

Спортивный фестиваль «Лига дворовых игр»

Актуальность данного проекта заключается в привлечении детей и подростков к совместному времяпрепровождению, т.е. возобновлению культуры дворового соседского общения, в том и числе и детскую культуру массовых дворовых игр. Это, в дальнейшем, позволит формировать командные качества детей, способствовать их социализации, приучению к активному образу жизни. И хотя на данный момент в Вешкаймском районе идет восстановление существующих спортивных площадок и создание новых детских игровых площадок, проблема неумения себя увлечь и с пользой провести время на улице говорит о необходимости воспитания культуры игры. Нужны взрослые, специалисты и другие заинтересованные группы людей, которые должны взять на себя функцию воспитания и помощи в полноценном функционировании игровых пространств. Свободное время дети, начиная с раннего возраста, предпочитают проводить у компьютера, различных гаджетов и телевизора. Эта проблема постепенно становится всё более актуальной для человеческого общества. Важным аспектом является заинтересованность, чтобы дети и подростки как можно больше времени проводили на свежем воздухе, занимались активным отдыхом. Целевой группой являются дети в возрасте от 5 до 18 лет, подростки, находящиеся в трудной жизненной ситуации, несовершеннолетние, состоящие на профилактических учетах.

Цель: приобщение детей к традициям национальной игровой культуры, стимулирование интереса к традиционному наследию через дворовые игры.

Задачи: - познакомить детей с играми, в которые в детстве играли их родители,

- вызвать интерес к дворовым играм;
- укреплять связи и преемственность поколений;
- демонстрировать способы организации самостоятельной игровой деятельности, своего досуга при помощи разнообразных дворовых игр;
- способствовать сохранению психофизического здоровья детей;
- создать условия для проявления личностных качеств: взаимопомощи, умения работать в команде, доброжелательности и др.
- развивать физические качества (ловкость, быстроту и др.), коммуникативные навыки;

- привлечь детей к активному участию в групповых, словесных, соревновательных играх;
- создать положительное эмоциональное настроение;
- вызвать чувство удовлетворения от участия в коллективной игровой деятельности.

Социальная значимость.

«Народные виды спорта, важная составляющая часть культуры многонационального народа России. Наша страна по праву может гордиться своими исконно народными, дошедшими до нас с древних времен играми и состязаниями, отличающимися особой самобытностью. Национальные виды спорта могли бы способствовать сплочению многонационального общества, поэтому их развитие необходимо поднять на уровень государственной политики» В.В. Путин.

Как великое начинается с малого. Так и народные виды спорта, начинаются с обычных дворовых игр детей.

При регулярном проведении подобных мероприятий, при увеличении количества соорганизаторов, полученный опыт будет перенесен во все дворы района и на все детские площадки. Чем больше людей будет возрождать опыт детской дворовой игры, тем счастливее, радостнее и доброжелательнее будет население в целом. Повсеместно будут организовываться совместные игры, совершенствоваться навыки социального общения, обмена опытом и обучения детей необходимым жизненным умениям и навыкам в естественной среде естественным образом. Возрождая язык таких игр и общаясь на нем, мы становимся понятнее и ближе друг к другу. И тогда сегодняшние малыши, завтра станут социально адаптированными, активными, инициативными, пытливыми, успешными, грамотными профессионалами и принесут огромную пользу своей Родине.

Дворовые игры – это народные игры, требующие много движений, находчивости, смекалки, доставляют массу положительных эмоций, развивают разнообразные физические навыки и умения, воспитывают ловкость, смелость и упорство. Игры, которые традиционно передаются из поколения в поколение непосредственно от человека к человеку. Давайте же вместе вернем детскую игру во дворы во всем ее многообразии и подарим детям здоровье, полезное и счастливой детство.

1. СВЕТОФОР

У этой простой игры, для которой хватает даже школьной перемены, есть множество вариаций. Вместо цветов можно загадывать песни, города, названия мультфильмов, да все что угодно – выбор ограничен только фантазией.

