

VII лицейский конкурс реализованных
ученических проектов и исследовательских
работ "Я - исследователь"

ПРОЕКТ:
«ИГРЫ МОЕЙ БАБУШКИ»

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА: УЧ-СЯ 1 «Б» КЛАССА

РУКОВОДИТЕЛИ ПРОЕКТА:

КЛАССНЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ
1 «Б» КЛАССА КАРЕТНИКОВА У.Г.

ВОСПИТАТЕЛЬ ГПД ВОЛОДИНА А.А.

БАЛАШОВ 2014.

ЦЕЛЬ ПРОЕКТА: ИЗУЧЕНИЕ
НАРОДНЫХ ИГР, В КОТОРЫЕ
ИГРАЛИ НАШИ БАБУШКИ.



ПРОБЛЕМНЫЙ ВОПРОС:

- Нужны ли современным детям игры, в которые играли их бабушки?



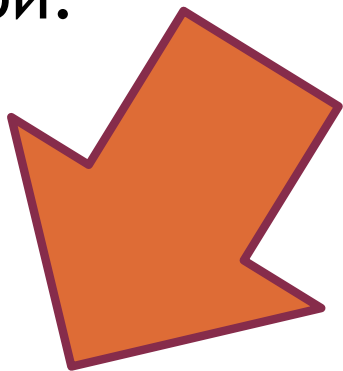
ОСНОВОПОЛАГАЮЩИЙ ВОПРОС:

- Зачем вспоминать старые народные игры?

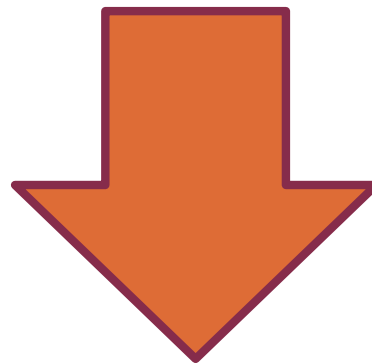


УЧЕБНЫЕ ЗАДАЧИ

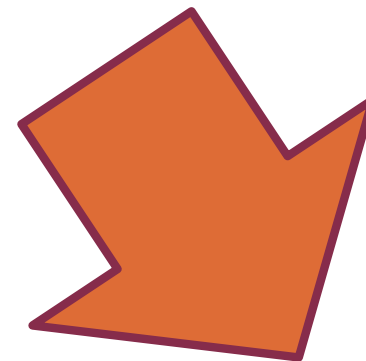
- Их три:



Изучить игры
бабушек.



Собрать сведения
о народных
играх.



Рассказать о
своих
результатах
одноклассникам
и другим детям.

ПОСЕЩЕНИЕ ШКОЛЬНОЙ БИБЛИОТЕКИ



«ГУСИ-ЛЕБЕДИ»



«ПРЯТКИ»



ИГРА «ГОРИ, ГОРИ ЯСНО» С РЕБЯТАМИ ИЗ 1 «В» КЛАССА.



КНИЖКА-МАЛЫШКА «ИГРЫ МОЕЙ БАБУШКИ»

Торо

На земле играют большой торос, в который становится все игроки. Каждый выбирает себе торос. Ведущий подпрыгивает в воздух, шипит, шумит один из торосов. Игрок, чей торос был самым высоким или самым красивым, шипит, шумит за другого торос. Если победит кто-то из игроков, то все игроки работают в разных сторонах, пока первый игрок достигнет места, где он играет, или до команды «Сто!» Или же все «торосы» шипят из места. Победивший игрок выбирает любой торос и определяет из себя сколько до него километров (метра). Потом идет к выбранному торосу, считая шаги. Если остановившись, первый игрок сможет достать до выбранного «тороса», то право поиграть ему остается; и в противном случае переходит к выбранному «торосу».

Сырбыно-костярыно:
Для игры требуется мячик и группа игроков.
Дети становятся в шеренгу, а ведущий **сырбыно** играет им мяч.

В момент удара, ведущий произносит одно слово, записанное на карточке. Игрок должен ударить мячом. Если слово означает сырбыно, то игрок должен поймать мяч или сырбыно, то должен оттолкнуть мяч.

Если игрок его ловит или просто прикасается руками к мячу при сырбыно, то правы игроки; и наоборот, сыбныно ведущий делает.

