

Консультация для родителей: «Дворовые игры нашего детства».

Вспоминая детство, мы с теплотой вспоминаем наших дворовых друзей, без которых не могли прожить и дня. Придумывали различные истории, чтобы только выйти во двор.

В наши дни компьютерные игры, телевизоры, телефоны заменили радость живого общения. Обидно, когда игра «умирает» потому что её забыли, что в неё стало некому играть. А именно так произошло в 90-х годах, когда детей было просто мало для тех игр, которые требуют большого числа участников. Многолетний возрастной разрыв между поколениями из-за рождаемости в 90-х и 2000 годах привело к тому, что во дворах исчезли дети. Обычно дети учатся дворовым играм от более старших детей, играющих в том же дворе. И когда дети подрастают, не успев передать свою игру нерожденным младшим товарищам, эта игра уходит в прошлое. Но как бы - то ни было, у нас, педагогов и современных родителей, есть ещё шанс эту ситуацию изменить. Стоит ли это делать? Конечно, стоит!... Чтобы возродить любимые игры, вернуть детей во дворы, оторвать их от компьютеров и игровых залов нужно научить их играть. Когда они подрастут, выйдут во двор, встретятся там с другими детьми обязательно восстановится та «ниточка», когда игра передается от старших ребят к младшим, от городских к деревенским, из поколения в поколение.

Дворовые игры не просто развлечение. Дворовые игры ещё и обучение. В этих играх дети учатся общению, умению создавать команду и преданно играть в ней, учатся быстро соображать, прыгать и бегать, соревноваться, да и веселиться тоже.

Давайте вспомним, в какие игры любили играть мы и научим им наших детей.

Вот некоторые из них:

«Резиночка», «Казачки – разбойники», «Классики», «Вышибалы», «Цепи кованые», «Съедобное - не съедобное», «Колечко – колечко», «Городки», «Жмурки», «Лягушки», «Краски», «Двенадцать палочек», «Чехарда», «Лапта», «Десятки» и др.

Не беда, если вы забыли правила почти всех игр. Будем вспоминать вместе!

«Тише едешь – дальше будешь».

Нет, это не кредо начинающего автолюбителя, а замечательная игра на внимание и выдержку. Вспоминаете? На просторной площадке отчерчиваются на расстоянии около тридцати метров одна от другой две линии – «старт» и «финиш». На старте стоят игроки, на финише, спиной к ним, находится водящий. Он произносит фразу: «Тише едешь – дальше будешь. Раз, два, три!» За это время игроки стараются максимально приблизиться к финишу. Едва закончив говорить, водящий быстро поворачивается и осматривает замерших на месте участников игры. Тех, кто не успел вовремя остановиться или пошевелился, водящий отправляет на линию старта. Побеждает тот игрок, кто первым доберется до финиша. Он и становится следующим водящим.

«Цепи кованые»

Цель игры – перетящить в свою команду как можно больше игроков из команды противника.

Правила игры: Все игроки делились на две команды. Становились в ряд и брали друг друга за руки. Игрок из команды 1 бежал, стараясь разбить цепочку команды 2. Если разбивал - то забирал одного игрока в свою команду. Если нет, то становился частью команды 2. Слова были такие:

- цепи, цепи, кованые – раскуйте нас
- кто из нас
- называют имя игрока с противоположной команды

«Ручеек».

Играть можно было практически в любом месте: на поле, во дворе, в коридоре школы...

Количество играющих, должно быть нечетным: все разбиваются на пары и встают друг за другом, соединив попарно высоко поднятые руки. Водящий входит в образованный коридор, выбирает себе пару из играющих и встает в конец. Освободившийся игрок становится водящим. Прелесть игры заключалась в том, что в процессе водящих становилось все больше, а коридор все длиннее. Каждый хотел побыстрее стать «водой», чтобы самому выбрать себе пару. Игра позволяла выбрать в «пару» себе свою тайную симпатию, не выдав себя.

«Классики».

Многие думают, что «классики» придумали в СССР. На самом деле, это очень древняя игра. Уже в Средние века мальчишки (изначально игра была мальчишеская) прыгали по пронумерованным квадратам. В России в «классики» всю игру уже в конце XIX века.

Правила игры:

На асфальте мелом чертится прямоугольное поле с 10 квадратами и полукругом («котел», «вода», «огонь»). Вариантов прыжков и разметки площадки существует несколько. Но, как правило, игроки по очереди кидают битку (камушек, коробочка из-под леденцов и т. д.) в первый квадрат. Затем первый игрок перепрыгивает из квадрата в квадрат и толкает за собой битку.