Как играть

Участники (от четырех человек) выбирают одного водящего. Он встает в центре площадки, спиной к остальным, и называет любой цвет. Игроки ищут, есть ли этот цвет на них (в предметах одежды, обуви, заколках, игрушках, чаще всего «считается» даже цвет глаз и волос). Если цвет успешно найден, нужно, держась за вещь, на которой обнаружили нужный цвет, перейти на другую сторону.

Если же вы тщательно осмотрели себя и убедились, что нужного цвета на вас нет, усыпите бдительность водящего и перебегайте. Тот, в свою очередь, должен успеть перехватить и осалить перебегающего. В случае успеха горе-перебежчик становится водящим.

У этой игры, как и у других, существуют свои хитрости. Например, участники могут помогать друг другу. Так, если у одного есть несколько вещей подходящего цвета, одну он может использовать сам, а взяться за вторую позволит товарищу.

Исход некоторых игр определяется лишь тем, одежда какого цвета на тебе



2. РЕЗИНОЧКА

Девичья дворовая игра, которая обладает таким количеством вариаций и усложнений, которыми не могут похвастаться многие современные компьютерные «бродилки» и «стрелялки».

Самой большой сложностью этой игры было найти «ту самую», «правильную» резиночку. В ход могли пойти даже, к примеру, резинки от старой одежды, иногда - даже связанные-переплетенные короткие резиночки.

Как играть

Участвуют от двух человек (конечно, можно и больше, иногда из желающих прыгать могла образоваться нешуточная очередь!)

Резинку либо держат два человека -по-одному с каждой стороны, либо привязывают к столбу, дереву или любому другому статичному предмету на нескольких разных уровнях: чем сложнее уровень, тем выше поднимается резиночка.

Участники по очереди выполняют разные прыжки-упражнения на всех уровнях. Тот, кто ошибается задевает резиночку, передаёт эстафету следующему игроку. Затем, когда снова подойдёт его очередь, начинает игру с того места, где ошибся.

Можно играть и парами, тогда сбившегося игрока может выручить второй участник.

Уровни игры:

- 1). Резиночка находится на уровне щиколоток держащих.
- 2). На уровне колен
- 3). На уровне бёдер
- 4). На уровне талии
- 5). На уровне груди
- 6). На уровне шеи.

Можно и выше, тут снова все зависит от фантазии, готовности играть и акробатических способностей прыгающих.

Упражнений, которые могут выполняться играющими - бесчисленное множество:от простых прыжков, до изощренных «ступенек», «конвертиков» и «бантиков». В каких-то задевать резиночку категорически запрещается, а в других главное-наступить на правильную область.

Игра остается примером того, как, используя минимум реквизита, обеспечить досуг детской компании на несколько часов!

Инвентарь: резинка



3. КЛАССИКИ

Еще одна известная почти всем игра – «прыгалка». Наверняка вы помните расчерченные мелом, а то и краской поля почти в каждом дворе.

Кстати, говорят, что игра появилась в европейских странах еще в Средние века, а возможно, ее корни идут еще от древнеримских развлечений. Тогда в классики играли, в основном, мальчики.

Как играть:

На асфальте расчерчивается поле из нескольких равных по площади квадратов (традиционным считают прямоугольное поле 5x2, но наши дворы помнят множество вариаций). В конце поля обычно рисуют полукруг (в разных вариантах его называют «котел», «огонь», «вода» и т.д.).

Игроки поочередно бросают битку/биту (ей может быть все, что можно бросить – камень, жестяная коробочка, игровой кубик) в первый квадрат поля. После этого игрок перепрыгивает по разным квадратам, толкая битку за собой.

По классическим правилам, в первом и втором квадратах прыгают на одной ноге, в третьем и четвертом - левая на 3-м, правая на 4-м, в пятом - двумя ногами, в шестом и седьмом – как и в третьем и четвертом, в восьмом- на одной, в девятом и десятом – левая на девятом, правая – на десятом.

