Районная научно-практическая конференция юных исследователей

«Конференция первого доклада»

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ПРОЕКТ

**Детские подвижные игры разных поколений моей семьи**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Автор:Пантелеева Полина6 класс |
|  |  | Рассветовская СОШ филиал МАОУ Слобода-Бешкильской СОШНаучный руководитель: Гарманова Дарья Сергеевна учитель истории и обществознанияРассветовской СОШ филиала МАОУ Слобода-Бешкильской СОШ  |

с.Исетское 2020

**ВВЕДЕНИЕ**

**Актуальность исследования.** XXI век- век гаджетов (от англ. gadget, что обозначает «техническая новинка»). Это многие устройства: смартфоны, электронные книги, ноутбуки и ультрабуки, планшеты, музыкальные плееры, игровые консоли и другое. Ситуация сложилась абсурдная: гаджеты созданы, чтобы служить человеку, а на деле они часто подчиняют человека себе. Особенно опасно, когда появляется зависимость от гаджетов у детей. Исследования последних лет показывают, что за последнее время ухудшилось состояние здоровья детей первых двенадцати лет жизни. Причины этого кроются в современном образе жизни. Мои ровесники все реже выходят на улицу, чтоб поиграть в мяч, попрыгать на скакалке, просто побегать. Подвижные игры являются самым универсальным и доступным средством развития двигательной сферы детей. Игры являются лучшим лекарством для детей, благодаря движениям повышается общий жизненный тонус организма ребёнка, возрастает работоспособность, выносливость, устойчивость к болезням. Играть не просто интересно, играть – полезно.

Мои родители, бабушки и дедушки тоже были детьми. Мне стало интересно, во что играли они. Возможно, игры середины XX века интереснее современных игр. Таким образом, была выбрана **тема исследования** – детские подвижные игры разных поколений моей семьи.

**Объект исследования** – детские подвижные игры.

**Предмет исследования** – детские подвижные игры разных поколений моей семьи.

**Гипотеза** – предположим, что игры, в которые играли мои старшие родственники, отличаются от тех игр, в которые играю я и мои ровесники.

**Цель исследования** – сравнить детские подвижные игры разных поколений моей семьи.

**Задачи исследования:**

1. Провести опрос родственников;

2. Систематизировать собранные материалы, сделать выводы;

3. Составить классификацию детских подвижных игр разных поколений моей семьи;

4. Сравнить игры разных поколений моей семьи.

**Методы** – опрос, анализ, классификация, сравнение.

**Структура работы:** работа состоит из введения, двух глав, заключения, приложений и списка литературы.

**ГЛАВА 1**

**ДЕТСКИЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ: СУЩНОСТЬ, КЛАССИФИКАЦИЯ, РОЛЬ В ФИЗИЧЕСКОМ ВОСПИТАНИИ ШКОЛЬНИКОВ**

Бурное развитие техники в мире, широкое внедрение в нашу жизнь компьютеров, телевидения, сотовых телефонов вынуждает современного ребёнка вести малоподвижный образ жизни. Сегодняшний темп и образ жизни всё меньше времени оставляет школьнику для непосредственного общения с друзьями, для прогулок на свежем воздухе. Поэтому актуальность проблемыиспользования подвижных игр в жизни современных детей становится острой и необходимой [3].

История современных подвижных игр уходит своими корнями в фольклор. Многие игры, в которые сегодня играют дети, пришли к нам из древних ритуалов, обрядов и танцев. По содержанию все народные игры лаконичны, выразительны и доступны детям. Они вызывают работу мысли, способствуют расширению кругозора, совершенствуют внимание, память, приучают выполнять правила, укрепляют их организм [4].

Игры всегда были популярны, их называли забавами, развлечениями, потехами. Для обозначения большой группы игр, цель которых – физическое развитие и оздоровление детей, используется термин «подвижные игры».

**Подвижная игра** *–*одно из важных средств всестороннего развития детей, характерной особенностью которого является комплексное воздействие на организм и на все стороны личности ребенка [3].

Подвижная игра оказывает, прежде всего, физическое воздействие: она требует, чтобы организм выполнял ряд физиологически важных движений, и, таким образом, в значительной степени способствует правильному росту и развитию.

Подвижные игры являются прекрасным средством развития и совершенствования движений детей, укрепления и закаливания их организма. Ценность подвижных игр в том, что они основываются на различных видах жизненно необходимых движений, и в том, что эти движения выполняются в самых разнообразных условиях [4].

Все подвижные игры принято делить на две большие группы:

1. Игры с готовыми «жесткими» правилами (спортивные, подвижные,
интеллектуальные);
2. Игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых
действий

К подвижным относятся игры, направленные преимущественно на общую физическую подготовку и не требующие специальной подготовки играющих; они построены на свободных, разнообразных и простых движениях, связанных с вовлечением в работу главным образом больших мышечных групп, и просты по своему содержанию и правилам [2].

Принято делить игры на:

**1. Элементарные игры с правилами** [5]**:**

а) сюжетного характера («Лохматый пес», «Гуси-лебеди», «Хитрая лиса»);

б) бессюжетные, где в основе лежат правила (догонялки, прятки, ловишки, игры-эстафеты);

в) аттракционы со специально создающимися условиями (прыжки в мешках, пронести воздушный шарик в ложке, приклей нос Буратино или приклей хвост корове);

г) игры-забавы на развитие мелкой моторики пальцев (пальчик-мальчик, сорока, колечко).

