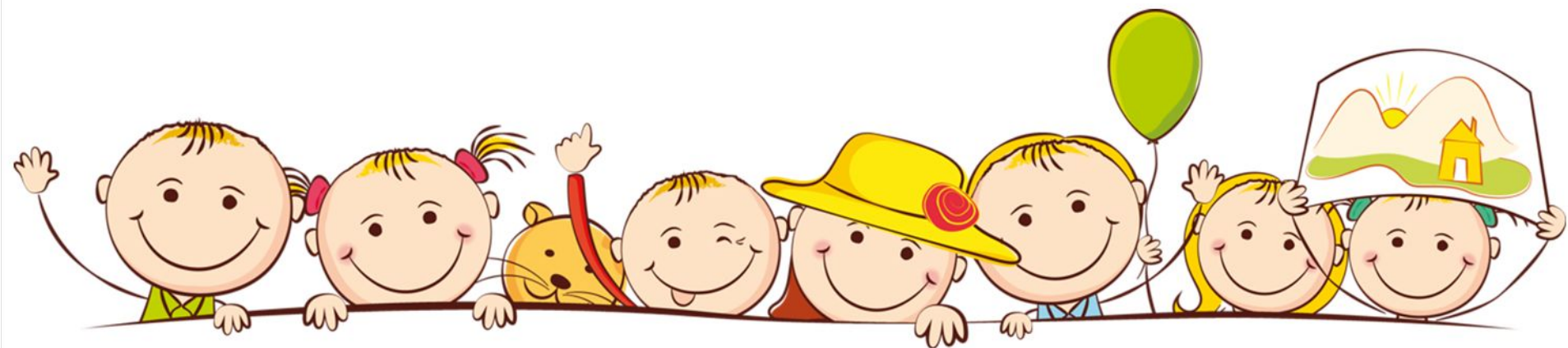
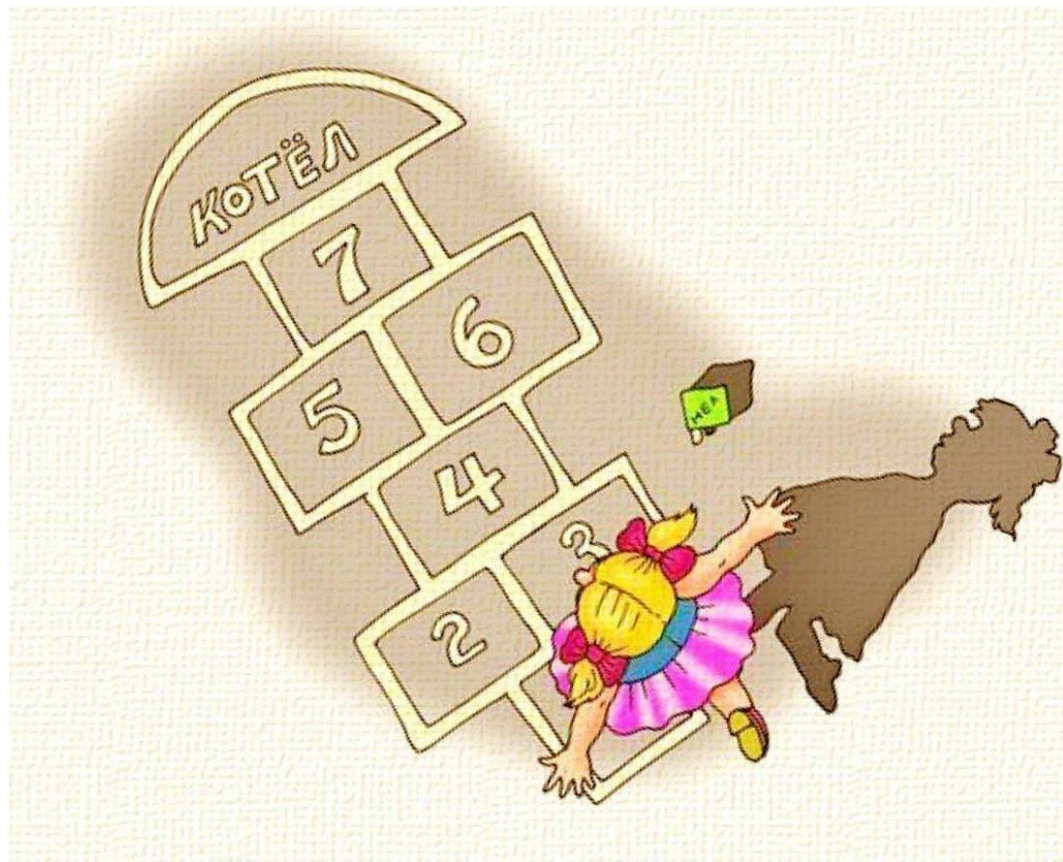




**ПУТЕШЕСТВИЕ
В СТРАНУ
ЗАБЫТЫХ ИГР**

Во все времена
люди отмечали
важность игры для
общего развития
ребенка и
необходимость
применения ее в
воспитании





К сожалению, сегодня мы наблюдаем разрушение игрового пространства детства. Исчезли шумные дворовые компании, забыты скакалки, мячи, городки. Раньше родители не могли загнать нас домой, чтобы поесть, а сейчас, мы не можем выгнать детей на улицу, чтобы подышать. Компьютер и телевизор прочно вошли в жизнь современного ребенка, вытесняя живое общение со сверстниками и детские дворовые игры.



