

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
муниципального образования город Краснодар
«Центр развития ребенка – детский сад № 232»



Консультация для родителей и воспитателей

«ДВОРОВЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ЛИЧНОСТИ РЕБЕНКА »

Составители:
педагоги - психологи

Бакулевич О.А.
Чабанова Ж.М.
Щулькина О.Л.

Во все времена люди отмечали важность игры для общего развития ребенка и необходимость применения ее в воспитании. Игра как деятельность человека-явление сложное, и педагоги разных стран на протяжении многих столетий задумывались о сущности этого явления, указывая на огромное воспитательное значение игр. Понятие «игра» в народной культуре гораздо более широко и многообразно, чем в современности «игрой» называли такие явления, как пляски, танцы, хождения под песни, подвижные игры и вообще веселье.

Игры проникали во все сферы жизни человека. Следует отметить, что игры сопутствовали человеку от рождения до старости и в каждом возрасте имели свои особенности, выполняли определенные функции. *Для детей наиболее важным в игре являются задачи физического и психического развития.*

Нужно играть так, чтобы получать от этого не только удовольствие, но и пользу, а именно – развивать физическое здоровье, смекалку, приобретать навыки общения.

И вот тут-то пригодятся старые и добрые «дворовые» игры, которым непременно стоит научить собственных детей.

Предлагаем окунуться в прошлое, и вспомнить игры нашего детства, которые непременно понравятся детям.

Веселые дворовые подвижные игры - это наше детство. Кто не помнит неизменных прятки, ловишек, резинки? Когда они возникли? Кто придумал эти игры? На этот вопрос только один ответ: они созданы народом, так же как сказки и песни.

Значение дворовых игр в развитии личности:

1. Игра как развлечение - одно из самых полезных занятий, поскольку обеспечивает здоровье, долголетие; помогает устанавливать хорошие взаимоотношения между людьми; снимает психические перегрузки; учит отдыхать и веселиться; обеспечивает радостное самочувствие.

2. Воспроизводство игровых традиций - своеобразное возвращение к некоторым играм на более поздних этапах жизненного пути, связанное с воспитанием собственных детей и внуков, передача игровых традиций «по наследству».

3. Развитие двигательных способностей: быстроты, силы, ловкости, выносливости.

4. Воспитывают чуткость к людям, учат детей общаться, помогают усвоить нормы и ценности культуры, расширяется процесс взаимодействия подрастающего поколения с окружающими людьми, дети учатся отстаивать свои интересы и своё место в социальной группе.

5. Помогают находить неожиданные, правильные, неправильные и потому часто особенно интересные решения.

Итак, дворовые подвижные игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования гармонически развитой, активной личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство.

Наблюдая за играми можно увидеть, как изменяются и совершенствуются отношения между детьми, а также как развиваются навыки и качества каждого ребенка.

Дворовые игры можно условно разделить на 3 группы: подвижные, словесные, сюжетные.

Важной особенностью любой дворовой игры являются правила. Они помогают осмыслить детям замысел игры и игровые действия.

Выполнение этих правил требует от ребенка определенных усилий, ограничивает его спонтанную активность.

В организации дворовых игр немаловажное значение имеют считалки. Они помогают детям не ссорясь определить водящего или того, кто первым начнет игру.

Приведем пример нескольких дворовых игр.

«Резинки». Главный атрибут этой игры — бельевая резинка. Идеальное количество играющих — 3–4 человека. Каждый участник выполняет прыжковые фигуры и комбинации на разной высоте: от уровня щиколоток (прыгают «первые») до уровня шеи (прыгают «шестые»). Как только прыгун ошибается, на его место встает другой участник, а допустивший ошибку надевает на себя резинку. Если игроков четверо, пары меняются местами, когда оба игрока из одной пары поочередно допускают ошибки. Что развивает: вестибулярный аппарат, координацию, внимательность. Учит тренироваться, побеждать, достойно проигрывать, прыгать выше всех и дружить с девочками, даже если в данную минуту они соперницы.

