

МКУК «Киикский КДЦ» с. Киик

Игры старого двора

Выполнила презентацию:
культурорганизатор Клименок Т. М.

2020 г

Подвижные игры

Детские дворовые игры воспитывают в ребенке важные качества: умение работать в команде, умение следовать правилам, коммуникативность, ловкость, смекалку и т.д. В физическом воспитании детей от 5 до 10 лет подвижные игры занимают главнейшее место. Они одновременно воздействуют на моторную и психическую сферу ребенка. Способствуют укреплению мышц, ускоренному обмену веществ и закаливанию организма. Развиваются ловкость, быстрота, сила, выносливость. Кроме того, подвижные игры положительно влияют на развитие и совершенствование не только физических, но и личностных качеств ребенка.

Особое значение подвижные игры имеют для формирования детского коллектива., в игре каждый ребенок должен подчинить личные интересы интересам коллектива.

Важной особенностью любой подвижной игры являются правила. Они помогают осмыслить детям замысел игры и игровые действия. Выполнение этих правил требует от ребенка определенных усилий, ограничивает его спонтанную активность, что делает игру интересной, увлекательной и полезной для развития ребенка.

СЧИТАЛКИ

Помогают детям не ссорясь, определить водящего или того, кто первым начнет игру. Ребенок, знающий считалку, произносит ее нараспев и при каждом слове указывает по очереди на участников игры, стоящих в круге. Водить должен тот, на кого падает последний слог считалки.

Примеры считалок:

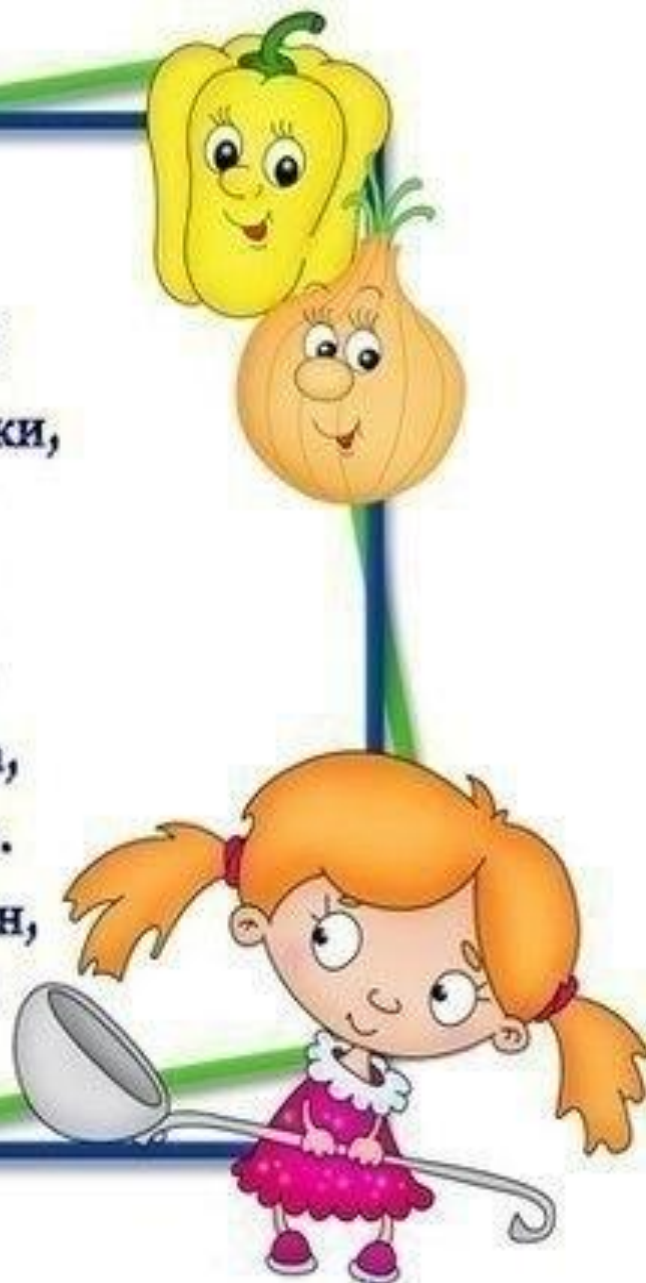


The illustration features a bright yellow sun with a smiling face in the top right corner. On the left, a brown tree branch extends across the frame, holding a yellow cup-shaped nest with two small brown birds inside. Another brown bird is perched on the branch above the nest. At the bottom, two white, fluffy clouds are positioned on either side of the text. A brown bird is perched on the right cloud. The entire scene is framed by a blue border with green leafy branches and stems.

**Скачет шустрый воробей
Воробышек-пташка,
Серая пташка-рубашка,
Откликайся, воробей,
Вылетай-ка, не робей!**



Чищу овощи для щей.
Сколько нужно овощей?
Три картошки, две морковки,
Лука полторы головки,
Да петрушки корешок,
Да капустный кочешок.
Потеснись-ка ты, капуста,
От тебя в кастрюле густо.
Раз, два, три, огонь зажжен,
Кочерыжка, выйди вон!

