

**Муниципальные соревнования юных исследователей
«Шаг в будущее»**

Научно-практическая конференция «Шаг в будущее»

ИГРА В ЖИЗНИ СОВРЕМЕННОГО ДЕТСТВА

Автор: *Курмель Арина Юрьевна,
МОУ «СОШ №7», 6 А класс, г. Саянск, Иркутской
области*

Руководитель: *Курмель Людмила Александровна,
учитель информатики МОУ «СОШ № 7»,
г. Саянск, Иркутской области*

г. Саянск, Иркутская область

2024 год

Содержание

ВВЕДЕНИЕ	3
I. ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ	5
I.1. История возникновения игр	5
I.2. Игра в жизни ребёнка	6
I.3. Игры наших родителей	7
I.4. Игры современных детей	9
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	11
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	12
ПРИЛОЖЕНИЕ	13

Аннотация к исследовательской работе

«Игра в жизни современного детства»

*учителя информатики МОУ «СОШ 7»
Курмель Людмилы Александровны*

В своей работе Арина сравнивает популярные игры современных детей и любимые игры детей предшествующих поколений. В основе исследования лежит проблема исчезновения многих подвижных игр из жизни современных детей. Тема исследовательской работы является актуальной, так как в жизни современного детства появился компьютер, телефон, а вот подвижные игры, которые приносят только пользу, исчезают и стираются из жизни ребенка.

Интерес к этой теме возник у Арины после беседы с учителем на уроке информатики о том, какой вред может нанести компьютерная игра ребенку, чем можно занять свободное время ученика с пользой для здоровья.

Структура работы выдержана, она содержит введение, основную часть и заключение. Определены цели и задачи работы. В основной части представлено не только исследование игр современного детства и игр прошлого поколения, но и анкетирование учеников и их родителей по теме. Работа написана понятным языком, содержит интересную информацию. Автор работы использует различные методы исследования, предпринимает попытку анализа, сравнения и систематизации, делает выводы.

Несомненным преимуществом работы является индивидуальный подход Арины к отбору материала для исследования. Многие подвижные игры уже забыты, правила игр приходилось восстанавливать со слов родителей, бабушек и дедушек. При отборе материала автор ориентировалась на те игры, которые будут интересны большинству современных учеников.

Данная работа сопровождается мультимедийной презентацией, материалы могут быть использованы на классных часах, уроках физкультуры, во внеурочной деятельности. По завершению работы над проектом ученица составила сборник подвижных игр для детей, который могут использовать в своей деятельности классные руководители, учителя физкультуры, а также воспитатели и вожатые летних оздоровительных лагерей и родители.

Введение

Ни для кого не секрет, что дворовые игры почти исчезли из жизни современного детства. Это те самые игры, в которые играли наши мамы и папы, бабушки и дедушки. Те самые игры, которые учили детей находить общий язык, помогали решать споры и конфликты, были самым действенным и гармоничным способом социализации. Они давали возможность ребёнку узнать самого себя, испробовать свои возможности, учили соблюдать определенные правила и просто доставляли огромную радость. Их заменили, причем очень быстро, компьютерные игры, виртуальная реальность. Компьютеры вошли в нашу жизнь совсем недавно, но вероятно, навсегда. Что такое компьютер, знает каждый. Почти у каждого дома есть компьютер или ноутбук, или планшет. С помощью компьютера можно делать различные вычисления, презентации, исследовательские и научные работы, с их помощью мы общаемся на расстоянии и играем в различные игры. Кажется, уже никто не может представить жизнь без компьютера.

Эта тема стала мне интересна после рассказа учительницы информатики о том, какой вред наносят нашему здоровью компьютерные игры и чем можно заменить свободное время современного ребенка. Учительница рассказала, в какие игры играла в детстве, когда не было компьютера. Наши сверстники практически не играют в подвижные игры: сфера интересов другая. Мы играем либо в компьютерные игры, либо балуемся на мобильных, либо смотрим развлекательные программы по телевизору.

Гипотеза: современные дети играют в игры своих родителей.

Цель исследования: выяснить, в какие игры играют современные дети и в какие игры играли наши родители.

Задачи исследования:

- изучить, что означает игра в жизни ребенка;
- исследовать игры прошлого поколения – наших пап и мам;
- исследовать игры современных детей.

Объектом исследования являются игры современных детей и игры наших родителей.

Предмет исследования: содержание игр, в которые играем мы и играли наши мамы и папы.

Методы исследования: при написании работы мы использовали данные анкетирования своих сверстников и их родителей, рассказы мам и пап об играх их детства; находили материал о роли игры в жизни ребенка, обращалась к сети Интернет.

Актуальность исследования игр современных детей и наших родителей велика, так как на земле нет ни одного человека, который не любил бы играть. Без игры на свете человеку было бы не только скучно, а просто невозможно жить. Игра учит нас не сдаваться, не отчаиваться от неудач. Игра помогает стать ловким, быстрым, сообразительным. А самое главное: игры с друзьями на свежем воздухе делают нас здоровыми, как физически, так и морально.

