

Дворовые игры и их значение в развитии детей.

Дворовые игры – это игры, возникающие по инициативе детей, самостоятельные игры, не требующие участия взрослого. Дети старшего возраста являются хранителями и носителями знаний о дворовых играх. Они учат младших играм и контролируют выполнение правил. При этом младшие играют наравне со старшими.

Дворовые игры имеют большое значение для развития детей и подростков – это интеллектуальное развитие, испытание себя и своих возможностей, понимание другого человека, сострадание и сопереживание ему. Игры способствуют развитию навыков общения, дети учатся договариваться (ведь необходимо вспомнить правила, установить очередность и т.д.), разрешать конфликтные ситуации. Возможно, кто-то сделал неправильный ход или сжульничал. Игры учат достойно проигрывать, развивают физические качества: ловкость, силу, быстроту реакции. Существуют игры, развивающие память, мышление, внимание, воображение: «Я знаю пять имён», «Да и нет», «Города», «Море волнуется раз».

Виды дворовых игр

Дворовые игры различают по следующим признакам:

По содержанию и воспитательным задачам, т. е. по тому, что они развивают, воспитывают и формируют в ребенке, например игры «Море волнуется раз», «Колечко-колечко» развивают реакцию;

По количеству игроков (1,2,3 человека, группа, команда);

По периоду времени (сезонные игры, например, «Игра в снежки»);

По половому признаку – игры мальчиков («Ножички») и игры девочек («Резиночка»);

По интенсивности движения: малоподвижные («Водяной»), подвижные («Казачьи-разбойники», «Выше ноги от земли»), сидячие («Колечко-колечко»).

По наличию атрибутов (мячи, скакалки, и так далее). Например, игры с мячом: «Хали-хало» и «Вышибалы», «Съедобное-несъедобное», игра со скакалкой: «Рыбаки и рыбки».

Таким образом, изучив литературу и интернет, можно сделать следующие выводы:

«Дворовые игры» являются разновидностью народных подвижных игр, история которых уходит в глубокое прошлое.

«Дворовые игры» игры воспитывают в ребенке важные качества, стороны личности, которые так необходимы в современном обществе, развивают его физически.



Примеры дворовых игр

1. Хали-хало

Правила игры

Для начала считалочкой выбирают водящего. Водящий берет в руки мяч и загадывает остальным ребятам слово. Обычно говорят к какой категории принадлежит придуманное слово и его первую и последнюю букву. Например, водящий загадал слово кровать. Он говорит это предмет из мебели, он начинается на букву К и заканчивается мягким знаком. Дети начинают отгадывать слово. Как только водящий услышит правильный ответ, он кричит "Хали-хало", подкидывает мяч как можно выше вверх, а сам убегает.

Ребенок, правильно отгадавший слово, ловит мяч и кричит "Стоп". Водящий останавливается. Игрок должен отгадать сколько до водящего шагов. Но шагов непростых. В каждой компании можно придумывать свои шаги.

Виды шагов в игре хали-хало:

- Гигантские - самые большие шаги, на всю ширину.
- Нормальные - обычный детский шаг.
- Лилипутские - очень маленькие шажочки.
- Лягушачьи - в прыжках на корточках.
- Зонтики - ребенок кружится в сторону водящего.
- Кирпичи - шаг пятку к носку.
- Верблюжьи - шаг и плевок (главное в водящего не попасть).

Ребенок с мячом делает названное количество шагов и бросает мяч в кольцо,

которое делает руками водящий. Если мяч попадает в кольцо - то игрок становится водящим и игра продолжается.

2. Жмурки

Правила игры

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

3. Казаки – разбойники

Правила игры

Играющие делятся на две команды (чем больше участников, тем игра интереснее). У каждой команды свои отличительные знаки (нарукавные повязки, ленточки или значки).

Обозначается площадка (границы территории, на которой можно прятаться и убежать).

По жребью определяется, какая команда будет «казаками», а какая «разбойниками».

По сигналу «разбойники» разбегаются прятаться. «Казаки» в это время выбирают место для «темницы», куда будут приводить пойманных «разбойников». «Темница» должна быть не очень большой, чтобы её было удобно охранять. Её границы чётко обозначаются (мелом, камешками и т. п.).

Через оговоренный промежуток времени «казаки» идут искать «разбойников», спрятавшихся на оговоренной территории. Тех, кого увидели, они должны догнать и «запятнать» (коснуться рукой).

«Запятнанный» разбойник считается пойманным, он должен покорно идти с «казак», пока тот его держит. Но если «казак» случайно разжал руки, «разбойник» может убежать.

Пойманных «разбойников» уводят в «темницу».

«Разбойники» могут выручать попавшихся товарищей. Для этого необходимо незаметно подбежать к «казак», ведущему «разбойника», и «запятнать» его. Тогда «казак» обязан «разбойника» отпустить, и оба «разбойника» убегают прятаться снова. Но если «казак» оказывается проворнее и успевает «запятнать» второго «разбойника» раньше, он берёт в плен обоих.

«Разбойники» могут освобождать своих товарищей из «темницы». Для этого необходимо дотронуться до пленного раньше, чем охраняющий «темницу» «казак» дотронется до освобождающего.

Цель игры: переловить всех «разбойников».

4. Лапта

Правила игры

Я знаю два варианта игры. Один упрощённый (детский), другой взрослый. В детстве, на даче, мы конечно играли в простой:

На ровной лужайке на расстоянии 15—20 м друг от друга проводили две линии: одна называлась городом, другая — коном, или домом.

Потом, используя считалку или жребий, определяется бьющий, он становился за чертой города, остальные располагались в поле за коном.

Бьющий подбрасывает мяч и сам же сильно ударяет по нему битой. Полевые игроки, наблюдая за мечём, ждут, когда он пересечет кон, чтобы, не дав ему опуститься на землю, поймать. Если это им удаётся, бьющий идет в поле, а его место занимает игрок, завладевший мячом. Если же полевые игроки, зазевавшись, не успевали поймать мяч, удар повторяется.

Бывает, что бьющий промахивается по мячу. Правила разрешают ему повторить удар. После третьего промаха бьющий уступает свое место другому игроку.