**2. Сложные игры с правилами:**

а) спортивные (футбол, хоккей, баскетбол) [1];

б) игры с элементами спорта (городки, кегли).

Таким образом, подвижные игры можно воспринимать как повседневную детскую забаву, удовлетворяющую потребность организма в движениях, совместной деятельности и радостных эмоциях.

**ГЛАВА 2**

**ДЕТСКИЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ РАЗНЫХ ПОКОЛЕНИЙ МОЕЙ СЕМЬИ**

В исследовании принимали участие четыре поколения моей семьи: моя прабабушка - Пущина Нина Васильевна – 84 года, родилась в 1935г, мои бабушка и дедушка - Семенюра Александр Дмитриевич – 63 года, родился в 1956г. и Семенюра Светлана Владимировна – 54 года, родилась в 1956г., моя мама - Хамагулова Елена Андреевна – 31 год, родилась в 1988г. и я - Пантелеева Полина Андреевна – 12 лет (6 класс), родилась в 2008г.

Всего в ходе исследования собрано и описано 54 игры, из них 9 разных. 6 игр повторилось два раза, 5 - три раза, 2 - четыре раза, 2 - пять раз.

Сравнительный анализ игр представлены в таблице 2.1.

Таблица 2.1.

Сравнительный анализ детских подвижных игр разных поколений моей семьи.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  Семенюра Александр Дмитриевич | Пущина Нина Васильевна | Семенюра Светлана Владимировна | Хамагулова Алёна Андреевна | Пантелеева Полина Андреевна |
| «Вышибалы» | «Вышибалы» | «Вышибалы» | «Вышибалы» | «Вышибалы» |
|  «Прятки» |  «Прятки» |  «Прятки» |  «Прятки» |  «Прятки» |
|  -  |  «Классики» |  «Классики» |  «Классики» |  «Классики» |
|  «Городки» |  - |  «Городки» |  «Городки» |  - |
|  «Лапта» |  - |  «Лапта» |  «Лапта» |  - |
|  «Басы» |  «Басы» |  «Басы» |  - |  - |
|  «Жмурки» |  «Жмурки» |  «Жмурки» |  - |  - |
|  -   | «Колечко - колечко» | «Колечко - колечко» |  - | «Колечко - колечко» |
|  - |  «Резиночка» |  «Резиночка» |  «Резиночка»  |  - |
|  - | «Море волнуется» | «Море волнуется» |  - | «Море волнуется» |
|  - | «Съедобное - несъедобное» | «Съедобное - несъедобное» |  - | «Съедобное - несъедобное» |
| «Горячая картошка» |  - | «Горячая картошка» |  - |  - |
|  - |  - |  «Красочки» |  «Красочки» |  - |
|  - |  - |  «Пионербол» |  - |  «Пионербол» |

Проанализировав данные, представленные в таблице, делаем вывод, что совпадений в собранных играх гораздо больше, чем различий. Гипотеза исследования, таким образом, подтвердилась частично.

Кроме того, при анализе были выбраны две пары игр, названия которых различаются, а правила совпадают: «Басы» (игра дедушки) и «Салочки) (у мамы); «Красочки» (у бабушки) и «Светофор» (у меня).

Все собранные игры были классифицированы нами по следующему принципу:

1. Элементарные игры с правилом

А) сюжетного характера;

Б) бессюжетные;

В) аттракционы со специально создающимися условиями

Г) игры-забавы на развитие мелкой моторики пальцев;

2. Сложные игры с правилами

 А) спортивные;

 Б) игры с элементами спорта

**2.1. ИГРЫ, В КОТОРЫЕ ИГРАЛА МОЯ ПРАБАБУШКА**

Моя прабабушка - Пущина Нина Васильевна – 84 года, родилась в 1935г. в Восточно – Казахстанской области, город Заряновск, и провела детство в поселке Бухтарма.

Всего прабабушка вспомнила 9 игр. Из них:

1. Элементарные игры с правилом

А) сюжетного характера- 1: «Море волнуется»

Б) бессюжетные- 2: «Прятки», «Басы»,

В) аттракционы со специально создающимися условиями- 3: «Классики», «Резиночка», «Жмурки»

Г) игры-забавы на развитие мелкой моторики пальцев-2: «Колечко-колечко», «Съедобное - несъедобное»

2. Сложные игры с правилами

 А) спортивные- 0;

 Б) игры с элементами спорта-1: «Вышибалы»

**2.2. ИГРЫ, В КОТОРЫЕ ИГРАЛ МОЙ ДЕДУШКА**

Мой дедушка - Семенюра Александр Дмитриевич – 63 года, родился в 1956 г. Восточно – Казахстанской области, город Серебрянск, детство провёл в посёлке Молодёжном.

