

«Дворовые подвижные игры»

Дорогие родители!

Вспомните своё детство! Как вы гуляли во дворе, во что играли детской компанией на каникулах или после школы? А на переменах между уроками? Наверно, вы все сможете вспомнить, как с утра до вечера играли в «Казачьи разбойники», «Вышибалы», «Разрывные цепи», «Ручеек», «Чай-чай, выручай!» и другие. Посмотрите же теперь на игры наших детей? На переменах они, не двигаясь, «сидят» в своих смартфонах. Вместо подвижных игр на свежем воздухе во дворе, дома - в компьютере и телевизоре. Ни здоровья, ни умения общаться это нашим детям не прибавит! Веселые дворовые подвижные игры созданы народом, так же как сказки и песни, проверены временем. Давайте вернём их нашим детям!

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.

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

Предлагаем несколько дворовых игр, которым вы, родители, сможете научить детей.

Игра "Корабль пришёл"

Дети и водящий стоят в общем кругу.

Водящий начинает диалог: - **Корабль пришёл.**

Дети хором спрашивают: - **С чем пришёл?**

Водящий отвечает: - **С прыгалками (приседалками, мигалками...)! (и показывает движение)**

Дети начинают выполнять это движение, некоторое время. Затем водящий начинает новый диалог, и называет другое движение. Выполнив 2-3 движения, водящий выбирает себе замену.



Игра "Хромая ворона"

По жребию выбирается «хромая ворона», остальные играющие — «воробушки».

На площадке отмечается «гнездо». «Хромая ворона» уходит в свое «гнездо», где она может стоять на двух ногах. «Воробушки» стараются выманить «ворону».

Они могут бегать у «гнезда», чирикают и пищат на разные голоса, дразнить ворону:

«Хромая ворона! Карр, карр, воровка!» Как только «ворона» присмотрит себе

«жертву», она встает на одну ногу, выпрыгивает из «гнезда», старается

«запятнать» зазевавшегося «воробья». Если это удастся, она встает на обе ноги, а

тот, кого она запятнала, становится новой «хромой вороной» и спешит в «гнездо». «Ворона»

может «запятнать» свою «жертву» и на обеих ногах, но при этом она не должна выходить из «гнезда».



Игра "Салки-приседалки"

С помощью считалки выбирается водящий («Салка»). Игроки распределяются по игровой площадке.

Все хором произносят слова:

-Раз, два, три! Беги!

Водящему нужно осалить кого-то из детей. Чтобы спастись от осаливания, убегающий ребенок может присесть. А когда водящий отойдет на безопасное расстояние – встать и снова принимать активное участие в игре.

Игра заканчивается, как только осалено определенное (по договоренности) число игроков.



Игра "Тише едешь, дальше будешь!"

Содержание

Определяются старт и финиш. Расстояние между линиями может быть около 10-15 метров. Все игроки встают на линию старта, а ведущий – за линией финиша спиной к играющим.

«*Тише едешь – дальше будешь*», - произносит ведущий. Эту фразу он может говорить медленно или быстро, даже скороговоркой. Пока он произносит предложение, игроки стараются пробежать как можно большее расстояние по направлению к линии финиша.

«*Стоп!*» – командует ведущий и быстро поворачивается. Все должны успеть остановиться до того, как он повернется.

Если ведущий заметил, что кто-то двигается, он возвращает этого игрока к линии старта.

Ведущий снова поворачивается спиной и говорит:

«*Тише едешь – дальше будешь*».

Игроки в это время бегут к финишу.

Побеждает тот, кто сможет пересечь линию финиша первым.

