

Забывтые игры нашего детства



Малахова Елена Александровна,

воспитатель МБДОУ «Детский сад № 28», г.о. Королёв

«Каков ребёнок в игре, таким во многом он будет в работе. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит прежде всего в игре»

А.С. Макаренко

Игра — ведущая деятельность дошкольника. Эта истина известна не только педагогам детских садов, но и родителям. Игра является эффективным средством формирования личности дошкольника, его морально — волевых качеств, в ней малыш учится жить, взаимодействуя в «игровом мире».

Но чаще мы видим ребёнка за компьютером или с планшетом в руках. «Бродилки», «Стрелялки», «Гонки», «Приключения», всё это происходит на экране, а не с реальным участием ребят. Воспитанники даже и не слышали о таких играх, как «Чехарда», «Резиночки» и даже «Классики» им не знакомы!

Практически во всех детских садах в летний период группы разновозрастные. И пользуясь тёплыми денёчками и отсутствием занятий, но присутствием длительных прогулок, мы решили наверстать упущенное. А заодно и вспомнить собственное детство! Наши детки не должны быть лишены удивительных приключений и воспоминаний, которые останутся на всю жизнь...

Ну что, поиграем?

Хали-хало

Правила игры

Для начала считалочкой выбирают водящего. Водящий берёт в руки мяч и загадывает остальным ребятам слово. Обычно говорят к какой категории принадлежит придуманное слово и его первую и последнюю букву. Например, водящий загадал слово кровать. Он говорит — это предмет из мебели, он начинается на букву К и заканчивается мягким знаком. Дети начинают отгадывать слово. Как только водящий услышит правильный ответ, он кричит «Хали-хало», подкидывает мяч как можно выше вверх, а сам убегает.

Ребёнок, правильно отгадавший слово, ловит мяч и кричит «Стоп». Водящий останавливается. Игрок должен отгадать сколько до водящего шагов. Но шагов непростых.

В каждой компании можно придумывать свои шаги.

Виды шагов в игре хали-хало:

- Гигантские — самые большие шаги, на всю ширину.
- Нормальные — обычный детский шаг.
- Лилипутские — очень маленькие шажочки.
- Лягушачьи — в прыжках на корточках.
- Зонтики — ребёнок кружиться в сторону водящего.
- Кирпичи — шаг пятку к носку.

Ребёнок с мячом делает названное количество шагов и бросает мяч в кольцо, которое делает руками водящий. Если мяч попадает в кольцо — то игрок становится водящим и игра продолжается.

Жмурки

Правила игры

Играют в Жмурки несколько человек. С помощью считалки или по жребию выбирается водящий. Игроки завязывают воде плотной повязкой глаза (подсматривать в этой игре нельзя), раскручивают его на месте и «рассыпаются» в стороны. Жмурка должен поймать и опознать какого-либо игрока. Если угадал — пойманный игрок становится водящим.

Казак-разбойники

Правила игры

Играющие делятся на две команды (чем больше участников, тем игра интереснее). У каждой команды свои отличительные знаки (нарукавные повязки, ленточки или значки). Обозначается площадка (границы территории, на которой можно прятаться и убежать). По жребию определяется, какая команда будет «казаками», а какая «разбойниками».

По сигналу «разбойники» разбегаются прятаться. «Казак» в это время выбирают место для «темницы», куда будут приводить пойманных «разбойников». «Темница» должна быть не очень большой, чтобы её было удобно охранять. Её границы чётко обозначаются (мелом, камешками и т.п.). Через оговорённый промежуток времени «казак» идут искать «разбойников», спрятавшихся на оговорённой территории. Тех, кого увидели, они должны догнать и «запятнать» (коснуться рукой). «Запятнанный» разбойник считается пойманным, он должен покорно идти с «казак», пока тот его держит. Но если «казак» случайно разжал руки, «разбойник» может убежать.

Пойманных «разбойников» уводят в «темницу». «Разбойники»

могут выручать попавшихся товарищей. Для этого необходимо незаметно подбежать к «казак», ведущему «разбойника», и «запятнать» его. Тогда «казак» обязан «разбойника» отпустить, и оба «разбойника» убегают прятаться снова. Но если «казак» оказывается проворнее и успевает «запятнать» второго «разбойника» раньше, он берёт в плен обоих. «Разбойники» могут освобождать своих товарищей из «темницы». Для этого необходимо дотронуться до пленного раньше, чем охраняющий «темницу» «казак» дотронется до освобождающего.

Цель игры — переловить всех «разбойников».

Лапта

Правила игры

На ровной лужайке на расстоянии 15–20 м друг от друга проводили две линии: одна называлась городом, другая — коном, или домом. Потом, используя считалку или жребий, определяется бьющий, он становился за чертой города, остальные располагались в поле за коном. Бьющий подбрасывает мяч и сам же сильно ударяет по нему битой. Полевые игроки, наблюдая за мечём, ждут, когда он пересечёт кон, чтобы не дать ему опуститься

на землю, поймать. Если это им удаётся, бьющий идёт в поле, а его место занимает игрок, завладевший мячом. Если же полевые игроки, зазевавшись, не успевали поймать мяч, удар повторяется.