Всего дедушка вспомнил 8 игр. Из них:

1. Элементарные игры с правилом

А) сюжетного характера- 0;

Б) бессюжетные- 2: «Прятки», «Басы»,

В) аттракционы со специально создающимися условиями- 2: «Жмурки», «Городки»

Г) игры-забавы на развитие мелкой моторики пальцев-0:

2. Сложные игры с правилами

А) спортивные- 0;

Б) игры с элементами спорта- 4: «Вышибалы», «Лапта», «Горячая картошка», «Спастись»

**2.3. ИГРЫ, В КОТОРЫЕ ИГРАЛА МОЯ БАБУШКА**

Моя бабушка - Семенюра Светлана Владимировна – 54 года, родилась в 1965г. в деревне Первопесьяново (Казахстан), там же провела детство.

Всего бабушка вспомнила 15 игр. Из них:

1. Элементарные игры с правилом

А) сюжетного характера- 4: «Море волнуется», «Красочки», «Прятки», «Спасатель»;

Б) бессюжетные- 2: «Монарх», «Басы» («Салочки»);

В) аттракционы со специально создающимися условиями - 6: «Жмурки», «Вышибалы», «Классики», «Фанты», «Резиночка», «Съедобное-несъедобное»;

Г) игры-забавы на развитие мелкой моторики пальцев-1: «Колечко-колечко»;

2. Сложные игры с правилами

А) спортивные – 1: «Пионербол»;

Б) игры с элементами спорта- 3: «Лапта», «Городки», «Горячая картошка»

**2.4. ИГРЫ, В КОТОРЫЕ ИГРАЛА МОЯ МАМА**

Моя мама - Хамагулова Елена Андреевна – 31 год, родилась в 1988г. в посёлке Заозёрный (Тюменская область), детство провела там же.

Всего бабушка вспомнила 12 игр. Из них:

1. Элементарные игры с правилом

А) сюжетного характера- 2: «Красочки», «Царь горы»;

Б) бессюжетные- 2: «Прятки», «Салочки»;

В) аттракционы со специально создающимися условиями - 5: «Классики», «Резиночка», «12 палочек», «Банка», «9 камушек»;

Г) игры-забавы на развитие мелкой моторики пальцев – 0;

2. Сложные игры с правилами

А) спортивные – 0;

Б) игры с элементами спорта- 3: «Вышибалы», «Лапта», «Городки».

**2.4. МОИ ЛЮБИМЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

Пантелеева Полина Андреевна – 12 лет (6 класс), родилась в 2008г. в городе Ишим Тюменской области, до 4 лет жила в посёлке Заозёрный, а потом в селе Рассвет Исетского района Тюменской области.

Всего 10 игр. Из них:

1. Элементарные игры с правилом

А) сюжетного характера- 5: «Царь горы», «Семейка», «Съедобное-несъедобное», «Светофор» ;

Б) бессюжетные- 1: «Прятки»;

В) аттракционы со специально создающимися условиями - 1: «Классики»;

Г) игры-забавы на развитие мелкой моторики пальцев – 1: «Колечко-колечко»;

2. Сложные игры с правилами

А) спортивные – 1: «Пионербол»;

Б) игры с элементами спорта- 1: «Вышибалы».

**ВЫВОДЫ**

В исследовании принимали участие четыре поколения моей семьи: моя прабабушка - Пущина Нина Васильевна – 84 года, мои бабушка и дедушка - Семенюра Александр Дмитриевич – 63 года и Семенюра Светлана Владимировна – 54 года., моя мама - Хамагулова Елена Андреевна – 31 год, и я - Пантелеева Полина Андреевна – 12 лет (6 класс).

Всего в ходе исследования собрано и описано 54 игры, из них 9 разных. 6 игр повторилось два раза, 5 - три раза, 2 - четыре раза, 2 - пять раз.

Проанализировав собранные игры, мы сделали вывод, что совпадений в собранных играх гораздо больше, чем различий.

Все собранные игры были классифицированы.

Самыми популярными в моей семье были элементарные игры с правилами: бессюжетного характера и аттракционы со специально создающимися условиями; менее популярными – сложные игры с правилами, а игра на развитие мелкой моторики всего одна («Колечко-колечко»).

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Игра – исключительно ценный способ вовлечения ребенка в двигательную деятельность. На основе положительных эмоций, связанных с понятным, близким сюжетом, и доступности движений у детей постепенно появляется желание участвовать не только в играх, но и в упражнениях во время занятий и самостоятельной деятельности.

Игра является одним из важнейших средств физического воспитания детей школьного возраста. Она способствует физическому, умственному, нравственному и эстетическому развитию ребенка. С помощью подвижных игр обеспечивается всестороннее физическое развитие ребенка.

В данной работе мы описали подвижные игры четырех поколений моей семьи. К моему удивлению, отличий оказалось не так много, как предполагала я до начала исследования. Гипотеза исследования, таким образом, подтвердилась лишь частично. Значит, детские подвижные игры – это то, что объединяет разные поколения, ведь ребенок остается ребенком во все времена.

**СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

1. Спортивные и подвижные игры. – Изд. 3-е перераб., доп./ Под ред. Ю. И. Портных. – М.: Физкультура и спорт, 2010. – 344с.
2. Подвижные спортивные игры в учебном процессе и во внеурочное время. Методическое пособие / П. А. Киселёв, С. Б. Киселёва, Е. П. Киселёва. – М.: Планета, 2013. – 272с.
3. Позновательно-игровая деятельность для 1-11 класса / авт. – сост. Н. В. Барминова. [и.др.] – Волгоград , 2013. – 289с.
4. Кенеман А.В. Детские народные подвижные игры: Кн. для детей и их родителей / Сост. А. В. Кенеман, Т. И. Осокина – 2-е изд., дораб., М.: Просвещение, Владос, 2005. – 224 с.
5. Козак О. Н. Игры и развлечения детей на свежем воздухе. – СПБ.: Издательство Союз, 2005. – 288 с.

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1**

**ИГРЫ, В КОТОРЫЕ ИГРАЛ МОЙ ДЕДУШКА**

«Городки»:

В целом, игра представляет собой процесс выбивания городков из пространства на плоской поверхности, которое называется «городом».

Как играть:

Игроки поочерёдно бросают биту (по сути, палка из древесины) по различным фигурам. Целью является выбивание всех фигур за наименьшее количество бросков, как минимум следует сделать меньше бросков, чем соперник.

Существует 15 фигур и игровое пространство. Каждый игрок выбивает бросками фигуры, которые всегда состоят из пяти городков – цилиндров из древесины.

 «Басы (догонялки, салочки)»:

Сначала выбирают водящего, с помощью считалки, жребия или любого другого способа, затем – определяют, в каких границах будет проходить игра.

Водящий старается поймать всех играющих, прикоснуться к ним. Тот, к кому прикоснулись, считались, считается «осаленным» и начитает ловить других участников сам. Выигравших и проигравших здесь, как таковых нет, логического завершения игры – тоже.

 «Лапта (хлопта)»

- это русская народная командная игра с мячом и битой. Игра проводится на естественной площадке.

Как играть:

В осном цель игры – ударом биты послать мяч как можно дальше и пробежать поочерёдно до противоположной стороны и обратно, не дав противнику «осалить» себя пойманным мячом. За удачные пробежки команде начисляются очки.

«Вышибалы»

Выбираются вышибалы (как правило, по два человека на каждую сторону). Они встают друг напротив друга на расстоянии примерно 10-15 метров. Вышибаемые встают в центре площадки.

Задача вышибал – попасть мячом во всех игроков ( если тебя коснулся мяч, уходишь с поля). Задача вышибаемых – быть ловким, быстрым и уворачиваться от мяча.

Когда в команде вышибаемых остаётся один игрок, он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. Если удастся, команда возвращается на поле.

 «Прятки»:

Прелесть этой игры в том, что каким бы небольшим ни было игровое пространство, всегда можно изобрести необычное место, где найти тебя будет непросто. Ещё один её 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…

Водящий, выбранный с помощью жребия или считалочки, закрывает глаза и считает до определённого числа. В это время остальные участники отыскивают место, где спрятаться.

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 водящий не найдёт всех до одного.

 «Горячая картошка»:

Ещё одна простая детская игра с мячом, в которую могут даже самые маленькие.

Участники встают в круг и начинают очень быстро перекидывать друг другу мяч. Тот, кто не поймал, садится в центр круга на четвереньки.

Другие игроки могут спасти «наказанных», кинув мяч в центр круга и попав в нужного им игрока.

«Спастись» самостоятельно тоже можно. Если сидящий в круге, не вставая, поймал летящий над ним мяч, все «наказанные» могут снова войти в игру, а в круг садится тот, кто до этого бросал мячик.

Для того, чтобы игра стала более динамичной, мяч часто не ловят, а отбивают.

 «Жмурки»:

Участники жребием выбирают водящего и завязывают ему глаза любой плотной тканью. Затем раскручивают игрока на месте и разбегаются.

Водящий должен не только поймать, но и узнать на ощупь, что за игрок перед ним. Если водящий угадал, водящим становится пойманный участник.

**ПРИЛОЖЕНИЕ 2**

**ИГРЫ, В КОТОРЫЕ ИГРАЛА МОЯ ПРАБАБУШКА**

«Классики»:

На асфальте мелом чертится прямоугольное поле с 10 квадратами. Вариантов прыжков и разметки площадки существует несколько. Но, как правило, игроки по очереди кидают камушек в первый квадрат. Затем первый игрок перепрыгивает из квадрата в квадрат и толкает впереди себя камушек. Наступил на черту или камушек на неё попал, встал на обе ноги – ход переходит к другому.

«Колечко – колечко»:

Присказку «Колечко – колечко, выйди на крылечко», наверняка много кто помнит, но уже не все понимают, откуда она пошла. «Колечком» в игре может служить любой мелкий предмет, главное, чтобы он без труда помещался в руку.

Игроки садятся в один ряд и делают руки «лодочкой». Тем временем, водящий подходит по очереди к каждому участнику, приговаривая «Я ношу, ношу колечко и кому - то подарю», и делает вид, что собирается передать колечко. Задача водящего, отдать предмет так, чтобы другие участники не поняли, у кого именно колечко.В свою очередь, игрок, который получил колечко, должен сделать вид , что ничего не произошло. Когда водящий подошёл к каждому из игроков, он отходит на несколько шагов со словами:«Колечко – колечко, выйди на крылечко».

В этот момент игрок, получивший колечко, должен очень быстро подбежать к водящему, а остальным нужно удержать его. Если миссия человека с кольцом выполнена, он становится водящим.