- №1 – одна нога;
- №2 – одна нога;
- №3 и 4 – левая на 3, правая на 4;
- №5 – двумя ногами (можно передохнуть) ;
- №6 и 7 – левая на 6, правая на 7;
- №8 – одна нога;
- №9 и 10 – левая на 9, правая на 10.

Затем поворот на 180% и обратно тем же манером. Наступил на черту или битка на нее попала? Встал на обе ноги? Ход переходит к другому.

Количество игроков: не ограничено.

«Двенадцать палочек».

Игра в общем и целом напоминает обычные прятки, но в ней есть возможность "спасти" уже найденных игроков.

Правила игры: Палочки укладываются на "катапульта" - ее можно соорудить из дощечки и положенного под нее камушка, колышка, или даже скамейки. Палочки укладываются на один край "катапульти" - чтобы можно было их разбросать, нажав ногой (рукой) на второй край "катапульти".

Начинается игра с определения водящего. Для этого можно использовать любые считалочки, или вспомнить, кто в прошлый раз был проигравшим (он и водит). Водящий становится лицом к стене (дереву/столбу/забору) и начинает громко считать до 30. Когда счет закончился, кричит:

"Раз-два-три-четыре-пять, я иду искать.

Кто не спрятался - я не виноват! "

Открывает глаза и идет искать спрятавшихся. Когда заметил кого-то - громко кричит его имя, бежит и касается палочек. Если тот, кого нашли и чье имя громко назвали, успевает добежать к "катапульте" первым, он бьет по ней ногой, палочки разбрасываются. Пока ведущий не соберет все палочки на место, все кого он нашел раньше и тот, кто ударял по "катапульте" - имеют право перепрятаться. Игра ведется до тех пор, пока не будут "застукалены" все игроки. Кого "застукали" первым - становится водящим в следующей игре.

Инвентарь: Для игры понадобятся 12 небольших палочек (прутики длиной примерно 30 см) .

«Резиночка».

Культовая дворовая игра. Сложно найти ребенка 1980-1990-х гг., кто бы не прыгал в резиночку. Владелец новой упругой резиночки (это был дефицит) во дворе считался «мажором» и пользовался особой популярностью.

Правила игры:

Просты и сложны одновременно. С одной стороны, не нужно ничего, кроме 3-4 метров резинки. С другой, в уровнях и упражнениях можно запутаться (в детстве их все знали наизусть). Двое игроков натягивают резинку между собой, а третий прыгает.

Уровни: 1. резиночка на уровне щиколоток держащих; 2. резиночка на уровне колен; 3. резиночка на уровне бедер; 4. резиночка на талии; 5. резиночка на уровне груди и резиночка на уровне шеи

На каждом уровне нужно выполнить определенный набор упражнений: бегунки, ступеньки, бантик, конвертик, кораблик и т. д.

Количество игроков: 3-4 человека (вчетвером обычно играют парами) .

Игра также считается девчачьей. Мальчишки прыгали редко, но любили понаблюдать за девочками. :)

«Казачьи-разбойники».

Красная печать никому не убежать.

Это веселая игра, сочетающая в себе авантюризм салок и азарт прятков. Существует мнение, что игра возникла в XVI веке, когда казаки защищали мирное население от бродячих разбойников.

Правила игры:

Правила игры варьируются по регионам и часто сильно упрощаются. Неизменно одно – играющие делятся на две команды («казачьи» и «разбойники»). Тут же выбираются «атаманы» и определяется «поле боя» (за его пределами не играют).

Казаки выбирают штаб, а разбойники придумывают пароли (один правильный, остальные – ложные) .

Задача разбойников: захватить штаб казаков. Задача казаков: переловить всех разбойников и «выпытать» правильный пароль.

По сигналу разбойники разбегаются и прячутся, оставляя на асфальте стрелки, чтобы у казаков были подсказки, где их искать. Казаки в это время обустроивают «темницу» и придумывают, как будут «пытать» пленных (щекотать, пугать насекомыми, «жалить» крапивой и т. д.) . Через некоторое время казаки отправляются искать разбойников. Если им это удастся, то они сажают разбойника в «темницу», откуда он не имеет права убежать. Разбойники, в свою очередь, стараются подобраться к «штабу» и захватить его.

Количество игроков: от 6 человек.

