

## Консультация для воспитателей «Игры нашего двора»

В настоящее время наблюдается разрушение игрового пространства детства. Исчезли шумные дворовые компании, забыты скакалки, мячи, городки. А ведь игра – это своеобразный результат освоения и присвоения ребенком социокультурного опыта, результат культурной самоидентификации. Именно в игре возникают основные психологические новообразования и развиваются волевые качества.

Сегодня необходимо включать в свою работу любимые дворовые игры, чтобы дать им вторую жизнь, а для этого нужно всего лишь научить наших детей в них играть, восстановить ту ниточку преемственности, когда правила передавались от старших ребят младшим, из поколения в поколение.

Вспомним некоторые из них:

### «Резиночки»

Прыжки через скакалку тренируют выносливость, развивают координацию, силу, гибкость, ловкость.

**Цель:** развивать вестибулярный аппарат, координацию, внимательность. Учить тренироваться, побеждать, достойно проигрывать, прыгать выше всех и дружить с девочками, даже если в данную минуту они соперницы.

**Ход игры:** Главный атрибут этой игры для девочек – бельевая резинка. Идеальное количество играющих – 3-4 человека. Каждая участница выполняет прыжковые фигуры и комбинации на разной высоте: от уровня щиколоток (прыгают «первые») до уровня шеи (прыгают «шестые»). Как только прыгунья ошибается, на ее место встает другая участница, а допустившая ошибку девочка надевает на себя резинку. Если игроков четверо, пары меняются местами, когда оба игрока из одной пары поочередно допускают ошибки.

### «Классики»

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

**Цель:** развивать ловкость, меткость, умение концентрироваться и знание цифр.

**Ход игры:** Требуются мелки, асфальтовая площадка и камушек (или шайба). Рисуешь мелком клеточки с цифрами в определенной последовательности, и можно прыгать хоть в одиночку. Главное – попасть камнем в клетку, допрыгать до нее на одной или двух ногах и вернуться обратно тем же путем. Самым удачливым игроком считается тот, кому удастся пройти весь путь от единички до десятки. Количество игроков в «классики» может быть любое.

### «Ручеек»

Играть можно практически в любом месте: на поле, во дворе, в помещении.

Количество играющих должно быть нечетным: все разбиваются на пары и встают друг за другом, соединив попарно высоко поднятые руки. Водящий входит в образованный коридор, выбирает себе пару из играющих – встает в конец. Освободившийся игрок становится водящим. Прелесть игры заключается в том, что в процессе водящих становится все больше, а коридор все длиннее.

### Старая проверенная временем детская игра в «Испорченный телефон»

Играть в неё можно одной или двумя командами.

**Ход игры:** Выбирается водящий, который на ухо шёпотом говорит одному из игроков слово или фразу, а тот старается точно также передать другому игроку и так по цепочке.

Последний игрок говорит вслух то, что у него получилось. Зачастую получается очень неожиданный и смешной результат!

### «Колечко-колечко»

**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 произносит в это время считалку: *«Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю»*. Задача водящего – незаметно вложить «колечко» одному из игроков и произнести *«Колечко-колечко, выйди на крылечко!»* После этого игрок, которому достался предмет, вскакивает и пытается убежать. Задача остальных участников – задержать убегающего.

### «Тише едешь – дальше будешь»

**Ход игры:** На просторной площадке отчерчиваются на расстоянии около тридцати метров одна от другой две линии – *«старт»* и *«финиш»*. На старте стоят игроки, на финише, спиной к ним, находится водящий. Он произносит фразу: *«Тише едешь – дальше будешь. Раз, два, три!»* За это время игроки стараются максимально приблизиться к финишу. Едва закончив говорить, водящий быстро поворачивается и осматривает замерших на месте участников игры. Тех, кто не успел вовремя остановиться или пошевелился, водящий отправляет на линию старта. Побеждает тот игрок, кто первым доберется до финиша. Он и становится следующим водящим.

### Игра «Светофор»

**Ход игры:** На площадке отчерчиваются две линии на расстоянии нескольких метров одна от другой. Это – дорога. Все игроки, кроме «светофора», выстраиваются за одной из линий. «Светофор» караулит на «дороге». Стоя спиной к игрокам, он называет какой-нибудь цвет. Если игрок может отыскать *«на себе»* названный цвет (одежда, бант, заколка и т. п.), он берется за него рукой и спокойно переходит через «дорогу». Если же ничего подходящего не находится, ему необходимо быстро перебежать на другую сторону. А «светофор» должен поймать нарушителей. Тот, до кого он дотрагивается – становится «светофором».