«Классики». Требуются мелки, асфальтовая площадка и камушек (или шайба). Рисуешь мелком клеточки с цифрами в определенной последовательности, и можно прыгать хоть в одиночку. Задача игрока, прыгая на одной ноге, прогнать битку по всем классам и выбить с игрового поля. При этом ни игрок, ни битка не должны были попадать на линии. Главное — попасть камнем в клетку, допрыгать до нее на одной или двух ногах и вернуться обратно тем же путем. Самым удачливым игроком считается тот, кому удастся пройти весь путь от единички до десятки. Количество игроков в «классики» может быть любое. Что развивает: ловкость, меткость, умение концентрироваться и знание цифр, если игроки совсем малыши.

«Тише едешь, дальше будешь — стоп». 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. Что развивает: координацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства.

«Казак-разбойник». Игроки делятся на две команды — «казак» и «разбойник». Договариваются, на какой территории играют. Это может быть двор, подъезд, улица, несколько дворов. «Разбойник» загадывает секретное слово. «Казак» отходит в сторону так, чтобы не видеть «разбойника». «Разбойник» убегает, помечая стрелками на асфальте (стенах домов, бордюрах, деревьях и т.п.) направление своего движения. Начинают бежать группой, а потом разбегаются кто куда, стараясь запутать стрелками «казак». Задача «казак» — найти по стрелкам «разбойника». Каждого «разбойника» «казак» приводит в «тюрьму» и сторожит его, стараясь выведать секретное слово. «Казак» побеждает, как только узнает секретное слово или находят всех «разбойников». Что развивает: базовые навыки разведчиков, умение ориентироваться на местности и не сдавать «своих».

«12 палочек». 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 успеет опередить водящего и добежать до палочек первым, водящий не меняется. Что развивает: умение грамотно прятаться и быстро бежать при первой необходимости.

«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. Что развивает: умение уворачиваться от быстро летящих предметов, думать о ближнем.

«Я знаю 5 имен». Первый игрок берет мяч в руки, произносит: «Я знаю одно имя девочки», ударяет одной рукой мячом о землю и называет имя. Потом продолжает с разными вариациями: «Я знаю одно имя мальчика», «Я знаю один цвет», «Я знаю

одно животное», «Я знаю один город». Когда все комбинации использованы, игрок произносит те же самые считалки, только уже на счет два: «Я знаю два имени девочки» — и далее по кругу. Игра продолжается до десяти. Если, отбивая мяч, игрок не успел назвать имя или ударить по мячу, ход переходит к другому участнику. Когда мяч, пройдя через всех участников, возвращается к первому игроку, он продолжает играть с той фразы, на которой ошибся. Побеждает тот, кто первым добирается в этой речевке до десятки. Что развивает: многозадачность, эрудицию, способность исправлять свои ошибки и двигаться дальше.

«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. Что развивает: способность следить за манипуляциями окружающих, действовать быстро и решительно.

«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: например, не отреагировал на свое имя, перепутал название цветов, — отдает фант (любую свою вещь). В конце игры фанты разыгрываются. «Садовник» отворачивается, вещь достают и спрашивают водящего: «Что делать этому игроку?» «Садовник» назначает задание (попрыгать на одной ноге, поприсесть, спеть, рассказать стихотворение и т.д.) — игрок «отрабатывает» фант и забирает свою вещь. Что развивает: память, внимание, смелость и готовность отвечать за свои поступки.

«Кис-мяу». Водящий и один из игроков встают перед остальными участниками: водящий — лицом, игрок — спиной. Водящий показывает на одного из участников и спрашивает: «Кис?» Если игрок, стоящий спиной, отвечает «брысь», водящий продолжает выбирать. Как только игрок говорит «мяу», водящий спрашивает его: «Какой цвет?» Игрок выбирает цвет и поворачивается лицом к остальным участникам. В зависимости от выбранного цвета игрок и участник из команды выполняют задание. Отказаться от задания игрок не имеет права. Что развивает: умение общаться, управлять своими импульсами и находить социально приемлемые формы для своих желаний.

«Стенка». Играющие становились в шеренгу, друг за другом. У первого участника в руках был мяч. Смысл игры заключался в том, чтобы бросить мяч в стенку и отбежать

в конец шеренги, а следующий игрок должен был поймать мячик. И так по очереди повторяли все дети. Если игрок не успевал поймать мяч, то выбывал из игры, а побеждал оставшийся последним.

