

«Забывтые игры нашего детства»

Социальный педагог
ГКУ «Детский дом №24 «Аврора»
И.Н. Найко

Сравнивая собственное детство с детством сегодняшних детей, можно сказать, что во дворах нет больших детских компаний, которые вместе были заняты игрой или каким либо делом. Система советского воспитания ушла в прошлое, а вместе с ней детские игры. В настоящее время – дети больше играют в компьютерные игры или проводят время в специально организованных детских клубах. Вместе с детьми исчезла культура дворовых игр и дворовая социализация (со всеми ее особенностями). Дети учатся общаться в социальных сетях, но у них нет живого, играющего всеми красками радуги эмоционального общения, которое развивает детей психически, физически, эмоционально, помогает найти друзей уже в детском возрасте, час то на всю жизнь. .

Чтобы возродить любимые игры, дать им вторую жизнь, нужно всего лишь научить наших 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 детьми. Вот некоторые из них, это даже не половина, а часть игр, в которые играли мы в своем детстве.

Цель: Познакомить детей с играми прошлого века.

Задачи:

Воспитывать чувство спортивного азарта, проявлять чувство товарищества, развитие положительных чувств.

Развивать физические качества: быстроту, ловкость, силу

Обретать опыт включения в человеческое сообщество, в котором надо быть востребованным, суметь реализовать себя.

Учиться действовать вместе, разумно распределять обязанности, принимать коллективные решения. Понимать ответственность перед другими, когда участвуешь в общей игре.

Учиться понимать друг друга, сопереживать, заботиться друг о друге, вместе радоваться и огорчаться.

Доставлять детям радость, удовольствие от физического движения.

Методические рекомендации:

Подвижная игра – это сознательная, активная деятельность ребенка, характеризующаяся точным и своевременным выполнением заданий, связанных с обязательными для всех играющих правилами.

При проведении подвижной игры следует помнить, что собирать детей необходимо в том месте на площадке, откуда будут начаты игровые действия, сбор должен проходить быстро и интересно.

Объяснение игры - это инструкция, оно должно быть кратким, понятным, интересным и эмоциональным. Роли определяют поведение детей в игре, выбор на главную роль должен восприниматься как поощрение, как доверие.

Каждый играющий должен знать свою задачу и в соответствии с ней исполнять воображаемую роль в предлагаемой ситуации. Вхождение в роль формирует у детей способность представить себя на месте другого, мысленно

перевоплотиться в него; позволяет испытать чувства, которые в обыденных жизненных ситуациях могут быть недоступны.

Поскольку игра включает активные движения, а движение предполагает практическое освоение реального мира, игра обеспечивает непрерывное исследование, постоянный приток новых сведений. Таким образом, подвижная игра является естественной формой социального самовыражения личности и творческого освоения мира.

1. КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ

Это одна из самых популярных дворовых игр прошлого века. Однако, возможно, своими корнями она идет далеко в прошлое, так как точное время возникновения «казаков» неизвестно. Говорят, название игры возникло исторически: еще в царской России казаки действительно охраняли мирных жителей от нападений разбойников.

Как играть:

Участвует от 4 человек, чем больше, тем лучше. Сначала с помощью жребия ребята делятся на две команды, «казаки» и «разбойники» соответственно. Задача «разбойников» - как можно быстрее убежать по нарисованным стрелкам и спрятаться, цель «казаков» - найти и поймать «неугодных».

У каждой из команд есть «атаман», если по-простому – капитан. В начале игры «разбойники» должны собраться и загадать слово-шифр, после этого они берут мелки и убегают. «Казаки» же перед игрой должны определить место для «темницы», куда будут заключать пойманных «разбойников». Когда время на подготовку истекло, «казаки» пускаются в погоню. Примерно каждые 20-30 метров, а также на всех поворотах, «разбойники» рисуют стрелочки, далеко не все из которых могут указывать верную дорогу.

Если «казак» заметил «разбойника», он должен его осалить и отвести в темницу. Если же в тот момент, когда «казак» ведет «разбойника» в темницу, навстречу идут другие «разбойники», они могут осалить «казака», тем самым освободив товарища. Другая возможность сбежать – если «казак» случайно отпустит руку «разбойника».

Когда пойманный «разбойник» оказывается в темнице, у него начинают выпытывать кодовое слово. Самый распространенный способ «пыток» - обычная щекотка. О том, какие методы воздействия можно использовать, а какие – нельзя, лучше договариваться «на берегу».