После этого игрок разворачивается и по тому же пути движется обратно. Если игрок или его битка задела черту, ход переходит к следующему участнику.

Инвентарь: мелки



4. ВЫШИБАЛЫ

Эта преимущественно мальчишеская командная игра с мячом направлена на «выбивание» соперников.

Как играть: Участвуют от четырех человек. Как минимум двое – вышибалы – стоят по разные стороны поля. Их задача – перекидываться мячом, сбивая при этом соперников, стоящих между ними. Также важно, чтобы мяч, брошенный одним из вышибал, был пойман другим, а не упал на землю или не улетел куда-то за пределы игровой зоны.

В свою очередь, те, кого вышибают, должны не позволить себя выбить. Им следует уворачиваться от мяча или ловить его. Последнее может также дать игроку «бонус», сделать его практически «неубиваемым».

Когда вышибалы выбили остальных участников, команды меняются местами.

Инвентарь: мяч



5. ЛАПТА

Эта игра, история которой насчитывает много лет, сейчас переживает второе рождение.

Как играть:

На ровном поле проводят две линии, расстояние между которыми – примерно 15-20 метров. Одну линию называют городом, вторую – домом. После этого определяют бьющего, который встает за черту города, остальные стоят за «домом». Бьющий подбрасывает мяч и ударяет по нему битой.

Игроки, которые находятся за «домом», ждут, когда мяч окажется за линией, чтобы поймать, пока он не очутился на земле. При удаче тот, кто поймал мяч, меняется местами с бьющим. Если мяч поймать не удалось, удар повторяется.

Инвентарь: теннисный мяч, бита



6. ШТАНДЕР-СТОП (ХАЛИ-ХОЛО)

Как играть:

В игре участвует от трех человек. Водящий, выбранный считалочкой, становится в центр круга, образованного другими игроками. Остальные участники стоят от ведущего примерно в 1-2 шагах.

Водящий подкидывает мяч вверх, называя имя любого игрока, тот должен поймать мяч. Если у него получилось, он становится новым водящим, если же нет – все игроки должны разбежаться в разные стороны. Когда ведущий крикнет «Штандер!» или «Стоп!» остальные игроки должны замереть в одном положении, а водящий, вернувшись в центр круга, должен попасть мячом в другого игрока. Если ему это удалось, тот, в кого попал мяч, становится новым ведущим.

Есть также вариант игры, в котором ведущий после того, как все игроки замерли, выбирает одного участника и угадывает, на расстоянии скольких шагов от него этот игрок находится, а потом, сделав эти шаги, пытается дотянуться до этого игрока.

Инвентарь: мяч



7. КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ

Это одна из самых популярных дворовых игр прошлого века. Однако, возможно, своими корнями она идет далеко в прошлое, так как точное время возникновения «казаков» неизвестно. Говорят, название игры возникло исторически: еще в царской России казаки действительно охраняли мирных жителей от нападений разбойников.

Как играть:

Участвует от 4 человек, чем больше, тем лучше. Сначала с помощью жребия ребята делятся на две команды, «казаки» и «разбойники» соответственно. Задача «разбойников» - как можно быстрее убежать по нарисованным стрелкам и спрятаться, цель «казаков» - найти и поймать «неугодных».

У каждой из команд есть «атаман», если по-простому – капитан. В начале игры «разбойники» должны собраться и загадать слово-шифр, после этого они берут мелки и убегают. «Казаки» же перед игрой должны определить место для «темницы», куда будут заключать пойманных «разбойников». Когда время на подготовку истекло, «казаки» пускаются в погоню. Примерно каждые 20-30 метров, а также на всех поворотах, «разбойники» рисуют стрелочки, далеко не все из которых могут указывать верную дорогу.

Если «казак» заметил «разбойника», он должен его осалить и отвести в темницу. Если же в тот момент, когда «казак» ведет «разбойника» в темницу, навстречу идут другие «разбойники», они могут осалить «казака», тем самым освободив товарища. Другая возможность сбежать – если «казак» случайно отпустит руку «разбойника».