«Московские прятки». Играли в них так. Водящий стоял спиной к остальным игрокам, а кто-нибудь из них хлопал его по плечу. Водящий поворачивался и показывал на игрока, который, по его мнению, его похлопал. Затем давал ему задание: добежать или допрыгать (на одной или двух ногах) до определенного места во дворе. Если водящий провел опознание правильно, то игрок выполняет задание. А все остальные за это время должны успеть спрятаться. Если же водящий ошибся, то бежит или прыгает он сам, а остальные прячутся. Дальше игра идет по обычному для прятков сценарию.

"Шаги". Чертится круг диаметром 1,5-2 метра, в который помещаются все участники, водящий подбрасывает мяч как можно выше и бежит дальше от круга, тот из игроков, кому удалось поймать мяч, кричит "стоп" и назначает количество шагов до водящего (шаги могут быть самые разнообразные и в разном количестве, например, 2 "гиганта" и "5 "лилипутов"), если ему после выполнения назначенных шагов удастся дотронуться до водящего, он сам становится водящим. Шаги: "Гигантские" - большие шаги в прыжке, "лилипуты" - шаг на полступни, "ниточка" - от мыска к мыску, "утята" - вприсядку, "зонтики" - прыжок с переворотом, "зайчик" - прыжок - ноги вместе.

"Картошка". Мяч должен быть легким, лучше небольшой надувной. Игроки став в круг перекидывают мяч друг-другу (ловят или отбивают как в игре "волейбол"). Тот, кто пропускает или роняет мяч, становится "картошкой" - садится на корточки в круг и по нему могут производиться удары мячом. Если мяч после удара по "картошке" падает на землю, то он не считается пропущенным и игра возобновляется, если "картошке" удастся поймать мяч (наподобие "свечи"), то "картошкой" становится потерявший мяч, а остальные игроки выходят из круга. Последний из двух оставшихся игроков, уронивший мяч на землю, становится первой "жертвой" нового кона.

"Светофор". Поле ограничено с 4 сторон (умеренно, зависит от количества игроков), это что-то наподобие пешеходной дорожки, выбегать за пределы которой нельзя. Итак, водящий в центре игрового поля отвернувшись назначает цвет, те игроки у которых данный цвет имеется на одежде спокойно переходят, остальные - "нарушители" должны перебежать через "дорогу", осаленный "нарушитель" становится водой.

«Симон говорит...». Эта игра больше подойдет дошколятам и младшим школьникам. Играют в нее группой с ведущим. Ведущий произносит: «Симон говорит...» и далее называет какое-либо действие, например: «прыгать на одной ноге». После чего игроки должны выполнить это действие. Если ведущий называет действие без предварительных слов «Симон говорит», то игроки должны это заметить, действие не выполнять, а сказать ведущему: «Симон не говорил». Тот, кто

пропустит подвох, сам становится ведущим или выбывает из игры до следующего тура.

«Чай-чай, выручай». Принцип игры тот же, что и в «салках»: нужно догонять. Но водящий на протяжении всего кона (раунда) один. Если играющих много, то можно выбрать двух-трех водящих. Тот, кого задели, останавливается на одном месте, разводит руки в стороны и повторяет слова «Чай-чай, выручай». Другие игроки по желанию могут рискнуть и выручить его, коснувшись рукой. В этом случае он возвращается в игру. Но выручающий рискует тоже быть задетым, потому что водящий, как правило, не отходит далеко. Игра заканчивается, когда водящий задевает всех. Новый водящий выбирается считалочкой или по жребью.

"Камешки". На земле в ряд выстраивали десять небольших камешков (иногда их заменяли шариками). На расстоянии 20-30 см. от них выкапывалась лунка. При помощи особого камешка, биты, нужно было загнать как можно больше камешков в лунку.

"Музыкальный король". Ведущий загадывал букву, остальные должны были на эту букву вспомнить "название песни". Если вспомнил - можно проходить, иначе надо было пробегать мимо ведущего на другую сторону, а тот пытался поймать его. Если ловил - тот становился ведущим.

"Настольный футбол". Играют двое на ровной гладкой твердой поверхности (стол, широкий подоконник, в принципе можно и на полу – но грязно). Размечались границы поля и ворота в которые, естественно, и надо было загнать мяч. Мячиком служил сухой бумажный шарик. Перемещался он вот таким способом. Сложите ладонь слегка "домиком" и положите на стол. Возле ногтя большого пальца образуется зазор – типа "вход в домик". Если теперь ладонью шлёпнуть об стол около мячика, из этого зазора вырвется струйка сжатого воздуха, которая двигает мяч по полю.

