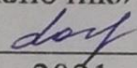
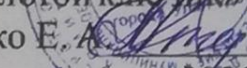
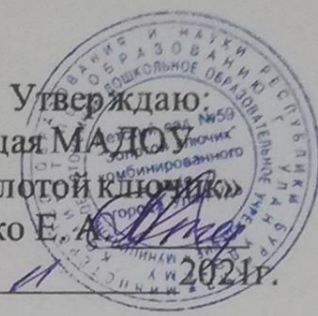


Комитет по образованию города Улан-Удэ
Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
Детский сад № 59 «Золотой ключик»

Рассмотрено:
Ст. воспитатель МАДОУ
№ 59 «Золотой ключик»
Попова Т. М. 
«25» 11 2021 г.

Утверждаю:
Заведующая МАДОУ
№ 59 «Золотой ключик»
Терещенко Е. А. 
«25» 11 2021 г.



**Проект: “Дворовые игры
в семейном воспитании”**

Воспитатель: Васильева А.А.

Улан-Удэ
2021 - 2022г.

Актуальность проекта

Всем известно, что нынешнее поколение – это поколение, которое все свое свободное время проводит за компьютером. Часами дети играют в различные игры в Интернете, иногда даже опасные. Рано или поздно дети перестают воспринимать реальный мир, полностью погружаясь в виртуальный. К сожалению, сегодня мы наблюдаем разрушение игрового пространства детства. Исчезли шумные дворовые компании, забыты скакалки, мячи, городки. А ведь игра — это своеобразный результат освоения и присвоения ребенком социокультурного опыта, результат культурной самоидентификации. Именно в игре возникают основные психологические новообразования и развиваются волевые качества. Для решения этой проблемы было решено совместно разработать и реализовать проект по развитию «дворовых» игр, в рамках двух старших групп. Раз в неделю, во вторую половину на территории детского сада, ребята собираются и играют в различные дворовые игры: игры наших пап и мам, дедушек и бабушек. Дворовые игры – это народные игры, народные развлечения, которые передаются из поколения в поколение. Они разнообразны, требуют ловкости, находчивости, смекалки, закрепляют различные физические навыки и умения

Таким образом, цель данного проекта: Передача игрового наследия из поколения в поколение, гармонизация детских и детско-родительских отношений.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

- Познакомить детей с играми из детства родителей
- Приобщать родителей к жизни детского сада.
- Познакомить детей с новыми играми
- Продолжать учить взаимодействовать в играх с правилами, соблюдать установленные в игре правила.
- Приобщение детей к здоровому образу жизни
- Учиться работать в команде.

Сроки реализации проекта – ноябрь 2021 года – август 2022 года.

Реализация проекта будет проводиться в двух направлениях: с детьми и родителями.

- Анкетирование родителей (Приложение 1)
- Сбор и анализ информации, подбор иллюстраций и художественной литературы, материалов для реализации экспериментальной деятельности, игр, подбор презентаций, подборка раздаточного материала для проведения игр и эстафет.
- Проведение первичной беседы с детьми на тему: «Что такое игра?», «Какие уличные игры вы знаете?», «В какие игры играете со своими друзьями дома?»
- Анализ результатов беседы.
- Домашние задания для родителей (Вспомните дворовую игру и подробно опишите правила игры, записать видеоролик игры)
- Консультации для родителей: «Какую роль игра имеет в жизни ребенка». Предложить, совместно с детьми провести любую игру.
- Игра средней подвижности на улице и в группе «Горячая картошка» Цель: умение передавать предмет, не роняя его на пол и не задерживая в руках
- Консультация для родителей: «О пользе подвижных игр с ребенком». Цель: Довести до родителей информацию о методах физического развития и способах здоровьесбережения детей.
- Подвижная игра с детьми «Краски» Цель: Развитие внимания, памяти, умения следовать правилам
- Разгадывание загадок на тему: Игра. Цель: закрепить у детей знания правил игр, развитие логического мышления.
- Подвижная игра «Казачьи –Разбойники» Цель: Развитие логического мышления, развивать умение играть по правилам сообща, настроить детей на позитивный лад.

(Анкета)

Уважаемые родители!

Дворовая игра -это один из способов познания мира!

Это возможность стать Вам и Вашему ребенку ближе друг к другу. Ответьте на вопросы анкеты, это поможет нам обогатить игровой опыт ваших детей.

1. Были ли Вы в детстве участником какого-либо дворового игрового сообщества?