«Прятки»:

 Плюс игры в том, что дети могут играть в неё без ограничения по возрасту. Наверняка и многие взрослые сейчас не отказались спрятаться от проблем в какой-нибудь тихий уголок.

Водящий, отворачивается и считает до определённого числа. В это время остальные участники ищут куда спрятаться.

Фраза водящего: «Раз, два, три, четыре, пять я иду искать» - сигнал о том что водящий отправился на поиски. Тот кого поймали первым становится водящим.

 «Резиночка»:

Правила игры просты. С одной стороны, не нужно ничего, 3 – 4 метра резинки. С другой – в уровнях и упражнениях можно запутаться. Итак, двое игроков натягивают резинку между собой, а третий через неё прыгает.

Уровни:

- резиночка на уровне щиколоток (легко)

- резиночка на уровне колен (справлялись почти все)

- резиночка на уровне бёдер (справлялись мало кто)

-резиночка на уровне талии (почти никому не удавалось)

На каждом уровне нужно выполнить определённый набор упражнений: бегунки, ступеньки, бантик, конвертик.

«Басы»

Выбирают водящего и определяют в каких границах будет проходить игра. Водящий старается поймать всех играющих, прикоснуться к ним. Тот к кому прикоснулись, считается «осаленным» и начинает ловить участников сам. Выигравших и проигравших здесь, как таковых нет, логического завершения игры – тоже.

 «Море волнуется»

Ведущий произносит слова:

«Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три! Морская фигура, замри!» И тот, кто зашевелился встаёт на место ведущего.

 «Жмурки»:

Выбирают водящего жребием и завязывают ему глаза любой плотной тканью. Затем раскручивают игрока на месте и разбегаются.

Водящий должен не только поймать, но и с закрытыми глазами узнать кого он поймал. Если водящий угадал, водящим становится пойманный участник.

 «Съедобное – несъедобное»:

Участники выстраиваются в ряд. Водящий бросает одному из игроков мяч, называя какой-нибудь предмет. Правила предельно просты: если предмет «съедобный», мяч нужно поймать, если «несъедобный», отбить. Самый смак игры – в скорости. Чем быстрее ведущий перечисляет названия предметов и чем неожиданнее очерёдность, тем интереснее. В случае ошибки игрок стаёт водящим.

 «Вышибалы»:

Суть игры – выбить всех из центра мячом. Выбитый выходит и ждёт окончания игры.

Можно было ловить «свечки». Если успеешь поймать мяч до того, как он ударился о землю, то это называлось «свечой». Тот кто поймал «свечку» может выбрать кого запустить в круг из «выбитых». Когда оставался последний игрок, то он выиграл.

**ПРИЛОЖЕНИЕ 3**

**ИГРЫ, В КОТОРЫЕ ИГРАЛА МОЯ БАБУШКА**

 «Монарх»

Один из игроков взбирается на небольшую гору из снега или песка и кричит другим участникам: «Я – монарх»! Затем все остальные пытаются лишить «Монарха» его титула, захватив горку. Играющие пытаются столкнуть друг друга с возвышения и получить импровизированный престол.

 «Лапта (хлопта)»

Цель игры – ударом биты как можно дальше и пробежать поочерёдно до противоположной стороны и обратно, не дав противнику задеть себя мечом.

 «Классики»

На асфальте мелом чертится прямоугольное поле с квадратами, игроки по очереди кидают битку или стёклышко в первый квадрат. Затем перепрыгивают из квадрата в квадрат передвигая стёклышко, если наступил на черту, встал на оде ноги или стёклышко не попало в квадрат – ход переходит к другому.

 «Прятки»:

Один человек водит, остальные прячутся, по заранее обговоренным условиям. Вода считает до определенного числа повернувшись к стене, за это время дети прячутся не выходя за границы обговоренной территории. Ну и коронная фраза воды: «раз, два, три, четыре, пять, я иду искать».

 «Жмурки»:

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

 «Вышибалы»:

Для игры в вышибалы нужно как минимум 3 человека. Из них 2 вышибающие (вышибалы) и один водящий. Играющие разбиваются на две команды. Двое игроков становятся друг напротив друга. У них мяч. Между ними игроки которых «выбивают». 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 выбивающих – не дать себя выбить. Если ловишь летящий мяч, тебе дают свечку (т.е дополнительную жизнь), игрок может оставить её себе, и в случае если в тебя попадут, ты можешь смело использовать эту свечку, или можно спасти кого-нибудь отдав ему эту свечку. Место выбитых игроков занимали другие члены команды. Когда выбивали всех – команды менялись местами.

«Фанты»:

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 вытащенный предмет должен выполнить задание написанное на бумажке. Игра замечательная, но только игрокам следует помнить, что им самим может попасться их собственное задание.

 «Басы (салочки)»:

По жребию или по считалке выбирают одного водящего. Затем устанавливаются границы площади игры. Все разбегаются в пределах этой площади. Водящий начинает ловить играющих в установленных пределах площадки. Кого догонит и осалит, тот становится водящим и объявляет, подняв руку вверх: «Я - осален!» Он начинает ловить играющих, а бывший водящий убегает со всеми. Игра не имеет определенного конца.