Но если ты, дорогой «разбойник», уже попал в темницу, не стоит отчаиваться! Возможно, за тобой придут друзья, напав на караульного и позволив тебе сбежать.

«Казаки» побеждают в игре, если выполнено хотя бы одно из условий: узнан секретный шифр или пойманы все разбойники.

2. РЕЗИНОЧКА

Девичья дворовая игра, которая обладает таким количеством вариаций и усложнений, которыми не могут похвастаться многие современные компьютерные «бродилки» и «стрелялки».

Самой большой сложностью этой игры было найти «ту самую», «правильную» резиночку. В ход могли пойти даже, к примеру, резинки от старой одежды, иногда - даже связанные-переплетенные короткие резиночки.

Как играть

Участвуют от двух человек (конечно, можно и больше, иногда из желающих прыгать могла образоваться нешуточная очередь!)

Резинку либо держат два человека -по-одному с каждой стороны, либо привязывают к столбу, дереву или любому другому статичному предмету на нескольких разных уровнях: чем сложнее уровень, тем выше поднимается резиночка.

Участники по очереди выполняют разные прыжки-упражнения на всех уровнях. Тот, кто ошибается задевает резиночку, передаёт эстафету следующему игроку. Затем, когда снова подойдёт его очередь, начинает игру с того места, где ошибся.

Можно играть и парами, тогда сбившегося игрока может выручить второй участник.

Уровни игры:

1). Резиночка находится на уровне щиколоток держащих.

2). На уровне колен

3). На уровне бёдер

Можно и выше, тут снова все зависит от фантазии, готовности играть и акробатических способностей прыгающих.

Упражнений, которые могут выполняться играющими -бесчисленное множество:от простых прыжков, до изощренных «ступенек», «конвертиков» и «бантиков». В каких-то задевать резиночку категорически запрещается, а в других главное-наступить на правильную область.

Игра остается примером того, как, используя минимум реквизита, обеспечить досуг детской компании на несколько часов!

3. КАМЕНЬ-НОЖНИЦЫ-БУМАГА

Игра, которую все мы знаем с самого раннего детства. И до сих пор взрослые серьезные люди периодически используют ее как помощника в решении сложных вопросов. А самые рьяные любители даже вырабатывают особые тактики и проводят целые чемпионаты.

Как играть:

После ставшей классикой считалочки «камень-ножницы-бумага, раз, два, три!» каждый игрок должен показать рукой одну из фигур («камень»- рука в кулаке, «ножницы» - скрещенные пальцы, «бумага» - прямая ладонь). Выигравшего определяют следующим образом: бумага «накрывает» камень, камень «ломает» ножницы, ножницы «режут» бумагу. Проигравший – выходит из игры. Выигравшие, если их несколько, остаются на следующий кон.

4. ПРЯТКИ

Прелесть этой игры в том, что каким бы небольшим ни было игровое пространство, всегда можно изобрести необычное место, где найти тебя будет непросто. Еще один ее плюс в том, что в зависимости от игровой зоны она подходит для детей самого разного возраста. Наверняка и многие взрослые сейчас не отказались спрятаться от проблем в какой-нибудь тихий закуток...

Как играть:

Водящий, выбранный с помощью жребия или считалочки, отворачивается к стене/закрывает глаза и считает до определенного числа (заранее оговариваются число и темп счета, а также территория, где можно прятаться). В это время остальные участники отыскивают местечко поукромнее.

Фраза водящего: «Раз, два, три, четыре, пять» - своеобразный сигнал о том, что он вот-вот отправится на поиски. Тот, кого поймали первым, становится

ведущим, но часто игроки не выходят из укрытия, пока «вода» не найдет всех до одного.

5. МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ, РАЗ ...

Еще одна игра нашего детства с вьедливой считалочкой и без всякого дополнительного реквизита.

Как играть:

Есть несколько вариантов этой игры, каждый из которых начинается с известной считалочки:

Море волнуется раз,
Море волнуется два,
Море волнуется три,
Морская фигура на месте замри!

После произнесения ведущим этих слов игроки замирают в позе какой-либо фигуры.

В первом варианте игры водящий должен угадать, какую именно фигуру изобразил игрок. *Во втором* – выигрывает тот, кто дольше всего продержался в заданной позе, *в третьем* - побеждает участник, изобразивший фигуру, которая больше всего понравилась водящему.

Конечно, «морской» тематикой ограничиваться не обязательно. Все зависит только от воображения водящего.

6. СЪЕДОБНОЕ-НЕСЪЕДОБНОЕ

Как играть. 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.