## Игры с мячом

Сколько замечательных игр с мячом было во времена нашего детства, и всегда они проходили необыкновенно весело и интересно. Сейчас понимаешь, что кроме веселья и радости эти игры несли в себе и массу других полезных свойств: развивали ловкость и выносливость, тренировали координацию движений и внимание.

### «Попугайчики»

Движения в игре могут быть такими:

- Подбросить мячик вверх и, когда он упадет и отскочит от земли – поймать.
- Невысоко подбросить мяч и поймать. Подбросить мяч вдвое выше и поймать. Последний раз подбросить мяч как можно выше и поймать.
- Взять мячик в правую руку, отпустить, чтобы он начал падать вниз, и тут же поймать на лету. Тот же трюк проделывается и левой рукой.
- Мячик кладется на ладонку, слегка подбрасывается вверх, ловится тыльной стороной ладони, снова подбрасывается и ловится одной или двумя руками.
- Рука с мячиком заводится за спину, делается бросок из-за спины, и мячик ловится спереди, но уже другой рукой.
- Подбросить мячик вверх, хлопнуть в ладоши, а затем поймать мячик. С каждым броском увеличивается и число хлопков (*обычно до пяти*).

Каждый игрок упражняется до тех пор, пока не ошибется или не уронит мяч. После этого ход переходит к следующему игроку. И так по кругу, пока кто-нибудь первым не закончит *«обязательную»* программу.

В игре «Десятки» необходима ровная площадка и стена.

Каждый игрок должен выполнить десять упражнений:

- Десять раз подряд ударить мячом об стену, отбивая его, как в волейболе.
- Девять раз стукнуть мячом об стену, ударяя по нему ладонями снизу.

- Бросить мяч восемь раз под правую ногу об землю так, чтобы он отскочил к стене, а от стены поймать мяч руками.
- Теперь семь раз, но под левую ногу.
- Стоя лицом к стене, шесть раз бросить мяч сзади между ногами об землю так, что бы он отскочил к стене и затем поймать его в руки.
- Теперь то же самое, но пять раз и стоя спиной к стене.
- Четыре раза бросить мяч об стену так, чтобы он отскочил от нее на землю, с отскока от земли снова ударить об стену и затем поймать.
- Ударить мяч об стену три раза, сложив ладони лодочкой.
- Два раза ударить мяч об стену сложенными вместе кулаками.
- Ударить мяч об стену прямым пальцем один раз.

После этого предстоит «экзамен»: каждое упражнение проделывается по одному разу, при этом нельзя смеяться и разговаривать.

Простая игра «**Я знаю...**» развивает не только ловкость, но и эрудицию.