2. В какие игры Вы любите играть?

3. Каким играм Вас научили ваши родители?

4. Каким играм вас научили ваши бабушки и дедушки?

5. Каким играм Вас научили ваши сверстники и старшие друзья

6. Каким играм научили Вы своего ребенка?

7. Хотели бы Вы, чтобы ваш ребенок больше играл и был участником дворового сообщества?

8. Опишите правила вашей любимой дворовой игры

Классификация дворовых игр

Игры с мячом	«Десятки с мячом», «Штандер», «Шлепанки», «Зевака», «Мяч-чижик», «Лапта», «Вышибала», «Собачка», «Свечки», «Картошка», «Я знаю пять имен», «Мяч с топотом».
Игры - ловишки	«Чай – выручай», «Третий лишний», «Платочек», «Выше ноги от земли», «Корзинки», «Горелки», «Дедушка – рожок», «Маляр и краски», «Красные и белые», «Тополек», «Селезень».
Игры с прыжками	«Веребочка», «Классики», «Резиночка», «Рыбалка», «Петельки», «Три – пятнадцать», «Козлик».
Игры с метанием	«Заяц», « Чижик», «Лапта», «Лапти», «Вышибала», «Городки».
Игры - прятки	«Жмурки в кругах», «Палочка-выручалочка», «Казак-разбойники», «Трубочка», «Охотник».
Игры с фантами	«Садовник», «Кис, брысь, мяу!», «Котик», «Черное – белое», «Море волнуется», «Фанты».
Игры м/подвижности	«Колечко», «Клубочек», «Ручеек», «Тише едешь - дальше будешь», «Золотые ворота», «Цепи», «Фигура замри», «Испорченный телефон», «Чепуха», «Плетень», «Петушок», «Моргушки», «Золото».

Примеры дворовых игр

«Десятки» с мячом (играют двое, трое детей).

1. Ударить мяч о стенку и поймать его (один раз).
2. Мяч о стенку с поворотом вокруг себя на 180 градусов и поймать (два раза).
3. Мяч о стенку и поймать после отскока от пола (три раза)
4. То же с поворотом вокруг себя на 180 градусов (четыре раза)
5. Мяч бросить о стенку, хлопнуть в ладоши и поймать (пять раз)
6. Мяч бросить о стенку под ногой и поймать (шесть раз)
7. Мяч бросить вверх, хлопнуть в ладоши и поймать (семь раз)
8. «Корзина»- мяч подбросить вверх руки сложить кольцом и пропустить мяч в «кольцо» (восемь раз)
9. Бросить мяч о стенку, хлопнуть руками по коленям и поймать мяч. (девять раз)
10. Отбивание мяча о пол (десять раз)

Если упражнение не получилось, мяч передается другому игроку. После потери мяча игра возобновляется с того кона, на котором заронил.

“Свечки”

Все дети встают в круг, а водящий становится в центр круга, бросает мяч как можно выше над собой и громко кричит имя одного из игроков. Все дети кидаются в рассыпную, стараясь убежать как можно дальше от центра круга. Тот, чье имя было названо, ловит мяч и кричит: «Стоп!» Все должны остановиться, а водящий пытается мячом попасть в ближайшего от него игрока. Если ему это удалось, то этот игрок становится водящим.

Правила:

1. Водящий должен делать «свечку», бросая мяч как можно выше.
2. Ловить мяч можно после отскока от земли.
3. После слова «стоп!» нельзя сходить с места.

«Чай-выручай»

Из играющих выбирается ловишка. Его задача пятнать убегающих. Те дети, кого «осалил» ловишка, вытягивают руки в стороны и кричат: «Чай, чай, выручай». Задача игроков: освободить того, кого запятнал ловишка, дотронувшись до руки «осаленного» и самому убежать от ловишки.

Правила:

1. «Осаленному» нельзя сходить с места.
2. «Ловишка» меняется через 3-5 минут.

“Маляр и краски.”

Перед началом игры выбирают «маляра» и «хозяйку красок». Остальные дети становятся «красками», каждый ребенок выбирает себе цвет, но так, чтобы «маляр» не услышал его названия. Водящий приходит в магазин и, обращаясь к «хозяйке», говорит:

-Я маляр в синих штанах

-На коленке латка,

-Во рту шоколадка,

-Пришел за краской.

-Разрешите взять?

«Хозяйка» отвечает: « У меня красок много, какую тебе?»