Предполагаемый результат

После завершения проекта исследования:

- проведем классный час о подвижных «дворовых» играх наших мам и пап;
- проведем игру «Московские прятки» среди учеников 1-3 классов;
- проведем игру «Казачьи-разбойники» среди учеников 4-5 классов;
- проведем игру «Лепта» среди учеников 6-7 классов;
- создадим сборник подвижных игр для классных руководителей, учителей физкультуры, воспитателей и вожатых летнего оздоровительного лагеря «РАДУГА».

I. ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

1.1. История возникновения игр

Возникновение народной игры теряется в стародавних временах.

Подвижные игры возникли еще у первобытных людей (6-8 века). Это были игры, которые развивали физические качества и воинское искусство: «Палочные бои», «Буй», «Кто дальше?» (метание камней, копья в цель и на дальность).

Ещё в Лаврентьевской летописи (12 век), в которой говорится о лесных славянских племенах (радимичах, вятичах, северянах), упоминается о том, что в дни языческих праздников народ сходил на игрища.

На территории Древнего Новгорода (10-13 век) при раскопках обнаружено огромное количество «кубарей» и шаров, остатки различных по размеру и форме мячей, детских луков и стрел, шахматных фигур, кукол и других предметов, что говорит о высоком уровне развитии игры.

Известный русский исследователь народных игр 19 века Е.А. Покровский отмечал, что представление об игре имело некоторую разницу у разных народов. Так, у древних греков слово «игра» означало собой действия, свойственные детям. У римлян «игра» означало радость, веселье. У немцев слово «игра» означало легкое плавное движение наподобие качания маятника, доставляющее при этом большое удовольствие.

Наиболее подробно понятие «игра», «играть» разъясняет В.И. Даль в «Толковом словаре живого великорусского языка»: «Игра... то, чем играют и во что играют: забава, установленная по правилам, и вещи, для того служащие».

В течение долгого времени с играми по традиции знакомились в устной форме. Тем самым народы России, передавая от поколения к поколению игровой фольклор, сохранили неразрывной ту нить времен, которая связывает прошлое с настоящим и будущим. В старые времена на Руси существовало около трех тысяч игр. Даже представить себе это трудно!

Наших родителей специально игре никто не учил. Они, как только им разрешали самостоятельно выходить на улицу, включались в компанию детей и, сначала наблюдали, а затем уже становились участниками массовых игр. В то время детей разных возрастов на улицах было много, игры проходили весело и интересно. Старшие дети учили младших. Так самые интересные игры передавались из поколения в поколение.

1.2. Игра в жизни ребенка

Игра имеет важное значение в жизни ребёнка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребёнок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего взрослого происходит прежде всего в игре. И вся история отдельного человека как деятеля и работника может быть представлена в развитии игры и в постепенном переходе её в работу. Игра доставляет ребёнку радость. Это или радость творчества, или радость победы, или радость эстетическая - радость качества. Таковую же радость приносит и хорошая работа. И здесь полное сходство.

Игра – необходимая составляющая полноценного развития ребенка. Если ребенок лишен возможности играть, то в его развитии происходят непоправимые изменения.[1]

Всему свое время. Так и для игры тоже есть свое время. Причем, в каждом возрасте игры различные, хотя и кажутся нам каким-то пустяком.

В дошкольном возрасте ведущей, главной деятельностью ребенка является игра. Это не только забава, удовольствие, баловство. Игра – это способ познания себя и окружающего мира, возможность научиться соотносить свои желания с желаниями других, развитие коммуникативных умений, нормы поведения в той или иной ситуации, формирование понятия правила. [4]

В процессе игры ребенок не только знакомится со взрослой жизнью, примеряет на себя ту или иную роль, но что гораздо важнее, усваивает необходимые для этой роли правила поведения. В игре, особенно ролевой, у ребенка развиваются такие черты, которые в реальной жизни еще практически не реализуются. Ребенок может стать заботливым родителем, терпеливым учителем, смелым и отважным испытателем или спасателем.

Очень важное умение соотносить свои желания с другими, считаться с интересами других тоже развивается в игре. Это дома ребенок может капризничать, а с партнерами по игре такое не проходит. С ним просто перестанут играть. И хочешь — не хочешь, приходится учитывать интересы других и выполнять правила игры.

Вся жизнь – игра. А для ребенка эта игра очень значимая, ведь именно она определяет становление его, как личности.

