

# Уличная игра для детей – "классики"

Как только сойдет снег, во дворах появляются начерченные мелом фигуры. Конечно же, это – вечные «классики». Это поистинне международная игра. Играют в «классики» во многих странах мира, и в каждой стране есть свой вариант выполнения фигур «классов».

Для игры нужны мелки и бита (это может быть камешек или жестяная баночка из под крема). Бита должна быть достаточно тяжёлая. Поэтому насыпь в баночку песка и проверь, чтобы она не раскрывалась при падении и ударе об землю.

Правила игры очень просты и передаются из поколения в поколение. На асфальте мелом расчерти поле – прямоугольник шириной 1 м и длиной 2 м. Поле расчерти на клетки, которые пронумеруй по порядку (рис. 1).

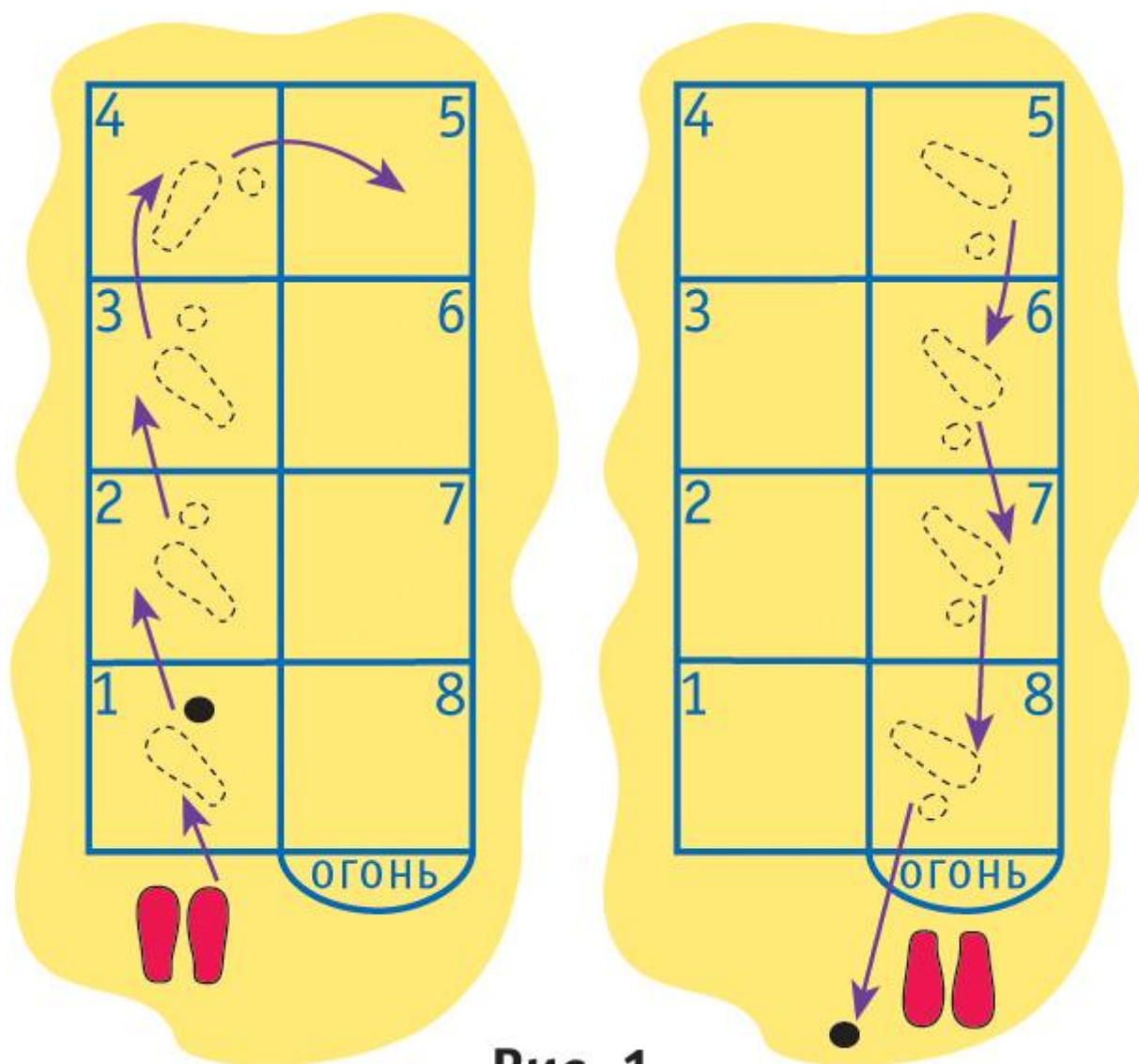


Рис. 1

Брось биту так, чтобы она попала в первую клетку.

Прыгая на одной ноге, носком туфли подталкивай (веди) биту из клетки в клетку через все классы.

