

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ –
ДЕТСКИЙ САД №2 «СОЛНЫШКО» ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕГО ВИДА

С ПРИОРИТЕТНЫМ ОСУЩЕСТВЛЕНИЕМ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

ПО СОЦИАЛЬНО - ЛИЧНОСТНОМУ РАЗВИТИЮ ДЕТЕЙ

ЗАТО ПОСЕЛОК СОЛНЕЧНЫЙ КРАСНОЯРСКОГО КРАЯ

**Проект МКДОУ №2
«Солнышко»
«Дворовые игры.
Прошлое и настоящее»**



Авторы проекта:

Бодаговская С.В. музыкальный руководитель

Ганжа Н.С. воспитатель

Гаврушенко Е.В. инструктор по физической культуре

п. Солнечный 2022г.

Содержание

1. Краткая аннотация проекта.....	3
2. Постановка проблемы.....	4
3. Обоснование актуальности проекта.....	6
4. Цель и задачи проекта.....	7
5. Готовность к реализации проекта. Функционал участников проекта.....	7
6. Возможные риски при реализации проекта и способы по их минимизации.....	8
7. Этапы, содержание и методы реализации проекта	9
8. Календарный план реализации проекта.....	10
9. Прогнозируемые конечные результаты.....	15
10. Практическая значимость.....	17
11.Список использованных источников.....	18
Приложения.....	19

Краткая аннотация проекта

Основной идеей проекта «Дворовые игры. Прошлое и настоящее» является необходимость включения дворовых игр в организацию воспитательно - образовательного процесса ДООУ для обобщения социально-психологического опыта, развития коммуникативных навыков и укрепления физического здоровья дошкольников.

По типу проект является открытым - практико-ориентированным (на уровне ДООУ), долгосрочным.

Реализация проекта планируется в течение 3 – х лет, в три этапа: подготовительно-проектировочный (сентябрь – октябрь 2022г. - 2024г.); основной (ноябрь – апрель 2022г. – 2024г.); заключительный апрель – май 2022г. – 2024г.).

Участниками проекта в разной степени являются дошкольники 3 – 7 лет, их родители (законные представители), педагоги и администрация ДООУ.

Реализация проекта будет полезна детям, т.к. он позволит дошкольникам получить представление о разнообразии дворовых игр, как о возможности разнообразить свой досуг, успешно решать задачи обобщения социально-психологического опыта, развития коммуникативных навыков в школе и в жизни, будет способствовать их успешной социализации и укрепления физического здоровья. Проект актуален для родителей, их взаимодействие с детьми и педагогами ДООУ станет более продуктивным. Проект интересен педагогам повышением профессионализма и навыков работы с новыми методическими средствами развития дошкольников.

В результате реализации проекта образовательная система получит готовый методический продукт в виде цикла игр, методических пособий по организации воспитательно - образовательного процесса ДООУ для обобщения социально-психологического опыта, развития коммуникативных навыков и укрепления физического здоровья дошкольников.

Постановка проблемы

Дошкольное детство - самый важный период становления личности и период познания мира человеческих отношений.

Игра – ведущий вид деятельности дошкольника. Этот постулат детской психологии известен всем. Во время игры ребенок учится взаимодействовать с разными людьми, узнает разные характеры, учится договариваться, искать компромиссы, а также, во время игры ребенок получает развитие двигательных навыков и умений. В процессе такой деятельности возрастают возможности ребенка - его коммуникативные навыки и речь.

На протяжении многих веков игра была и остается основным методом воспитания и является подготовкой ребенка к взрослой жизни.

Всем известно, что нынешнее поколение - это поколение, которое все свое свободное время проводит за компьютером, планшетом или смартфоном. Часами дети играют в различные игры в интернете, иногда даже опасные. Рано или поздно дети перестают воспринимать реальный мир, полностью погружаясь в виртуальный. К сожалению, сегодня мы наблюдаем разрушение игрового пространства детства. Исчезли шумные дворовые компании, забыты скакалки, мячи, городки. В виртуальном мире можно перемотать проигрыш или неудачу и начать игру заново, а живое общение во время подвижной игры учит ребенка не сдаваться, с терпением относиться к неудачам и проигрышам.

Здание нашего детского сада находится в центре оживленного и многолюдного жилого массива, где расположено много детских площадок и проживают люди нескольких поколений.

Мы с коллегами решили провести наблюдение и задались вопросом, а чем сегодня занимаются дети, выходя во двор? И оказалось, что это довольно стандартный набор способов времяпрепровождения. Дошкольники и младшие школьники в основном играют в песочнице, качаются на качелях, каруселях, горках, велосипедах. Хотя иногда и играют в классики, прятки, но набор этих игр ограничен, а большинство ребят и вовсе сидят в смартфонах.

Поэтому, по результатам наблюдения, мы пришли к мысли, что нужно еще в детском саду учить детей разнообразить свой досуг на свежем воздухе, чтобы дошкольники умели увлечь не только себя, но и других ребят в группе и во дворе. Мы запустили анкету среди родителей (законных представителей) детей 3 – 7 лет. Анализ анкет показал, что нам необходимо вернуть дворовые игры в массы современных детей, так как эти игры способствуют не только развитию коммуникативных навыков, командного духа и других значимых качеств, но и укреплению физического здоровья.

Дворовые детские игры - это неотъемлемая часть культуры, они обогащают человека духовно, так как они образуют, воспитывают, совершенствуют человека.

Мы должны обязательно помнить, сохранять и передавать по наследству самые лучшие традиции дворовых игр наших предков.

Реализация проекта «Дворовые игры. Прошлое и настоящее» поможет решить проблему обобщения социально-психологического опыта, развития коммуникативных навыков и укрепления физического здоровья дошкольников через включение дворовых игр в организацию воспитательно-образовательного процесса ДОУ.

Обоснование актуальности проекта

Актуальность проекта обусловлена тем, что в общении со сверстниками ребенок приобретает уникальный социальный опыт, который положительно скажется на становлении его личности, психического и физического здоровья.

Дворовая игра - это своеобразный результат освоения и присвоения ребенком социокультурного опыта. В детском игровом сообществе это причастность к миру взрослых, соотнесение себя с группой сверстников, проявление дисциплины и адекватности поведения в соответствии с взятой ролью. Именно в дворовой игре возникают основные психологические новообразования и развиваются волевые и физические качества ребенка.

Мы пытаемся привлечь внимание педагогов и родителей к проблеме детской дворовой игры. Мы считаем, что дворовые игры нашего детства и детства наших родителей были незаслуженно забыты. Однако одним участием взрослых возродить культуру дворовых игр невозможно. Опыт дворовой игровой деятельности передавался из поколения в поколение именно от старших детей к младшим. Поэтому мы, как педагоги, наставники, должны помочь подрастающему поколению перенять опыт дворовых игр. А это значит, что востребованным становится применение и использование лучших дворовых игр в образовательно-воспитательном процессе ДООУ для изменения понимания досуга нашей детворы.

Игра как развлечение - одно из самых полезных занятий, поскольку обеспечивает здоровье, долголетие. Подвижная игра помогает устанавливать хорошие взаимоотношения между людьми, снимает психические перегрузки, учит отдыхать и веселиться, обеспечивает радостное самочувствие, развивает двигательные способности: быстроту, силу, ловкость, выносливость, воспитывает чуткость к людям, учит детей общаться, помогает усвоить нормы и ценности культуры, расширяет процесс взаимодействия подрастающего поколения с окружающими людьми. Во время игры дети учатся отстаивать свои интересы и

своё место в социальной группе, учатся находить неожиданные, правильные, неправильные и потому часто особенно интересные решения.

Итак, дворовые подвижные игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования гармонически развитой, активной личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство.

Цель и задачи проекта

Цель проекта: Передача культурного наследия из поколения в поколение и приобщение детей к здоровому образу жизни и гармонизация детских и детско-родительских отношений.

Задачи проекта:

- Научить детей играть в игры с правилами и уметь следовать им;
- Уметь справляться с поставленными логическими задачами;
- Учиться работать в команде сообща;
- Познакомить детей с играми их родителей;
- Приобщать родителей к жизни ДООУ.

Предполагаемый результат:

1. Развитие речи, мышления, воображения, любознательности, обогащение словарного запаса детей;
2. Игровой опыт детей станет обширнее и богаче;
3. Дети станут меньше времени уделять гаджетам, станут больше времени проводить играя;
4. Родители поменяют тактику общения со своими детьми, поймут возможность игр для развития психических процессов детей (внимания, памяти, смекалки и т. д.)
5. Дети научатся использовать игры для развития общения со своими сверстниками, добиваясь дружбы с ними через игровой процесс.

Применяемые формы и методы работы:

Анкетирование родителей на предмет осведомленности детей об играх и их правилах, просмотр презентаций, чтение художественной литературы, просмотр медиафайлов, эстафеты, детско-родительский праздник «Час дворовой игры», подвижные игры на прогулке, проведения акций.

Материально - техническое обеспечение проекта:

- Наглядный материал для проведения бесед и организованной деятельности с детьми;
- Раздаточный материал для проведения игр-эстафет (карточки, картинки и т. д.);
- Материал для методической копилки (картотека игр, загадки, стихотворения);
- Материалы для организации подвижных игр (резинки, скакалки, мячи, костюмы для переодевания, капроновые крышки для изготовления биты и пр.).

Возможные риски при реализации проекта и способы по их минимизации

В ходе реализации проекта может возникнуть ряд рисков. Мы выделяем следующие риски и комплекс мер, которые могут существенно повлиять на ход реализации проекта. Риски реализации проекта и возможные способы их минимизации представлены в таблице

Риски	Способы по их минимизации
Отсутствие желания родителей (законных представителей) принимать участие в рамках реализации проектной деятельности	<ul style="list-style-type: none">– корректировка проектной деятельности, плана мероприятий;– информационно-разъяснительная работа с привлечением всех участников образовательных отношений
Отсутствие заинтересованности, недостаточная готовность и формальное отношение педагогов ДООУ к реализации проекта.	<ul style="list-style-type: none">– разъяснение цели, задач, ожидаемых результатов проекта для всех субъектов образования;– проведение обучающих семинаров, мастер-классов, круглых столов для участников рабочих групп;– индивидуальная работа с педагогами;– оптимизация процесса выполнения заданий рабочими группами для повышения заинтересованности в промежуточных и конечных результатах

Этапы, содержание и методы реализации проекта

В реализации проекта примут участие педагоги ДООУ, дети 3-7 лет и их родители (законные представители). Для каждой возрастной группы разработан индивидуальный план реализации проекта. Содержание проекта рассчитано на 3 года и будет осуществляться в 3 этапа.

Подготовительный этап: сентябрь - октябрь 2022г – 2024г.

Данный этап предполагает:

- определение проблемы и цели проекта, создание рабочей группы, знакомство с ключевыми (теоретическими) основами данного проекта, знакомство с понятийным аппаратом, разработку плана и этапов реализации проекта, а также их сроков;

- определение ожидаемых результатов;

- составление календарного плана выполнения работ по проекту.

- изучение игровых технологий, происхождение и зарождение дворовых игр.

Основной этап: ноябрь 2022г. – апрель 2024г.

Данный этап предполагает:

- анкетирование родителей (законных представителей) и опрос детей в рамках проектной деятельности (входная диагностика);

- разработку сборника дворовых игр и внедрение игр в воспитательно-образовательный процесс ДООУ;

- проведение консультаций, совместных мероприятий и развлечений для детей и их родителей (законных представителей);

- проведение консультаций для педагогов ДООУ по реализации плана проектной деятельности.

