себе расслабиться — пусть хотя бы на время море волнуется вместо вас.



Правила

С помощью считалочки выбирается водящий. Он отворачивается и говорит:

«Море волнуется раз,

Море волнуется два,

Море волнуется три —

Морская фигура, на месте замри!»

Игроки в это время раскачиваются и кружатся, расставив руки в стороны. При слове «замри», собственно, замирают в позе, изображая любое животное или предмет, имеющие отношение к морской тематике. Это могут быть корабль, дельфин, пират, чайка и т. д. Далее ведущий подходит к кому-то из игроков и дотрагивается до него, «оживляя» фигуру. Игрок начинает двигаться так, чтобы ведущий узнал, что за фигуру он изображает. Тот, кто наименее похож, становится водящим, и игра начинается сначала.