Бывает, что бьющий промахивается по мячу. Правила разрешают ему повторить удар. После третьего промаха бьющий уступает своё место другому игроку.

Вышибалы

Правила игры

Для игры в вышибалы нужно как минимум 3 человека. Из них 2 вышибающие (вышибалы) и один водящий. Играющие разбиваются на две команды. Двое игроков из одной становятся на расстоянии примерно семь — восемь метров друг напротив друга. У них мяч. Между ними передвигаются два игрока другой команды. Задача первых — перебрасываясь мячом друг с другом, попадать в соперников и выбивать их из игры. При этом нужно бросать так, чтобы мяч, не попав в цель, мог быть пойман партнёром, а не улетал каждый раз в никуда.

Задача вторых — не дать себя выбить. Если ловишь летящий мяч, тебе добавляется одна жизнь. Наберёшь, к примеру, пять жизней и что-

бы выбить из игры, нужно попасть в тебя шесть раз. Если мяч отскакивал от земли и попадал в игрока, это не считалось. Место выбитых игроков занимали другие члены команды. Когда выбивали всех — команды менялись местами.

Квадрат

Правила игры

Для этой игры нужна компания из четырёх человек и мяч. Для начала нужно создать игровое поле. На земле чертится квадрат произвольного размера, разделённый на четыре меньших квадрата, по одному на каждого участника. В центре поля рисуется круг, предназначенный для подачи. Игра начинается с подачи мяча игроком, которого выбирают с помощью жребия (считалки). Мяч бросается одной или двумя руками в центральный круг, так, чтобы он отскочил к игроку, находящемуся по диагонали. Игрок, находящийся по диагонали, должен отбить мяч после одного касания о землю в его четверти. Отбивать мяч нужно ногами, коленом, головой, руками трогать нельзя.

Фанты

Правила игры

Старая добрая детская игра. Вариантов её множество. Расскажу про ту, в которую играли мы.

Ведущий собирает у всех игроков по одному личному предмету, а затем каждый пишет на бумажке какое-нибудь задание. Затем бумажки собираются, перемешиваются, и ведущий, не глядя вытягивает сначала чей-либо предмет, а потом записку. Человек, которому принадлежит вытасченный предмет должен выполнить задание написанное на бумажке. Игра замечательная, но только игрокам следует помнить, что им самим может попасться их собственное задание. Это обстоятельство несколько ограничивает садистские замашки.

Я знаю пять имён

Правила игры

Ребята договариваются об очередности перехода мяча и о последовательности тем. Первый игрок начинает чеканить одной рукой мячик об землю, приговаривая:

— Я знаю пять имён девочек.
Аня — раз, Катя — два, Поля — три,
Маша — четыре, Настя — пять.

Игрок должен соблюдать ритм ударов, произнося при одном ударе по мячу одно слово. Если игрок справился с задачей, то переходит к следующей теме, заранее определённой, например:

— Я знаю пять имён мальчиков
(названий городов, животных, на-

секомых, птиц, стран, городов). Если игрок сбился, упустил мяч или задумался надолго, то мяч переходит к следующему участнику. Тот начинает сначала:

— Я знаю пять имён девочек...

Для усложнения игры можно ввести условия, что имена не должны повторяться. Когда мяч, сделав круг, вернётся к первому игроку, он начинает с той темы, на которой он остановился. Игра длится до тех пор, пока всем не надоест. Победителем считается тот, кто успел охватить максимальное количество тем.

Испорченный телефон

Правила игры

Старая проверенная временем детская игра в испорченный телефон. Играть в неё можно одной или двумя командами. Выбирается водящий, который на ухо шёпотом говорит одному из игроков слово или фразу, а тот старается точно также передаёт другому игроку и так по цепочке. Последний игрок говорит вслух то, что у него получилось и сравнивают с оригиналом. Зачастую получается очень неожиданный и смешной результат! Если играет две команды, то ведущий передаёт слово двоим игрокам из обеих команд. Побеждает та команда, чей результат будет наиболее похож на оригинальный.

Резиночки

Правила игры

Главный атрибут этой игры — белая резинка. Идеальное количество играющих — 3–4 человека. Каждая участница выполняет прыжковые фигуры и комбинации на разной высоте: от уровня щиколоток (прыгают «первые») до уровня шеи (прыгают «шестые»). Как только прыгунья ошибается, на её место встаёт другая участница, а допустившая ошибку девочка надевает на себя резинку. Если игроков четверо, пары меняются местами, когда оба игрока из одной пары поочередно допускают ошибки.

Колечко-колечко

Правила игры

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.

Я садовником родился...

Правила игры

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, чьё имя прозвучало, должен откликнуться. Диалог продолжается. Тот, кто ошибся: например, не отреагировал на своё имя, перепутал название цветов, — отдаёт 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, присесть, спеть, рассказать стихотворение и т.д.) — игрок «отрабатывает» фант и забирает свою вещь.

Конечно же, это далеко не все игры нашего детства... Но и их хватило, чтобы у ребят зажглись глаза! С удовольствием играли и мальчики, и девочки, и маленькие, и большие. Организация «новых» игр помогает подогреть интерес к игровой деятельности, способствуя развитию произвольности и познавательных процессов.