



Морозова Галина Александровна
Инструктор по физической культуре высшей категории
МАДОУ ДСКН № 6 г. Сосновоборска

Консультация для родителей **«ЗАБЫТЫЕ ДВОРОВЫЕ ИГРЫ»**

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

В наши дни компьютерные игры, телефоны заменили радость живого общения. Но как бы – то ни было, у нас, педагогов и современных родителей, есть еще шанс эту ситуацию изменить. Стоит ли это делать? Конечно, стоит? Чтобы возродить любимые дворовые игры, нужно научить детей играть в них. Игра передается от старших ребят к младшим, от городских к деревенским, от поколения к поколению.

Дворовые игры не только развлечение, но они еще 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. Давайте вспомним в какие игры любили играть мы и научим наших детей играть в них.

Вот некоторые из них: «Вышибалы», «Цепи, цепи кованные», «Лапта», «Резиночка», «Краски», «Уголки», «Прятки», «Городки», «Банки» и др.

Самые распространенные игры советских детей...

«Резиночка».

Ни одна игра во дворе не пользовалась такой популярностью у девочек, как резиночка. Прыгали в нее весь день напролет. Для игры нужна та самая резиночка длиной не меньше 4 метров. Ее нужно завязать в круг, два человека встают в него, ноги поставив на ширине плеч. Остальные прыгают через две натянутые резинки.

Как прыгать? В этой игре много сложных и очень простых элементов. Наверняка мама знает и помнит, как это делать. Самые простые:

- 1) начинаем прыгать на двух ногах, запрыгиваем в середину и выпрыгиваем.
- 2) Ноги ставим по обе стороны одной резинки, одним прыжком перепрыгиваем так, чтобы вторая резинка оказалась в такой же позиции, выпрыгиваем.
- 3) Запрыгиваем в середину двумя ногами, затем выпрыгиваем двумя ногами из резинок, снова с середину, выпрыгиваем.

Упражнения выполняются по порядку на разных уровнях. 1-й — резинка находится на уровне щиколоток, 2-й — на уровне колен, и высший пилотаж 3-й и 4-й уровни — резинка на уровне бедер и пояса.

Переход хода: когда прыгающий ошибается, сбивается, цепляется за резинку, наступает на резинку. Продолжают прыгать всегда с того места, где сбивались.



Если играют парами, то если один сбился, его может выручить партнер. Но если и он сбился, то пары меняются местами.

«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 битку.

Переход хода — если не попал биткой в нужный квадрат или прыгнул на линию квадратов. Выигрывает тот, кто первый пройдет всю десятку. Если битка попала в «котел», то сгорает один «класс», надо бросать на один квадрат меньше. «Классики» можно варьировать по степени сложности, придумывать новые варианты игры.

«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 образуемое 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.

«Море волнуется раз...»

С помощью считалочки выбирается водящий. Он отворачивается и говорит:

*«Море волнуется раз,
море волнуется два,
море волнуется три,
морская фигура* на месте замри!»*

Игроки в это время раскачиваются и кружатся, расставив в руки стороны.

При слове «**замри**», замирают в позе, изображая любой предмет или животное, имеющее отношение к морской тематике. Это могут быть: корабль, краб, дельфин, пират, чайка и т.д.

Далее ведущий подходит к кому-то из игроков и дотрагивается до него «**оживляя**» фигуру. Игрок начинает двигаться, показывает свое «**представление**», так, чтобы ведущий узнал, что за фигуру изображает игрок. Тот, кто изобразит наименее похоже, становится «**водящим**» и игра начинается сначала.

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