«Море волнуется»:

Ведущий отворачивается от игроков и произносит известную считалочку: «Море волнуется раз, Море волнуется два, Море волнуется три, Морская фигура на месте замри!»

Ведущий осматривает все фигуры и выбирает наиболее ему понравившуюся. В этом случае победителем становится игрок, наиболее ярко проявивший свою фантазию.

 «Резиночка»:

 Главный атрибут этой игры— бельевая резинка. Идеальное количество играющих — 3–4 человека. Каждая участница выполняет прыжковые фигуры и комбинации на разной высоте:

-резиночка на уровне щиколоток (легко)

-резиночка на уровне колен (справлялись почти все)

-резиночка на уровне бёдер (справлялась половина)

-резиночка на уровне пояса (не удавалось почти никому)

Как только прыгающий ошибается, на его место встает другой участник, а допустивший ошибку надевает на себя резинку.

 «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.

«Колечко – колечко»:

 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.

 «Красочки (светофор)»:

У этой простой игры, для которой хватает даже школьной перемены, есть множество вариаций. Вместо цветов можно загадывать песни, города, названия мультфильмов, да все что угодно – выбор ограничен только фантазией.

Участники (от четырех человек) выбирают одного водящего. Он встает в центре площадки, спиной к остальным, и называет любой цвет. Игроки ищут, есть ли этот цвет на них (в предметах одежды, обуви, заколках, игрушках, чаще всего «считается» даже цвет глаз и волос). Если цвет успешно найден, нужно, держась за вещь, на которой обнаружили нужный цвет, перейти на другую сторону.

У этой простой игры, для которой хватает даже школьной перемены, есть множество вариаций. Вместо цветов можно загадывать песни, города, названия мультфильмов, да все что угодно – выбор ограничен только фантазией. Участники (от четырех человек) выбирают одного водящего. Он встает в центре площадки, спиной к остальным, и называет любой цвет. Игроки ищут, есть ли этот цвет на них (в предметах одежды, обуви, заколках, игрушках, чаще всего «считается» даже цвет глаз и волос). Если цвет успешно найден, нужно, держась за вещь, на которой обнаружили нужный цвет, перейти на другую сторону. Исход некоторых игр определяется лишь тем, одежда какого цвета на тебе одежда. Если же вы тщательно осмотрели себя и убедились, что нужного цвета на вас нет, усыпите бдительность водящего и перебегайте. Тот, в свою очередь, должен успеть перехватить и осалить перебегающего. В случае успеха горе-перебежчик становится водящим.

У этой игры, как и у других, существуют свои хитрости. Например, участники могут помогать друг другу. Так, если у одного есть несколько вещей подходящего цвета, одну он может использовать сам, а взяться за вторую позволит товарищу.

 «Пионербол»:

Дворовый упрощенный вариант волейбола, в который играли как на спортивной площадке возле дома, так и на уроках физкультуры.

Участвуют две команды от трех до восьми человек в каждой. В центре поля натянута сеть или даже веревка.

Задача команды – забить мяч на поле противника так, чтобы он коснулся пола/земли.

Отличие от волейбола заключается в том, что мяч не обязательно отбивать, его можно и ловить. Правда с мячом в руках игрок может сделать всего три шага, а после он обязан отдать снаряд соратнику по команде.

Обычно игра продолжается до определенного счета, допустим, 25. После этого команды меняются полями.

 «Горячая картошка»:

Еще одна простая детская игра с мячом, в которую могут играть даже самые маленькие.

Участники встают в круг и начинают очень быстро перекидывать друг другу мяч. Тот, кто не поймал, садится в центр круга на четвереньки.

Другие игроки могут спасти «наказанных», кинув мяч в центр круга и попав в нужного им игрока.

«Спастись» самостоятельно тоже можно. Если сидящий в круге, не вставая, поймал летящий над ним мяч, все «наказанные» могут снова войти в игру, а в круг садится тот, кто до этого бросал мячик.

Для того, чтобы игра стала более динамичной, мяч часто не ловят, а отбивают.

 «Городки»

Игра в городки заключается в выбивании фигур, построенных из пяти городков, с ограниченной площадки, называемой «городом, битами с определённого расстояния.

В партии из 10 фигур фигуры ставят и выбивают в следующей последовательности:

1. «Пушка»

2. «Вилка»

3. «Колодец»

4. «Стрела»

5. «Артиллерия»

6. «Серп»

7. «Пулемётное гнездо»

8. «Самолёт»

9. «Тир»

10. «Письмо»

**ПРИЛОЖЕНИЕ 4**

**ИГРЫ, В КОТОРЫЕ ИГРАЛА МОЯ МАМА**

 «Резиночка»:

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

4). На уровне талии

5). На уровне груди

6). На уровне шеи.

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». Задевать резиночку категорически запрещается.Игра остается примером того, как, используя минимум реквизита, обеспечить досуг детской компании на несколько часов!

 «Классики»:

На асфальте расчерчивается поле из нескольких равных по площади квадратов. В конце поля обычно рисуют полукруг. Игроки поочередно бросают камушек в первый квадрат поля. После этого игрок перепрыгивает по разным квадратам, толкая камушек за собой до конца квадратов.

После этого игрок разворачивается и по тому же пути движется обратно. Если игрок или его битка задели черту, ход переходит к следующему участнику.