Заключительный этап: май 2024г.

Данный этап предполагает:

- анализ эффективности реализации проекта и обобщение результатов, соотношение планируемых и фактических достижений по проекту;

- демонстрация продукта и опыта проектной деятельности среди родителей и педагогов ДООУ и других образовательных учреждений.

Методы исследования:

1. Знакомство со специальной литературой, информацией в интернете по теме проектной деятельности;

2. Социологический опрос (интервьюирование и анкетирование);

3. Эксперимент (разучивание игр среди сверстников и их родителей).

Практическая значимость работы заключается в том, что данный проект может быть использован для организации досуга современных детей, как в детском саду, так и во дворе дома.

Календарный план реализации проекта

Календарный план реализации проекта для детей 3 – 7 лет

1 этап: Подготовительный		
Сроки:	Вид деятельности:	Ответственные:
Работа с педагогами:		
Сентябрь – Октябрь (2022г. – 2024г.)	- Составление плана проектной деятельности. - Сбор и анализ информации, подбор художественной литературы, материалов для реализации проектной деятельности, игр, подбор презентаций, подбор раздаточного материала для проведения игр и эстафет. - Приобретение и изготовление реквизита для игр. - Подготовка презентаций и буклетов,	Инструктор по ФК, музыкальный руководитель, воспитатели.

	<p>проведение консультаций для педагогов: «Дворовые игры – как один из способов освоения и усвоения социального опыта».</p> <ul style="list-style-type: none"> - Разработка сценария итогового мероприятия. - Консультация для педагогов: «Дворовые игры – как один из способов освоения и усвоения социального опыта». 	
Работа с детьми:		
	<ul style="list-style-type: none"> - Познакомить детей с историей возникновения дворовых игр. - Просмотр с детьми иллюстраций, презентаций и мультфильмов по теме проекта. - Проведение первичной беседы с детьми на тему: «Что такое игра?», «Какие уличные игры вы знаете?», «В какие игры играете со своими друзьями во дворе?» 	Инструктор по ФК, музыкальный руководитель, воспитатели.
Работа с родителями:		
	<ul style="list-style-type: none"> - Консультация для родителей по теме: «Как играли в детстве мы, как играют наши дети...». - Анкетирование для родителей. - Домашние задания: вспомните дворовую игру и подробно опишите правила игры. 	Инструктор по ФК, воспитатели.
2 этап: Основной		
Сроки:	Вид деятельности:	Ответственные:

Работа с педагогами:		
<p>Ноябрь – Апрель (2022г. – 2024г.)</p>	<p>- Создать в группах картотеку дворовых игр.</p> <p>- Включить дворовые игры в планирование прогулок и календарно-тематическое планирование по ФК.</p> <p>Мастер- класс «Дворовые игры с мячом».</p>	<p>Инструктор по ФК.</p>
Работа с детьми в младшей группе:		
<p>Ноябрь – Апрель (2022г. – 2024г.)</p>	<p>- Обучение детей дворовым играм в группе, на прогулке, на занятиях по физической культуре и музыке: «Съедобное – несъедобное»; «Прятки»; «Кто дотронулся?»; «Чья туфля?»; «Кто лишний?»; «Бешеная змейка», «Зайки грейтесь на солнышке» и другие.</p> <p>- Изготовление атрибутов для дворовых игр.</p> <p>- Разгадывание загадок по теме проекта.</p>	<p>Инструктор по ФК, музыкальный руководитель, воспитатели.</p>
Работа с детьми в средней группе:		
<p>Ноябрь – Апрель (2022г. – 2024г.)</p>	<p>- Обучение детей дворовым играм в группе, на прогулке, на занятиях по физической культуре и музыке: «Жмурки»; «Съедобное – несъедобное»; «Салочки»; «Прятки»; «Кто дотронулся?»; «Чья туфля?»; «Кто лишний?»; «Испорченный телефон»; «Колечко-колечко»; «Море волнуется...» и другие.</p> <p>- Изготовление атрибутов для дворовых игр.</p> <p>- Провести итоговое мероприятие по дворовым играм.</p>	<p>Инструктор по ФК, музыкальный руководитель, воспитатели.</p>

	<p>- Разгадывание загадок по теме проекта.</p> <p>Акция «Игры нашего двора».</p>	
Работа с детьми в старшей группе:		
<p>Ноябрь – Апрель (2022г. – 2024г.)</p>	<p>- Придумывание и разучивание с детьми считалок.</p> <p>- Обучение детей дворовым играм в группе, на прогулке, на занятиях по физической культуре и музыке: «Бочка смеха», «Резиночка», «Классики», «Колечко-колечко», «Вышибалы», «Фанты», «Штандер-стоп», «Джамбо», «Горячая картошка», «Золушка», «Городки» и другие.</p> <p>- Изготовление атрибутов для дворовых игр.</p> <p>- Разгадывание загадок по теме проекта.</p> <p>- Проведение соревнований по дворовым играм во время прогулки в каждой группе.</p>	<p>Инструктор по ФК, музыкальный руководитель, воспитатели.</p>
Работа с детьми в подготовительной группе:		
<p>Ноябрь – Апрель (2022г. – 2024г.)</p>	<p>- Придумывание и разучивание с детьми считалок.</p> <p>- Обучение детей дворовым играм в группе, на прогулке, на занятиях по физической культуре и музыке: «Стоп-кали-кало-точка», «Казачки – разбойники», «Пекарь», «Слоник», «Лягушка», «Бояре», «Тише едешь, дальше будешь – стоп», «Колдунчики», «12 палочек», «Я знаю пять имен», «Лапта», «Вы поедете на бал?», «Я садовником родился» и другие.</p> <p>- Изготовление атрибутов для дворовых игр.</p>	<p>Инструктор по ФК, музыкальный руководитель, воспитатели.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Разгадывание загадок по теме проекта. - Проведение соревнований по дворовым играм во время прогулки в каждой группе. 	
Работа с родителями:		
<p>Ноябрь – Апрель (2022г. – 2024г.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Участие родителей в итоговом мероприятии по дворовым играм. - Привлечение родителей к обучению детей дворовым играм на прогулке. - Консультация «Дворовые игры нашего детства», «Какую роль игра имеет в жизни ребенка», «О пользе подвижных игр с ребенком». - Выпуск буклетов для родителей «Дворовые игры». 	Инструктор по ФК, воспитатели.
3 этап: Заключительный		
Сроки:	Вид деятельности:	Ответственные:
Работа с педагогами:		
<p>Апрель – Май (2022г. – 2024г.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Представление результатов проекта на педагогическом совете (в виде фотоотчета). - Создание методической разработки для педагогов: Картотеку «Дворовые игры». 	Инструктор по ФК, музыкальный руководитель, воспитатели.
Работа с детьми:		
	<ul style="list-style-type: none"> - Организация игр с детьми. - Проведение заключительной беседы с детьми на тему: «Что такое игра?», «Какие уличные игры вы знаете?», «В какие игры играете со своими друзьями во дворе?». 	Инструктор по ФК, музыкальный руководитель, воспитатели.

	Анализ результатов беседы.	
Работа с родителями:		
	<ul style="list-style-type: none"> - Анкетирование для родителей. - Анализ результатов анкетирования. - Детско-родительский праздник «Час дворовой игры». - Фестиваль дворовых игр «Летом ты не скучай, прыгай, бегай и играй». 	Инструктор по ФК, музыкальный руководитель, воспитатели.

Прогнозируемые конечные результаты

Ожидаемый результат:	Показатели:
Повышение качества управления образовательным процессом.	– увеличение доли педагогов, родителей и дошкольников, вовлеченных в проектную деятельность и удовлетворённых качеством образовательного процесса.
Повышение качества учебно-методического сопровождения проектной деятельности.	– увеличение доли педагогов, применяющих современные педагогические методы и технологии; – увеличение количества методических рекомендаций, сценариев, инструкций, памяток и пр.
Повышение профессионального уровня педагогов.	– увеличение количества педагогов, повысивших профессиональную компетентность; – увеличение количества публикаций; – увеличение количества педагогов, участвующих в конференциях, проектах,

	конкурсах и пр.
Установление устойчивых партнерских отношений.	<ul style="list-style-type: none"> – увеличение числа договоров о сотрудничестве с социальными партнёрами; – увеличение количества совместно проведённых занятий и мероприятий, собраний, конференций и т.д.
Повышение мотивации к самостоятельной деятельности и социальной адаптации дошкольников.	<ul style="list-style-type: none"> – повышение уровня удовлетворенности детей; – стабильность (устойчивость) результатов проектной деятельности; – развитие детей в различных областях интеллектуальной деятельности и, как следствие, повышение качества образования; – увеличение доли дошкольников, занятых в проектной деятельности.
Расширение знаний дошкольников.	- дошкольники узнают об истории зарождения дворовых подвижных игр, их развития со времён древности до современных дней;
Интересная и увлекательная форма проведения занятий, бесед, практических заданий и праздников.	- расширение историко-культурного кругозора детей (обряды, обычаи, традиции), а также физического и духовного совершенствования дошкольников.
Введение народных подвижных игр в программу организации двигательной активности детей.	- расширение объёма двигательных умений и навыков детей.
Грамотное руководство игровой деятельностью.	- развитие у детей морально-волевых и нравственных качеств, инициативности, смелости, решительности, рассудительности, настойчивости, организованности - черт личности, которые в полной мере формирует

	подвижная игра.
--	-----------------

Практическая значимость

Мы считаем, что проведение проектной деятельности необходимо, так как детям всегда интересны рассказы о детстве их родителей, и игры, в которые они играли. И надеемся, что нынешнее поколение детей будет отдавать предпочтение не компьютерным играм, а играм во дворе и живому общению со сверстниками.

Данный проект может помочь привлечь окружающих к играм, в которые играли наши родители.

Работа может быть использована на занятиях физической культуры, а также может пригодиться на летней площадке во время прогулок в детском саду и во дворе, на переменах и в жизни каждого ребёнка, тем самым отвлекая детей от телефонов и планшетов.

Проект по физическому и социальному развитию дошкольников через игру, содержит методические разработки, практический материал.

Практическая значимость проекта заключается в создании развивающей среды, которая включает зону для самостоятельной игровой деятельности. Существенно пополнится развивающая предметно-пространственная среда атрибутами и средствами подвижных дворовых игр.

В практику работы внедряются новые формы сотрудничества с семьями воспитанников.

Совершенствуется и будет продолжать развиваться профессиональное мастерство педагогов и родителей в освоении подвижных дворовых игр, как средства физического и социального развития дошкольника.

Проект адресован педагогам дошкольных образовательных учреждений, родителям (законным представителям) дошкольников.

Приложения:

1. Анкеты для родителей.

2. Буклеты для родителей.
3. Классификация дворовых игр
4. Картотека используемых игр
5. Загадки о спорте. Загадки об играх.
6. Детско-родительский праздник «Час дворовой игры».
7. Фестиваль дворовых игр «Летом ты не скучай, прыгай, бегай и играй».