«Краски».

Игра «Краски» была в числе самых любимых. Один из игроков назначался «чертом» (или «монахом»), еще один – «продавцом» (или «мамой»), все остальные были «красками». Каждая из «красок» загадывала себе какой-нибудь цвет и тихонько сообщала его «продавцу». Причем, если хотелось побегать, загадывали самые простые цвета: синий, зеленый, розовый и т.п. Если же кому-то из игроков было лень бегать, он загадывал себе что-нибудь вроде изумрудного и преспокойно просиживал всю игру. Итак, «краски» и «продавец» садились на длинную скамейку. «Черт» («монах») подходил к ним и говорил: «Тук-тук!» «Продавец» спрашивал: «Кто там?» – «Я черт с рогами, с горячими пирогами, на лбу шишка, в кармане – жареная мышка!» Или: «Я монах в синих штанах!» «Продавец» интересовался: «За чем пришел?» – «За краской!» – «За какой?» Здесь черт называл какой-нибудь цвет. Если такой краски нет, «продавец» отвечал: «Такой у нас нет! Скачи по дорожке на одной ножке!» «Черт» делал круг почета на одной ноге и возвращался за новой краской. Если же названная «краска» присутствовала среди сидящих, «продавец» говорил: «Есть такая. Платите столько-то». Пока «черт» «расплачивался» – хлопал рукой по ладони продавца нужное количество раз (использовался возраст игрока), «краска» вскакивала и убегала. Дальше существовало два варианта развития событий. Вариант первый: «черт» пытается поймать краску. Пойманная «краска» становится «чертом». Если же игрок сумел вернуться на скамейку – игра продолжалась. Вариант второй: как только названная «краска» побежала, «черт» как можно быстрее проговаривал: «Стоп коли-коло, раз, два, три. Точка!» На последнем слове бегущий игрок должен был остановиться. Теперь «черту» необходимо дойти до «краски», определив заранее, сколько нужно сделать шагов. Естественно, чем дальше успела убежать «краска», тем сложнее это проделать. Шаги тоже были примечательными: простые, гигантские (очень широкие), лилипутские (махонькие шажочки), верблюды (плевок вперед и шаг сверху), цыплячьи, или кирпичики (пятка в носок) и др. В разных компаниях выдумывались свои варианты шагов. Итак, «черту» говорят, какими шагами он должен двигаться (например, цыплячьими и лилипутскими), а «черт» определяет на глаз, сколько и каких шагов он должен сделать. Выполняет все это и старается дотронуться до «краски». Если получилось – «краска» становится «чертом».

«Вышибалы».

Все игроки, кроме двух, становились в центре просторной площадки. Двое «выбивающих» с мячом располагались по краям площадки. В их задачу входило, перебрасывая друг другу мяч, выбить с площадки всех игроков. Тот, до кого дотрагивался летящий мяч, выходил из игры. Труднее всего было выбить последнего, самого ловкого игрока, остававшегося под обстрелом. Когда и его настигал мяч, игра начиналась сначала.

Счастье – это «Секретики».

«Секретики» в коробочках, которые мы закапывали во дворах, были самым что ни на есть настоящим счастьем. И это абсолютно точно. Помните, с каким радостным нетерпением выкапывалась ямка? С каким благоговением складывались туда конфетные обертки, фольга, цветочные лепестки и листья, ягоды рябины, кусочки пластмассы и прочая очень важная и нужная дребедень? А потом все это великолепие торжественно закрывалось осколком стекла и засыпалось землей. Самым главным было запомнить место захоронения «клада», чтобы через некоторое время выкопать «секретик» с таким трепетом и восторгом, будто это самое настоящее сокровище. И как горько становилось, если клада на месте не оказывалось. Это вездесущие мальчишки выслеживали наши тайники и проводили несанкционированные раскопки. А сколько таких «секретиков» было забыто и выкапывалось иногда через год, а порой навсегда оставалось в земле! Расскажите малышу об этом увлекательном занятии. Как доверялись «секретики» только самым близким друзьям, как загадочно просвечивались через стеклышко несметные сокровища. А может, вы вместе закопаете такой «секретик» в укромном месте двора или на даче как самые лучшие друзья? Малышу непременно захочется поделиться тайной с кем-нибудь из своих друзей. А те, в свою очередь, соорудят и свои тайники.

Научите своих детей играть в подвижные дворовые игры – пусть их детство станет счастливее и интереснее!