# *Тема: «ІГРИ ТА ІГРАШКИ МОЇХ БАТЬКІВ ТА МОЇ»*

# *Підлісна Крістіна*

# *5-В клас*

*ІГРИ ТА ІГРАШКИ МОЇХ БАТЬКІВ*

Ні для кого не секрет, що дворові ігри майже зникли з життя сучасних дітлахів. Маються на увазі ті ігри, які вчили дітей знаходити спільну мову, допомагали вирішувати конфлікти. А вони були найбільш дієвим і гармонійним способом соціалізації! Давали можливість дітям пізнати самих себе, випробувати свої можливості, вчили дотримуватися певних правил і просто приносили  величезне задоволення.

Колись дитинство було багате на рухливі ігри – класики, лови, хованки піжмурки, стрибки через натягнуту гумку… А зараз із появою величезної кількості ґаджетів і електронних розваг діти практично не виходять на вулицю. Одні із шести років йдуть до школи, яка вже не залишає часу для ігор у дворі, інші ставлять дивне запитання “А що там робити?”, маючи на меті просидіти весь вільний час біля телевізора або за комп’ютером – тільки б нікуди не йти. Ще інших зовсім не випускають надвір, побоюючись реальних чи вигаданих небезпек.

Виявляється, в минулому залишилася маса захоплюючих ігор, незнайомих сучасним дітям, які віддають перевагу проводити час наодинці з гаджетом.

Поговоривши з батьками я дізналася про немало ігор в які вони грали в дитинстві, деякі мені знайомі, а про деякі я дізналась у перше. Ось перелік найпопулярніших ігор дитинства мої батьків:

1. **«Доганялки».** Принцип простий: ведучий намагається доторкнутись до іншого гравця, якщо доторкнувся, то цей гравець стає ведучим, при цьому він має крикнути «Я веду» і гра продовжується. Порада: визначте перед грою межі гри, наприклад, граємо тільки на майданчику, хто вибіг за майданчик – вийшов з гри.
2. **«Слова».** Цю гру можна грати вдвох, або багатьом по черзі. Називаємо слова, на яку букву закінчується слово, на таку букву повинен підібрати слово наступний гравець. Слова не повторювати. Можна просто обирати групу слів («Тварини», «Марки машин», тощо) і називати їх без уваги до букв, по черзі, не повторюючи слова.
3. **«Зіпсований телефон».** Діти стають рядочком. Ведучий пошепки каже слово першому гравцю, той шепоче що почув наступному і так далі. Останній у ряду називає вголос почуте слово. Гра весела, діти її дуже люблять, бо часто результат зовсім відрізняється від названого слова.
4. **«Фанти».** Ця гра для 4 і більше гравців. Спочатку обирають двох ведучих. Всі, включаючи ведучих, обирають собі «фанти» (кожний гравець якусь дрібну річ, яка позначатиме його). Потім один ведучий сідає, а другий підносить в довільному порядку по-одному «фанту» до спини ведучого і питає: «Що робити цьому фанту?». Ведучий каже завдання (поскакати на одній нозі, розказати вірш, заспівати пісню, присісти 10 раз, оббігти навколо дерева, тощо). Одразу домовитись, що образливі чи небезпечні завдання задавати не можна, вони не виконуються. Гравець одразу виконує завдання і тоді гра продовжується. Останні два фанти отримують завдання разом і виконують їх разом.
5. **«Їстівне-неїстівне».** Гра для компанії дітей, потрібен м’яч. Діти стають рядочком. Ведучий по-черзі кидає м’ячик і каже слово. Якщо слово означає щось їстівне, то гравець має впіймати м’яч, а якщо щось таке, що їсти не можна – відбити. Хто помилився – вибуває з гри. Останній гравець – переможець.
6. **«Хованки».** Спочатку обирають місцину, де можна ховатись, обговорюють межі. Тоді ведучий закриває очі і рахує вголос до 10ти чи 20ти. Гравці ховаються. Гра закінчується, коли всіх знайшли.
7. **«Класики».**Для їх проведення знадобиться асфальт, крейда і намальоване ігрове поле з десяти клітин приблизно 30x30 см. Завдання полягає в тому, щоб кинути камінчик і пострибати туди, куди він упав. Якщо ви не потрапили туди, куди треба, варто поступитися місцем іншому. Все просто і примітивно, але розвиває спритність, а також кмітливість і логічне мислення.
8. **«Стрибки через гумку».** Гра для дівчаток, у якій розвиваються м’язи ніг, кмітливість і спритність, бо так цінується той, хто придумав нову комбінацію і жодного разу не помилився. А якщо не пощастило, то чесно поступився місцем іншому.
9. **«Світлофор».** На майданчику малювали дві лінії на відстані кількох метрів одна від одної. Це була “дорога”. Всі гравці, окрім “світлофора”, шикувалися за однією з ліній. “Світлофор” чатував на “дорозі”. Стоячи спиною до гравців, він називав якийсь колір. Якщо гравець міг відшукати його на собі, то брався за нього рукою і спокійно переходив через “дорогу”. Якщо ж нічого не знаходилося, залишалося тільки швидко перебігти на інший бік. А “світлофор” повинен був ловити порушників. Той, кого він торкався, сам ставав “світлофором”.
10. **«Вибивний, або Вибивало».** Усі гравці, окрім двох, ставали в шеренгу у центрі просторого майданчика. Двоє, які “вибивають” м’ячем, стають по краях майданчика. До їхнього завдання входить, перекидаючи один одному м’яча, вибити з майданчика всіх гравців. Той, кого торкнувся м’яч, виходив з гри. Найважче було вибити останнього, найвправнішого гравця. Коли і його наздоганяв м’яч, гра починалася знову.