Список использованных источников

1. Былеев, Коротков, Яковлев «Подвижные игры», Физкультура и спорт, 1977 г.
2. А.В. Кенеман, Т.И. Осокина Детские народные подвижные игры: Кн. для воспитателей дет. сада и родителей – 2-е изд., дораб. – М.: Просвещение; Владос, 1995. – 224 с.: илл.
3. М. Литвинова «Русские народные подвижные игры», Просвещение, 1986.
4. Былеева Л.В., Григорьев В.М. Игры народов СССР. -М.: физкультура и спорт, 1985.
5. Осокина Т.И., Тимофеева Е.А., Фурмина Л.С. Игра и развлечения детей на воздухе. М., 1983.
6. Степаненкова Э.Я. Теория и методика физического воспитания и развития ребенка. М., 2001.
7. Якуб С.К. Вспомним забытые игры - М.: Детская литература, 1988.
8. Lurkmore.ru. . - Дворовые игры.
9. Интернет - ресурсы:
<http://www.detskietovary.ru/article/51>
http://www.formychild.ru/cgi-bin/toys.cgi?stp=art_card&id=139
<http://moudodfortuna.ru/about/events/273/>
<http://lifehacker.ru/2014/05/10/10-dvorovyx-igr/>
<http://vozhatiki.ru/>
<http://ped-kopilka.ru/>
<http://xn--80admnw0a7d0a.xn--p1ai/>
<http://www.kis-brys.ru/>
<http://www.elena-kuzmina.ru/v-letnem-lagere.-igryi.html>

Анкета для родителей

Уважаемые родители!

Дворовая игра - это один из способов познания мира! Это возможность стать Вам и Вашему ребенку ближе друг к другу. Ответьте на вопросы анкеты, это поможет нам обогатить игровой опыт ваших детей.

1. Были ли Вы в детстве участником какого-либо дворового игрового сообщества? _____

2. В какие игры Вы любите играть? _____

3. Каким играм Вас научили ваши родители? _____

4. Каким играм вас научили ваши бабушки и дедушки? _____

5. Каким играм Вас научили ваши сверстники и старшие друзья? _____

6. Каким играм научили Вы своего ребенка? _____

7. Хотели бы Вы, чтобы ваш ребенок больше играл и был участником дворового сообщества? _____

8. Хотели бы Вы принять участие в детско-родительском празднике «День дворовой игры?» _____

9. Опишите правила вашей любимой дворовой
игры _____



«Забывшие игры нашего двора»

Все мы в детстве играли во дворе - разными компаниями, в разных городах, с разными названиями для одних и тех же игр - играли много, до темноты, до хрипоты мамы, которая звала с балкона домой спать или на обед, до сбитых коленок и клятв в вечной дружбе или ненависти... Сейчас смотришь на "поколение пехт" - и не видишь этого. А жаль, так не хватает резиночек, классиков, "вышибал", банальных прятков или достаточно опасных "ножичков"... Компьютерные игры, телевизор и фильмы о человеке-Пауке заменили радость такого живого общения. Даже в детском саду и в школе дети больше не интересуются дворовыми играми - сидят стайками и изучают компьютерные игры и сотовые телефоны... Нам очень хочется вернуть детям радость этих игр. И хоть мы прекрасно осознаем, что в ближайшее время эта задача - нереальная, а позже, возможно, появятся совсем другие игры с совсем другими правилами, нам очень хочется вспомнить и сохранить эту частичку нашего детства. А вдруг - все это когда-нибудь пригодится детям нашего, современного двора?

Дворовые игры - не просто развлечение. Дворовые игры - еще и обучение. В этих играх мы учились общению, умению создавать команды и "работать" в них, учились быстро соображать, прыгать-бегать, соревноваться, да и веселиться учились тоже. Все эти игры были захватывающие и очень подвижные, а главное



«В ЧИЖА»

Для этой игры понадобится инвентарь двух видов – по одной штуке: плоская деревянная дощечка или палка около полуметра длиной и маленькая чурочка с заостренными концами (собственно, это и есть наш "чиж"). Можно играть двумя командами, а можно и просто вдвоем. Один игрок играет роль бьющего, второй – отбивающего. Первый находится в очерченном круге или квадрате (это условный "дом"), второй – в стороне ("поле"). Первый выбивает чижа так, чтобы он подскочил – затем несколько раз ударяет по нему битой, набирая очки – и забрасывает в поле. Второй игрок стремится поймать летящего чижику – или же, подняв его, упавшего, с земли, забросить точно в дом. В этом случае игроки меняются местами, и теперь ранее отбивавший получает возможность набирать очки. Игра ведется до достижения определенного количества очков (обычно 50).





«САЛКИ»

«Чай – чай –выручай»

В начале определяют границу игровой зоны, за которую нельзя забегать и водящего.

Водящий догоняет игроков и тот кого он догнал должен замереть на месте и кричать: «Чай-чай-выручай!» до тех пор, пока его не выручат. Выручить его может любой из участников, кроме, конечно, водящего, просто дотронувшись до него. При этом задача водящего становится очень непростой, так как он сможет передать свою роль другому только тогда, когда догонит всех остальных игроков, и при условии, что их никто не выручит. В противном случае игра может никогда не закончиться.

Виды «салок»:

Круговые салочки. На земле чертится большой круг. Играющие становятся по кругу. По сигналу все бегут по кругу друг за другом. Если кто-то кого-то догонит и осалит, тот выходит из игры. Неожиданно дается громкий сигнал. При этом все должны повернуться и бежать в противоположную сторону, стараясь осалить бегущего впереди. Выигрывают те, кого не смогли осалить.

Цепные салочки. Игрок, которого осалили, берет за руку водящего и так бежит за другими игроками. Следующий осаленный берет за руку кого-то из этой пары и так далее. Составляется длинная цепь водящих, которая может окружать убегающих. Если на бегу цепь разрывается, то водит кто-то из тех игроков, которые расцепили руки. Кто из двух - решают по жребию.

Салки - стойка на одной ноге. Водящий не может салить игрока, который успел занять позу, стоя на одной ноге и держащих другую, отведенную назад ногу двумя руками



«ЧЕХАРДА»

Игра «Чехарда». Вариант 1 По правилам игры выбирается водящий, которому предстоит присесть на корточки, согнув голову. Остальные участники должны прыгать через него. После того, как все участники перепрыгнули через водящего, он меняет положение, немного привставая. Участники вновь должны прыгать через него по очереди. Так, водящий каждый раз привстает все выше и выше, и игра продолжается до тех пор, пока кто-то из игроков, перепрыгивая, не заденет водящего. Если это произошло, он занимает его место и игра начинается заново. В правилах еще одного варианта игры водящего нет, и дети просто развлекаются, перепрыгивая друг через друга.

Все участники игры должны выстроиться в линию, так, чтобы расстояние между ними составляло около 1 – 2 метров. Все игроки, кроме замыкающего цепочку, становятся в полусогнутом положении, опираясь на колено, или же садятся на корточки. Положение участников игры зависит от возраста, их физической подготовки и, собственно, желания.

Игрок, стоящий в конце цепочки начинает перепрыгивать через всех участников по очереди. После того, как он перепрыгнул через игрока, стоящего первым, он также становится на расстоянии от него и принимает нужную позу, а в это время перепрыгивать через участников начинает игрок, оказавшийся в конце цепочки.

«ТРИ, ПЯТНАДЦАТЬ - ДЕСЯТЬ, ДВАДЦАТЬ»

Стоя в кругу все выставляли вперед по одной ноге, так, чтобы носки сходились около одной точки, а по команде "Три, пятнадцать-десять, двадцать!" отпрыгивали в разные стороны. Далее каждый совершал прыжок таким образом, чтобы наступить на ногу соседа, а тот одновременно отскакивал. Проигрывал тот, на кого удалось наступить, или тот, кто путал свою очередь прыгать.

«В КОЗЛА»

Детская дворовая игра, для которой нужен был мяч и очень высокая стенка. Суть игры в том, что необходимо ударить мячом об стенку, а, когда он летит обратно, - перепрыгнуть через него. Если мяч задевал ногу, присваивалась буква К и так далее.



Классификация дворовых игр

Игры с мячом	«Десятки с мячом», «Штандер», «Шлепанки», «Зевака», «Мяч-чижик», «Лапта», «Вышибала», «Собачка», «Свечки», «Картошка», «Я знаю пять имен», «Мяч с топотом».
Игры - ловишки	«Чай – выручай», «Третий лишний», «Платочек», «Выше ноги от земли», «Корзинки», «Горелки», «Дедушка – рожок», «Маляр и краски», «Красные и белые», «Тополек», «Селезень».
Игры с прыжками	«Веревочка», «Классики», «Резиночка», «Рыбалка», «Петельки», «Три – пятнадцать», «Козлик».
Игры с метанием	«Заяц», «Чижик», «Лапта», «Лапти», «Вышибала», «Городки».
Игры - прятки	«Жмурки в кругах», «Палочка - выручалочка», «Казачьи разбойники», «Трубочка», «Охотник».
Игры с фантами	«Садовник», «Кис, брысь, мяу!», «Котик», «Черное – белое», «Море волнуется», «Фанты».
Игры малой подвижности	«Колечко», «Клубочек», «Ручеек», «Тише едешь - дальше будешь», «Золотые ворота», «Цепи», «Фигура замри», «Испорченный телефон», «Чепуха», «Плетень», «Петушок», «Моргушки», «Золото».

Картотека используемых игр

«Десятки» с мячом (играют двое, трое детей).

1. Ударить мяч о стенку и поймать его (один раз).
2. Мяч о стенку с поворотом вокруг себя на 180 градусов и поймать (два раза).
3. Мяч о стенку и поймать после отскока от пола (три раза)
4. То же с поворотом вокруг себя на 180 градусов (четыре раза)
5. Мяч бросить о стенку, хлопнуть в ладоши и поймать (пять раз)
6. Мяч бросить о стенку под ногой и поймать (шесть раз)
7. Мяч бросить вверх, хлопнуть в ладоши и поймать (семь раз)
8. «Корзина»- мяч подбросить вверх руки сложить кольцом и пропустить мяч в «кольцо» (восемь раз)
9. Бросить мяч о стенку, хлопнуть руками по коленям и поймать мяч. (девять раз)
10. Отбивание мяча о пол (десять раз)

Если упражнение не получилось, мяч передается другому игроку. После потери мяча игра возобновляется с того конца, на котором заронил.

«Свечки»

Все дети встают в круг, а водящий становится в центр круга, бросает мяч как можно выше над собой и громко кричит имя одного из игроков. Все дети кидаются враспынную, стараясь убежать как можно дальше от центра круга. Тот, чье имя было названо, ловит мяч и кричит: «Стоп!» Все должны остановиться, а водящий пытается мячом попасть в ближайшего от него игрока. Если ему это удалось, то этот игрок становится водящим.

Правила:

1. Водящий должен делать «свечку», бросая мяч как можно выше.
2. Ловить мяч можно после отскока от земли.
3. После слова «стоп!» нельзя сходить с места.

«Чай-выручай»

Из играющих выбирается ловишка. Его задача пятнать убегающих. Те дети, кого «осалил» ловишка, вытягивают руки в стороны и кричат: «Чай, чай, выручай». Задача игроков: освободить того, кого запятнал ловишка, дотронувшись до руки «осаленного» и самому убежать от ловишки.

Правила:

1. «Осаленному» нельзя сходить с места.
2. «Ловишка» меняется через 3-5 минут.

«Три –пятнадцать»

Дети становятся в круг (6-7 человек), выставляя вперед одну ногу (в центр круга), говорят хором: «Три-пятнадцать!»- и отпрыгивают назад. Далее один из игроков начинает прыгать на одного из играющих, стоящих рядом, стараясь наступить ему на ногу. Игрок, в сторону которого прыгают, должен одновременно отпрыгнуть назад, и в свою очередь сделать прыжок в сторону рядом стоящего игрока, также стараясь наступить на ногу соседу, если ему это удастся, то сосед выходит из игры. Игра продолжается, пока в игре останется один победитель.

Наступать на ногу надо аккуратно, только обозначая движение.