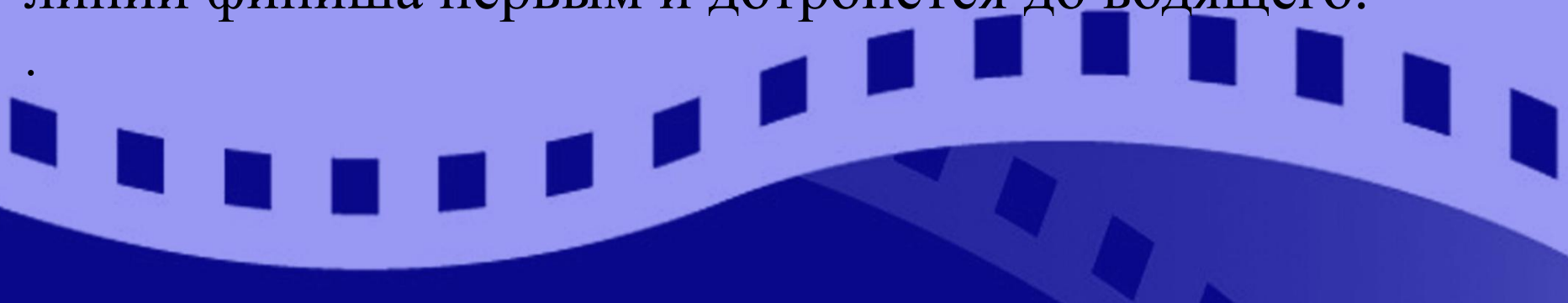


«Тише едешь, дальше будешь — СТОП»



Как играть.

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.



«Вышибалы»



Как играть.

«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 (главное условие — не от земли, иначе тоже вылетаешь). 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.

«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.




«Колдунчики»



Как играть.

Участники убегают от водящего (эта игра — разновидность салок). Водящий догоняет игрока и дотрагивается до него — осаливает. Осаленный расставляет руки, а любой другой участник может подбежать, дотронуться до него и «выручить». Задача водящего — не отходить далеко от осаленного и не подпускать к нему никого ни на шаг. Летний вариант колдунчиков — бегать с «брызгалками» и поливать друг друга водой из дырявых бутылок. Обычно через пять минут после начала игры все мокрые, зато очень веселые.



«12 палочек»



Детская игра

12

палочек

www.kidsonline.com

Как играть.

Игра напоминает классические прятки. 12 небольших палочек укладываются на «рычаг» (например, на дощечку и положенный под нее камушек) так, чтобы, наступив на рычаг, можно было разбросать палочки. Задача водящего — собрать палочки, сложить их на рычаг, произнести с закрытыми глазами считалочку и отправиться на поиски спрятавшихся игроков. Как только водящий обнаруживает игрока, бежит к «рычагу» и разбивает палочки, называя имя найденного. Игрок становится водящим. Если найденный успеваеет опередить водящего и добежать до палочек первым, водящий не меняется.

«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



«Колечко-колечко»



Как играть.

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.



«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.

Лягушка



Это один из вариантов игр с мячом и стеной, где для веселья нужна, собственно, стена, мяч и прыгучесть. Играли в нее в основном девочки, хотя и мальчики, набегавшись в «войнушку», были не прочь поскакать возле стенки.

Правила

На стене рисуется линия (чем выше, тем интереснее) – ниже нее мяч кидать нельзя. Игроки выстраиваются в ряд, друг за другом. Первый игрок кидает мяч, тот ударяется о стенку, отскакивает, ударяется о землю, и в этот момент игрок должен через него перепрыгнуть. Мяч подхватывает следующий игрок, повторяя то же самое, – и так по кругу.

Тот, кто не перепрыгивает мяч, получает в наказание «букву» (л – я – г – у – ш – к – а). Собрал все эти буквы? Ты – лягушка!

Количество игроков: не ограничено.

Зевака (Штандер)



Чертится круг, на линию которого встают участники.

Водящий с мячом – посередине. Он кидает мяч вверх, одновременно выкрикивая имя одного из игроков. Все, кроме названного, разбегаются в стороны, а тот, чьё имя выкрикнул водящий, старается поймать мяч.

Если мяч будет пойман до того, как коснётся земли, игрок подкидывает его вверх и, как прежний водящий, выкрикивает чьё-то имя. Если мяч поднят с земли, игрок кричит «Стоп!». Все останавливаются, и водящий, стоя на месте, откуда подобрал мяч, кидает им в любого из игроков. Игрок, в которого мяч попал, становится новым ведущим. В противном случае, ведущим остаётся прежним.

Игра начинается заново, на круге.

Игроки, в которых летит мяч, могут уклоняться от него, не сходя с места. А если игроку удаётся поймать мяч, он может кинуть его в любого другого.