Игра является не только способом познания окружающего мира и адаптации к нему, но и инструментами самовыражения. Способствует пониманию принятых в

обществе соотношений норм и ценностей, а также повышению самооценки и развитию собственного Эго.[1]

1.3. Игры наших родителей

Наших родителей специально игре никто не учил. Они, как только им разрешали самостоятельно выходить на улицу, включались в компанию детей и сначала наблюдали, а затем уже становились участниками массовых игр. В то время детей разных возрастов на улицах было много, игры проходили весело и интересно. Старшие дети учили младших. Так самые интересные игры передавались из поколения в поколение.

Для того чтобы узнать, в какие игры играли наши родители, нами была разработана анкета. В анкету вошли следующие вопросы:

1. Ваш возраст?
2. В какие игры Вы играли?
3. Каким играм Вас научили родители?
4. Как различались виды игр по возрасту (названия): детские, подростковые, юношеские?
5. Опишите 2 игры: содержание (как играть), условия (правила), оборудование к игре (какие предметы использовали для игры).

В анкетировании приняли участие 23 родителя. Результаты анкетирования показаны в таблице 1.

При заполнении анкеты, родителям пришлось погрузиться в воспоминания своего детства. Было интересно слушать о том, как и где они играли, с кем играли, как наши папы мастерили «Лаптушки» для игры в «Лапту», где наши мамы «добывали» различные вещи, чтобы смастерить домик, или больничку, или магазин. Вспомнили интересные случаи, которые произошли с ними или друзьями во время игр. Вспомнили детей со своего двора, с которыми они играли. Было очень интересно слушать эти воспоминания.

Таблица 1

Игры наших родителей			
Игры	Мамы	Папы	Всего
Подвижные игры			
Казаки-разбойники	6	7	14
Лапта	5	8	13
Московские прятки	4	7	11

Вышибалы	5	3	8
Царь горы	4	4	8
Классики	8	-	8
Сломанный телефон	4	2	6
Резиночка	6	-	6
Жмурки	4	1	5
Кандалы	3	2	5
Скакалка	5	-	5
Красочки	3	2	5
Городки	2	2	4
Съедобное – несъедобное	2	1	3
Войнушка	-	3	3
Третий – лишний	3	-	3
Десяточка	3	-	3
Уголки	2	1	3
Чики-стоп	2	-	2
«Вы поедете на бал?»	2	-	2
Спокойные игры (игрушки, куклы, машинки)	9	7	16
Спортивные игры (футбол, бадминтон, теннис, хоккей)	8	11	19
Настольные игры (шашки, шахматы, карты)	7	8	15

Подводя итоги анкетирования, мы отметили, что наши мамы и папы, как и мы, любили играть в спортивные игры, шахматы и шашки. Мамы любили играть в куклы, как и наши сверстницы. Отличие мы видим в том, что во времена детства наших родителей не было компьютеров. Наверное, поэтому родители, намного больше знают подвижных игр, чем наши сверстники. Они вспомнили 23 игры. Многие игры, такие, как прятки, жмурки, вышибалы, кандалы и т.д., остаются любимыми у многих детей и их родителей. Появились и незнакомые нам игры. Это лапта, казаки-разбойники, уголки, третий лишний.

1.4. Игры современных детей

Сегодня на асфальте не увидишь классиков, уже не встретишь во дворах, прыгающих через скакалку или резиночку девчонок или мальчишек, увлеченно играющих в «банки», а салки получили зловещее название «зомби». Да и сами дворы изменились. А что же дети? Одни из них с шести лет отправляются в школу, которая уже не оставляет времени для игр во дворе. Другие просиживают все свободное время у экранов телевизоров или за мониторами компьютеров, променяв радость движения и живого общения на новые технологии. Третьих и вовсе не выпускают гулять во двор, опасаясь реальных или вымышленных опасностей.

Чтобы узнать любимые игры моих сверстников, мы провели анкетирование (см. табл. 2). Нами было опрошено 69 учащихся 5 «А», 5 «Б», 6 «А», 6 «Б» классов нашей школы. Возраст детей – 12–14 лет. В опросе приняли участие 37 девочек и 32 мальчика.

Мы предложили им ответить на следующие вопросы:

1. Любишь ли ты играть?
2. Твои любимые игры?
3. Знаешь ли ты, в какие игры играли твои родители, бабушки и дедушки?
4. Хотел бы ты научиться играть в новые подвижные игры?
5. Есть ли у тебя компьютер, ноутбук или планшет?

На вопрос: «Любишь ли ты играть?» – все дети ответили утвердительно «Да». К сожалению, только 12 человек знают, в какие игры играли наши родители, бабушки и дедушки. Видимо, дети и родители мало общаются на эту тему.