“Маляр и краски.”

Перед началом игры выбирают «маляра» и «хозяйку красок». Остальные дети становятся «красками», каждый ребенок выбирает себе цвет, но так, чтобы «маляр» не услышал его названия. Водящий приходит в магазин и, обращаясь к «хозяйке», говорит:

-Я маляр в синих штанах

-На коленке латка,

-Во рту шоколадка,

-Пришел за краской.

-Разрешите взять?

«Хозяйка» отвечает: « У меня красок много, какую тебе?»

«Маляр» называет цвет краски. Если такого цвета нет, «хозяйка» говорит: «Иди по голубой дорожке на одной ножке»,- и назначает число прыжков.

Все «краски» сидят рядышком на лавке и ждут, какой цвет назовет «маляр». Названная краска должна вскочить с места и успеть добежать до противоположного конца площадки или комнаты, где можно будет укрыться за линией. Если «краска» убежала и «маляр» не успел ее осалить или поймать, то диалог начинается снова. Обычно, по условиям игры «маляр» должен насобирать не менее пяти красок. Затем выбирают новых ведущих «хозяйку» и «маляра» и присваивают «краскам» новые имена. Игра начинается заново.

Правила:

Маляр не должен ловить «краску», когда она только поднимается со стула.

Нельзя двум игрокам выбирать название одной краски.

«Клубочек»

(В игре участвуют не менее 10 человек).

Считалкой выбирают водящего – «бабку», которая становится спиной к детям, на расстоянии 2-3 метров. Все остальные дети становятся в круг и крепко держатся за руки. Их задача – запутать «нитку» так, чтобы «бабке» было трудно их распутать. Можно пролезать под рукой, перешагивать через сцепленные руки и т.д. Как только «нитка» запутается, дети кричат: «Бабка, бабка, распутай нитки!» После этих слов «бабка» поворачивается лицом к детям, идет к ним и распутывает «нитки».

Правило: детям, стоящим в кругу, нельзя расцеплять руки, пока «бабка» не распутает все «нитки».

«Прятки с домом»

На игровой площадке очерчивается дом и определяется кон - то место где будет «жмурка» «застукивать» найденного игрока. Выбранный детьми водящий встает около дома, закрывает глаза и ждет, пока все спрячутся и кричит: «Раз, два, три, четыре, пять, я иду искать, кто не спрятался, я не виноват! Первая (вторая, третья и т.д.) «курица» жмурится!» После этих слов идет искать детей. Каждого найденного он громко называет по имени, бежит к дому и «застукивает» его - стучит рукой по кону и кричит: «Тук- тук за Таню» (называет имя ребенка, которого увидел), затем снова идет искать, до тех пор, пока не будут найдены все игроки.

Когда «жмурка» ищет детей, тот, кого уже «застукали», может подсказывать другим игрокам о приближении «жмурки» словами: «Топор, топор сиди как вор!»-значит, «жмурка» подошел близко, если «Пила, пила, лети, как стрела»,- можно бежать к кону.

«Вышибалы»

Дети делятся на две равные команды. По жеребьевке или считалке определяются «вышибалы». «Вышибалы» делятся на две группы и становятся на расстоянии 6-7 метров на заранее прочерченных линиях. У них в руках мяч. В середине (в кругу) – другая команда, которую будут выбивать мячом. Игра начинается по сигналу. Задача детей в кругу - увернуться от мяча. Игрок, которого выбили мячом, выходит из круга. Если кто-нибудь из детей в кругу ловит мяч, то выбитый ранее игрок возвращается в круг. Когда дети в кругу ловят мяч, то этот мяч считается, как запас и, если выбивают игрока, то он остается в игре. Игра продолжается до тех пор, пока не будут выбиты все игроки. Затем команды меняются местами.

Варианты:

- 1. Вышибала кидает мяч вверх, крича: «Бомба»,- все должны сесть и не шевелиться, если при этом мяч попадает на игрока, тот выходит с поля.*

2. *Вышибала говорит: «Торпеда»,- и пускает мяч катиться по земле, все игроки должны пропустить мяч между ногами.*
3. *Оставшийся один, игрок может выручить всю команду, если его не выбьют мячом столько раз, сколько ему полных лет, в этом случае вся команда заходит в круг и игра продолжается.*

До игры дети договариваются, считать ли игрока выбитым, если мяч отскочил от земли, а потом “попал” в игрока.

«Черевички-стоп»

Для этой игры нужно как минимум 4 игрока и собственно мяч. Один из участников берет в руки мяч и встает перед всеми остальными игроками, которые стоят строем, или по кругу вокруг него. Он кидает мяч вверх и называет имя одного из игроков. Тот, чье имя назвали, ловит мяч, а остальные разбегаются в разные стороны. Поймать мяч нужно, как можно быстрее и сразу же закричать: «Черевички-стоп». Все должны остановиться.

Водящий с мячом выбирает любого игрока, до которого ему нужно будет добраться и дотронуться до него мячом.

Выбрав «дорожку», водящий подсчитывает и озвучивает, сколько и какие он сделает шаги, чтобы добраться до игрока. Шаги в каждой компании могут несколько отличаться, но в целом придерживаются следующих характеристик:

гигантские — максимально широкие шаги участника

человеческие — обычные шаги

муравьиные — пятку одной ноги ставят строго перед носком другой

утиные — шаги на корточках

лягушачьи — шаг в виде прыжка

верблюжьи — сначала нужно плюнуть, а потом дойти до плевка

Водящий выбирает и говорит: «До Славы 5 гигантских шагов, 9 муравьиных и 1 лягушачий». Игрок выполняет все шаги, держа в руках мяч. Добравшись до места, он должен кинуть мяч в игрока, к которому шел. Если он его задел, тот становится водящим. Если игрок увернулся от мяча или поймал в руки — водящим остается тот же игрок. И все начинается сначала.

«Я знаю пять имен...»

Правила игры:

Один из игроков берет в руки мячик и произносит следующие слова - «Я знаю одно имя девочки», ударяя при этом при помощи одной руки мячик о землю и называя имя девочки. Дальше игра продолжается с разнообразными вариациями, например - «Я знаю одно животное», «Я знаю одно имя мальчика», «Я знаю один город» или «Я знаю один цвет». После использования всех комбинаций, игроком произносятся те же считалки, но уже со счетом два - «Я знаю два имени девочки». Игру продолжают до десяти. При отбивании мяча, если игроком не был произнесен ответ, ход передается следующему участнику. После того как мяч пройдет через всех игроков, он отдаётся первому по счету, и тот продолжает игру с ошибочной фразы. Победа достается тому игроку, который первый достигает в речовке десяти.

Игра развивает:

С помощью игры можно развивать эрудицию, а также способность корректировать собственные ошибки и продвигаться дальше.

«Картошка»

Как и в вышибалах, чем больше игроков — тем веселее. Все участники встают в круг и перебрасывают друг другу мяч, как в волейбол. Если игрок не отбил или удержал мяч в руках, он садится на корточки в центр круга (становится картошкой). Остальные продолжают играть до тех пор, пока не выявится победитель.

Однако, любой из игроков может «выкопать» картошку, попав в игрока, сидящего в центре круга, мячом. Игрок, которого коснулся мяч, возвращается к игре. Если же, тот, кто хотел выбить мячом сидевших в центре, так сказать, промазал, то он сам садится в центр круга.

Сама «картошка» тоже может себя спасти, поймав летящий мяч. При этом все игроки, сидящие в центре, возвращаются к игре, а тот игрок из рук которого был пойман мяч, занимает их место.

«Собачка»

Как правило, эта игра рассчитана на троих игроков. При помощи считалочки, выбирают собачку. Двое кидают друг другу мяч, а третий (собачка), стоявший в центре, должен забрать у них мяч. У кого забрали мяч, тот становится «собачкой».

«Цепи кованы»

Количество игроков: от 8 человек. Все играющие делятся на две команды. Каждая команда становится в шеренгу, игроки берутся за руки. Шеренги располагаются друг напротив друга (на расстоянии примерно 10 метров).

Первая команда команда громко кричит:

«Цепи-цепи кованы, раскуйте нас!»

Вторая команда, стоящая напротив спрашивает:

«Кто из нас?»

Игроки первой команды называют имя любого игрока из второй команды. Игрок, чье имя названо, разбегается и пытается прорвать цепь команды-противников. Здесь очень важно рассчитать «слабое звено».

Если удастся разорвать цепь, то игрок, сделавший это, возвращается в свою команду, и берет с собой одного человека из команды противника - того, кто оказался «слабым звеном». Так цепь первой команды становится на одного человека длиннее.

Если же игроку не удалось разорвать цепь, он сам становится в команду противников. Цель игры – перетащить всех игроков из команды противника в свою цепь.

«Поросята и котята»

Количество игроков: от 6 человек. Все игроки делятся на две команды. Одна команда поросят, другая – котят. Затем все игроки перемешиваются и закрывают глаза. По команде ведущего: «Раз, два, три, начали», поросята начинают хрюкать, а котята мяукать.

Цель игры: как можно быстрее найти своих товарищей (поросят или котят) и при этом не подглядывать.

«Невод»

Эта игра проходит на ограниченной площадке, за ее пределы никому выходить нельзя. Водящие – два игрока (если играющих много, то водящими могут быть три человека). Водящие – невод, остальные игроки – рыбки. Задача невода наловить как можно больше рыбы.

Все игроки бегают по площадке и невод ловит (окружает) рыб. Если рыба попала, то она сама становится частью невода, то есть он увеличивается на одного игрока.

Рыбы не могут рвать невод, то есть расцеплять руки водящих, чтобы проскочить. Выигрывает тот, кто дольше всех смог продержаться и не попасть в невод.

«Бешеная змейка»

Чем больше народу играет в эту игру, тем интереснее. Все игроки выстраиваются в колонну по одному и держат друг друга за талию. Водящий – это первый игрок колонны. Его задача - осалить последнего игрока.

Итак, первый игрок бежит за «хвостом» и все участники за ним. Получается, чем быстрее «голова» бежит, тем быстрее удаляется от нее «хвост». Нужно найти удобный момент, когда хвост находится на более близком расстоянии и осалить его.

Осаленный игрок становится перед ведущим, и теперь он ловит хвост колонны.

«Краски» (монах)

Нужно выбрать двух игроков «продавца» и «покупателя», а остальные будут «краски». Каждая «краска» загадывает свой цвет на ухо «продавцу», который запоминает и следит, чтобы цвета не повторялись. Когда все расселись, подходит «покупатель» (монах), и они заводят такой диалог:

- Тук, тук.
- Кто там?
- Я монах в красных штанах, синей рубашке, приехал на собаке.
- Зачем пришел?
- За краской.
- За какой?

Называет цвет. Если такого цвета нет, то «продавец» говорит: «Такой краски нет, скачи по дорожке на одной ножке». «Покупатель» должен пропрыгать вокруг скамейки, вернуться и снова попытаться. Если краска угадана «продавец» называет цену (до 10). Пока тот "платит", хлопая по ладони «продавца», «краска» убегает. Потом монах должен поймать краску. Если поймал, садится на скамейку к краскам, а краска становится монахом. Если не поймал, игра продолжается с теми же персонажами.