 «Вышибалы»:

Участвуют от четырех человек. Как минимум двое – вышибалы – стоят по разные стороны поля. Их задача – перекидываться мячом, сбивая при этом соперников, стоящих между ними.

 Также важно,чтобы мяч, брошенный одним из вышибал, был пойман другим, а не упал на землю или не улетел куда-то за пределы игровой зоны.

В свою очередь, те, кого вышибают, должны не позволить себя выбить. Им следует уворачиваться от мяча или ловить его. Последнее может также дать игроку «бонус», сделать его практически «не убиваемым».

Когда вышибалы выбили остальных участников, команды меняются местами.

 «Прятки»:

Водящий, выбранный с помощью считалочки, 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.

 «Салочки»

Сначала выбирают водящего, с помощью считалки и обговаривают границы игры.

Водящий старается поймать всех играющих, прикоснуться к ним. Тот, к кому прикоснулись, считается «осаленным» и начинает ловить других участников сам. Выигравших и проигравших здесь, как таковых нет, логического завершения игры – тоже.

 «Лапта»

На ровном поле проводят две линии, расстояние между которыми – примерно 15-20 метров. Одну линию называют городом, вторую – домом.

После этого определяют бьющего, который встает за черту города, остальные стоят за «домом». Бьющий подбрасывает мяч и ударяет по нему битой.

Игроки, которые находится за «домом», ждут, когда мяч окажется за линией, чтобы поймать, пока он не очутился на земле. При удаче тот, кто поймал мяч, меняется местами с бьющим. Если мяч поймать не удалось, удар повторяется.

 «Царь горы»:

А в этой игре можно продемонстрировать ловкость, напористость. Один из игроков взбирается на небольшую гору из снега или песка и кричит другим участникам: «Я – царь горы»! Затем все остальные пытаются лишить «царя» его титула, захватив горку. Играющие пытаются столкнуть друг друга с возвышения, и получить импровизированный престол.

Лучше играть в нее составом не более десяти человек и под присмотром взрослых , если участники совсем маленькие и могут заиграться до такой степени, что веселый поединок станет весьма травмоопасной забавой.

 «12 палочек»:

В этой игре нет ни водящего, ни смысла, ни логического заключения тоже.

12 небольших палочек укладываются на «рычаг» (например, на дощечку и положенный под нее камушек) так, чтобы, наступив на рычаг, можно было разбросать палочки. Задача игроков по очереди по одному наступать на «рычаг», в то время когда остальные игроки ловили их, кто больше поймает - выиграл, и становится ведущим.

 «Городки»:

В целом, игра представляет собой процесс выбивания городков из пространства на плоской поверхности, которое называется «городом». Игроки поочередно бросают биту (по сути, палка из древесины) по различным фигурам. Целью является выбивание всех фигур за наименьшее количество бросков, как минимум следует сделать меньше бросков, чем соперник.

 «Банка»:

Первое и наверное самое главное, нужна была ровная, асфальтированная площадка. Каждый участник должен был вооружён хорошей палкой. Нужно было несколько пустых консервных банок. Площадка была расчерчена почти как в игре в "Городки". Чертилась линия из за которой игроки кидали палки по банкам. Банки находились в метрах 20-ти от этой линии. Возле банок стоял водящий.

Каждый из игроков, по очереди метал палку по банкам. Если игрок сбивал банки, то ему начислялись очки. Когда все сделали свой ход, нужно было пробраться к своей палке и забрав её, убежать обратно за линию. Но водящий не давал это сделать. Его задача была запятнать игрока своей палкой и сбить банки. В этом случае водящий убегал за линию, а запятнанный игрок становился водящим.

Водящий мог запятнать игрока, только тогда, когда банки стояли не сбитыми. Если игроку удавалось не запятнанным добраться до своей палки, то он сам старался сбить банки, чтобы другие игроки могли беспрепятственно забрать свои палки и убежать за линию. В этом случае водящий оставался тот же.

 «9 камушек»:

Всё предельно просто. Чертится квадрат с 9 частями и кучкой из 9 камней посередине, и с помощью считалки выбрали водящего. Участники поочерёдно кидали мяч, сбивая кучку, а как только кучка была сбита, водящий ловил мяч, и пока ребята раскладывали каждый камень по клеткам, он старался «осалить» игроков. Если игрокам все-таки удалось разложить камушки, то ведущий водил еще раз.

 «Красочки»:

С помощью считалочки выбирается водящий, рисуются 2 линии на расстоянии нескольких метров друг от друга. Игроки встают за одну из . Водящий встает в центр между линиями и поворачивается к игрокам спиной. Далее он называет любой цвет и поворачивается к игрокам.

Дети ищут у себя этот цвет на одежде, если они его находят, то показывают его ведущему, и спокойно проходят на ту сторону. Если у игрока этого цвета нет, он должен перебежать на другую сторону, задача водящего попытаться осалить его. Тот, кого осалят, становится водящим.

Если все прошли-перебежали на другую сторону, водящий отворачивается и загадывает новый цвет. Очень любят играть в светофор девчонки, потому что у них одежда всегда красочнее и ярче, чем у мальчишек. Перед началом игры следует договориться о том можно ли искать цвета на заколках, бусах, часах и других аксессуарах.