«Земля, вода, огонь, воздух». Играющие становятся в круг, в середине его стоит ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: земля, вода, воздух, огонь. Если водящий сказал слово "земля", то поймавший мяч должен быстро назвать какое-либо домашнее или дикое животное. На слово "вода" играющий отвечает названием какой-либо рыбы. На слово "воздух" - названием птиц. При слове "огонь" все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Ошибающийся выходит из круга.

«Горячий мячик». Играющие встают в круг, ведущий становится спиной к играющим вне круга. По сигналу ведущего играющие передают друг другу мяч. Неожиданно ведущий говорит: "Стоп!" Тот, у кого в этот момент оказался мяч, выходит из игры. Наконец остаются только два играющих. Они встают друг перед другом и по сигналу, как и раньше, начинают быстро передавать мяч друг другу. Когда ведущий скажет: "Стоп!", мяч окажется в руках у одного из играющих. При этом считается, что второй победил. Игра тренирует внимание и скорость движений.

«Червички-стоп (Хали-хало)». Ведущий берёт мяч и загадывает слово. Остальные игроки должны его отгадать по подсказкам – суть (значение) этого слова и первая и последняя буквы. Когда игрок называет правильное слово, ведущий кидает ему мяч и бежит. Выигравший берёт мяч, кричит ведущему «Червички стоп!» и называет, сколько от него до ведущего шагов – простых, гигантских, лилипутских или муравьиных. Делает названное количество шагов в сторону водящего. А затем старается попасть в кольцо из рук водящего. Если попадает – сам становится водящим.

«Зайчик, зайчик, сколько время..?». Водящий становился в десяти метрах от играющих и чертил перед собой линию. Бросив жребий, кто будет первым, каждый из участников, став в одну линию, задавал «зайчику» вопрос: «Зайчик, зайчик, сколько время? Я спешу на день рожденья! У меня часы стоят, ничего не говорят!». В ответ на это водящий давал задание, к примеру, пройти 2 великана и 8 лилипутов (2 больших шага и 8 маленьких, приставляя одну стопу к другой), 3 кастрюльки (3 прыжка в приседе), 1 ложечка (1 прыжок, прокрутившись вокруг своей оси). Были и другие величины, всех не помню. Выигрывал тот, кто раньше всех добирался до «зайчика». Именно этот игрок становился водящим.

Дворовые детские игры – это неотъемлемая часть культуры, они обогащают человека духовно, так как они образуют, воспитывают, совершенствуют человека.

Эта тема очень важна для нас сегодня. Многие современные дети не знакомы с правилами детских дворовых игр, утрачены традиции их проведения, а некоторые – самые интересные и необычные вовсе пропадают. Применение и использование лучших дворовых игр наших родителей и педагогов значительно смогут изменить жизнь нашей детворы: устранить жестокость и разрозненность среди детей; всесторонне развить личность ребенка; выявить лидера в команде; воспитать нравственные качества: честность, храбрость, находчивость, терпимость.

Мы должны обязательно помнить, сохранять и передавать по наследству самые лучшие традиции дворовых игр наших предков.

Чтобы возродить любимые игры, дать им вторую жизнь, нужно всего лишь научить детей в них играть, нужно обязательно восстановить ту «ниточку», когда правила передавались от старших ребят младшим, из поколения в поколение.

Используемая литература

1. Анисеева Н.П. Воспитание игрой. Книга для учителя. - М.: Просвещение, 1987. – 144 с.
2. Повесть временных лет. М.: Художественная литература, 1986. – 46 с.

3. Покровский Е.А. Русские подвижные игры.- Санкт-Петербург: Речь, 2011. – 132 с.
4. Христенко Е.Н. Воспоминания о детских играх во время Пасхи., 2014.- 164 с.
5. Якуб С.К. Вспомним забытые игры. М.: Дет.лит., 1990. – 159 с.
6. Интернет-ресурсы: <http://detskieigry.ru/igry/>.

По теме: методические разработки, презентации и конспекты

«Роль игры в формировании личности ребенка»