«Испорченный телефон» (другой вариант)

В игре должны участвовать не меньше 5 (а лучше больше) человек. Ведущий придумывает любую фразу и садится первым, за ним в ряд все остальные. Ведущий тихо шепчет на ухо фразу игроку, который сидит рядом. Тот передает услышанную фразу на ушко следующему по порядку и так далее. Передавать

фразу надо так, чтобы другие игроки ее не услышали. В конце ведущий подходит к последнему игроку и спрашивает, какую фразу ему передали. Тот во весь голос, громко повторяет то, что он услышал. Почти всегда с первой фразой происходят странные метаморфозы. Например, изначально фраза была такая: «Я взял козу и крикнул «беги». А в конце она превращается в «Я съел козу у реки». Конечно ведущий старается придумывать фразу с «подвохом», чтобы ее нелегко было повторить. К тому же во время игры один человек может не расслышать, что ему сказали. Переспрашивать нельзя, а передавать фразу дальше надо, вот игрок и придумывает свою версию. Чтобы узнать, кто искажил фразу водящего, просят всех игроков повторить то, что они слышали. Первый игрок, который переврал смысл фразы, садится в конец ряда, на его место садится ведущий. Бывает так, что фраза доходит до конца без искажений. Тогда ведущим остается все тот же человек.

«Летела корова...»

Количество игроков: от 3 человек. Все игроки становятся в круг и соединяют руки таким образом: ладонь правой руки игрок кладет сверху левой руки соседнего игрока. На ладонь левой руки каждого игрока сверху должна лечь ладонь соседа слева.

Теперь игроки начинают по одному слову произносить считалочку и одновременно хлопать руками (правой рукой по ладони соседа слева):

Летела корова

Пролетала над домом

Читала газету

Под номером...

Следующий игрок произносит цифру. Игроки продолжают хлопать и считать (одна цифра- один хлопок). Тот игрок, которому выпадает назвать загаданную цифру, должен сильнее хлопнуть по руке соседа, а задача того вовремя (не раньше!) отдернуть руку. Выбывает тот, кто ошибся. Игра длится до победителя, которым становится самый ловкий.

"Путаница".

С одной стороны воображаемого поля рисуем животных, с другой - то, чем они питаются, задача ребенка - мелками соединить корм с животными.

"Алфавитные бусы".

Если ребенок хорошо знает все буквы, но плохо ориентируется в их местоположении в алфавите, поиграйте в кружочки с буквами внутри. Нужно "собрать в бусы", соединив бусы-кружочки с буквами в алфавитном порядке. Сначала ребенку понадобится ваша помощь, потом он будет с удовольствием справляться с заданием сам.

"Рисуй за мной".

Игра - классический урок рисования, только не за мольбертом, а на асфальте: рисуем, ребенок рисует за взрослым. Играть можно заранее рассказав, что и как будем рисовать и продемонстрировав весь процесс от начала до конца, предложив ребенку его повторить. А можно рисовать "сюрприз молчком": договоритесь, что сюрприз получится только тогда, когда просто молча повторять движения мелками за взрослым. Что получится? немного терпения? У вас зайчик? У малыша тоже!

"Соедини по точкам".

Взрослый наносит контур рисунка точками на небольшом расстоянии друг от друга. Задание ребенка - соединить точки или угадать, что изобразил взрослый, не соединяя точки мелками.

"Рисуют все".

Все рисуем кто что хочет, а затем объединяем рисунки общим рассказом. Как правило, получается очень смешно.

"Зайки, грейтесь на солнышке".

Рисуем на асфальте с десяток солнышек - это будут домики, где зайки будут греться на солнышке, и где они в безопасности. Один игрок - лиса, остальные - зайки. Лиса приглашает заек на прогулку, они выходят, лиса старается поймать зайку, зайки же стараются убежать и спрятаться в безопасное место - в домики-солнышки. Пойманный лисой зайка становится лисой.

"Приключения Солнечного Лучика".

Рисуем солнышко, а лучиков столько - столько детей принимает участие в игре. Задание - лучики расходятся (рисуются мелками) как угодно далеко от солнышка (в пределах оговариваемой игровой зоны). По дороге с лучиком приключаются невероятные истории (можно добавлять опорные для рассказов рисуночки). Дети по очереди делятся самыми невероятными приключениями своих солнечных лучиков.

«Классики»

Правила игры:

Для игры необходимы асфальтовая площадка, мелки и камушек. На площадке рисуются мелком клеточки, в которых имеются цифры с определенной последовательностью. Прыгать можно и самому. Главным в игре считается попадание в клетку камнем, затем нужно до нее допрыгать на двух или одной ноге, а потом вернуться назад таким же образом. Самый удачливый игрок - тот, у которого получилось пройти путь от единицы до десяти. Число игроков может быть совершенно любое.

Игра развивает:

Благодаря игре развивается умение концентрироваться, меткость и ловкость, а для малышей – изучение и знание цифр.

«Резиночки»

Правила игры:

Главным атрибутом игры девочек является бельевая резинка. Самое идеальное число играющих составляет до четырех человек. Каждая из участниц осуществляет на различной высоте прыжковые комбинации с фигурами. Высота - от щиколоток до шеи. Натянутая на уровне бедра резинка для прыжков носила загадочное название - пожэпэ. После того как прыгунья совершает ошибку, она меняется местами с другой участницей, и надевает резинку на себя. Когда в игре принимает участие четыре игрока, то пары будут меняться местами тогда, когда два игрока одной пары по очереди допустят ошибки.

Игра развивает:

Данная игра способствует развитию вестибулярного аппарата, координации движения и внимательности. Она учит не только тренироваться, но достойно побеждать и проигрывать. Девочки во время игры становятся друзьями, несмотря на то, что в данную минуту они являются соперницами.

«Бояре»

Правила игры:

Все участники данной русской народной и старинной игры должныделиться на две команды, становятся шеренгами напротив друг друга, при этом, взявшись за руки. Расстояние около 10–15 метров. В процессе движения навстречу друг к другу, все участники произносят по очереди следующие слова – «Бояре, а мы к вам пришли, дорогие, а мы к вам пришли». Заканчивается диалог - «Бояре, отворяйте ворота, отдавайте нам невесту навсегда». Игрок, выбранный на роль невесты, после этого должен, разбежавшись, прорвать цепь своего противника. При удачной попытке игрок остается в своей команде, а при неудачном исходе - в другой. Начинает очередной кон проигравшая команда. Целью игры является сбор наибольшего количества участников.

Игра развивает:

С помощью этой забавы развивается умение командной игры и способность выигрывать, когда один против всех.

«Море волнуется раз»

Правила игры:

Принцип игры заключается в следующем. Отвернувшись от игроков, ведущий произносит такие слова:

Море волнуется раз,

Море волнуется два,

Море волнуется три,

Морская фигура на месте замри!

В то время как говорит водящий, все участники игры хаотично должны двигаться в любом направлении и порядке, при этом изображая движения волн при помощи рук. Лишь замолкает водящий, и всем игрокам необходимо замереть в какой-либо позе. После чего водящий на свой выбор подходит и дотрагивается до одного из игроков, который должен будет изобразить в движении собственную фигуру. Водящий пытается угадать, что это такое. Если он затрудняется это сделать, то участник, чья фигура не была разгадана, делается водящим.

Игра развивает:

Игра способствует развитию воображения, артистичности и спонтанности.

«Едешь тише - будешь дальше»

Правила игры:

В задачу водящего входит следующее – встав к участникам спиной на специальной линии финиша, при этом, чем дальше между участниками и водящим расстояние, тем лучше. Он громко произносит слова:

«Тише едешь, дальше будешь — стоп».

Во время произношения, причем, водящий это может делать в любом темпе, все участники игры пытаются бежать к финишу как можно дальше. В момент, когда замолкает водящий, необходимо застыть на месте. Игрок, который остановиться не успел или произвёл случайное движение, должен покинуть игру. Победителем считается тот, кто первым окажется на линии финиша, дотронувшись до водящего.

Игра развивает:

Благодаря этой игре развивается координация движения, умение реагировать быстро на изменяющиеся обстоятельства и быстрота бега.

«Колдунчики»

Правила игры:

Данная игра основана на том, что участники должны убежать от водящего, который пытается догнать участника и дотронуться до него рукой, то есть — осаливает игрока. После чего осаленный расставляет руки, но другой участник имеет право подбежать, и, дотронувшись до него, «выручить» его. Водящий не должен далеко отходить от осаленного игрока и нельзя подпускать никого к нему. Существует летний вариант, когда можно использовать «брызгалки», поливая водой, друг друга. Как правило, спустя минут пять от начала игры, игроки становятся все мокрые, но очень радостные.

Игра развивает:

С помощью данной игры развивается быстрота бега и соображения, и умение радоваться всему происходящему.

«Казачьи-разбойники»

Правила игры:

Все игроки разделяются на команды — «казаки» и «разбойники», и договариваются о территории игры, например, улица, подъезд или двор. После чего «разбойниками» загадывается секретное слово, а «казаки» в это время отходят от них, чтобы не видеть. Затем «разбойники» стараются убежать, при этом обозначая стрелками направление движения, к примеру, на деревьях или асфальте. Поначалу они бегут группой, затем разбегаются в разные стороны, пытаясь стрелками путать «казаков». В задачу «казаков» входит обнаружение «разбойников», которых приводят в «тюрьму» и стараются от них узнать секретное слово. Победа присваивается «казакам» в том случае, если они узнают это слово или поймают всех «разбойников».

Игра развивает:

Благодаря данной игре развиваются навыки разведчика, умение ориентации на местности и преданность «своим».

«Двенадцать палочек»

Правила игры:

Эта игра похожа на классические прятки. Двенадцать палочек небольшого размера укладывают на «рычаг», к примеру, дощечку с подложенным под нее камушком, таким образом, чтобы создать рычаг. Задачей водящего является сбор палочек и укладывание на рычаг, после чего он с закрытыми глазами произносит считалочку и отправляется искать спрятавшихся игроков. При обнаружении кого-либо, водящий спешит к «рычагу», разбивает там палочки и называет имя того, кто был найден. Теперь этот игрок делается водящим. В случае, когда обнаруженный участник опережает самого водящего и первый разбивает палочки, водящий не изменяется.

Игра развивает:

Игра помогает развитию быстроты бега при возникновении необходимости и грамотности прятаться.

«Съедобное или несъедобное»

Правила игры:

Участники игры встают или садятся в один ряд. Одному из игроков водящий бросает мячик, называя одновременно какой-либо предмет, при этом игрок должен поймать мяч, если «съедобный» предмет, или отбить его, если несъедобный. Задачей водящего является запутывание игроков. К примеру, в «картошке – яблоко – морковь – дыня» вдруг назвать «утюг». При ошибке игрок делается водящим. С увеличением скорости бросания мяча и названия предметов, игра становится интереснее и азартнее.

Игра развивает

Игра способствует развитию чувства юмора, умению слушать очень внимательно и реагировать достаточно быстро.

«Колечко-колечко»

Правила игры:

Усевшись в ряд, все игроки лодочкой складывают ладони, при этом водящий в кулаке прячет незначительный предмет, к примеру, колечко или монетку. Обходя по очереди всех игроков, и вкладывая свою руку в «лодочку» игрока, произносит считалку:

«Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю».

В задачу водящего входит совершенно незаметно «колечко» передать другому игроку и затем произнести такие слова:

«Колечко-колечко, выйди на крылечко!»

Участник, у которого оказался предмет, должен вскочить и попытаться убежать. Задачей других участников является его задержание.

Игра развивает:

Игра развивает решительность и быстроту действий, и способность слежки за манипуляциями других.

«Ножички»

Правила игры:

На земле рисуется круг. Затем по очереди игроки пытаются попадать ножичком на обрисованную территорию своего противника, отвоевывая ее. Имеется немало количество версий игры с различными названиями. Например, «земля», «скамейки», «города», а также «морской бой» или «кораблики». Втыкать ножик можно в землю, скамейку из дерева или песок.