Тот, кто без ошибок прошел всю фигуру, снова бросает биту, но теперь уже во вторую клетку. В третьем туре – в третью. И так далее. Так что с каждым разом задача как бы упрощается. Для усложнения игры существует клетка "огонь". Если в неё затолкнёшь биту или запрыгнешь ненароком – всё сгорело, игру придется начинать с самого начала.

если ты ошибся – уступи место следующему, а когда очередь прыгать дойдет до тебя снова, начинай с того, на чём остановился. Выигрывает тот, кто первым прошёл все классы.

#### **Ошибкой считается:**

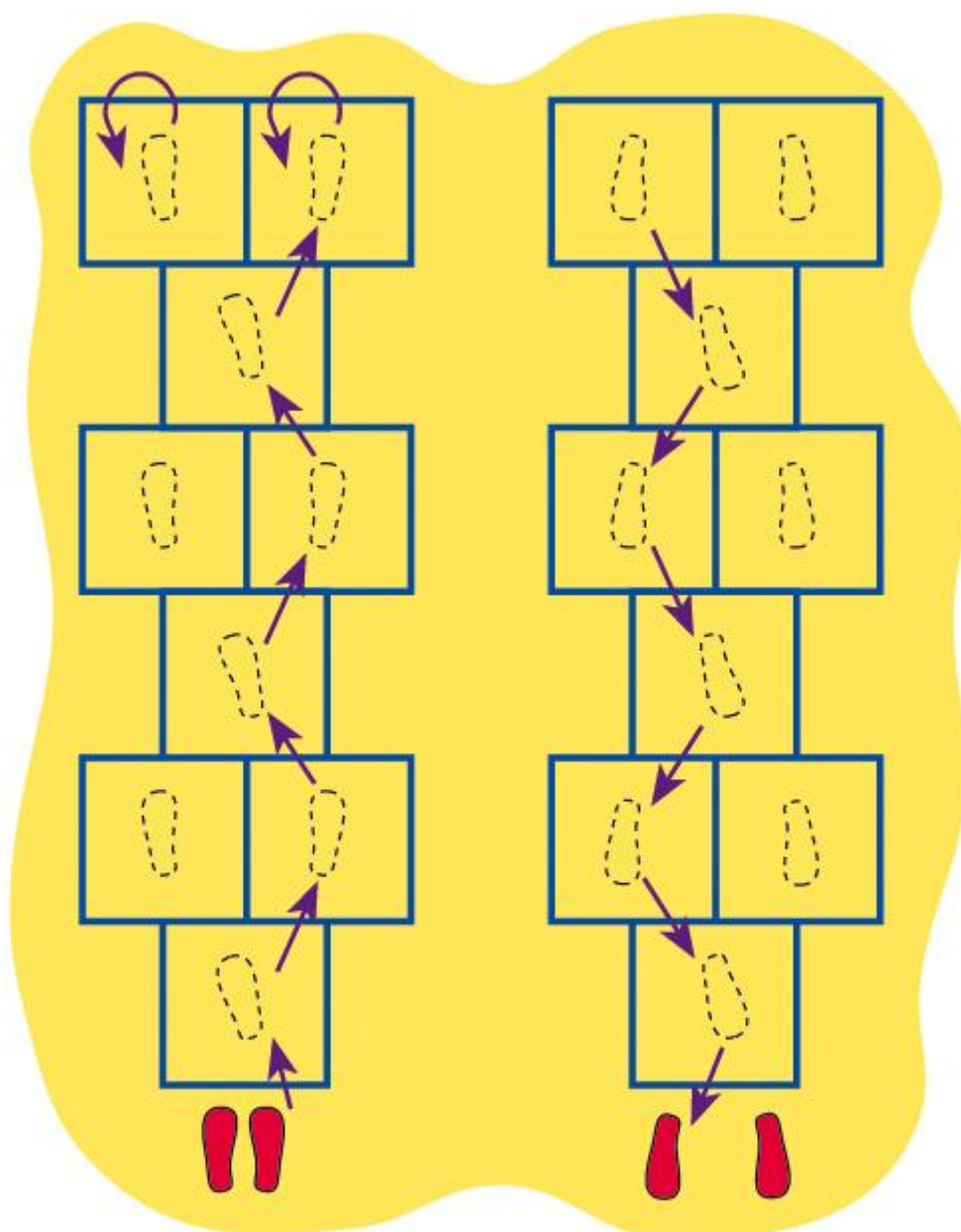
если бита попала не в ту клетку, которая на очереди, а также на линию или в клетку "огонь";

если игрок оступился, коснулся второй ногой земли, наступил ногой на линию, разделяющую клетки, или запрыгнул в клетку "огонь".

Если все "классы" пройдены успешно, начинаются "экзамены". Обо всех дальнейших условиях испытаний ребята обычно договариваются сами.

Разновидностью игры являются прыжковые классики. В этих вариантах бита не используется.