«Резиночка»

Лет пятнадцать назад игра в «резиночку» была одной из самых популярных среди девочек. Прыгали все и везде. Всего-то нужна была резинка длиной метра 3-4, но лучше новая, упругая, длинная, целая. Играли либо каждая за себя, либо парами. В игре были строгие правила, которые нельзя было нарушать.



«Вышибалы»

Два игрока — встают с двух сторон площадки. Остальные игроки находятся в центре. Задача «вышибал» — бросая мяч друг другу, попасть в любого из «центральных» игроков. Задача игроков — увернуться от летящего мяча. Тот, в кого попали, выходит из игры. Другие участники могут «спасти» выбывшего игрока, поймав мяч в воздухе. Когда в команде «центральных» игроков остается один участник, он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. Если ему удастся это сделать, все выбывшие возвращаются на прежние места.



«Картошка»

Все участники встают в круг и перебрасывают друг другу мяч. 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, 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.



«Испорченный телефон»



Играть в неё можно одной или двумя командами. Выбирается водящий, который на ухо шёпотом говорит одному из игроков слово или фразу, а тот старается передать другому игроку и так по цепочке. Последний игрок говорит в

«Море волнуется раз...»

Ведущий отворачивается от игроков и произносит известную 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 водой.



«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 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.



«Я садовником родился»

Каждый игрок выбирает себе имя — название цветка и сообщает его «садовнику»-водящему и другим игрокам.

Водящий произносит считалочку:

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

И называет «имя» (название цветка) одного из игроков.

Происходит диалог между водящим и игроком. Игрок произносит название одного цветка из тех, что есть в команде. Участник, чье имя прозвучало, должен откликнуться. Диалог продолжается.



Тот, кто ошибся отдает фант.
В конце игры фанты
разыгрываются. «Садовник»
отворачивается, вещь достают и
спрашивают водящего: «Что
делать этому игроку?»



«Краски»

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, подх 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 «покупатель» должен поймать краску. Если поймал, садится на скамейку к краскам, а краска становится монахом. Если не поймал, игра продолжается с теми же персонажами.

«Цепи кованы»

Все играющие делятся на две команды. Каждая команда становится в шеренгу, игроки берутся за руки. Шеренги располагаются друг напротив друга.

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. 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 - п
цепь.



ика в свою

«Жмурки»

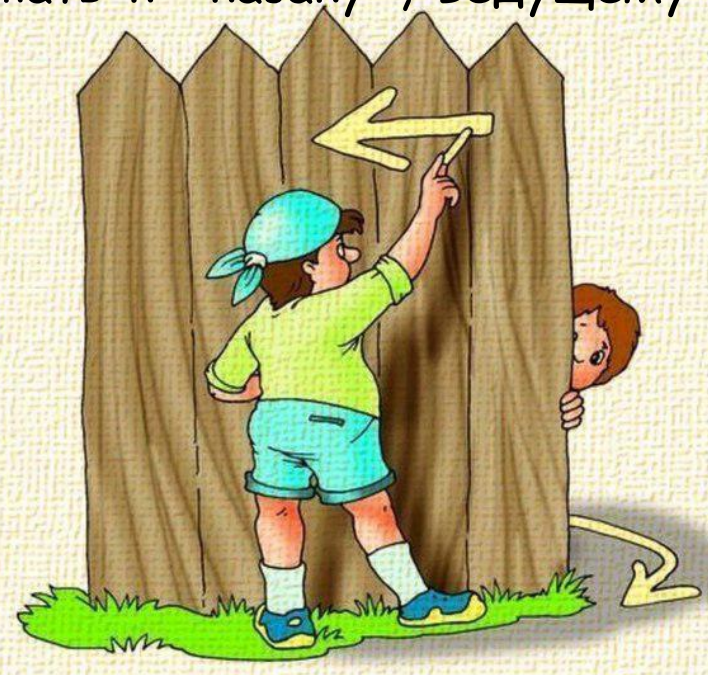
Играют в Жмурки несколько человек. С помощью считалки или по жребию выбирается водящий. Игроки завязывают воде плотной повязкой глаза (подсматривать в этой игре нельзя), раскручивают его на месте и "рассыпаются" в стороны. Жмурка должен поймать и опознать какого-либо игрока. Если угадал - пойманный игрок становится водящим.



«Казачи-разбойники»

Играет две команды «казачи» и «разбойники». По сигналу «разбойники» разбегаются прятаться. «Казачи» в это время выбирают место для «темницы», куда будут приводить пойманных «разбойников». Затем «казачи» идут искать «разбойников». Тех, кого увидели, они должны догнать и «запятнать». «Запятнанный» разбойник считается пойманным, он должен покорно идти с «казачком», пока тот его держит. Но если «казачок» случайно разжал руки, «разбойник» может убежать. «Разбойники» могут выручать попавшихся товарищей (незаметно подбежать к «казачку», ведущему «разбойника», и «запятнать» его).

Но если «казачок» оказывается проворнее и успевает «запятнать» второго «разбойника» раньше, он берёт в плен обоих. «Разбойники» могут освобождать своих товарищей из «темницы». Для этого необходимо дотронуться до пленного раньше, чем охраняющий «темницу» «казачок» дотронется до освобождающего. Цель игры: переловить всех «разбойников».



Дворовые игры - не просто развлечение.

Дворовые игры - еще и обучение.

В этих играх дети учатся общению, умению создавать команды и "работать" в них, учатся быстро соображать, прыгать-бегать, соревноваться, да и веселиться учатся тоже.



клуб пос.Федоровка