

Ни для кого не секрет, что дворовые игры почти исчезли из жизни современных ребят. Те самые игры, в которые играли не только наши родители, но и наши бабушки и дедушки. Те самые игры, которые учили детей находить общий язык, помогали решать споры и конфликты, были самым действенным и гармоничным способом социализации. Они давали возможность малышу узнать самого себя, испробовать свои возможности, учили соблюдать определенные правила и просто доставляли огромную радость.

В современный компьютерный век, подвижные игры могут уйти в небытие, а это часть важного отрезка жизни целого поколения.

Мы не хотим допустить этого. Предлагаем познакомиться с играми ваших родителей



Игры наших родных (20 век)







«Вышибалы»

«Классики»

«Казаки -разбойники»



«Цепи кованые»



«Чай- чай – выручай!»



«Десятки»

«Цепи кованые»



Участники этой старинной русско-народной игры делятся на две равные команды и становятся друг напротив друга шеренгами, взявшись за руки, на расстоянии 10—15 м. Команды двигаются навстречу, произнося по очереди длинную речовку: Цепи! - Закованы! - Кем? - Атаманом! - Кем разбить?

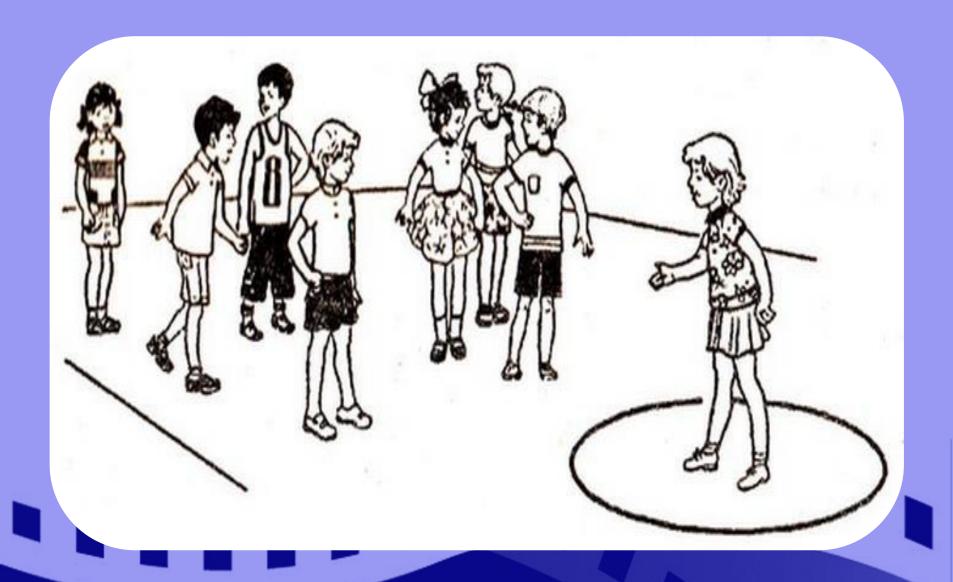
- Иваном! Тот, кого выбирают, должен после этого разбежаться и прорвать цепь противника. Если попытка оказывается удачной, игрок возвращается в свою команду, если нет — остается в другой. Следующий кон начинает проигравшая команда. Цель игры — собрать в команде как можно больше участников.

Что развивает:

умение быть в команде и выигрывать в ситуации «один против



«Тише едешь, дальше будешь!»



Задача водящего — стать спиной к участникам на линии финиша (чем больше будет расстояние между водящим и участниками, тем лучше) и громко произнести: «Тише едешь, дальше будешь — стоп». Пока водящий говорит (а делать он это может в любом темпе), участники стараются как можно дальше убежать по направлению к финишу. Как только водящий замолкает, нужно застыть на месте. Тот, кто не успел остановиться или сделал случайное движение, выбывает из игры. Побеждает тот, кто доберется до линии финиша первым и дотронется до водящего.

Что развивает:

координацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства.



«Море волнуется раз»



Ведущий отворачивается от игроков и произносит считалочку:

Море волнуется раз, Море волнуется два, Море волнуется три,

Морская фигура на месте замри!

Пока он говорит, участники хаотично двигаются в любом порядке, изображая руками движения волн. Как только водящий замолкает, нужно замереть в какой-нибудь фигуре. Водящий подходит к одному из игроков и дотрагивается до него. Игрок изображает свою фигуру в движении, а водящий угадывает, что это такое. Игрок, чью фигуру не удалось угадать, сам становится водящим.

Что развивает:

воображение, спонтанность и артистичность.

«Казаки-разбойники»



Игроки делятся на две команды — «казаков» и «разбойников». Договариваются, на какой территории играют. Это может быть двор, подъезд, улица, несколько дворов. «Разбойники» загадывают секретное слово. «Казаки» отходят в сторону так, чтобы не видеть «разбойников». «Разбойники» убегают, помечая стрелками на асфальте (стенах домов, бордюрах, деревьях и т.п.) направление своего движения. Начинают бежать группой, а потом разбегаются кто куда, стараясь запутать стрелками «казаков». Задача «казаков» — найти по стрелкам «разбойников». Каждого «разбойника» «казак» приводит в «тюрьму» и сторожит его, стараясь выведать секретное слово, например, при помощи пыток крапивой. «Казаки» побеждают, как только узнают секретное слово или находят всех «разбойников».

Что развивает:

базовые навыки разведчиков, умение ориентироваться на местности и не сдавать «своих».

«Съедобное-несъедобное»



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 «яблокодыня-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.

Что развивает:

чувство юмора, умение внимательно слушать и быстро реагировать.



«Колечко-колечко»



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 ношуношу 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.

Что развивает:

способность следить за манипуляциями окружающих, действовать быстро и решительно.



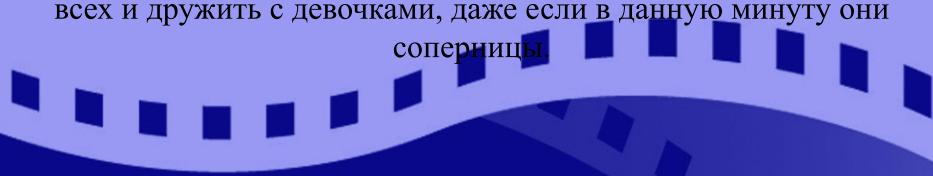
«Резиночки»



Главный атрибут этой игры для девочек — бельевая резинка. Идеальное количество играющих — 3—4 человека. Каждая участница выполняет прыжковые фигуры и комбинации на разной высоте. Прыжки через резиночку, натянутую на уровне бедра, носили таинственное название «пожэпэ». 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.

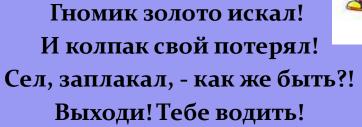
Что развивает:

вестибулярный аппарат, координацию, внимательность. Учит тренироваться, побеждать, достойно проигрывать, прыгать выше всех и дружить с девочками, даже если в данную минуту они



СЧИТАЛКИ

Мы собрались поиграть, Ну, кому же начинать? Раз, два, три, Начинаешь ты.



Чтобы выбрать ведущего справедливо, нужно просто посчитаться. Выбирай считалку по своему вкусу

Котик шёл по лавочке, Раздавал булавочки. Сядет на скамеечку — Раздаёт копеечки: Кому десять, кому пять, Выходи, тебе искать!

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!