Це звичайно не увесь перелік ігор,в які грали мої батьки в дитинстві. Насправді їх було дуже багато.

*МОЇ ІГРИ ТА ІГРАШКИ*

Гра - це не тільки задоволення і радість, що само по собі дуже важливо. У грі дитина закріплює навички, якими нещодавно оволоділа, розвиває найважливіші сторони своєї психіки. Діти в грі відчувають себе самостійними, за своїм бажанням спілкуються з однолітками, реалізують і поглиблюють свої знання та вміння. Граючи, діти пізнають навколишній світ, вивчають кольори, форму, властивості матеріалу і простору, знайомляться з рослинами, тваринами, адаптуються до різноманіття людських відносин, і т.д. У грі розкриваються такі можливості, які ще не реалізуються у повсякденному житті. Це схоже на погляд у майбутнє. У грі дитина буває сильнішою, добрішою, витривалішою, кмітливою, ніж у багатьох інших ситуаціях. І це природно.

Хоча сучасні діти розбираються у гаджетах краще за батьків, але часто їм елементарно не вистачає активності, свіжого повітря, уваги батьків та їх участі.

Моїх батьків хвилює моє здоров’я, тому вони наполягають на тому, щоб я зі своєю меншою сестричкою більше часу проводили на свіжому повітрі і не сиділи в гаджетах. Тому на усіх гаджетах вони встановили батьківський контроль, щоб керувати, тривалістью користування ними. На вулиці я, моя сестричка та мої подруги граємо в деякі ігри, які грали і наші батьки. Це такі як доганялки, хованки, вибивало, заморозка, будуємо халабуди, чи влаштовуємо пікніки. У дома я полюбляю грати зі своєю сестричкою у «Монополію», «Дженго» та «D&D5».

**«Заморозка»**. Вибирається 1 учасник (Заморозка). Заморозка бігає по полю, торкається інших учасників. Той, до кого доторкнулися Заморозка, завмирає (леденіє), доки не підійде (підбіжить) інший учасник і доторкнеться до замороженого.Переможе Заморозка, якщо вона заморозила всіх, або учасники, якщо не всі заморожені протягом якогось часу.

**«Монопо́лія»** — популярна настільна гра у жанрі економічної стратегії, опублікована компанією [Parker Brothers](https://uk.wikipedia.org/w/index.php?title=Parker_Brothers&action=edit&redlink=1" \o "Parker Brothers (ще не написана)).

Гравці змагаються за надбання економічних переваг визначеною правилами гри економічної активності, включаючи купівлю, оренду та торгівлю власністю з використанням "іграшкових грошей". Гравці здійснюють ходи по черзі, кидаючи [гральні кістки](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D1%80%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%96_%D0%BA%D1%96%D1%81%D1%82%D0%BA%D0%B8). Мета гри — довести до [банкрутства](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D0%B0%D0%BD%D0%BA%D1%80%D1%83%D1%82%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE) всіх інших гравців. За правилами гравці можут об‘єднуватися в одну компанію Гравець може ходити, як захоче сам, також він може полічити одну клітинку двічі.

**«Dungeons & Dragons»** ( *«Підземелля і дракони».* **DnD**) — [настільна рольова гра](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B0%D1%81%D1%82%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0_%D1%80%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%BE%D0%B2%D0%B0_%D0%B3%D1%80%D0%B0) в стилі [фентезі](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%B7%D1%96" \o "Фентезі), за часом видання перша рольова гра у світі, яка випускається компанією [Wizards of the Coast](https://uk.wikipedia.org/wiki/Wizards_of_the_Coast).

**«Дженга»** — настільна гра, яку винайшла Леслі Скотт. Гравці почергово дістають блоки з основи вежі й кладуть їх на верх, роблячи вежу все вищою і менш стійкою. Програє той у кого вежа розпадеться.