Консультация для родителей

«Значение дворовых игр для детей дошкольного возраста»

Инструктор по ФК: Кияшова А.В.

Дворовые игры — это то, чего мы лишили своих детей, заперев их в своих квартирах и привязав к себе ради безопасности и изоляции от плохого влияния от нерадивых сверстников. И если малышей еще можно встретить на площадках под присмотром родственников, то школьников не видно почти совсем.

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. А ведь большинство из них не только развивают ловкость, выносливость и силу, но и учат таким важным вещам, как сплоченность и взаимовыручка.

Современные дети не знают, что такое детские игры во дворе. Любимым нам дворовым играм они предпочитают приложения и гаджеты. Научите своих детей играть в подвижные дворовые игры — пусть их детство станет счастливее и интереснее! Чтобы возродить любимые игры, вернуть детей во дворы, оторвать их от компьютеров и игровых залов нужно научить их играть. Давайте вспомним самые распространенные и лучшие игры советских детей...

«Светофор»

Для этой игры нужно надеть на себя как можно больше разноцветных одежек. На площадке мелом рисуется дорога, и игроки выстраиваются все на одной линии. Игрок-Светофор становится спиной ко всем игрокам посередине дороги и загадывает любой цвет. Если на игроке есть названный цвет, Светофор берет его за руку и переводит через дорогу. Если же цвета нет на одежде, заколках, обуви, то нужно быстро перебежать на другую сторону дороги, чтобы Светофор не успел поймать нарушителя. Тот, до кого он дотрагивался, сам становится Светофором.

«Прятки»

Пока водящий у стены, дерева, двери или забора (место для застукивания) с закрытыми глазами считает до 50, все прячутся. Как только досчитал, произносит: «Раз-два-три-четыре-пять, я иду искать. Кто не спрятался — я не виноват!» Во время поиска, если водящий замечает кого-то, бежит обратно к месту застукивания, стучит и громко кричит: «Туки-туки (имя) застукан». Водящий должен всех застукать, а те, кто спрятался, — вовремя заметить, что его нашли, и попытаться добежать к месту первым и простучать: «Туки-туки сам за себя». Тот, кто успевает раньше водящего, считается незастуканным и ждет, пока найдут остальных. Кого застукалили первым — становится водящим в следующей игре.

«Горячая картошка»

Все игроки становятся в круг, перебрасывают друг другу или отбивают мяч. Если кто-то мяч не отбил, садится на корточки в центр круга. Все, кто сидит в кругу, стараются поймать мяч, но при этом нельзя вставать в полный рост. Если мяч

поймали, то все «картошины» возвращаются в игру, а игрок, бросавший мяч, занимает их место.

Если дети помладше, то мяч можно не отбивать, а ловить и быстро-быстро перекидывать следующему игроку.

«Цепи-цепи»

Игроки делятся на две команды, взявшись за руки, становятся шеренгами друг напротив друга. Расстояние — около 10-15 метров.

Одна команда кричит другой хором: «Цепи-цепи кованы, раскуйте нас!» Команда напротив спрашивает: «Кто из нас?»

Первая команда называют имя игрока из команды противников. Выбранный пытается с разбегу разорвать живую цепь. Если удается разорвать цепь, игрок возвращается в свою команду и забирает с собой одного из двух «расцепленных» товарищей. Если же нет — игрок становился в команду как раз между «звеньями», которые пытался разорвать.

«Вышибалы»

Для этой игры нужна большая площадка, мяч и как можно больше человек.

Вышибалы — два человека, которых выбирают считалкой или добровольно, встают с двух сторон площадки. Вышибаемые становятся в центре. Перебрасывая мяч, вышибалы должны попасть в вышибаемых игроков, а они должны пытаться увернуться. В кого попали мячом, выбывает из игры. Но его могут «спасти» друзья, если поймают мяч. Когда на площадке остается один игрок, он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет.

«Казаки-разбойники»

Для игры нужна большая компания (не меньше 6 человек). Дети делятся на две команды: казаки — их может быть чуть меньше, и разбойники. Ребята договариваются, в пределах какой площадки будет проходить игра. Разбойники совещаются и загадывают секретное слово-пароль или фразу, которую казаки должны разгадать.

Игра начинается, когда разбойники нарисовали мелом на асфальте круг и затем дальше от него стрелочки по направлению своего движения.

Рисовать стрелочки можно на асфальте, на стенах дома, на бордюрах, на деревьях, на скамейках и куда еще руки дотянутся. Чем быстрей бежишь и рисуешь — тем больше шансов спрятаться так, чтобы не нашли.

Чтобы спрятаться, разбойникам дается не меньше 15-20 минут. Казаки в это время ищут и обустраивают темницу, куда приведут потом пойманных разбойников, чтобы узнать у них пароль.

«Классики»

Схему «простых» классиков рисуем мелом на асфальте. Биту (когда-то это была баночка из-под вазелина, крема для обуви или камушек) бросаем по порядку на каждый квадратик начиная с единицы все дальше и дальше. Где одна клеточка, то прыгаем по ней на одной ноге, где две, то двумя ногами. На 9 — 10

разворачиваемся на 180 градусов на месте. На «обратном пути» нужно наклониться и поднять свою биту.

Переход хода — если не попал битой в нужный квадрат или прыгнул на линию квадратов. Выигрывает тот, кто первый пройдет всю десятку. Если бита попала в «котел», то сгорает один «класс», надо бросать на один квадрат меньше.

«Колечко»

Обычно в «Колечко» играли девочки. Во всяком случае, увлеченной этой игрой мальчишек было очень мало.

Играющие садились в ряд и складывали перед собой руки «лодочкой», закрывая большими пальцами образовываемое ими пространство. У водящего в ладонях (ладони сложены так же) какой-нибудь предмет: монетка, колечко и т.д.

Смысл игры: водящему необходимо незаметно вложить в руки одного из участников этот предмет. Участник же, которому был вложен предмет, должен не подать вида, и выскочить из ряда сразу после слов водящего «Колечко, колечко выйди на крылечко!». У остальных участников задача – угадать, кто счастливчик и не выпустить его. Если игроку не удавалось вырваться, то водящий оставался прежним.

Игра была своеобразным выражением симпатии и дружбы.

«Ручеек»

Играть можно было практически в любом месте: на поле, во дворе, в детском саду, в школе...

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.

«Тише едешь – дальше будешь. Стоп!»

Выбирается ведущий. Дети выстраиваются в шеренгу, в 15-20 шагах от ведущего. Ведущий становится на финишной линии, спиной к игрокам и произносит следующую фразу: «Тише едешь — дальше будешь. Стоп!». Пока он говорит, игроки незаметно делают маленькие шажки по направлению к финишу. Произнося слово: «Стоп!», ведущий оборачивается. Если замечает, хоть малейшее движение, отправляет ребенка на старт. Игра длится до тех пор, пока кто-то первым не доберется до финиша. На финише нужно коснуться ведущего рукой.