Что развивает: внимательность и осторожность.

7. КОЛЕЧКО_КОЛЕЧКО, ВЫЙДИ НА КРЫЛЕЧКО...

Игра детских садилов. Участники садятся в ряд и складывают перед собой ладони лодочкой. Ведущий зажимает в ладонях какой-нибудь мелкий предмет, обычно монетку или колечко. Затем обходит всех игроков по очереди, вкладывая каждому в "лодочку" свои сложенные "лодочкой" руки со словами: "Я ношу-ношу колечко, и кому-то подарю" и незаметно вкладывает этот предмет в ладони одного из игроков. Затем произносит: "Колечко-колечко, выйди на крылечко!" - и «отмеченный» игрок должен вскочить с лавочки и выбежать. При этом задача остальных игроков - удержать убегающего в своих рядах, поэтому "избранный" старается не показывать, что именно ему достался заветный предмет.

8. КЛАССИКИ

Некогда популярные, а сегодня почти забытые, «классики» - не просто занимательная игра. Это еще и превосходный способ развития глазомера и чувства равновесия, тренировка хорошей координации движений и прекрасная нагрузка на ноги. Для игры нам понадобится: сухой асфальт (прямоугольник примерно 2м x 1м), мелки и бита. Биту при желании можно заменить шайбой или плоским камнем, но куда интереснее сделать её собственноручно! Берем плоскую металлическую

баночку (из-под гуталина, крема для обуви или леденцов – от чего найдете) и плотно набиваем ее песком. Бита должна получиться довольно тяжелой. Она не должна раскрываться от удара об асфальт, поэтому знатоки «классиков» битку слегка деформируют (вгибают). Если не нашли подходящую баночку – не беда: можно сделать битку из двух крышек – капроновой и жестяной. Насыпьте между ними песок и закрепите (для прочности можно обмотать изолентой). Затем расчерчиваем асфальт на «классики» - их может быть 8 или 10 (в каждом дворе были свои особенности игры, поэтому единых правил нет). Рисуем прямоугольник с двумя рядами по 4 или 5 клеточек соответственно. Нумерация начинается с левой нижней клеточки (класса) до левой верхней и продолжается с правого верхнего до правого нижнего класса. Если хотите усложнить игру – добавьте клетку «огонь». Если бита случайно попадет в нее, то все достижения «сгорят» и придется начать игру с самого начала.

Первый игрок начинает игру, бросая битку в «первый класс» - левую нижнюю клеточку. Затем, прыгая, он толкает ногой битку во второй «классик», в третий и так далее. Одновременно нужно самому перепрыгивать, не задевая линий. Из последнего «классика» нужно вытолкнуть битку за пределы поля. После успешного окончания первого кона игрок бросает битку во второй квадрат, после окончания второго кона – в третий, и так далее.

В первом уровне, который состоит из 8 или 10 конов соответственно, игроки просто перешагивают из клеточки в клеточку, стоя на двух ногах. Затем следуют более сложные уровни с тем же количеством конов. Например, такие:

Второй – прыгаем по «классикам» на одной ноге.

Третий – «кочерга». Прыгаем на правой ноге, а битку пинаем всегда влево. Можно отдохнуть на пятом квадрате, стоя на двух ногах.

Четвертый – прыгаем на левой ноге, а битку пинаем вправо. "Переменка" - на шестом квадрате.

Пятый - прыгаем и пинаем битку двумя ногами сразу.

Шестой - прыгаем и перебрасываем битку через одну клетку (1-3-5-7-9).

Седьмой - нельзя смеяться. Все вокруг в это время пытаются рассмешить.

Восьмой - можно кидать битку из пятого класса (квадрата).

Девятый - кидаем битку на "9" и прыгаем с закрытыми глазами.

Десятый - ручеек (10 раз на одной ноге из первого - в десятый), а битку при этом можно не трогать.

9. САДОВНИК

Как играть:

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, присесть, спеть, рассказать стихотворение и т.д.) – игрок «отрабатывает» фант и забирает свою вещь.

Конечно, в нашей жизни многое меняется, но игры, воспитавшие многие поколения, как наших родителей, так и нас нельзя забывать, только потому, что они сейчас не модны, а потому что в современном мире уже нет таких игр направленных не только на развитие ребенка, но и на развитие чувства товарищества, коллектива, взаимовыручки. Современное общество предъявляет новые требования к развитию детей, но нельзя забывать и старое, например игры которые учат многому в современном обезличенном мире.