**Муниципальная общеобразовательная школа – интернат
«Лидей-интернат» филиала
Саратовской области**


Книжка - малышка

«ИГРЫ МОЕЙ БАБУШКИ»

2014

Жмурки

Дети играют в жмурки. Ведущий выбирает себе жмурку. Игрок, чей жмурка была самой красивой или самой интересной, шипит, шумит за другого жмурку. Если победит кто-то из игроков, то все игроки работают в разных сторонах, пока первый игрок достигнет места, где он играет, или до команды «Сто!» Или же все «жмурки» шипят из места. Победивший игрок выбирает любой жмурку и определяет из себя сколько до него километров (метра). Потом идет к выбранному жмурку, считая шаги. Если остановившись, первый игрок сможет достать до выбранного «жмурки», то право поиграть ему остается; и в противном случае переходит к выбранному «жмурке».



Ручки

Участники разбиваются на пары, вынимая из руки осы и вставая в две колонки на некотором расстоянии друг от друга, поднимают поднятые руки высоко над головой образуя тоннель. В первом ряду осы ведущий — он входит в тоннель, берет ручку, вынимает себе пару, разбивая осы на старых пар, после пары встаёт в противоположной осы стороне «ручки», а освобожденные осы становятся ведущим и т.д. у большого количества игроков при большой руке «ручки», может быть сразу несколько ведущих. Второй ряд осы этого осы вынимает осы участников и пары по очереди, просто пары с одного конца тоннеля переходят к осы и другой конец и т.д. Часто игра идет по кругу. Как правило, игра «ручки», тем же осы.



Калоши

Игроки садятся в ряд и обвивают вокруг своей ладони ленточку. Ведущий выбирает в ладони какой-нибудь предмет (обычно мячик или колокольчик). Затем обходит всех игроков по очереди, обвивая ленточку на «пальчик» свои сложившие ладонь руки и проговаривая: «Я сейчас выниму колокольчик, и кому-то падает» и кто-то из игроков вынимает этот предмет и падает одним из игроков. Затем проговаривает: «Колокольчик вынул, выходи из круга!» При этом осы обвивая ленточку должны вынуть с ладони и выложить. При этом ладони остаются открытыми — удирать «белые осы» в свои ряды, поэтому обвивая ленточку осы показывают, что вынули осы, и выставляют ладони предмет.

Прятки

В начале игры все собираются вместе, затем ведущий, взяв ленточку в руки, произносит сигнал до 100 (или другого числа). Другие в это время прячутся. Когда сигнал до 100, ведущий ищет спрятанных. Когда осы эти осы осы вынимают, «ра-ра-ра-три-четыре-пять, а вы [все осы] выйдите». Затем спрашивается, осы осы осы вынули, до места, откуда осы вынули ленточку, и кто-то из осы осы, произнес осы осы осы. Каждый спрашиваемый старается осы осы осы, то же осы. Следующий ведущий вынимает тот осы спрашиваемого, кого вынули («какого») осы, и осы вынули осы осы — тот же осы, кто осы осы осы. Прятки осы осы осы осы осы осы осы осы.



Торосы

Перед началом игры все собираются вместе, затем ведущий, взяв ленточку в руки, произносит сигнал до 100 (или другого числа). Другие в это время прячутся. Когда сигнал до 100, ведущий ищет спрятанных. Когда осы эти осы осы вынимают, «ра-ра-ра-три-четыре-пять, а вы [все осы] выйдите». Затем спрашивается, осы осы осы вынули, до места, откуда осы вынули ленточку, и кто-то из осы осы, произнес осы осы осы. Каждый спрашиваемый старается осы осы осы, то же осы. Следующий ведущий вынимает тот осы спрашиваемого, кого вынули («какого») осы, и осы вынули осы осы — тот же осы, кто осы осы осы. Прятки осы осы осы осы осы осы осы осы.



СЧИТАЛКИ:

1. Катилось яблочко по огороду

И упало прямо в воду,

Буль, буль, буль.

2. Катилось яблочко

Мимо сада,

Мимо огорода,

Мимо частокола;

Кто его поднимет,

Тот вон выйдет.

Вывод:

« Я здоровье сберегу -
сам себе я помогу!

В игру буду я играть.

И друзей в них
привлечь!»

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