Игра развивает:

Благодаря игре развивается осторожность с внимательностью и умение обращения с холодным оружием.

«Я родился садовником»

Правила игры:

Каждый из участников игры должен выбрать себе имя из названия цветков и сообщить его водящему – садовнику с остальными игроками. После чего водящий говорит считалочку:

«Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме...»,

говоря в конце имя цветка. Далее между игроком и водящим происходит диалог, во время которого игроком произносится название цветка, которое присутствует в команде. Участник с названным именем обязан отозваться. Если кто-нибудь спутал название цветка или никак не отреагировал, то должен будет отдать свой фант, то есть любую вещь. Фанты разыгрываются по окончанию игры.

«Садовник» становится спиной к игрокам, достается вещь и водящему задается вопрос - «Что делать этому игроку?»

«Садовником» назначается задание, к примеру, спеть песню или попрыгать, рассказать стихотворение. После отработки своего фанта, его возвращают игроку.

Игра развивает:

Данная игра способствует развитию памяти, внимания, готовности и смелости находиться в ответе за собственные поступки.

«А Вы поедете на бал?»

Правила игры:

Водящим произносится следующая считалка:

«Да и «нет» не говорите, черное - белое не называйте, Вы поедете на бал?»

Задачей является запутывание игрока. Затем водящий должен задавать самые разнообразные уточняющие вопросы, например, в чем или с чем поедет, имя жениха или какой окраски брюки и платье. Задачей игрока является правильный ответ на вопрос, без использования слов — *нет, да, белый и черный*. Игра станет интересней, если водящий станет перемешивать сложные вопросы с простыми вопросами, при этом изменяя интонацию с темпом речи.

Игра развивает:

С помощью игры вырабатывается умение нестандартного мышления, слежка за своей речью, удерживание внимания и быстрота нахождения выхода из определившейся ситуации.

«Кис – мяу»

Правила игры:

Один игрок и водящий встают перед другими участниками таким образом - спиной становится участник, а лицом – водящий.

После чего водящий, показывая на любого участника, задает вопрос - «Кис?» При ответе игрока, стоящего спиной, «брысь», водящий продолжает свой выбор.

Если игрок сказал «мяу», то водящий должен задать ему вопрос, «Какой цвет?», после выбора, которого он поворачивается лицом ко всем участникам. От того, какой будет избран цвет, участник команды обязан выполнить определенное задание, причем, отказаться он не может.

Самым страшным цветом считается белый, когда двое уединяются в подъезде, и что там происходит – никто не знает. Зеленый цвет — это ответ «да» на три каверзных вопроса, к примеру, «Ты его любишь?» Поцелуй в губы происходит при красном цвете, а в щечку при розовом. Желтый цвет обязывает задать три вопроса, но уже наедине. Если достался оранжевый цвет, то необходимо под ручку пройти на виду у взрослых. А вот поцеловать руку заставит синий цвет. Совершить скверный поступок, например, дернуть за волосы или наступить на ногу, позволяет фиолетовый цвет.

Игра развивает:

Благодаря этой игре формируется умение обращения с противоположным полом, а также умение управления собственными импульсами и нахождение общественно приемлемых форм своих желаний.

Загадки о спорте

Санки

Ой, насыпало снежка!
Вывожу коня-дружка.
За верёвочку-узду
Через двор коня веду,
С горки вниз на нём лечу,
А назад его тащу.

Скакалка

Когда апрель берёт своё
И ручейки бегут, звеня,
Я прыгаю через неё,
А она — через меня.

Юла (*волчок*)

Кручусь, верчусь, и мне не лень
Вертеться даже целый день.
Ребятам весело со мной:
На ножке я кручусь одной.
Пока верчусь, я не тужу,
Кружу — жужжу, жужжу — кружу.

Мяч

Кинешь в речку — не утонет,
Бьёшь о стенку — он не стонет,
Будешь оземь кидать — станет кверху летать.
Бьют его рукой и палкой,
Никому его не жалко.
А за что беднягу бьют?
А за то, что он надут.
И мальчишки, и девчонки
Очень любят нас зимой,
Режут лёд узором тонким,
Не хотят идти домой.
Мы изящны и легки,
Мы – фигурные (*коньки*)

Чтобы здоровье было в порядке,
Не забывайте вы о. (*зарядке*)

Ему бассейн так приглянулся –
Он тут же в воду бултыхнулся,
Помчался стилем баттерфляй,
Теперь спортсмена отгадай. (*пловец*)

Я спешу на тренировку,
В кимоно сражаюсь ловко.
Чёрный пояс нужен мне,
Ведь люблю я ... (*каратэ*)

Силачом я стать решил,
К силачу я поспешил:
- Расскажите вот о чем,
Как вы стали силачом?
Улыбнулся он в ответ:
- Очень просто. Много лет,
Ежедневно, встав с постели,
Поднимаю я. (*гантели*)

Загадки об играх

На команды мы разбились,
Вправо, лево разошлись.
Вышибай кто в середине,
Целься лучше - победишь!
(*Вышибалы*)

На команды разбивайся,
Крепче за руки держись.
Через цепи, чтоб прорваться,
Ты получше разбегись!
(*Цепи-цепи*)

Во дворе с утра игра,
Разыгралась детвора.

Крики: "шайбу!", "мимо!", "бей!" -

Там идёт игра, (*Хоккей*).

В этом спорте игроки

Все ловки и высоки.

Любят в мяч они играть

И в кольцо его кидать.

Мячик звонко бьёт об пол,

Значит, это (*баскетбол*)

Мяч по травке шустро скачет

От ворот и до ворот.

Бьют ногами — он не плачет.

Кто игру мне назовёт? (*футбол*).

Детско – родительский праздник «Час дворовой игры»

Цель: обмен игровым опытом между детьми и их родителями, формирование интереса к совместным играм с правилами.

Задачи:

Образовательные:

- научить детей играть в дворовые игры: «Вышибалы», «Ручеёк», «Третий лишний», «Клубочек»; совершенствовать спортивные умения и навыки в подвижных играх.

Развивающие:

- развивать быстроту, ловкость, координацию движений, формировать разновозрастное сообщество посредством дворовых игр.

Воспитательные:

- гармонизировать детско – родительские отношения в процессе игровой деятельности.

Оборудование: набивной мяч (большого диаметра); резиночки.

Ход Дворовых игр

Инструктор по физкультуре: - Все мы в детстве играли во дворе – разными компаниями, в разных городах, с разными названиями для одних и тех же игр – играли много до темноты, до сбитых коленок и клятв в вечной дружбе...

Сейчас, смотрю на нынешних детей - и не вижу этого. А жаль, так не хватает резиночек, классиков, «вышибал». Мне очень хочется вернуть детям радость этих игр. И сегодня, мы с вами встретились, чтобы поиграть в дворовые и подвижные игры. Прошу родителей, принять непосредственное участие в самой игре, выступая в роли не только участников, но и организаторов, предлагайте любимые игры, которые помните из своего детства.

Родители предлагают свои варианты игр. Могут произнести такие заклички как: «Раз, два, три - играть скорей беги», «Раз, два, три, четыре, пять - всех зову играть»!

Инструктор по физкультуре: - я тоже знаю одну интересную игру, но вот забыла, как она называется. Есть у меня подсказка – загадка, можете мне отгадать?

Дети: Да!

Инструктор по физкультуре: слушайте внимательно!

Бьют ногой его и палкой
Никому его не жалко

А за что беднягу бьют?
Да за то, что он надут!

Дети: Мяч.

Инструктор по физкультуре: - А какие игры с мячом вы знаете?

Ребёнок: Я знаю игру, которая называется «Вышибалы».

Двух или более вышибал, дети выбирают считалкой.

Подвижная игра «Вышибалы».

Игроки делятся на вышибал и водящих. Вышибалы встают в 5-10 метрах друг от друга. Водящие встают между ними. Задача вышибал – попасть мячом в водящих, бросая его по очереди (игроки поворачиваются лицом то к одному вышибале, то к другому), а их задача – увернуться от мяча. Выигрывает тот, кто остаётся не выбитым.

Инструктор по физкультуре: - Дворовые игры – не просто развлечение. Дворовые игры – ещё и обучение. В них наши дети учатся общению не только со своими сверстниками, но и с малышами. Поэтому предлагаю поиграть в игру «Ручеёк».

Малоподвижная игра «Ручеёк».

Все дети разбиваются на пары и становятся лицом друг к другу. Они берутся за руки, которые поднимают высоко над головой, образуя “ворота”. Один игрок без пары становится в конце колонны. Он быстро проходит под воротами, выбирая себе в пару любого из пары детей. Затем, тот, кто остался без пары, идет в конец колонны и также выбирает себе пару. Игра продолжается.

Правила:

*1. Во время игры можно изменять высоту ворот, постепенно “опуская руки”:
это значительно усложнит выполнение задания.*

Инструктор по физкультуре:

Подвижная игра «Третий лишний».

Игроки встают в круг по двое (один за другим), водящий бежит за одним из свободных игроков по внешнему кругу, не пересекая его, игрок может встать

перед одной из пар и тогда убежать придётся тому, кто оказывается третьим и стоит спиной к границе круга. Осаленный становится водящим.

Малоподвижная игра « Клубочек ».

В игре участвуют не менее 10 человек. Считалкой выбирают водящего - “Бабку”, которая становится спиной к детям, на расстоянии 2-3 метров. Все остальные дети становятся в круг и крепко держатся за руки. Их задача - запутать “нитку” так, чтобы “бабке” было трудно их распутать. (можно пролезать под рукой, перешагивать через сцепленные руки и т.д.) Как только “нитка! запутается, дети кричат: “Бабка, бабка, распутай нитки!” После этих слов “бабка” поворачивается лицом к детям, идет к ним и распутывает “нитки”.

Правило: детям, стоящим в кругу, нельзя расцеплять руки, пока “бабка” не распутает все “нитки”.

Рефлексия

Инструктор по физкультуре: вы столько много знаете игр, с вами можно играть целый день. А как называются игры, в которые мы играли?

Дети: «Вышибало», «Ручеек», «Третий лишний» и тд.

Инструктор по физкультуре: - а как вы думаете, все ли у вас получилось в игре «Ручеёк»?

- А в какие игры вас уже научили играть дома мамы и папы? Вы молодцы, много знаете игр. А где можно в них играть?

(во дворе дома, на прогулке в детском саду, с мамой и папой на природе...)

Слово родителям.

Инструктор по физкультуре: нам было приятно видеть улыбки на ваших лицах, и ваших родителей. Надеемся, что вы вместе с родителями, так же весело будете проводить свободное время.

Фестиваль дворовых игр

«Летом ты не скучай, прыгай, бегай и играй»

Цель: Создать условия для формирования представлений у родителей о развивающих возможностях дворовых игр, привлечь внимание родителей к проблеме организации двигательной активности ребёнка в семье;

Задачи:

- Познакомить родителей с разнообразными дворовыми играми и вспомнить игры своего детства;
- Обогащение представления участников мастер-класса о необходимости организации и проведении дворовых подвижных игр;
- Формирование умений и развитие физических качеств участников;
- Побуждение участников мастер-класса к творчеству в двигательной деятельности;
- Воспитание у участников мастер-класса желания самостоятельно проводить и организовывать подвижные игры с детьми.

Ведущий :

Здравствуйте дорогие родители! Мы рады приветствовать Вас в нашем саду.

Благодарим, что вы отбросили все житейские заботы и пришли к нам.

