

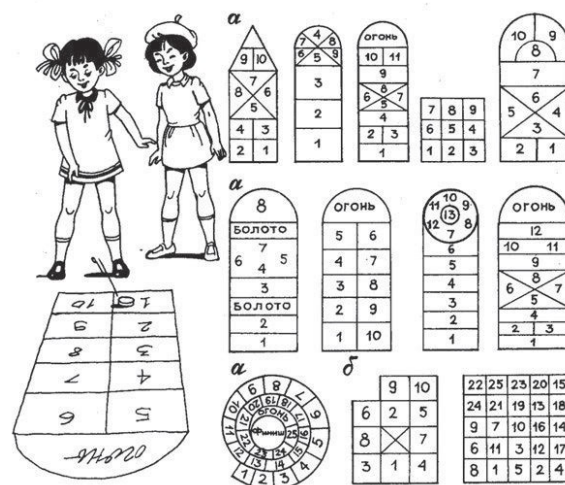
«КЛАССИКИ»

Несколько десятилетий назад ни одно лето не обходилась без «классиков». Во двор сбегались девочки, к ним иногда присоединялись мальчишки, и в то же мгновение появлялись на асфальте квадратики «классиков», нарисованные мелками. Их было десять. Вот и испытание: чтобы перейти из одного класса в другой класс, нужно про прыгать на одной ножке по квадратикам, толкая специальную «битку». Даже если «битки» не было – быстро находился плоский камень, и игра начиналась!

В наше время в классики играют в основном девочки. Однако, так было не всегда. Оказывается, игра появилась ещё во времена древнего Рима. Первые упоминания подобной игры можно найти у известного древнеримского писателя Плиния в первом веке нашей эры. А играли в неё исключительно мальчишки. Будущим воинам было полезно уметь держать равновесие, развивать силу, ловкость и терпение. Только вот протяжённость линий таких «классиков», через которые надо было прыгать, составляла около 30 метров. Римские legionеры привезли с собой эту игру во все страны Европы, где она века спустя превратилась в детское развлечение.

Для игры, достаточно было встретиться, двоим друзьям. И вот уже на асфальте квадратики, слышен стук «битки». Постепенно собирается кружок заинтересовавшихся друзей, игра становится всё активнее. Почему классики пропали из наших дворов? Возможно, причина в разрыве связи между поколениями, в недостатке общения. Конечно, за всё это время классики претерпели изменения, появилось много вариантов этой игры: разные дополнительные правила, переходы на новые уровни, прыжки на одной ноге или на обеих, классики с битой и без, причудливые дорожки для прыжков. Правила игры могут отличаться в разных городах, районах и даже дворах. Напомним самые простые и распространённые правила!

Лучше всего играть на асфальте. Мелком рисуются классики в виде сетки. Чтобы клетки вышли ровными, их нужно предварительно разметить по высоте (каждая клетка примерно размер ступней).



Иногда, чтобы усложнить задачу, поле первого и последнего квадрата уменьшается проведением дуги из угла квадрата в соседний угол, на отсечённую площадь нельзя наступать и забивать на неё «битку». Эта площадь закрашивается, и на ней пишется «огонь».

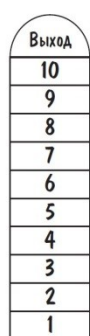
Любое нарушение правил игры приводит к переходу права игры к следующему игроку.

Вот основные правила игры:

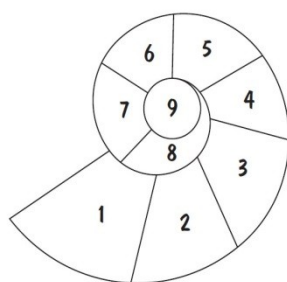
- Нельзя наступать на линии квадратов.
- Нельзя топтаться и двигать «битку» в одной клетке (по ней в каждом квадрате можно ударить только один раз, чтобы она перелетела в соседний квадрат).
- Не прошедший кон игрок ждёт своей очереди и пытается пройти «класс» ещё раз.

5 вариантов игры нашего детства

Существует много способов рисовать поле для классиков. Традиционное поле состоит из 10 пронумерованных прямоугольников, расположенных в столбик, с полукругом — выходом — на конце. На спиральном поле площадь оформлена в виде спиралей. Другое традиционное поле — аэроплан — с 8 пронумерованными прямоугольниками и входом и выходом, в виде аэроплана.



Обычный



Улитка

Существуют сотни игр в классики. Следующие игры довольно распространены и подходят для начинающих игроков. Когда вы с ребенком познакомитесь с этими играми, вы с удовольствием будете искать новые или придумывать свои.

