

# "Дворовые игры – из прошлого в настоящее!"

---

Работу выполнили:

Мухина Анастасия Ильинична, 6 класс

Воробьев Даниил Александрович, 5 класс

МБОУ СОШ №17

Научный руководитель:

учитель истории

Круглова Анастасия Валерьевна

# Цель проекта:

Привлечь интерес обучающихся к  
теме

---

"Дворовые игры –  
из прошлого в настоящее!"



# Задачи:

---

1. Создать группу инициативных ребят.
2. Изучить материалы о видах дворовых игр.
3. Провести анкетирование родителей с целью выявления наиболее популярных игр их детства.
4. Создать буклет "Дворовые игры - из прошлого в настоящее!".
5. Провести мастер-классы среди обучающихся нашей школы

# Методы исследования:

---

1. ПОИСКОВЫЙ,
2. метод анализа,
3. систематизация и оформление материалов,
4. социологический опрос (*интервьюирование и анкетирование*);
5. (*разучивание игр среди сверстников*).

# Значимость работы:

---

**Социальная значимость** - привлечение детей и подростков к совместному времяпрепровождению, т.е. возобновлению культуры дворового соседского общения, в том и числе и детскую культуру массовых дворовых игр.

**Практическая значимость** - данный проект может быть использован для организации отдыха современных детей в школе, во дворе дома, в загородном и пришкольном лагерях.

**Новизна работы** – увлечение современных подростков различными видами дворовых игр, которые пришли к нам из прошлого

**«Игра - это то, чем  
играют и во что  
играют: забава,  
установленная по  
правилам, и вещи,  
для того  
служащие»**

**В.И.Даль**



# Анкета для родителей

Как Вы проводили свой досуг, будучи младшим школьником?

В какие игры играли во дворе?

Как долго проводили время на улице

В какой по количеству группе тебе интересно играть?

В какой группе ребят тебе интересно играть?

# Вопросы для ШКОЛЬНИКОВ

---

В какие игры играете

Как долго проводите время на улице

В какие игры вы играете на улице?



# «Игровые перемены»



## Считалочки



Аты-баты, шли солдаты,  
Вышел месяц из тумана,  
Вынул ножик из кармана.  
Буду резать, буду бить -  
Всё равно тебе водить!

Сидел король на лавочке,  
Считал свои булавочки,  
Раз-два-три,  
Королевой будешь ты!

## Активные игры



### «Олимпиада»

Активная дворовая игра с резиночкой. Два игрока запутывают резиночку, задача соперников - перебраться через "паутинку", не задев ее.

### «Резиночка»

Для игры нужно 3-4 участника и та самая резиночка длиной не меньше 4 метров.

#### Правила игры в резиночку:

Два игрока становятся "в резиночку". Один игрок прыгает (выполняет ряд упражнений - прыжки, бегунчики, ступеньки и т.п.) - по очереди на всех уровнях. У нас обычно каждое упражнение выполнялось на всех уровнях по очереди, после чего переключились на следующую ветвь упражнения и начали прыгать с 1 уровня - так игра была разнообразнее.

### «Пионербол»

Для игры понадобится обычная волейбольная площадка и желательна волейбольная сетка, а также мяч.

Разбиваемся на 2 команды, становимся по разные стороны сетки.

#### Правила:

Игрок задней линии, находясь в пределах площадки, перебрасывает волейбольный мяч через сетку как можно дальше. Один из игроков соперника должен поймать мяч и, сделав с ним не более трех шагов перебросить его обратно на сторону противника в то место, которое наиболее слабо защищено. Игрок, поймавший мяч с воздуха, таким же образом переправляет его обратно. Перекидка продолжается до тех пор, пока мяч не коснется земли.

Команда, допустившая это или прошившая мяч за пределы площадки соперника, проигрывает очко. Игра продолжается до 10 очков, после чего игроки меняются сторонами площадки. В команде с одной стороны сетки можно сделать одну передачу.

## Посиделочные игры



### «Колечко»

Игроки садятся в ряд и складывают перед собой ладони лодочкой. Ведущий кладет в ладони какой-нибудь мелкий предмет, обычно монетку или колечко. Затем обходит всех игроков по очереди, вкладывая каждому в "ладочку" свои сложенные "ладонки" руки и приговаривая:  
Я ношу-ношу колечко, и кому-то подарю  
и незаметно вкладывает этот предмет в ладони одного из игроков. Затем проговаривает: Колечко-колечко, выйди на крылечко!

- и «отмеченный» игрок должен вскочить с лавочки и выбежать. При этом задача остальных игроков - удерживать убогающего в своих рядах, поэтому "избранный" старается не показывать, что именно ему достался заветный предмет.

### «Съедобное - не съедобное»

Игру, как обычно, начинаем с выбора ведущего. Все игроки садятся на лавочку в ряд. Ведущий кидает мяч любому игроку и одновременно называет какой-либо предмет. Если "это" съедобное - игрок должен поймать мяч. Если несъедобное - отбить его.

Если кто-то "съел" несъедобное, он становится ведущим. Конечно, игра интересна при большой скорости кидания мяча и загадывания слов, причем задача ведущего - как можно быстрее запутать игроков.

### «Города»

Игроки садятся по кругу и первый игрок называет любой город. Следующий игрок обязан назвать город, который бы начинался с последней буквы предыдущего города.

Например:

Москва - Астрахань

## Игры для ума



### «Крестики-нолики»

Рисуем на листке в клеточку простое поле из девяти клеток. Решают, кто играет "крестиками", кто "ноликами". Обычно первым ходит "крестик".

Дальше игроки по очереди ставят свои "крестики" и "нолики" в клетках. Основная задача игры - поставить три "своих" фигурки в ряд и не дать поставить их противнику.

### «Точки»

Для игры нужны: тетрадь в клеточку, два игрока, две ручки (карандаши) разных цветов.

Задача: по очереди в пересечении линий листа ставить точки. Для видимости границ окружения точки соединяли, либо по диагонали квадрата, либо вдоль линий. "Окруженные" точки противника обычно заштриховывали своим цветом - это была "отвоенная" территория. По диагонали можно было ставить ограду только если ограда замкнута. Побеждает тот, у кого будет больше точек противника "в окружении".





# Вывод:

---

Чтобы возродить дворовые игры наших родителей, мы хотим внести предложения:

1. Распространить буклет среди учеников своей школы.
2. Опубликовать игры наших родителей на школьном сайте и в социальных сетях.
3. Проводить «Игровые перемены».

---

Спасибо за  
внимание!