Таблица 2

Игры моих сверстников			
Игры	Девочки	Мальчики	Всего
Компьютерные игры	32	29	61
Подвижные игры			
Прятки	21	14	35
Догонялки	19	15	34
Войнушка (Черепашки-ниндзя)	-	7	7
Кандалы	4	2	6
Вышибалы	3	2	5

Спокойные игры (игрушки, куклы, машинки)	3	2	5
Спортивные игры (футбол, пионербол, баскетбол)	23	21	44
Настольные игры (шашки, шахматы, карты)	7	5	12

Проанализировав результаты, мы выявили, что у 88% детей любимые игры – компьютерные. А жаль! В последнее время говорят не только о пользе компьютера, но и о вреде, ведь дети используют его не для учебы и работы, а только для игры. У них может испортиться зрение, искривиться позвоночник. Долгое времяпрепровождение без движения приносит ребятам большой вред.

Некоторые любят играть в малоподвижные игры: куклы, шашки и шахматы. Это, несомненно, полезные игры. Но они проходят в комнате. А детям так полезен свежий воздух!

Радует, что наши мальчики и девочки любят играть в спортивные игры – футбол и пионербол. Но это происходит в основном на уроках физкультуры.

Подвижных игр, к сожалению, дети знают не так много, а ведь они приносят только пользу. Такие игры не только полезны для здоровья, но и необходимы для воспитания смелости, ловкости, упорства в достижении цели, т.е. для становления характера человека. В подвижных играх много движения, в них нужны находчивость, смекалка, они помогают сформировать разные физические навыки и умения и отлично закаляют тело и душу. А главное, эти игры приносят радость и массу положительных эмоций.

Во время анкетирования на вопрос: «Хотел бы ты научиться играть в новые подвижные игры?» многие ученики ответили «да» - 78%. А кто же их научит? Конечно же, взрослые!

Чтобы возродить подвижные игры, дать им вторую жизнь, нужно всего лишь научить современных детей в них играть, восстановить ту ниточку преемственности, когда правила передавались от старших ребят младшим, из поколения в поколение. И не просто научить, и рассказать, а организовать во дворе небольшую детскую компанию, играя вместе с ребятами в качестве тренера.

По завершению исследовательской работы у нас появилось желание создать сборник подвижных игр для современных детей, то есть детей нашего поколения. Этот сборник будет полезен не только для учителей физкультуры и классных руководителей,

но и для воспитателей детских оздоровительных лагерей, а также и для наших родителей.

Заключение

В ходе исследования мы познакомились с играми двух поколений. Узнали в какие игры играли наши родители. Мы выявили, что все дети и во все времена очень любили и любят играть.

Многие игры наших родителей остаются любимыми у детей нашего поколения: «Прятки», «Догонялки», «Кандалы», «Вышибало» и другие. Правила этих игр складывались и проверялись многими десятилетиями, даже веками, в их создании принимали участие многие поколения ребят, жившие на нашей земле. И это очень мудрые правила.

Наше предположение, современные дети играют в игры своих родителей, можно сказать, что подтвердилось только частично. Выявились и те игры, которые уже забыты или современные дети просто не знают правила этих игр. Чтобы решить эту проблему мы создали сборник подвижных игр для современных детей, куда вошли очень интересные, но уже забытые игры. Этот сборник является результатом нашего исследования.

Некоторые игры мы уже разучили с одноклассниками и друзьями во дворе. Как только наступит теплое время года, так как эти игры проводятся на свежем воздухе, мы проведем игру «Московские прятки» среди учеников 1-3 классов; игру «Казачьи-разбойники» среди учеников 4-5 классов; игру «Лапта» среди учеников 6-7 классов.

В дальнейшем мы планируем изучить подвижные игры наших бабушек и дедушек и дополнить своей сборник «новыми» забытыми играми.

Литература

1. Аникеева Н. П. Воспитание игрой: кн. Для учителя. – М., 2008. – 144с.
2. Коротков И.М. Подвижные игры в занятиях спортом – М., 2009г., 116 с.
3. Покровский Е.А. Русские детские подвижные игры. Спб.: Речь, 2011. - 184 с.
4. Яковлев В.Г. Игры для детей – М., 2007г., 158 с.

Интернет-ресурсы:

1. Газета.ру [электронный ресурс] // // <http://www.gazeta.ru/>
2. Игры нашего детства [электронный ресурс] // // <http://www.magiclamp.ru/>
3. Мама и малыш [электронный ресурс] // // <http://www.2mm.ru/>

Сборник подвижных игр для современных детей

Казаки-разбойники

Игроки делятся на две команды — «казаков» и «разбойников». Договариваются, на какой территории играют. Это может быть двор, подъезд, улица, несколько дворов. «Разбойники» загадывают секретное слово. «Казаки» отходят в сторону так, чтобы не видеть «разбойников». «Разбойники» убегают, 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 «казаков». Задача «казаков» — найти по стрелкам «разбойников». Каждого «разбойника» «казак» приводит в «тюрьму» и сторожит его, стараясь выведать секретное слово, например, при помощи пыток крапивой. «Казаки» побеждают, как только узнают секретное слово или находят всех «разбойников».



Что развивает: базовые навыки разведчиков, умение ориентироваться на местности и не сдавать «своих».