**ПРИЛОЖЕНИЕ 4**

**ИГРЫ, В КОТОРЫЕ ИГРАЛА Я**

«Семейка»:

Я думаю это мало кому известная игра которую изобрели в 21 веке. Правила у неё достаточно лёгкие. Игроки садятся на лавочку или любое другое место где можно посидеть (можно конечно стоя). Я в основном играла в эту игру возле дома с соседскими мальчишками. Выбирается ведущий, который будет кидать мяч игрокам и задавать вопросы. Смысл заключается в ловкости ведущего. Например ведущий задаёт вопрос: «как тебя зовут?» и предлагает различные варианты имён, если игроку это имя не нравится он отбрасывает, а если нравится ловит. Бывает и такое, что для игрока не нашлось подходящего варианта имени, и для этого существует специальное слово «семейка», когда ты его ловишь можно выбрать абсолютно любое имя. И поэтому ведущий старался подбирать слова похожие по звучанию на слово «семейка» и тем самым запутать игрока. Весь интерес игры зависит от ведущего, он должен подлавливать игроков, и может получится так, что игрок может стать например: Овощем Петровичем которому 200 лет и живёт он в канаве на планете Марс.

 «Светофор»:

В эту игру играла моя бабушка, которой 53 года, только она у них назвалась «Красочки».

Участники выбирают одного водящего. Он встает в центре площадки, спиной к остальным, и называет любой цвет. Игроки ищут, есть ли этот цвет на них. Если цвет успешно найден, нужно, держась за вещь, на которой обнаружили нужный цвет, перейти на другую сторону. Если же вы тщательно осмотрели себя и убедились, что нужного цвета на вас нет, усыпите бдительность водящего и перебегайте. Тот, в свою очередь, должен успеть перехватить и осалить перебегающего.

 «Классики»:

На асфальте расчерчивается поле из нескольких равных по площади квадратов. В конце поля обычно рисуют полукруг. Игрок перепрыгивает по разным квадратам до конца.

После этого игрок разворачивается и по тому же пути движется обратно. Если игрок задел черту, ход переходит к следующему участнику.

 «Камень, ножницы, бумага раз, два три!»:

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 раунд.

 «Вышибалы»:

Участвуют от четырех человек. Как минимум двое – вышибалы – стоит по разные стороны поля. Их задача – перекидываться мячом, сбивая при этом соперников, стоящих между ними. зоны. В свою очередь, те, кого вышибают, должны не позволить себя выбить. Им следует уворачиваться от мяча или ловить его. В игре можно ловить свечки, и у тебя прибавятся шансы на выигрыш, или можно одному из проигравших дать шанс испытать удачу ещё раз. Когда вышибалы выбьют остальных участников, команды меняются местами.

 «Прятки»

Водящий, выбранный с помощью жребия, отворачивается к стене и считает до определенного числа. В это время остальные участники отыскивают местечко поукромнее.

Фраза водящего: «Раз, два, три, четыре, пять я иду вас всех искать, кто не спрятался, я не виноват» - своеобразный сигнал о том, что он вот-вот отправится на поиски. Тот, кого поймали первым, становится водящим.

 «Море волнуется»:

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.

 «Съедобное - несъедобное»:

Участники выстраиваются в ряд. Водящий бросает одному из игроков мяч, называя какой-нибудь предмет. Правила предельно просты: если предмет «съедобный», мяч нужно поймать, если «несъедобный» - обить. Самый смак игры – в скорости. Чем быстрее ведущий перечисляет названия предметов и чем неожиданнее очередность, тем интереснее. В случае ошибки игрок становится водящим.

 «Колечко - колечко»:

Игроки садятся в один ряд и складывают ладони «лодочкой». Тем временем, водящий по очереди подходит к каждому участнику, приговаривая « Я ношу, ношу колечко и кому-то подарю», и делает вид, что собирается передать колечко. Задача водящего, отдать предмет так, чтобы другие участники не поняли, кто именно стал его обладателем.

В свою очередь, игрок, который получил колечко, должен сделать вид, что ничего не произошло.

Когда водящий подошел к каждому из игроков, он отходит на несколько шагов со словами6 «Колечко-колечко, выйди на крылечко».

В этот момент игрок, получивший кольцо, должен очень быстро подбежать к водящему, а остальным нужно удержать его. Если миссия человека с кольцом выполнена, он становится водящим.

 «Пионербол»:

Участвуют две команды от трех до восьми человек в каждой. В центре поля натянута сеть или даже веревка.

Задача команды – забить мяч на поле противника так, чтобы он коснулся пола/земли.

Отличие от волейбола заключается в том, что мяч не обязательно отбивать, его можно и ловить. Правда с мячом в руках игрок может сделать всего три шага, а после он обязан отдать снаряд соратнику по команде.

Обычно игра продолжается до определенного счета, допустим, 25. После этого команды меняются полями.

 «Царь горы»:

А в этой игре можно продемонстрировать ловкость. Один из игроков взбирается на небольшую гору из снега или песка и кричит другим участника: «Я – царь горы»! Затем все остальные пытаются лишить «царя» его титула, захватив горку. Играющие пытаются столкнуть друг друга с возвышения и получить импровизированный престол.