

Методические рекомендации



Дворовые игры

Игра – ведущий вид деятельности ребенка. Этот постулат детской психологии известен всем. Во время игры ребенок учится взаимодействовать с разными людьми, узнает разные характеры, учится договариваться, искать компромиссы, а также, во время игры ребенок получает развитие двигательных навыков и умений. В процессе такой деятельности возрастают возможности ребенка - его коммуникативные навыки и речь.

На протяжении многих веков игра была и остается основным методом воспитания и является подготовкой ребенка к взрослой жизни.

Всем известно, что нынешнее поколение - это поколение, которое все свое свободное время проводит за компьютером, планшетом или смартфоном. Часами дети играют в различные игры в интернете, иногда даже опасные. Рано или поздно дети перестают воспринимать реальный мир, полностью погружаясь в виртуальный. К сожалению, сегодня мы наблюдаем разрушение игрового пространства детства. Исчезли шумные дворовые компании, забыты скакалки, мячи, городки. В виртуальном мире можно перемотать проигрыш или неудачу и начать игру заново, а живое общение во время подвижной игры учит ребенка не сдаваться, с терпением относиться к неудачам и проигрышам.

Дворовые игры необходимо вернуть в массы современных детей, так как эти игры способствуют не только развитию коммуникативных навыков, командного духа и других значимых качеств, но и укреплению физического здоровья.

На протяжении многих веков игра была основным методом воспитания и являлась подготовкой ребенка к взрослой жизни. В игре происходило закалка будущего характера, так ребенок учился преодолевать боль, сохранять спокойствие в чрезвычайных обстоятельствах, учился прощать обиды и уважать соперника. К тому же игра развивала физическую силу, ловкость, находчивость, а так же умение петь и плясать, рассказывать сказки, подражать пению птиц и повадкам животных.

Наиболее элементарные игры зародились еще в древности и внешне напоминают игры животных. Это простейшие игры с бегом и ловлей друг друга («Догонялки», «Ловишки», «Салки»), игры с прыганием и лазанием по деревьям («Подпрыгивание», «Качание на суку», «Салки по деревьям», детская борьба - возня).

Вместе с тем эти игры служили выражением человеческих взаимоотношений. Большое количество игр является прямым отображением семейно-бытовых и социальных отношений на разных этапах исторического развития («Ящур», «Война», «Городки», «Казачи-разбойники»).

Многие игры воспроизводили в игровой форме различные трудовые процессы, включая земледелие, главное занятие славян («Уж мы просо сеяли...»), «Лен», «Капуста»).

Археологические раскопки говорят о высоком уровне развития русских игр и еще 1000 лет назад. На территории древнего Новгорода (10-13в.) обнаружено огромное количество «кубарей» и шаров, остатки различных по размеру и форме мячей, детских луков и стрел, шахматных фигур, кукол и других предметов.

Классификация игр

У русских детей были самые разные игры: пальчиковые, состязательные, драматические и хороводные. Пальчиковые игры предназначались самым маленьким: в основе лежало движение пальцев ребенка, при этом читались короткие стихи.

Состязательные игры – это подвижные игры, цель которых – добиться превосходства над остальными, показать свою силу, ловкость, находчивость.

Драматические – это целые пьесы, диалоги, а хороводные сопровождались плясками, песнями, пантомимой.

Большую часть времени дети проводили на улице. Поэтому уличных игр известно гораздо больше. Лишь в суровые зимние морозы они сидели в избе, и тогда наступало время играть в игрушки. В уличных играх всегда участвовало много детей – поэтому они были, как правило, массовые.

Командные игры преобладали среди мальчиков, и, разумеется, «военным» играм оказывалось предпочтение. Такая известная игра, как «Казачьи-разбойники», тоже относилось к разряду военных.

Самыми распространенными подвижными играми среди детей 7-10 лет были: «Казачьи-разбойники», «Лапта», «Горелки», «Городки», «Волк во рву», «Царь горы» и «Жмурки».

Задачи подвижных игр:



- 1) укреплять здоровье занимающихся, способствовать их правильному физическому развитию;
- 2) содействовать овладению жизненно необходимыми двигательными навыками, умениями и совершенствованию в них;
- 3) воспитывать у детей необходимые морально-волевые и физические качества;
- 4) прививать учащимся организаторские навыки и привычку систематически самостоятельно заниматься играми.

«Второй лишний»

Цель: учить детей быстро бегать по кругу, становясь впереди ребёнка. Развивать внимание, реакцию. Воспитывать интерес к подвижным играм.

Ход игры: Дети становятся по кругу, расстояние между ними должно быть не менее 1-2 шагов. За кругом находится двое водящих. Один из них убегает, другой старается догнать его. Убегающий ребёнок, спасаясь от ловящего, становится впереди какого-то ребёнка. Если он вбежал в круг и встал пока его не замяли, его уже нельзя салить. Теперь должен убегать ребёнок, который оказался вторым. Если ловишка успел коснуться убегающего, то они меняются ролями.

Бегать только вне круга, не пересекать его, не хвататься за детей, стоящих в кругу, бегать не слишком долго, чтобы все могли включиться в игру.

2 вариант.

Можно по кругу встать парами, тогда игра будет называться «Третий лишний».



«Простые ловишки»

Цель: учить детей бегать врассыпную, увертываясь от ловишки. Развивать быстроту движений, реакцию, умение действовать по сигналу.

Ход игры: Дети находятся на площадке. Ловишка стоит на середине площадки. По сигналу – раз, два, три – лови! – все дети разбегаются по площадке, увертываясь от ловишки. Тот, кого Ловишка замял, отходит в сторону.