Лапта

Потребуется бита и теннисный мячик. Бита для русской лапты должна быть цельнодеревянной, без различных дополнительных державок и обмоток. Её длина

может составлять от 60 до 110 см, а диаметр-около 5 см, при этом рукоятка имеет длину не более 30 см. Ребята помладше могут использовать плоскую битку длиной 80 см и толщиной 2 см.

Площадка для лапты делится на 2 зоны, как указано на рисунке. С одной стороны находится, так называемая «линия города», откуда происходит подача, а с другой - линия «дома» («кона»), между ними расположено поле.

Правила русской лапты

Создаются 2 команды по 5-12 человек (обычно 6). По жребию одна из команд становится бьющей и занимает территорию «города», а их соперники-водящие расходятся по всему полю.



Команда бьющих

Один бьющий становится в зону подачи (2) и отбивает как можно дальше мяч, подкинутый его партнером. После чего, бросая битку, стремительно перебегает поле до зоны города и обратно, избегая «осаливания» (попадания мячом, который поймали противники). Бьющий может остаться в зоне дома, чтобы избежать попадания, но для обратного возвращения в город необходимо будет ждать удар следующего игрока.

Участникам, совершающим пробежку, запрещено:

- касаться мяча;
- выбегать за боковые линии;
- возвращаться обратно в город, не побывав в доме;
- выбежав из кона на поле, возвращаться снова в кон.
- Игрок, который вернулся из дома («кона») в город, зарабатывает очко для своей команды. Каждый участник имеет право только одного удара. А, заработав очко для своей команды, получает еще одну попытку.
- Правильно выполненным считается удар, при котором:
 - мяч перелетает штрафную линию и оказывается в пределах поля;
 - мяч оказывается за линией кона, но в пределах воображаемого продолжения боковых линий;
 - бьющий наносит удар, находясь в своей зоне и не наступая на линию города;
 - во время удара по мячу, игроки бьющей команды находятся за границами поля в своей зоне.

Команда водящих

Игрокам, находящимся в поле, необходимо поймать отбитый мяч налету руками, до его падения на землю и переместить обратно в город. Если словить мяч не удалось, как можно скорее нужно подобрать мяч с земли и попасть им в перебегающего. Причем, перемещаться с мячом в руках, строго запрещено, только передавать друг другу бросками. Также игрокам в поле нельзя касаться перебегающих и мешать их движению.

Когда перебегающего осалили мячом завязывается борьба за город. В этом случае команды как бы меняются ролями. Бывшие водящие, находящиеся в поле, стараются быстро занять территорию города, а бьющие выбегают в поле и стараются быстрее подобрать мяч, чтобы попасть в убегающих. Происходит это до тех пор, пока одна из команд не вернется в город в полном составе.

Победит та команда, которая сможет набрать наибольшее количество очков.

Данные правила являются универсальными для спортивной лапты. Но в тоже время существуют разные виды лапты, правила которых могут меняться в зависимости от количества игроков и формы поля.

Что развивает: умение уворачиваться от быстро летящих предметов, меткость попадания, думать о ближнем и терпеть боль.

Московские прятки

Для начала все игроки должны **определиться с игровой территорией**, как правило, которая распространяется на весь двор. Также с помощью считалочки, голосования или жеребьевки нужно определить, **кто из участников будет водящим**.

Затем **водящий становится около дерева** (или другого опознавательного объекта), закрывает глаза и начинает отсчет до заранее оговоренной цифры. А игроки в это время разбегаются по двору и **прячутся в укромные места**.

Когда водящий закончил отсчет, он должен громко крикнуть: **"Я иду искать, кто не спрятался, я не виноват"**, чтобы остальные игроки поняли, что сейчас уже нет смысла пытаться перебежать в другое место, так как возникает огромный риск оказаться замеченным.



Если водящий замечает кого-то из игроков, то его задачей теперь становится **добежать до опознавательного объекта** (у которого он начинал отсчет) и **застукать найденного**: **"туки-туки за Машу"**. А перед игроком встает точно такая же задача - успеть быстрее водящего застукать за себя: **"туки-туки за себя"**.

Если водящий успел первым добежать до объекта, то в следующей игре, возможно, что **первый найденный окажется водящим**. Однако, если все-таки игрок добежал быстрее, то значит, водящим в новой игре он уже не будет. Но игра продолжается до тех пор, пока не найдутся все игроки, которые также должны застукаться за себя, а водящий должен успеть сам застукать их всех.

Но изменить ход игры может самый последний игрок, ведь только у него есть шанс **застукаться как за себя, так и за всех**: **"туки-туки за себя и за всех"**. Таким

образом, если до объекта он добежал быстрее, чем водящий, то в новой игре водящий остается тем же, так как игрок автоматически спас всех, кто был уже застукан.

