

* Подвижные игры наших родителей

Презентация
ученика 2"А" класса школы №68
Добрынина Ильи

У наших родителей в детстве не было ни компьютеров, ни других гаджетов. Все свое свободное время они проводили на улице, играя с друзьями в различные подвижные игры.

Специально играм их никто не учил. Они, выходя на улицу, включались в компанию детей и сначала наблюдали, а затем уже и сами становились участниками игр. В то время детей разных возрастов на улицах было много, игры проходили весело и интересно. Старшие дети учили младших. Так самые интересные игры передавались из поколения в поколение.

Сейчас же детей на улицах мало. Очень жаль, но некоторые игры были со временем забыты.

Мне стало интересно:
В какие же игры играли наши родители?
Почему сейчас наше поколение мало играет на улице с друзьями?

* Что такое подвижные игры и для чего они нужны.

Подвижная игра – незаменимое средство пополнения ребенком знаний и представлений об окружающем мире, развития мышления, смекалки, ловкости, сноровки, ценных морально-волевых качеств.

«Подвижная игра является упражнением, посредством которого ребенок готовится к жизни.»

П. Ф. Лесгафт





* 1. Цепи КОВАНЫЕ

- * Замечательная игра, в которую любят играть, как взрослые, так и дети. **Это игра "Цепи кованые"**. Все присутствующие делятся на две равные команды. Участники каждой команды выстраиваются в одну линию, держась за руки. Одна команда стоит напротив другой. Команды устраивают переключку:
 - * 1- «Цепи»
 - * 2 «Кованые»
 - * 1-«Разбейте нас»
 - * 2- «Кем?»
 - * 1- Называет имя игрока из противоположенной команды.
 - * Названный игрок разбегается и бежит на противников, если он прорвет цепь, то забирает с собой одного из игроков в свою команду, а если нет, то остается у противников.

Победителем становится та команда, у которой наибольшее количество игроков.

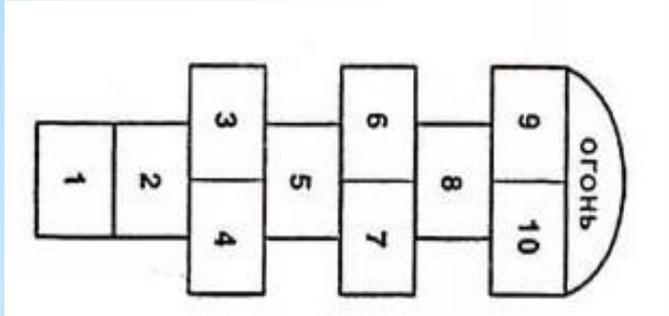
- * «Вышибалы», сейчас эта игра называется «Снайперы»
- * Два игрока встают с двух сторон площадки. Остальные игроки находятся в центре. Задача «вышибал» - бросая мяч друг другу, попасть в любого из «центральных» игроков. Задача игроков - увернуться от летящего мячика. Тот, в кого попали, выходит из игры. Другие участники могут «спасти» выбывшего игрока, поймав мяч в воздухе. Когда в команде «центральных» игроков остается один участник, он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. Если ему удастся это сделать, все выбывшие возвращаются на прежние места.



* 2. “Вышибалы” или “Снайперы”

* 3.Классики

Самый простой вариант игры. На асфальте чертятся «классы» вот таким образом:



- * Правила игры «В классики» на асфальте просты. Каждый участник ищет себе стеклышко или камушек. Водящий определяется по считалке. Он бросает камушек первым и скачет.

Пошагово, как играть:

- * Бросаем камушек на цифру «1».
- * На одной ноге впрыгиваем в клетку 1, на одной ноге в клетку 2, затем двумя ногами в клетки 3,4 и так далее.
- * В клетки 9, 10 впрыгиваем на двух ногах и переворачиваемся.
- * В клетку «Огонь» (молоко, вода) попадать камушком и впрыгивать нельзя.
- * Перевернувшись, игрок прыгает в обратном направлении и забирает свой камушек.
- * Если игрок не совершил ошибки (не наступил на черту, не попал в «огонь», попал камушком в нужную клетку), то он кидает камушек снова — уже на цифру «2» (переходит во второй класс). И так далее.
- * В случае ошибки ход переходит к следующему игроку.
- * Первый игрок вновь начинает игру с того класса, на котором ошибся.