Приглашаем мы всех вас

На весёлый мастер-класс!

Нашим детям, к сожалению,

Не достаточно движения.

Компьютер, мультики, планшет,

Времени побегать нет.

Надо это исправлять,

В игры с детками играть.

Ну а как, мы вам покажем,

Всё подробненько расскажем.

Будем вместе вспоминать
В какие игры в своем детстве
Мы любили поиграть
И сейчас без промедленья
Начинаем представленья!
Будьте смелыми, активными,
И, конечно, позитивными!

Как мы были детьми...

Ведущий: Скажите, дорогие родители, чем поколения современных детей отличаются от предыдущих??

Предполагаемые ответы родителей

Ведущий: Сегодня редко встретишь большие сорища детей, гоняющих в мяч или прыгающих небезызвестные «классики» на асфальте без присмотра взрослых. Современные дети практически не играют в дворовые игры. Характерно, что и между собой они тоже общаются мало. Отвечая на вопрос «чем вы занимаетесь, дома в отпуске?», основная масса детей рассказывает, что сидят у компьютера или играют с телефоном, или с приставкой. Оно и понятно, ведь новое поколение, возвращенное на высоких информационных технологиях, которые стали частью нашей реальности.

Весь свободный асфальт двора занимают автомобили, а родители, отпускающие детей одних на улицу, рискуют получить звание «безответственных» и предпочитают сопровождать свое чадо на прогулке, либо нанимать для этого няню.

А между тем, «жить (дома практически не сидели) и дружить на свежем воздухе» было очень интересно и весело: устраивали «войнушки» или просто различные соревнования между дворами, организовывали общие игры. Как много летних дворовых игр незаслуженно забыто!

Ведущий: Назовите, в какие игры вы играли в детстве?

Предполагаемые ответы родителей

«прятки», «вышибалы», «казаки-разбойники», «пионербол», «съедобное-несъедобное», «светофор», «краски», «цепи кованные», «десяточки» с мячом, «классики» обычные и с «щечкой», «море волнуется», «ножички» и многие-многие другие.

Дворовые игры не просто развлечение. Дворовые игры ещё и обучение. С помощью дворовых подвижных игр развиваются ловкость, быстрота, сила, выносливость, ориентировка в пространстве, меткость и многое другое. Кроме того, подвижные игры положительно влияют на развитие и совершенствование не только физических, но и личностных качеств ребенка. Особое значение дворовые игры имеют для формирования детского коллективизма. Наблюдая за играми можно увидеть, как изменяются и совершенствуются отношения между детьми, а также как развиваются навыки и качества каждого ребенка.

Ведущий: Мама и папа давайте вспомним и покажем нашим детям, в какие игры мы играли.

У меня в руках находится волшебный мешочек с разными предметами. Давайте по одному будем их доставать и вспоминать игры, в которых используют эти предметы.

(Родители по очереди достают из мешка предметы и называют игру, вспоминает правила).

«Резиночка»

Цель: Развитие вестибулярного аппарата, координацию, внимательность. Учить тренироваться, побеждать, достойно проигрывать, прыгать выше всех и дружить с девочками, даже если в данную минуту они соперницы. *Культурная дворовая игра. Сложно найти ребенка 1980-1990-х гг., кто бы не прыгал в резиночку. Владелец новой упругой резиночки (это был дефицит) во дворе пользовался особой популярностью.*

Правила игры:

Просты и сложны одновременно. С одной стороны, не нужно ничего, кроме 3-4 метров резинки. С другой, в уровнях и упражнениях можно запутаться (в детстве их все знали наизусть). Двое игроков натягивают резинку между собой, а третий прыгает.

Уровни: 1. резиночка на уровне щиколоток держащих; 2. резиночка на уровне колен; 3. резиночка на уровне бедер; 4. резиночка на талии; 5. резиночка на уровне груди и резиночка на уровне шеи

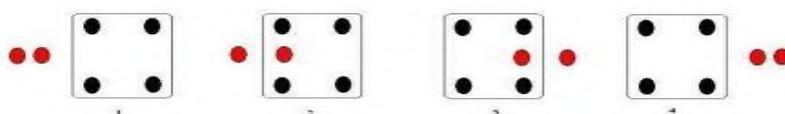
На каждом уровне нужно выполнить определенный набор упражнений: бегунки, ступеньки, бантик, конвертик, кораблик и т. д.

Количество игроков: 3-4 человека (вчетвером обычно играют парами). Игра также считается девчачьей. Мальчишки прыгали редко, но любили понаблюдать за девочками. :)

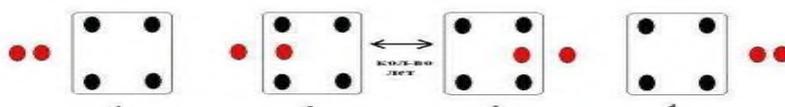
Упражнения

Упражнений на самом деле очень много, в некоторых регионах даже одноименные выполнялись по-разному. Что-то мы сами придумывали, что-то нам передавали «по наследству» старшие девочки, поэтому проявите свою фантазию, мастерство и ловкость, и прыгайте-прыгайте-прыгайте. А несколько примеров смотрите дальше.

«Простые». Исходное положение — стоим боком к резинке, подпрыгиваем, приземляемся таким образом, чтобы ближняя резинка оказалась между ног, снова подпрыгиваем, дальняя резинка должна оказаться между ног, снова подпрыгиваем, положение ног с другого бока от резинки.



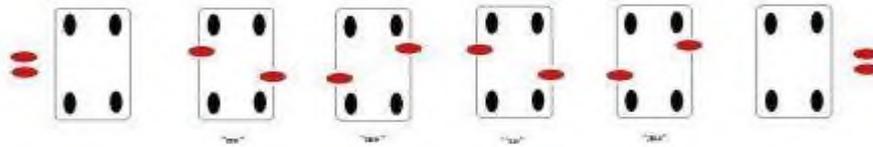
«Березка». «Простой прыжок» делается столько раз, сколько тебе лет, без остановки на передышку.



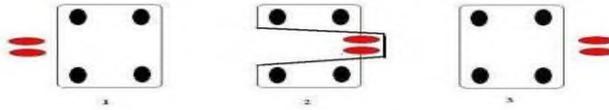
«Мешалки». Выполняется «простой прыжок» столько раз, сколько игроку лет, но держащие мешают прыгать, раскачивая резиночки.

«Косые». Это когда один держит резинку выше, чем другой. Прыжок простой, но нужно прыгать так, чтобы стоять лицом туда, где она ниже.

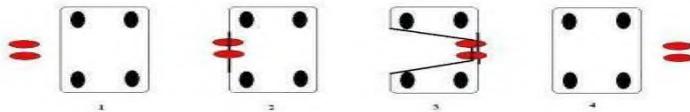
«Пешеходы». Исходное положение — стоим лицом к резинке, подпрыгиваем, одновременно наступаем левой ногой на ближнюю резинку, правой — на дальнюю, говорим вслух «пе-», снова подпрыгиваем, меняем ноги местами (теперь левая на дальней, правая на ближней), говорим «-ше-», снова прыгаем и меняем ноги местами, говорим «-хо-», еще раз подпрыгиваем, говорим «-ды», выпрыгиваем с другой стороны.



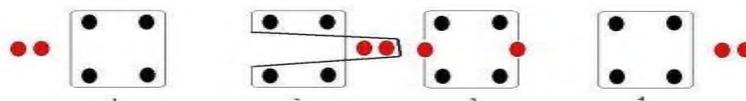
«Ступени». Прыжки выполняются двумя ногами вместе. Подпрыгиваем, зацепляем ногами ближнюю резинку, приземляемся на дальней, наступая на нее, потом выпрыгиваем на другую сторону от резинки, высвобождая ноги от резинки.



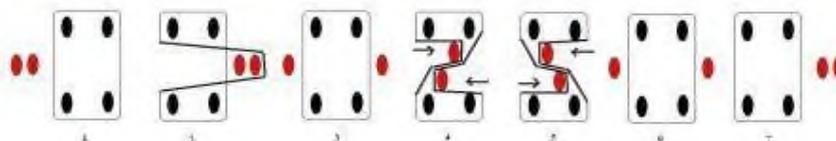
«Бантик». Стоим лицом к резинке, подпрыгиваем, одновременно левой ногой зацепляемся за ближнюю резинку, а правой наступаем на нее, снова подпрыгиваем (ноги из резинки не высвобождаем), теперь одновременно наступаем левой ногой на дальнюю резинку, а правой зацепляемся за нее. В итоге должен получиться бантик. Выпрыгиваем на другую сторону от резинки, высвобождая ноги от резинки.



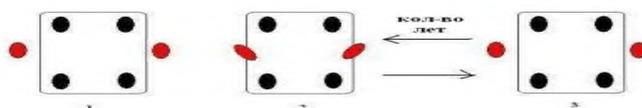
«Конвертик» (или конфета). Исходное положение — стоим боком к резинке. Прыгаем сразу двумя ногами за дальнюю резинку, зацепив в прыжке ближнюю. Подпрыгиваем, освобождаемся и одновременно наступаем на обе резинки. Выпрыгиваем.



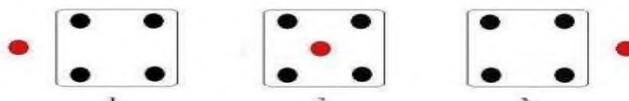
«Кораблик» (лодочка). Начало такое же, как и в «Конвертике», только при подпрыгивании наступать на резинки не нужно, а они должны оказаться между ног. Затем перекрещиваем резинки сначала в одну сторону, а затем — в другую. Резинка снова между ног. Выпрыгиваем.



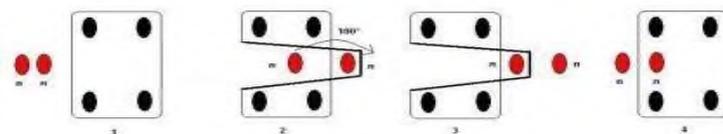
«Фиалка». Игрок становится лицом к одному из держащих так, чтобы обе резинки находились между ног, подпрыгивает и наступает пятками на ближайшие резинки столько раз, сколько ему лет.



«Карандаш». Прыгать на одной ноге, как в простом прыжке.

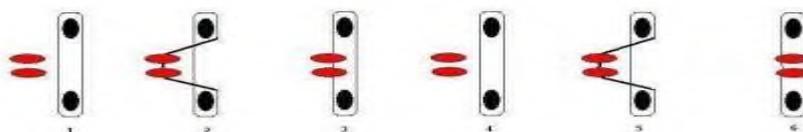


«Косынка». Одной ногой приподнимаем ближнюю резинку и переносим ее за дальнюю, в прыжке поворачиваемся на 180 градусов, но резинку не отпускаем (вторая нога должна оказаться за дальней резинкой). Выпрыгиваем так, чтобы первая (ближняя) резиночка оказалась между ногами.