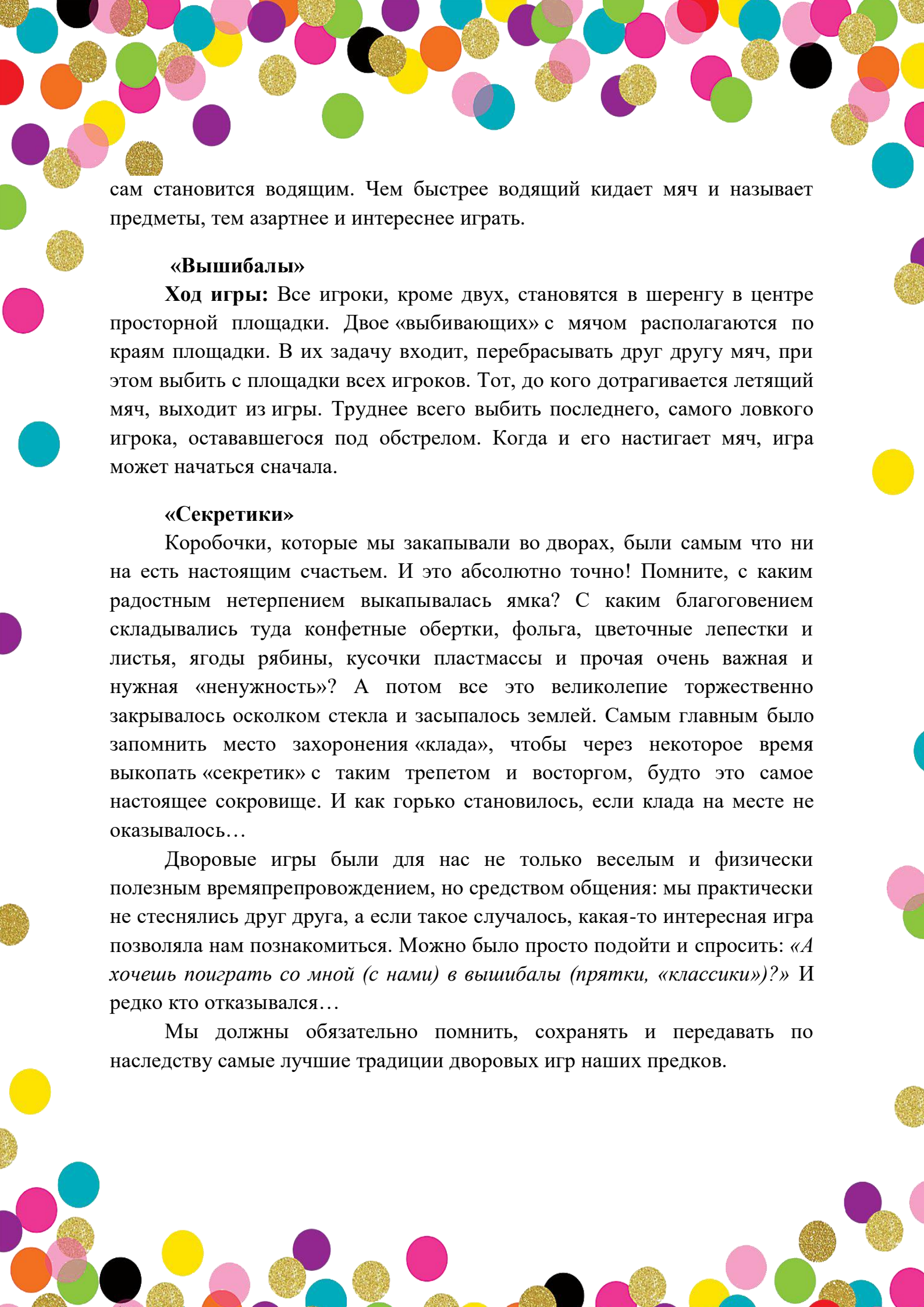
Игрок начинает бить мяч рукой об землю, приговаривая по одному слову на каждый удар: «*Я знаю пять имен девочек: Маша – раз, Ира – два...*» И так до пяти.

Затем используются разные категории, например: имена мальчиков, животные, цветы, деревья, птицы, названия городов, стран, рек и т.п. Если кто-то сбился или уронил мяч, ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, кто первым справился с заданием.

### «Съедобное-несъедобное»

**Цель:** развивать чувство юмора, умение внимательно слушать и быстро реагировать.

**Ход игры:** Все игроки садятся или встают в ряд. Водящий кидает мяч одному из участников и одновременно называет какой-нибудь предмет. Если предмет «съедобный», игрок ловит мяч. Если нет – отбивает. Задача водящего – запутать игрока, например, в цепочке «*яблоко-дыня-морковь-картошка*» неожиданно произнести: «*утюг*». Если игрок ошибается и «съедает» «несъедобное», то



сам становится водящим. Чем быстрее водящий кидает мяч и называет предметы, тем азартнее и интереснее играть.

### «Вышибалы»

**Ход игры:** Все игроки, кроме двух, становятся в шеренгу в центре просторной площадки. Двое «выбивающих» с мячом располагаются по краям площадки. В их задачу входит, перебрасывая друг другу мяч, при этом выбить с площадки всех игроков. Тот, до кого дотрагивается летящий мяч, выходит из игры. Труднее всего выбить последнего, самого ловкого игрока, оставшегося под обстрелом. Когда и его настигает мяч, игра может начаться сначала.

### «Секретики»

Коробочки, которые мы закапывали во дворах, были самым что ни на есть настоящим счастьем. И это абсолютно точно! Помните, с каким радостным нетерпением выкапывалась ямка? С каким благоговением складывались туда конфетные обертки, фольга, цветочные лепестки и листья, ягоды рябины, кусочки пластмассы и прочая очень важная и нужная «ненужность»? А потом все это великолепие торжественно закрывалось осколком стекла и засыпалось землей. Самым главным было запомнить место захоронения «клада», чтобы через некоторое время выкопать «секретик» с таким трепетом и восторгом, будто это самое настоящее сокровище. И как горько становилось, если клада на месте не оказывалось...

Дворовые игры были для нас не только веселым и физически полезным времяпрепровождением, но средством общения: мы практически не стеснялись друг друга, а если такое случалось, какая-то интересная игра позволяла нам познакомиться. Можно было просто подойти и спросить: «*А хочешь поиграть со мной (с нами) в вышибалы (прятки, «классики»)?*» И редко кто отказывался...

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