«Маляр» называет цвет краски. Если такого цвета нет, «хозяйка» говорит:

«Иди по голубой дорожке на одной ножке», - и назначает число прыжков.

Все «краски» сидят рядышком на лавке и ждут, какой цвет назовет «маляр».

Названная краска должна вскочить с места и успеть добежать до противоположного конца площадки или комнаты, где можно будет укрыться за линией. Если «краска» убежала и «маляр»

не успел ее осалить или поймать, то диалог начинается снова. Обычно, по условиям игры «маляр» должен насобирать не менее пяти красок. Затем выбирают новых ведущих «хозяйку» и «маляра» и присваивают «краскам» новые имена. Игра начинается заново.

Правила:

Маляр не должен ловить «краску», когда она только поднимается со стула. Нельзя двум игрокам выбирать название одной краски.

«Три –пятнадцать»

Дети становятся в круг (6-7 человек), выставляя вперед одну ногу (в центр круга), говорят хором: «Три-пятнадцать!»- и отпрыгивают назад. Далее один из игроков начинает прыгать на одного из играющих, стоящих рядом, стараясь наступить ему на ногу. Игрок, в сторону которого прыгают, должен одновременно отпрыгнуть назад, и в свою очередь сделать прыжок в сторону рядом стоящего игрока, также стараясь наступить на ногу соседу, если ему это удастся, то сосед выходит из игры. Игра продолжается, пока в игре останется один победитель. Наступать на ногу надо аккуратно, только обозначая движение.

«Вышибалы»

Дети делятся на две равные команды. По жеребьевке или считалке определяются «вышибалы». «Вышибалы» делятся на две группы и становятся на расстоянии 6-7 метров на заранее прочерченных линиях. У них в руках мяч. В середине (в кругу) – другая команда, которую будут выбивать мячом. Игра начинается по сигналу. Задача детей в кругу - увернуться от мяча. Игрок, которого выбили мячом, выходит из круга. Если кто-нибудь из детей в кругу ловит мяч, то выбитый ранее игрок возвращается в круг. Когда дети в кругу ловят мяч, то этот мяч считается, как запас и, если выбивают игрока, то он остается в игре. Игра продолжается до тех пор, пока не будут выбиты все игроки. Затем команды меняются местами.

Варианты:

1. Вышибала кидает мяч вверх, крича: «Бомба»,- все должны сесть и не шевелиться, если при этом мяч попадает на игрока, тот выходит с поля.
2. Вышибала говорит: «Торпеда»,- и пускает мяч катиться по земле, все игроки должны пропустить мяч между ногами.
3. Оставшийся один, игрок может выручить всю команду, если его не выбьют мячом столько раз, сколько ему полных лет, в этом случае вся команда заходит в круг и игра продолжается.

До игры дети договариваются, считать ли игрока выбитым, если мяч отскочил от земли, а потом «попал» в игрока.

«Прятки с домом»

На игровой площадке очерчивается дом и определяется кон - то место где будет «жмурка» «застукивать» найденного игрока. Выбранный детьми водящий встает около дома, закрывает глаза и ждет, пока все спрячутся и кричит: «Раз, два, три, четыре, пять, я иду искать, кто не спрятался, я не виноват! Первая (вторая, третья и т.д.) «курица» жмурится!» После этих слов идет искать детей. Каждого найденного он громко называет по имени, бежит к дому и «застукивает» его - стучит рукой по кону и кричит: «Тук- тук за Таню» (называет имя ребенка, которого увидел), затем снова идет искать, до тех пор, пока не будут найдены все игроки. Когда «жмурка» ищет детей, тот, кого уже «застукали», может подсказывать другим игрокам о приближении «жмурки» словами: «Топор, топор сиди как вор!»-значит, «жмурка» подошел близко, если «Пила, пила, лети, как стрела»,- можно бежать к кону.

«Клубочек»

(В игре участвуют не менее 10 человек).

Считалкой выбирают водящего – «бабку», которая становится спиной к детям, на расстоянии 2-3 метров. Все остальные дети становятся в круг и крепко держатся за руки. Их задача – запутать «нитку» так, чтобы «бабке» было трудно их распутать. Можно пролезать под рукой,

перешагивать через сцепленные руки и т.д. Как только «нитка» запутается, дети кричат: «Бабка, бабка, распутай нитки!» После этих слов «бабка» поворачивается лицом к детям, идет к ним и распутывает «нитки».

Правило: детям, стоящим в кругу, нельзя расцеплять руки, пока «бабка» не распутает все «нитки»