2 вариант.

Ловишка не может ловить того, кто успел присесть.

3 вариант.

Нельзя ловить того, кто успел остановиться и встать на одну ногу.

4 вариант.

Ловишка должен осалить убегающих мячом.

5 вариант.

Нельзя ловить тех детей, которые вовремя успели встать на какой-нибудь возвышающийся предмет.



Игра «КОШКИ-МЫШКИ»

Выбирается двое водящих - кошка и мышка. Остальные игроки становятся в круг, взявшись за руки, тем самым образуя между собой ворота. Кошка стоит за кругом, мышка - в круге.

Задача кошки - войти в круг и поймать мышку. При этом кошке разрешается прорывать цепь игроков, подлезать под сцепленные руки или даже перепрыгивать через них.

Играющие стараются не пропустить кошку внутрь круга. Если же кошке удастся пробраться в круг, играющие сразу открывают ворота и выпускают мышку. А кошку стараются из круга не выпустить.

Игра заканчивается победой кошки и соответственно поражением мышки.

Играющие встают лицом друг к другу и берутся за руки так, чтобы между ними оставалось достаточное расстояние.

Когда кошка пытается пробраться внутрь круга, или наоборот выбраться из него, играющим запрещается сдвигать плечи.

Мышка, оказавшись за пределами круга, не имеет права убежать далеко.



Народные подвижные игры с детьми

Игры на находчивость, быстроту и ловкость с элементами соперничества и соревнования: «Горелки», «Жмурки» и другие

«Платочек»



«Петушинные бои»



«Ручеёк»



«Бабка Ёжка»



Подвижные народные игры

– это наше детство, детство наших родителей, наших бабушек и дедушек. Кто их придумал? Когда они возникли? Ответ на этот вопрос только один: они созданы народом, так же как песни, сказки. Народные игры имеют многовековую историю, они сохранились и дошли до наших дней из глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие местные традиции.



ЖМУРКИ

Цель игры: Развивать умение действовать по сигналу, учить ориентироваться в пространстве, соблюдать правила игры.

Ход игры: Дети выбирают одного участника, накладывают ему на глаза повязку. По данному сигналу, участвующие в игре, бросаются в разные стороны, а ребенок с повязкой на глазах, стоящий посередине места для игры, старается поймать кого-нибудь из бегущих. Попавшийся меняется с ним ролями, т. е. ему накладывают повязку на глаза и он становится «жмуркой».

Правила: Дети должны во время бега следить, чтобы тот из них, у которого глаза завязаны, не наткнулся на какой-нибудь предмет; при виде опасности они предупреждают криком: «огонь!»

Варианты: Игра может проводиться с колокольчиком, который дети передают друг другу.



КАРУСЕЛЬ

Цель игры: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в построении в круг, ходьбе со сменой направления.

Ход игры: В центре зала стоит ведущий. В поднятых руках он держит обруч с привязанными к нему ленточками. Дети стоят по кругу боком к центру, в руках у каждого конец ленточки.

1 вариант: дети держатся за ленточки, медленно идут по кругу,

произносятся слова: Еле-еле, еле-еле
Завертелась карусели
А потом, потом, потом
Все бегом, бегом, бегом.

Легко бегут по кругу

Тише, тише, не бегите,
Карусель остановите.

Дети замедляют бег, останавливаются

Раз-два, раз-два,
Вот и кончилась игра.

2 вариант: дети бегут по кругу под народную плясовую мелодию. С окончанием музыки каждый старается быстро подобрать конец ленточки. Ребенок, оставшийся без ленты, выбывает из игры.



У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ

Задачи: Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, навык коллективного движения. Упражнять в беге по определенному направлению, с увертыванием, развивать речь.

Описание: Из всех участников игры выбирают одного водящего, которого назначают "медведем". На площадке для игры очерчивают 2-ва круга. 1-ый круг – это берлога "медведя", 2-ой – это дом, для всех остальных участников игры. Начинается игра, и дети выходят из дома **со словами:**

**У медведя во бору
Грибы, ягоды беру.
А медведь не спит,
И на нас рычит.**

После того, как дети произносят эти слова, "медведь" выбегает из берлоги и старается поймать кого-либо из деток. Если кто-то не успевает убежать в дом и "медведь" ловит его, то уже сам становится "медведем" и идет в берлогу.

Правила: Медведь имеет право вставать и ловить, а играющие – убежать домой только после слова «рычит!».

Медведь не может ловить детей за линией дома.

РУЧЕЁК

Задачи: Обучение в игровой манере ходьбе, внимательности, игре в коллективе.

Описание: Дети становятся парами, взявшись за руки. Руки надо поднять вверх таким образом, чтобы получился «домик». Пары детей становятся друг за другом, постепенно передвигаясь вперед. Формируется что-то вроде «ручейка», который постоянно течет.

Один человек заходит в начало этого ручейка, проходит под поднятыми руками игроков и выхватывает из основной массы одного из игроков за руку, уводя его с собой в конец ручейка, вставая последним его звеном. На освободившееся место встает следующая пара игроков, а освободившийся игрок идет в начало ручейка и проделывает то же самое – идет под руками игроков, выхватывая из ручейка понравившегося человека за руку и уводя его в самый конец ручейка.

Варианты:

В зависимости от размеров игровой площадки играющие пары идут ровным уверенным шагом прямо или по кругу. По сигналу воспитателя (хлопок в ладоши, свисток) первая пара, пригнувшись, входит в «коридор» из рук