Игрокам не обязательно дожидаться момента, когда водящий их обнаружит. Они могут самостоятельно покинуть свои укрытия, чтобы быстрее добраться до опознавательного объекта.

Что развивает: умение грамотно прятаться и быстро бежать при первой необходимости.

Вышибалы

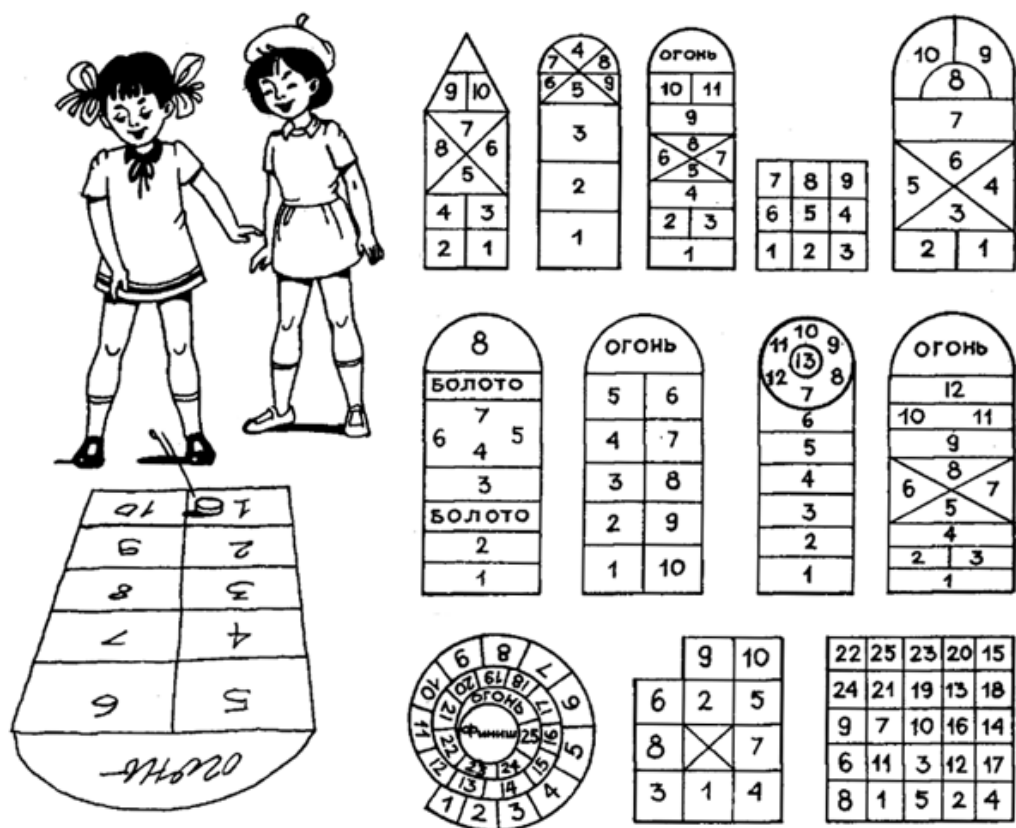
Два игрока — встают с двух сторон площадки. Остальные игроки находятся в центре. Задача «вышибал» — бросая мяч друг другу, попасть в любого из «центральных» игроков. Задача игроков — увернуться от летящего мяча. Тот, в кого попали, выходит из игры. Другие участники могут «спасти» выбывшего игрока, поймав 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 и терпеть боль.

Классики

На асфальте чертится фигура «классов». Формы ее бывают разные.



Длина клеток от 30 до 50 см, ширина — 50 см. Клетки обозначаются цифрами. У каждого из играющих бита — это небольшой плоский камешек, черепок, жестяная баночка.

Один из играющих становится перед чертой кона и бросает свою битку в первый класс. Если это удалось, то игрок прыгает на одной ноге туда, где лежит бита, подбирает ее и прыгает дальше. Так же бросают битку во все последующие классы. Выигрывает тот, кому удалось окончить последний класс первым.

Если играющий попадет битой на черту или не в тот класс, куда следовало, встанет на обе ноги, наступит на линию, то он должен уступить место следующему игроку. Когда опять подойдет его очередь, он продолжает играть с того класса, в котором совершил ошибку.

В фигуре отмечаются те классы, в которых можно отдохнуть (в них игрок встает на две ноги), или наоборот, в которые нельзя наступать (обозначенные «огонь», «болото»). Если в них попадает бита, то все пройденные классы «сгорают». Надо начинать с начала.

Разновидности игры

1. Попад битой в нужный класс, игрок прыгает до него на одной ноге и выталкивает битку носком ноги назад через все предыдущие классы за коновую линию, а сам прыгает через следующие клетки фигуры. Из четных классов надо прыгать на правой ноге, из нечетных — на левой.

2. Бросив битку в очередную клетку, игрок прыгает до нее на одной ноге, а последующие клетки преодолевает, перемещая носком ноги перед собой битку. Из последней клетки выбивает ее через коновую черту.