* Сначала выбирают водящего. Он отворачивается ото всех остальных игроков и громко произносит считалочку:

* *Море волнуется раз,
Море волнуется два,
Море волнуется три,
Морская фигура, замри!*

Пока водящий произносит слова, все игроки хаотично двигаются. Но как только заканчивается считалочка, игроки замирают на месте, изображая «морские» фигуры. Ведущий подходит по очереди к каждому игроку, дотрагивается до него - и игрок без слов должен изобразить свою «морскую» фигуру. Ведущий должен угадать, что это за фигура. Тот игрок, у кого непохоже или хуже других (это решается общим голосованием) удалось изобразить фигуру, становится ведущим.



* **4. Море
волнуется
раз**



* 5. Жмурки

- * Еще одна классика дворовых игр. Одному игроку завязываются глаза, и в таком виде он пытается поймать остальных играющих. Если территория достаточно велика, то играющие время от времени должны издавать какие-либо звуки (например, хлопать в ладоши или звонить в колокольчик), что бы водящий смог сориентироваться. Игроки могут пытаться запутать водящего, подавая сигналы сразу с нескольких сторон. Игрок, которого водящий коснулся, меняется с ним местами.

* Дети встают в «ручеек» – делятся на пары, и, держась за руки, поднимают их вверх. Кому-то пары не достается – он становится водящим. Его задача – пройти по длинному «живому» коридору и выбрать себе напарника. Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот игрок, чью пару разбили, идет к началу ручейка. Он снова проходит под сцепленными руками, выбирает себе пару и ведет с собой того, кого он выбрал в конец ручейка. Так «ручеек» двигается долго и беспрерывно.

Дети во время этой игры учатся преодолевать застенчивость и делиться своими симпатиями.



* 6. Ручеек

*7. «Резиночки» — популярная игра из прошлого

* Для игры нужна бельевая резинка длиной 2-4 метра. Участников должно быть не менее трех. Связанную в кольцо резинку растягивают на ногах двоих участников, а третий начинает прыгать. Постепенно резинку поднимают все выше и выше, усложняя уровень прыжков, от самого простого в районе щиколотки, до самого сложного на поясе. Основная идея игры — выполнять без ошибок прыжки на разных уровнях сложности. Когда игрок, исполняющий элемент, сбивается и не может выполнить нужную фигуру, его сменяет новый участник, державший до этого резинку. Бывший прыгун занимает его место или отходит в сторону, если игроков много.



* Игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий держит в кулаке или сложенных ладонях мелкий предмет, например, монетку, пуговицу или 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. После того, как обход всех игроков закончен, ведущий говорит: „Колечко-колечко, выйди на крылечко!“.

* Игрок, которому достался предмет, вскакивает и пытается убежать. Задача остальных участников - задержать убегающего.



* 8. «Колечко-колечко».



- * 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. Если игрок ошибается и «съедает» не «съедобное», то сам становится водящим. Чем быстрее водящий кидает мяч и называет предмет, тем азартнее и интереснее игра.
- * Игра развивает чувство юмора, умение слушать и быстро реагировать.

* 9. «Съедобное - несъедобное».

Заключение.

Оказывается у наших родителей было очень веселое и интересное детство, с множеством разных игр. В некоторые из них мы и сейчас играем в школе на переменах и уроках физкультуры.

Жизнь ребенка, в какой бы стране он ни жил, и в какие бы времена он ни жил, немыслима без игры. Сложные и яркие игрушки, конечно, нравятся детям, но игры, для которых достаточно палочки, камня и прочего незатейливого инвентаря все равно никогда не исчезнут, так как детству свойственна фантазия!!!