"Жмурки"



Правила игры

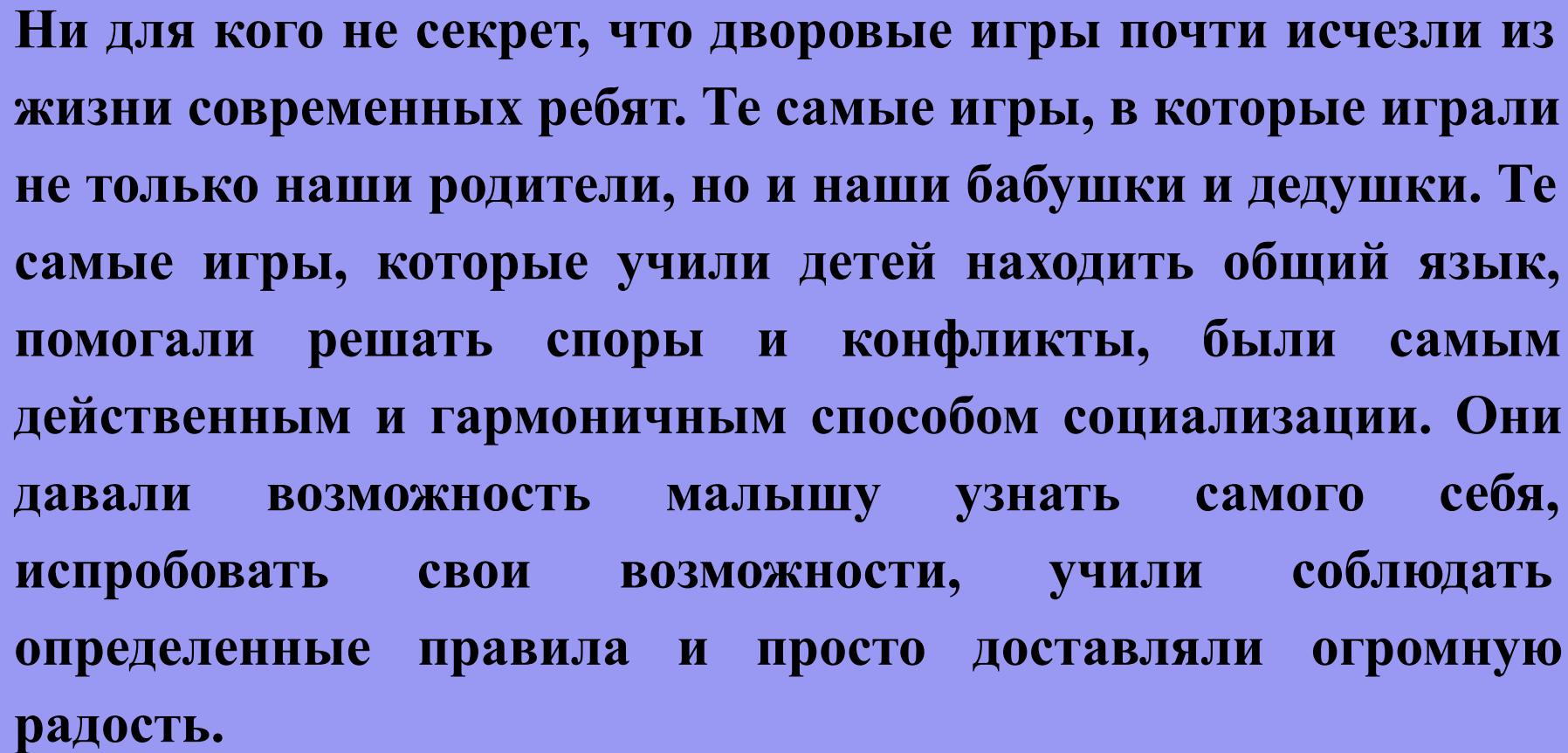
Для игры потребуется платок, чтобы завязать глаза игроку (жмурке), который будет всех ловить. Далее его крутят несколько раз вокруг своей оси, чтобы он немного потерял ориентацию в пространстве.

Он должен поймать кого-нибудь из игроков и опознать.

Если он правильно опознал игрока, то они меняются местами.

Если жмурка близко подходит к каким-либо выступающим предметам, то игроки должны крикнуть "Огонь!", но нельзя так делать чтобы отвлечь жмурку от игрока. Ещё как вариант жмурок можно играть в пятнашки, только без платка

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.



**Чтобы собрать ребят играть,
Нужно громко прокричать
"зазывалочку".**

Например, такую:

Кто будет играть в интересную игру?

А в какую - не скажу!

А потом не примем, за уши поднимем.

**Уши будут красные,
до того прекрасные.**

Или вот такую:

Тай-тай, налетай, в интересную игру

Всех принимаем и не обижаем,

А кто опоздает - в небо улетает.

СПАСИБО

ЗА

ВНИМАНИЕ