Филиал № 2 «Яблонька» Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения детского сада №105 города Пензы «Детство»

**Консультация для воспитателей**

**Детские игры – «классики»**

Подготовила:

воспитатель, Шмелева Л.В.

Классики – детская подвижная игра, пик популярности которой, приходился на советское детство нынешних родителей, бабушек и дедушек. У современных детей другие приоритеты – они заняты телевизором, компьютером и прочими благами техники и сегодня почти позабыты веселые и подвижные игры для девочек – классики, резиночки, скакалки.

Это довольно печальная тенденция, ведь никакие электронные развлечения не способны заменить активных игр на свежем воздухе, которые непосредственно полезны для детского здоровья, а также помогают развивать коммуникативные навыки. Надо возвращать замечательные игры нашего детства из небытия.

«Классики» - не просто занимательная игра. Это еще и превосходный способ развития глазомера и чувства равновесия, тренировка хорошей координации движений и прекрасная нагрузка на ноги. А еще, как и любая другая игра с правилами, естественно и непринужденно учит ребенка управлять своими поведением в соответствии с правилами. И здесь у ребенка нет протеста, т.к. правила диктуются не взрослым, а самой игрой. Именно умение управлять своим поведением в соответствии с правилами, умение не только побеждать, но и проигрывать является очень важным для подготовки ребенка к школьному обучению.

Для игры в классики на асфальте нам понадобиться всего-то собственно асфальт, мел для рисования на нем и «бита» - круглая плоская коробочка, например, от крема для обуви. А еще благоприятная погода и дружная компания. Существует несколько вариантов этой игры, от которых зависит вид поля.

Рассмотрим самые популярные из них.

**А)** На асфальте чертится фигура «классов». Формы ее бывают разные.

Длина клеток от 30 до 50 см, ширина — 50 см. Клетки обозначаются цифрами. У каждого из играющих бита - это небольшой плоский камешек, черепок, жестяная баночка.

Один из играющих становится перед чертой кона и бросает свою биту в первый класс. Если это удалось, то игрок прыгает на одной ноге туда, где лежит бита, подбирает ее и прыгает дальше. Так же бросают биту во все последующие классы. Выигрывает тот, кому удалось окончить последний класс первым.

Если играющий попадет битой на черту или не в тот класс, куда следовало, встанет на обе ноги, наступит на линию, то он должен уступить место следующему игроку. Когда опять подойдет его очередь, он продолжает играть с того класса, в котором совершил ошибку.

В фигуре отмечаются те классы, в которых можно отдохнуть (в них игрок встает на две ноги), или наоборот, в которые нельзя наступать (обозначенные «огонь», «болото»). Если в них попадает бита, то все пройденные классы «сгорают». Надо начинать с начала.



Разновидности игры

**1.** Попав битой в нужный класс, игрок прыгает до него на одной ноге и выталкивает биту носком ноги назад через все предыдущие классы за коновую линию, а сам прыгает через следующие клетки фигуры. Из четных классов надо прыгать на правой ноге, а из нечетных - на левой.

**2.** Бросив биту в очередную клетку, игрок прыгает до нее на одной ноге, а последующие клетки преодолевает, перемещая носком ноги перед собой биту. Из последней клетки выбивает ее через коновую черту.

**3.** Чертят фигуру и нумеруют клетки. Размер каждой клетки 30 х 30 см. Надо прыгать по порядку из одной клетки в другую на двух ногах. Перед игрой договариваются, в какую сторону надо сделать поворот во время прыжка.

Для всех вариантов классов существуют общие обязательные правила:

 **1.** Прыгая, не вставать на линии, разделяющие клетки.

**2.** Не допускается, чтобы бита попадала на линии, разделяющие клетки.

**3.** Нельзя, чтобы бита перескочила очередную клетку.

**4.** Передвигать биту строго по номерам клеток.

**В)** Варианты игры в «классики»

Для игры понадобится нарисовать мелом на асфальте фигуру с квадратами.

Верхний полукруг называется "котел". Также нужно найти биту - это может быть камушек среднего размера, баночка из-под крема для обуви или конфет (в них для весу можно насыпать песок или землю).

Игроки намечают очередь (кто за кем). Дальше первый игрок кидает биту на первый квадрат и прыгает туда. Дальше есть два варианта этой игры

Вариант 1. Обычный.

 "Простые" классики. Прыгаем на одной ноге на 1, потом 2, потом сразу двумя ногами на 3-4, одной на 5, двумя на 6-7, одной на 8, двумя на 9-10, поворачиваемся на 180%, при этом оказываясь вновь двумя ногами на 9-10, и обратно тем же ходом.

Дальше кидаем на 2 квадрат (это - "второй класс") и снова прыгаем сначала. И так далее, кидая биту все дальше и дальше, но всегда начиная прыгать с первого квадрата. На "обратном пути" нужно наклониться и поднять свою биту (если в этот момент игрок стоит на одной ноге, нужно все равно наклониться - тут главное не потерять равновесие). Если не попадаем битой в нужный квадрат, происходит переход хода - прыгает следующий игрок. Выигрывает тот, кто первый "осилит" 10 (десятку). Если бита вдруг попадает в "котел", то сгорает один "класс" (надо будет кидать биту на 1 квадрат меньше, чем до этого "набрали").

Вариант 2. Разнообразный.

 Главное отличие этого варианта в том, что биту нужно "провести" по всем классам - от 1 до 10. Пройденным класс считается после того, как игрок дошел до 10 ячейки вместе с битой.

Суть игры: кидаем биту на квадрат с соответствующим "классом" и дальше выполняем по очереди задания "классы":

Первый - обычный. Прыгаем или ходим как угодно, и перебрасываем биту на следующий квадрат при каждом шаге (прыжке).

Второй - кидаем биту на цифру "2" с закрытыми глазами. Дальше прыгаем и ходим как угодно, главное - дойти до 10 квадрата.

Третий - "кочерга". Прыгаем на правой ноге, "пиная" биту всегда влево на следующий квадрат. "Переменка" (возможность отдохнуть стоя на 2х ногах) - на 5м квадрате.

Четвертый - на левой ноге. Биту "пинаем" все время вправо. "Переменка" (возможность отдохнуть стоя на 2х ногах) - на 6м квадрате.

Пятый - прыгаем (не ходим, а именно прыгаем) и пинаем биту двумя ногами одновременно.

Шестой - прыгаем и перебрасываем биту через одну клетку (1-3-5-7-9).

Седьмой - нельзя смеяться. Все вокруг в это время пытаются насмешить.

Восьмой - можно кидать биту из пятого класса (квадрата).

Девятый - кидаем биту на "9" и прыгаем с закрытыми глазами.

и Десятый - ручеек (т.е. десять раз на одной ноге из первого - в десятый), биту при этом можно не трогать.

Обязательные условия:

- если бита не попала в нужный квадрат, переход хода.

- с битой в одном классе двумя ногами не стоять (исключение - пятый класс, который полностью прыгался на 2х ногах).

- если попал в "котел", сгорает целый класс - переход хода и дальше нужно начинать с предыдущего уровня.

- не топтаться, не передвигать биту, и на черточки не наступать!