#### **"Шахмака" (рис.2).**



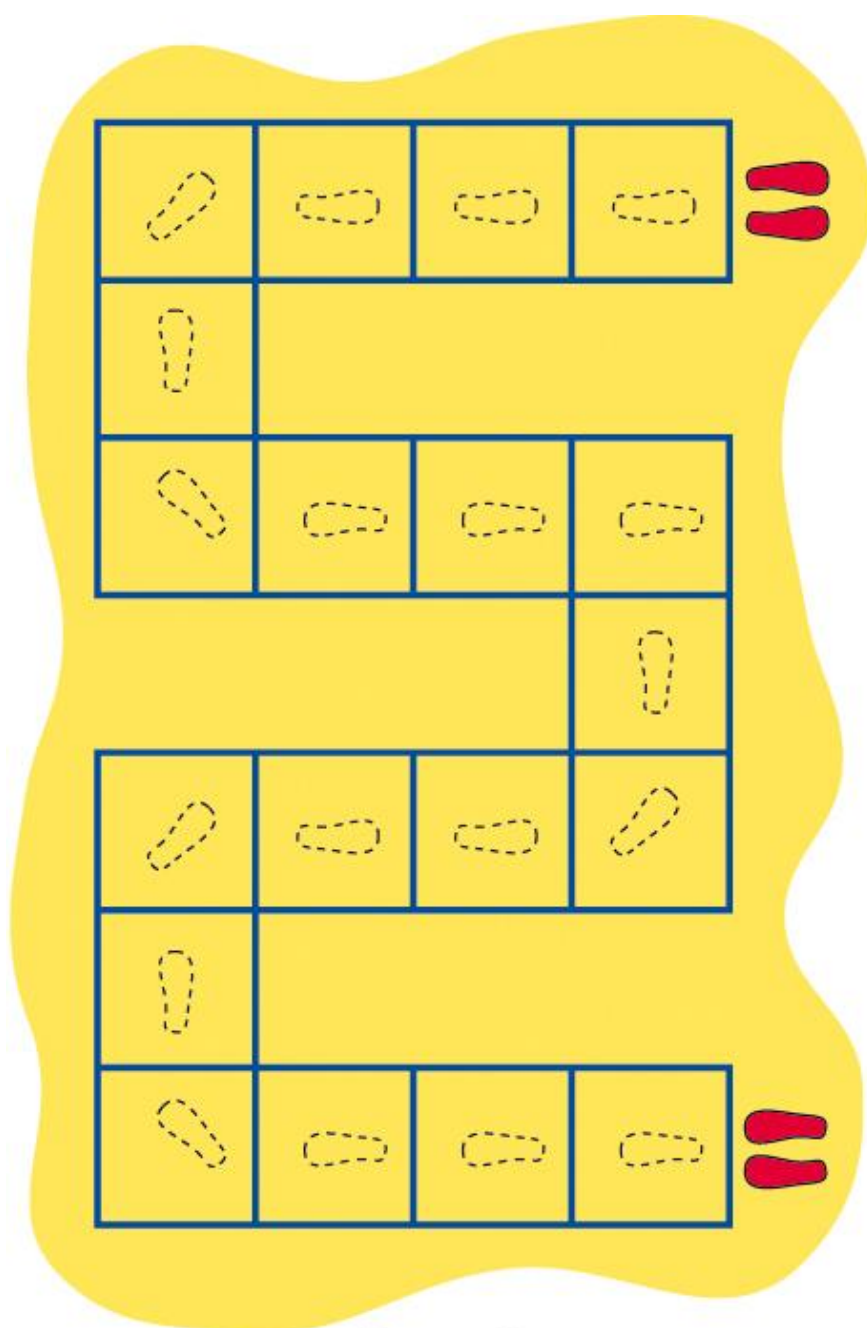
**Рис. 2**

Играющие по очереди скачут по прочерченным классам. Впрыгни на одной ноге в одиночную клетку “классиков”. Затем двумя ногами – в парные клетки, каждая нога – в отдельную клетку. Далее прыгай попеременно то одной ногой, то двумя.

На последних парных клетках развернись на 180° и прыгай аналогичным образом в обратном направлении.

Если ты прошёл все “классы” или ошибся – уступи место следующему. Ошибкой считается, если игрок коснулся второй ногой земли в непарной клетке или наступил ногой на линию, разделяющую клетки.

**"Японская лестница" (рис. 3).**



**Рис. 3**

Играющие по очереди скачут по прочерченным классам на одной ноге.

Если первый игрок проскакал все классы без ошибок, то есть не наступив ни на одну линию и не опустив вторую ногу, он имеет право поставить свой знак в одном из квадратов. В следующий раз он сможет отдохнуть в том квадрате, где стоит его подпись. Если первый игрок сделает какую-нибудь ошибку, в игру вступает следующий. Победителем становится тот игрок, которому удастся больше всех расписаться в квадратах.

Игра в "классики" – прекрасная нагрузка на ноги, она хорошо развивает глазомер, способствует развитию чувства равновесия, вырабатывает хорошую координацию движений.

**Перепечатано с сайта <http://www.rukodelie.by>**