Для всех вариантов классов существуют общие обязательные правила:

1. Прыгая, не вставать на линии, разделяющие клетки.
2. Не допускается, чтобы бита попадала на линии, разделяющие клетки.
3. Нельзя, чтобы бита перескочила очередную клетку.
4. Передвигать битку строго по номерам клеток.

Что развивает: ловкость, меткость, умение концентрироваться и знание цифр, если игроки совсем малыши.

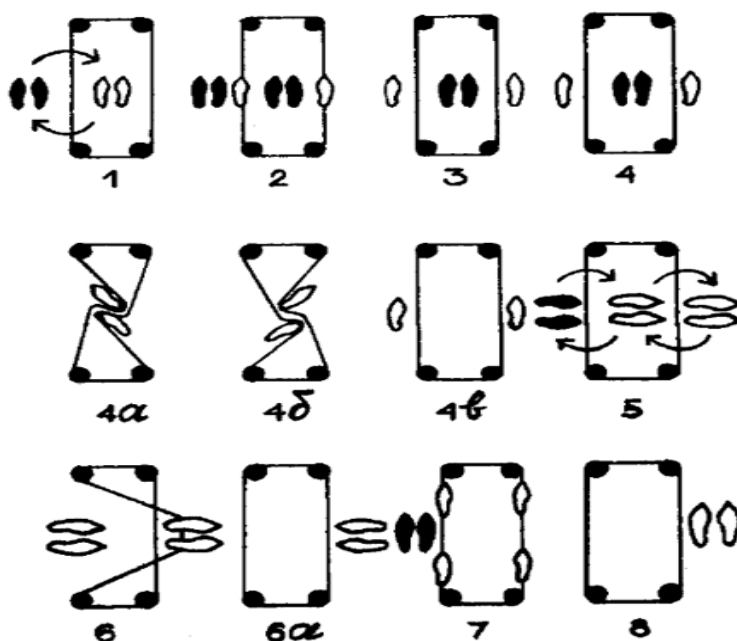
Резиночки

Для игры надо взять обыкновенную резинку длиной 1,5 м. Концы ее связать.

Двое стоят ноги врозь, растягивают резинку ногами на высоте 15 см, обозначая ею границы площадки. Третий прыгает. Допустивший ошибку меняется местами с одним из тех, кто держит резинку.



Выигрывает тот, кто быстрее выполнит все фигуры. Некоторые фигуры указаны на рисунке:



1. Стоя боком снаружи от резинок, перепрыгнуть внутрь площадки и выпрыгнуть обратно, не задев резинок.

2. Стоя между резинками боком к ним, подпрыгнуть и наступить на обе резинки, спрыгнуть с резинок на площадку, соединив ноги.

3. Из того же исходного положения перепрыгнуть через резинки и вернуться в исходное положение.

4. Из того же исходного положения перепрыгнуть через резинки, затем, зацепляя резинки ногами, прыгнуть, скрестив ноги, левая впереди, правая сзади; потом, наоборот, правая впереди, левая сзади. Прыгнуть ноги врозь, затем, перепрыгивая через резинки, ноги вместе.

5. Стоя снаружи лицом к резинкам, перепрыгнуть через одну, затем вторую резинку, ноги вместе, затем назад спиной вперед.

6. Из того же исходного положения толчком двумя ногами, зацепив носками ближнюю резинку, перепрыгнуть через дальнюю. Подпрыгнуть с поворотом на 180° так, чтобы резинка соскользнула с ног, и оказаться лицом к резинкам снаружи от них.

7. Стоя снаружи боком к резинкам, прыгнуть, наступив двумя ногами (одна впереди, другая сзади) на ближнюю резинку. Подпрыгнув, поворачиваясь на 180°, наступить также на другую резинку. Спрыгнуть со второй резинки с поворотом на 180° в обратную сторону. Встать снаружи от второй резинки.

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.

Кандалы

Игроки делятся на две равные по силе команды. Они встают в два ряда друг напротив друга на расстоянии примерно 4–5 м и крепко берут друг друга за руки.

Одна команда кричит другой:

– Кандалы!

Вторая команда громко отвечает:

– Закованы!

Первая команда:

– Раскуйте нас!

Вторая команда:

– Кем из нас?

Первая команда выбирает любого игрока из второй команды и выкрикивает его имя. Тот бежит, набирая скорость, и старается разбить руки игроков противоположной команды. Если сумел разбить цепь – забирает любого из двух не удержавших цепь игроков с собой. Если не разбил – встает в цепь. Каждая команда старается перетащить к себе как можно больше игроков из команды противника. Игра продолжается до тех пор, пока в одной из цепей не останется ни одного человека.

Что развивает: думать о ближнем и терпеть боль.

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.