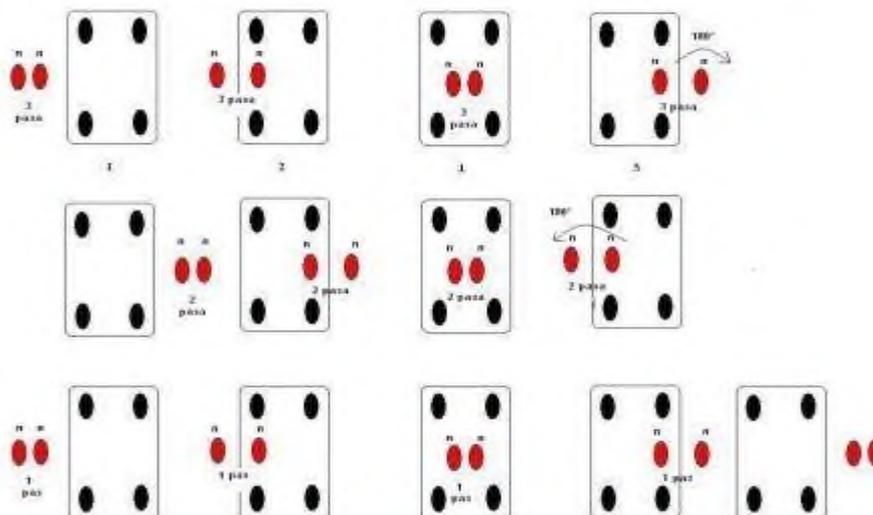
«Иголочка». Резинка должна остаться на одной ноге. Упражнение состоит из двух частей:

- 1) Исходное положение — стоим лицом к резинке. Ногой оттягиваем к себе дальнюю резинку так, чтобы она оказалась перед ближней, и наступаем на нее обеими ногами. Подпрыгиваем, отпускаем резинку и приземляемся обеими ногами на ближнюю резинку (не задевая дальнюю).
- 2) Исходное положение — стоим лицом к резинке. Ногой оттягиваем к себе дальнюю резинку так, чтобы она оказалась перед ближней, и наступаем на нее обеими ногами. Подпрыгиваем, отпускаем резинку и приземляемся на ближнюю и дальнюю резинку одновременно также обеими ногами.



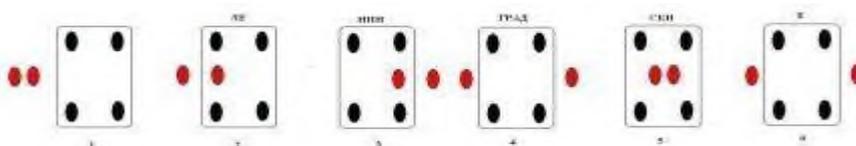
«Трешки». Каждое действий нужно проделать, подпрыгивая каждый раз на месте, — сначала 3 раза, потом 2, потом по одному.

Стоим боком к резинке, подпрыгиваем три раза на месте, затем в первый прыжок переносим одну ногу за ближайшую резинку (три раза на месте), затем переносим и другую (так, чтобы обе ноги оказались между резинками), также на месте подпрыгиваем три раза, далее переносим одну ногу уже за дальнюю резинку (раз-два-три прыжка). Дальше в прыжке поворачиваемся другим боком и продолжаем то же самое, но подпрыгивая всего два раза. В конце опять в прыжке поворачиваемся другим боком (тут главное не запутаться, когда поворачиваться, не ошибиться в количестве прыжков) и прыгаем только один раз.

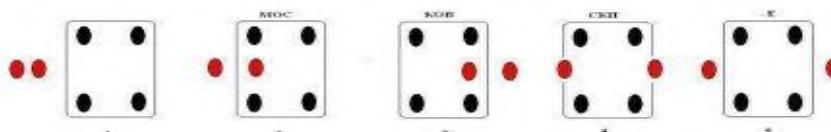


«Сложные трешки или трешки-косынка». Выполняется как упражнение «косынка», только с добавлением «трешек».

«Ленинградские». На каждый прыжок проговаривается слог: «ле-», «нин-», «град-», «ски-», «е».



«Московские». Похожи на «ленинградские» (по крайней мере в начале), смотрите внимательнее схемы.



«Десятки». Набор упражнений выполняются подряд несколько раз.

Например, 10 простых прыжков, 9 «косых», 8 «иглолочек», 7 «фиалок», 6 «березок», 5 «косынок», 4 «конфеты», 3 «карандаша», 2 «бантика», 1 «пешеходы», либо придумать свои упражнения.

«Олимпиада»(с резиночкой).

Играть может неограниченное количество человек, можно в командах "два на два". Двое игроков одной команды становятся на расстоянии примерно 2 метра друг от друга, с резиночкой в руках. Дальше, не выпуская резинку из рук, они произносят "неприличную"

присловку: «**О-ли-мпи-а-да - мамина помада - папины часы- раз-два-три**»

При этом постоянно двигаются, запутывая резинку. На нее можно наступать, скручивать ее, меняться местами - главное запутать как можно больше. Руки передвигать нельзя, где взяли резиночку - там и держим. На счет "три" игроки замирают, в итоге получается "паутинка" из резиночки. Задача игроков второй команды - перебраться по очереди на другую сторону "паутинки", не задевая ее. Как правило, чтобы перебраться, нужно проползти в небольшой треугольник или квадратик, можно было проползать по земле или даже перепрыгивать "конструкцию". В усложненной версии игры требовалось, чтобы каждый игрок пролазил в "свое собственное" отверстие, а не повторял "ход" другого игрока.

Когда все перебрались и не задели - игра начинается снова. Если кто-то зацепил резиночку, игроки меняются местами.

Игры со скакалкой:

Десяточки со скакалкой.

Для игры нужна только одна скакалка. Вся игра заключается в последовательном выполнении упражнений со скакалкой. Каждое упражнение выполняется от 1 до 10 раз - в зависимости от сложности. Причем начинаем игру с 10 прыжков и постепенно приходим к одному последнему-победному прыжку.

Один игрок начинает прыгать, если где-то сбивается или не выполняет - ход переходит к следующему. Победителем считается тот кто первым выполнил все упражнения. В эту игру можно играть и в одиночку - просто тренировать свое умение прыгать со скакалкой.

Итак, упражнения:

10 раз - прыгаем через скакалку самым обычным способом, двумя ногами одновременно, скакалку крутим вперед.

9 раз - прыгаем через скакалку на одной ноге, но меняем ноги - то правая, то левая

- получается своеобразный "бег" через скакалку

8 раз - прыгаем через скакалку на правой ноге

7 раз - прыгаем через скакалку на левой ноге

6 раз - прыгаем через скакалку обычным способом, но скакалку теперь крутим назад

5 раз - прыгаем через скакалку "бегом" (так же как 9-ки), но скакалку крутим назад

4 раза - скакалку крутим вперед. прыгаем один раз как обычно, один раз перекрещивая руки, снова как обычно, снова перекрещивая. 3 раза - сложили ноги крестиком, прыгаем через скакалку вперед

2 раза - на правой ноге прыгаем, скакалку крутим назад

1 раз - нужно было подпрыгнуть и при этом прокрутить скакалку вперед два раза.

Это был верх нашего мастерства :-)

Кто первый выполнил последнее упражнение - тот и победил.

Часики (со скакалкой).

Для игры нужно две скакалки и хотя бы три человека. Скакалки связывались между собой (только чтобы узел был без ручек от скакалки). Две девчонки становились на расстоянии метров 2-3 и крутили длинную скакалку, третья должна была прыгать. Прыжки выполнялись по порядку и с разной степенью сложности. Скакалка должна была крутиться постоянно и равномерно, и достаточно сложной частью игры было "впрыгивание" и "выпрыгивание" из крутящейся скакалки. Если при прыжке ошибались-сбивались-запутывали скакалку, ход переходил к следующему игроку. Если нет - все упражнения выполнялись последовательно.

1 прыжок - впрыгнуть, перепрыгнуть через скакалку 1 раз, выпрыгнуть. 2 прыжка - "чашка" - впрыгнуть, оперев одну руку в бок, перепрыгнуть 2 раза, выпрыгнуть.

3 прыжка - впрыгнуть, три раза перепрыгнуть на правой ноге, выпрыгнуть.

4 прыжка - впрыгнуть, четыре раза перепрыгнуть на левой ноге, выпрыгнуть. 5 прыжков - впрыгнуть сразу по центру скакалки, перепрыгнуть 5 раз, выпрыгнуть тоже по центру.

6 прыжков - впрыгнуть, 6 раз перепрыгнуть на корточках, выпрыгнуть.

«Классики».

Многие думают, что «классики» придумали в СССР. На самом деле, это очень древняя игра. Уже в Средние века мальчишки (изначально игра была мальчишеская) прыгали по пронумерованным квадратам. В России в «классики» вовсю играли уже в конце XIX века.

Правила игры:

На асфальте мелом чертится прямоугольное поле с 10 квадратами и полукругом («котел», «вода», «огонь»). Вариантов прыжков и разметки площадки существует несколько. Но, как правило, игроки по очереди кидают битку (камушек, коробочка из-под леденцов и т. д.) в первый квадрат. Затем первый игрок перепрыгивает из квадрата в квадрат и толкает за собой битку.

- №1 – одна нога;
- №2 – одна нога;
- №3 и 4 – левая на 3, правая на 4;
- №5 – двумя ногами (можно передохнуть) ;
- №6 и 7 – левая на 6, правая на 7;
- №8 – одна нога;
- №9 и 10 – левая на 9, правая на 10.

Затем поворот на 180% и обратно тем же манером. Наступил на черту или битка на нее попала? Встал на обе ноги? Ход переходит к другому.

Количество игроков: не ограничено.

«Вышибалы».

Все игроки, кроме двух, становились в центре просторной площадки. Двое «выбивающих» с мячом располагались по краям площадки. В их задачу входило, перебрасывая друг другу мяч, выбить с площадки всех игроков. Тот, до кого дотрагивался летящий мяч, выходил из игры. Труднее всего было выбить последнего, самого ловкого игрока, оставшегося под обстрелом. Когда и его настигал мяч, игра начиналась сначала.

"Съедобное-несъедобное"

Игровое поле расчерчивается в линеечку, где каждая линеечка отделяется от другой на один шаг. Игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит «съедобное» слово игрок должен поймать мяч, «несъедобное» - пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок

переходит к следующей черте. Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.

"Тише едешь..."

Водящий становится на одной стороне игрового поля, игроки в другом её конце. Водящий отворачивается и произносит: «Тише едешь – дальше будешь, стоп!» и оборачивается. Игроки, которые в этот момент бегут к водящему, должны замереть. Тот, кто не успел вовремя остановиться возвращается к стартовой черте. Победитель, первый достигший водящего, сам становится водящим.

«Колечко-колечко»

Цель: развивать способность следить за манипуляциями окружающих, действовать быстро и решительно.

Ход игры:

Игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий держит в кулаке или сложенных ладонях мелкий предмет, например монетку, пуговицу, колечко. По очереди обходит каждого игрока, вкладывая в его «лодочку» свою и произнося считалку: «Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю». Задача водящего — незаметно вложить «колечко» одному из игроков и произнести «Колечкоколечко, выйди на крылечко!» После этого игрок, которому достался предмет, вскакивает и пытается убежать. Задача остальных участников — задержать-убегающего.

**Вот окончен мастер
класс,
Но спрошу сейчас у вас.
С чем отсюда вы уйдёте,
Какие игры дома проведёте?**

(проводится рефлексия)

Ведущий:

Уважаемые родители! Играйте вместе с детьми на отдыхе, даче, во дворе, дома. Совместные игры родителей с детьми духовно и эмоционально обогащает детей, удовлетворяют потребность в общении с близкими людьми, укрепляют веру в свои силы.

Мы надеемся, что подвижная игра не будет редким гостем, а навсегда поселится в вашем доме и станет другом и верным помощником в воспитании ваших детей. А билеты-буклеты помогут вам освоить большое количество подвижных игр и весело и с пользой проводить с ребёнком время дома и на улице в любое время года.

Научите своих детей играть в подвижные дворовые игры – пусть их детство станет счастливее и интереснее!

Используемая литература:

-Интернет – ресурсы.