

Рекомендации для родителей «Игры нашего детства»

Игра способствует развитию личностных качеств ребёнка, он учится правильно себя вести в различных бытовых ситуациях, узнаёт нормы поведения в них. В процессе использования разного вида игр развивается речь, расширяется кругозор, воспитывается интерес и уважение к труду, закрепляются знания. А подвижные игры еще и активизируют двигательные навыки, не зря малышей всегда привлекают рассказы о детстве их родителей.

«Вышибалы». Игровое поле длиной 8-10 метров очерчено с двух сторон линиями, за которыми стоят вышибалы (водящие). Задача водящих – выбить мячом игроков с поля, мяч подается поочередно от одного вышибалы к другому. При этом из рук вышибалы может быть поймана «свечка», что означает либо возможность остаться в круге, либо возврат одного из выбитых игроков на поле.

«Прятки». Пока водящий у стены, дерева, двери или забора (место для застукивания) с закрытыми глазами считает до 50, все прячутся. Как только досчитал, произносит: «Раз- два- три – четыре - пять, я иду искать. Кто не спрятался — я не виноват!» Во время поиска, если водящий замечает кого-то, бежит обратно к месту застукивания, стучит и громко кричит: «Туки-туки (имя) застукан». Водящий должен всех застукать, а те, кто спрятался, — вовремя заметить, что его нашли, и попытаться добежать к месту первым и простучать: «Туки-туки сам за себя». Тот, кто успевает раньше водящего, считается незастуканным и ждет, пока найдут остальных. Кого застукали первым — становится водящим в следующей игре.

«Горячая картошка». Все игроки становятся в круг, перебрасывают друг другу или отбивают мяч. Если кто-то мяч не отбил, садится на корточки в центр круга. Все, кто сидит в кругу, стараются поймать мяч, но при этом нельзя вставать в полный рост. Если мяч поймали, то все «картошины» возвращаются в игру, а игрок, бросивший мяч, занимает их место.

«Светофор». Для этой игры нужно надеть на себя как можно больше разноцветных одежек. На площадке мелом рисуется дорога, и игроки выстраиваются все на одной линии. Игрок-Светофор становится спиной ко всем игрокам посередине дороги и загадывает любой цвет. Если на игроке есть названный цвет, Светофор берет его за руку и переводит через дорогу. Если же цвета нет на одежде, заколках, обуви, то нужно быстро перебежать на другую сторону дороги, чтобы Светофор не успел поймать нарушителя. Тот, до кого он дотрагивался, сам становится Светофором.

«Съедобное-несъедобное». Игровое поле расчерчивается в линеечку, где каждая линеечка отделяется от другой на один шаг. Игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит «съедобное» слово игрок должен поймать мяч, «несъедобное» - отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте. Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту

«Колечко». Играющие садятся в ряд и складывают перед собой руки «лодочкой», закрывая большими пальцами образуемое ими пространство. У водящего в ладонях (ладони сложены так же) какой-нибудь предмет: монетка, колечко и т.д. Смысл игры: водящему необходимо незаметно вложить в руки одного из участников этот предмет. Участник же, которому был вложен предмет, должен не подать вида, и выскочить из ряда сразу после слов водящего «Колечко, колечко выйди на крылечко!». У остальных участников задача – угадать, кто счастливчик и не выпустить его. Если игроку не удавалось вырваться, то водящий оставался прежним.

«Ручеек». Количество играющих должно быть нечетным: все разбиваются на пары и встают друг за другом, соединив попарно высоко поднятые руки. Водящий входит в образованный коридор, выбирает себе пару из играющих и встает в конец. Освободившийся игрок становится водящим.

«Резиночка». Для игры нужна резиночка длиной не меньше 4 метров. Ее нужно завязать в круг, два человека встают в него, ноги поставив на ширине плеч. Остальные прыгают через две натянутые резинки.

Самые простые элементы игры:

- 1) начинаем прыгать на двух ногах, запрыгиваем в середину и выпрыгиваем.
- 2) Ноги ставим по обе стороны одной резинки, одним прыжком перепрыгиваем так, чтобы вторая резинка оказалась в такой же позиции, выпрыгиваем.
- 3) Запрыгиваем в середину двумя ногами, затем выпрыгиваем двумя ногами из резинок, снова с середину, выпрыгиваем.

Упражнения выполняются по порядку на разных уровнях. 1-й—резинка находится на уровне щиколоток, 2-й — на уровне колен, и высший пилотаж 3-й и 4-й уровни — резинка на уровне бедер и пояса.

Переход хода: когда прыгающий ошибается, сбивается, цепляется за резинку, наступает на резинку. Продолжают прыгать всегда с того места, где сбились. Если играют парами, то если один сбился, его может выручить партнер. Но если и он сбился, то пары меняются местами.