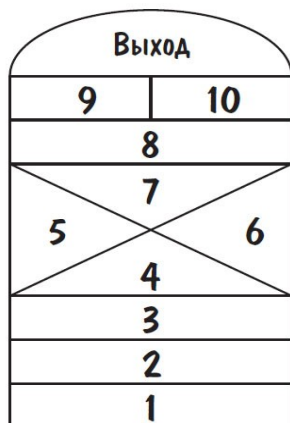
Традиционные классики

Нарисуйте классики — обычные или улиткой.

Первый игрок прыгает по классикам вперед и назад, попадая во все прямоугольники. Первый раз он прыгает на правой ноге. Во второй раз на левой ноге. В третий раз он прыгает, меняя ноги. Четвертый раз — на обеих ногах.

Игрок прыгает в такой последовательности, пока не сделает ошибку: заступит на линию, прыгнет на двух ногах, когда надо на одной, прыгнет не на той ноге; тогда он выходит из игры. Другие игроки прыгают таким же образом. Когда снова подойдет очередь первого игрока, он начинает прыгать с того места, где сделал ошибку. Побеждает тот, кто первым пройдет всю последовательность прыжков.

10 и выход



10 и выход

Для этих классиков понадобится бита (маленькая цепь, монета или камень) — одна на каждого игрока. Нарисуйте классики, как показано на картинке.

Первый игрок встает перед первым прямоугольником. Он кидает свою битку в этот прямоугольник, потом прыгает в него на одной ноге, наклоняется, поднимает битку и прыгает туда и обратно на одной ноге, наступая в каждый прямоугольник.

Потом он кидает битку на второй прямоугольник, прыгает в него, поднимает битку и прыгает вперед и назад. Он продолжает прыгать таким образом, пока

не промахнется (заступит на линию, прыгнет на двух ногах или не попадет на нужный прямоугольник битой).

Таким же образом по очереди прыгают все игроки. Когда опять настает очередь первого игрока, он начинает с того места, где ошибся. Побеждает тот, кто закончит все броски и прыжки, включая место с пометкой «выход».

10 прямоугольников

Играйте по правилам классиков «10 и выход», но первый игрок, когда ошибется, должен оставить свою биту на том месте, где он в последний раз прыгнул правильно. Игроки должны прыгать, кидая свои биты туда, где лежат биты других игроков.

Классики — имена

Мелом нарисуйте любое поле для классиков. Первый игрок прыгает вперед и назад на одной ноге, наступая в каждый прямоугольник. Если он проделает это без ошибок (не наступит на линию, не поставит две ноги), он может на любом прямоугольнике написать свое имя. Если он ошибется, приходит очередь другого игрока.

Другие игроки продолжают прыгать так же. Игрок должен перепрыгивать прямоугольники, названные именем других игроков, но он может вставать 2 ногами на свой прямоугольник. Игра продолжается и когда заняты все прямоугольники, но теперь, если кто-то ошибется, он выходит из игры. Игра заканчивается, когда остается один игрок — победитель.

8 и назад

Нарисуйте мелом поле-аэроплан, как на рисунке. Каждому игроку понадобится бита (маленькая цепь, монета или камень).

Первый игрок стоит в доме. Он кидает свою биту в первый прямоугольник, прыгает на второй прямоугольник через первый на одной ноге, двумя ногами одновременно прыгает на 3 и 4, на одной ноге прыгает в прямоугольник 5, двумя ногами одновременно прыгает на 6 и 7, одной ногой — на 8. Он разворачивается и прыгает таким же образом до прямоугольника номер 2, где подбирает свою биту, прыгает на 1 и на дом. Потом он разворачивается, кидает свою биту на прямоугольник 2 и прыгает таким же образом, пока не ошибется (наступит на линию, встанет двумя ногами, где надо прыгать на одной, неправильно бросит биту).

Игроки по очереди прыгают таким же образом. Когда снова наступает очередь какого-либо игрока, он начинает прыгать с того места, где ошибся. Кто первый закончит прыжки и броски на всем поле, тот победил.

Игра в «классики» — замечательная альтернатива «отдыху» с айфоном в руках. Игра снимает стресс от умственной нагрузки, а так же развитию реакции и интеллекта, умению общаться. А самое главное — это просто весело!

Игра в «классики» — замечательная альтернатива «отдыху» с айфоном в руках. Игра снимает стресс от умственной нагрузки, а так же развитию реакции и интеллекта, умению общаться. А самое главное — это просто весело!