Съедобное-несъедобное

Все игроки садятся или встают в ряд. Водящий кидает мяч одному из участников и одновременно называет какой-нибудь предмет. Если предмет «съедобный», игрок ловит мяч. Если нет — отбивает. Задача водящего — запутать игрока, например, в цепочке «яблоко-дыня-морковь-картошка» неожиданно произнести: «утюг». Если игрок

ошибается и «съедает» «несъедобное», то сам становится водящим. Чем быстрее водящий кидает мяч и называет предметы, тем азартнее и интереснее играть.

Что развивает: чувство юмора, умение внимательно слушать и быстро реагировать.

Скакалка

1. Вращая скакалку вперед, сделать 8 подскоков на двух ногах, выпрямленных в коленях.
2. То же, но каждый второй подскок делать повыше, прижимая колени к груди, а приземляться на выпрямленные ноги.
3. Вчетверо сложенная скакалка в опущенных руках. Сделать через скакалку 8 подскоков вперед и назад с остановками после каждого подскока.
4. Вращая скакалку из-за головы вперед, выполнить 3 обычных подскока на двух ногах, четвертый подскок повыше с двойным вращением скакалки.
5. Выполнить 3 обычных подскока, вращая скакалку вперед. На четвертом подскоке скрестить руки впереди и сделать прыжок в кольцо.
6. Те же упражнения повторить, вращая скакалку назад.
7. Выполнять прыжки через короткую скакалку вдвоем, стоя лицом, спиной друг к другу (скакалку вращает один); стоя боком, спиной друг к другу (скакалку вращают оба).

Выполнять прыжки через длинную скакалку (двое вращают, остальные прыгают). Вбежав под вращающуюся скакалку, выполнять прыжки: на двух ногах, поворачиваясь на 90, 180°, на одной ноге, с ноги на ногу, выбежать из-под вращающейся скакалки.

Что развивает: координацию, вестибулярный аппарат, внимательность, умение реагировать на меняющиеся обстоятельства.

Вы поедете на бал?

Водящий произносит считалку: «Да и нет, не говорите, черное-белое не называйте,

Вы поедете на бал?»

Его задача — запутать игрока. После считалки водящий задает игроку самые разные уточняющие вопросы: в чем поедет, на чем поедет, какого цвета будет платье или брюки, как зовут жениха и т.д. Задача игрока — ответить на вопросы, не используя слова «да», «нет», «черный», «белый». Интереснее всего перемешивать простые и сложные вопросы, менять темп речи и интонацию.

Что развивает: умение нестандартно мыслить, следить за собственной речью, удерживать внимание и быстро находить выход из сложившейся ситуации.

Красочки

Один из игроков назначается «чертом», еще один — «продавцом» (или «мамой»), все остальные «краски». Каждая из «красок» загадывает себе какой-нибудь цвет и тихонько сообщает его «продавцу». «Краски» и «продавец» садятся на длинную скамейку. «Черт» подходит к ним и говорит: «Тук-тук!» «Продавец» спрашивает: «Кто там?» — «Я черт с рогами, с горячими пирогами, на лбу шишка, в кармане — жареная мышка!» «Продавец»: «За чем пришел?» — «За краской!» — «За какой?» Черт называет какой-нибудь цвет. Если такой краски нет, «продавец» отвечает: «Такой у нас нет! Скачи по дорожке на одной ножке!» «Черт» делает круг на одной ноге и возвращается за новой краской. Если же названная «краска» присутствует среди сидящих, «продавец» говорит: «Есть такая. Платите столько-то». Пока «черт» «расплачивается» — хлопает

рукой по ладони продавца нужное количество раз (используется возраст игрока), «краска» вскакивает и убегает. Далее существовало два варианта развития событий. «Черт» пытается поймать краску. Пойманная «краска» становится «чертом». Если же игрок сумел вернуться на скамейку – игра продолжалась. А все остальные краски поддерживают ту, за которой гоняется «черт»: «Краска в коробку, краска в коробку».

Что развивает: умение быстро бежать при первой необходимости.

Литература

1. Вавилова Е.Н. Учите бегать, прыгать, лазать, метать – М.: 2003г.
2. Жуков М.Н. Подвижные игры: Учеб. для студ. пед. вузов. - М.: Издательский центр "Академия", 2000. - 160 с.
3. Тимофеева Е.А. Подвижные игры с детьми младшего школьного возраста – М.: 2007г. - 67 с.

Интернет-ресурсы:

1. Газета.ру [электронный ресурс] // // <http://www.gazeta.ru/>
2. Игры нашего детства [электронный ресурс] // // <http://www.magiclamp.ru/>
3. Игры детства [электронный ресурс] // // <http://myslo.ru/city/tula/nostalji/igri-nashego-detstva>
4. Журнал WomanAdvice - советы на все случаи жизни [электронный ресурс] <http://womanadvice.ru/lapta-pravila-igry#ixzz2ydlcsvax>