Когда пойманный «разбойник» оказывается в темнице, у него начинают выпытывать кодовое слово. Самый распространенный способ «пыток» - обычная щекотка. О том, какие методы воздействия можно использовать, а какие – нельзя, лучше договариваться «на берегу».

Но если ты, дорогой «разбойник», уже попал в темницу, не стоит отчаиваться! Возможно, за тобой придут друзья, напав на караульного и позволив тебе сбежать.

«Казаки» побеждают в игре, если выполнено хотя бы одно из условий: узнан секретный шифр или пойманы все разбойники.

Инвентарь: мелки



8. КЛЁК

У этой любимой многими игры так же много названий: «Царь», «Поп», «Клёк», «Палки», «Банки» и другие. Правила кажутся сложными, но только на первый взгляд. В каждом дворе была своя вариация игры. Но, в общем и целом, суть ее сводится к следующему.

Инвентарь:

палки (биты, куски арматуры, но самый шик – сломанная хоккейная клюшка); жестяная банка (пластиковая бутылка, деревянная чурка и т.д.); мел (чтобы расчертить площадку).

Сначала нужно подготовить площадку для игры (примерно 10 на 6 метров). Параллельно короткой стороне площадки через каждые метр-полтора чертятся линии: 1 линия – пешка (солдат); 2 линия – дама; 3 линия – короли; 4 линия – тузы и т.д.

От начала площадки до последней линии – зона званий; от последней линии до конца площадки – зона пекаря (царя, попа и т.д.).

На расстоянии 5 метров от последней линии чертится круг, в который ставится рюха (иногда – на кирпич).

Правила

Сначала выбирают «Пекаря» и устанавливают очередность сбивания рюхи. Для этого игроки ставят один конец палки на носок стопы, а другой упирают в ладонку, после чего толкают палку вдаль ногой. Чья палка улетела дальше всех, сбивает рюху первым; чья ближе всех – тот «Пекарь».

«Пекарь» занимает позицию «за банкой», игроки – у первой линии. Далее игроки битой по очереди пытаются выбить рюху. После этого начинается «штурм» – игроки бегут за своими битами и возвращаются обратно в «зону званий». «Пекарь» в это время бежит за рюхой, устанавливает её на место и защищает ее. Но главная его задача – не дать «выкрасть» палку со своей территории. К тому же, он пытается коснуться игроков своей битой и после этого сбить рюху сам. Тот, кого «Пекарь» коснулся, становится «Пекарем» в следующем коне, а старый «Пекарь» становится игроком.

За каждую сбитую рюху игрок повышался в звании. Иными словами, продвигался дальше по полю и приближался к рюхе. Кроме того, у каждого «титула» есть свои особенности и привилегии. К примеру, туз неуязвим и не может водить.

Количество игроков: не ограничено.



9. ГОРОДКИ

Суть игры — бросками бит (палок) выбить из «города» (отсюда и название) поочередно определенное количество фигур, составленных из 5 городков — цилиндрических столбиков из березы, липы, бука. Главная задача — затратить на выбивание 15-ти фигур как можно меньше бросков. Кто по итогам трех туров использовал меньше попыток, тот и победил. Краткое описание игры в городки.



10. РАЗРЫВНЫЕ ЦЕПИ

Как играть: Игроки делятся на две команды. Становятся шеренгами, взявшись за руки, друг напротив друга (на расстоянии примерно 10-15 метров).

Одна команда кричит хором:

"Цепи-цепи кованы, раскуйте нас!"

Команда напротив спрашивает:

"Кто из нас?"

"Закованные" называют имя игрока из команды противников. Выбранный пытался с разбегу разорвать живую цепь (важно выбрать "правильное место", которое кажется "слабым звеном"). Если удастся разорвать цепь — игрок возвращается в свою команду, и забирает с собой одного из двух "расцепленных" товарищей. Если же нет — игрок становится в команду как раз между "звеньями", которые пытался разорвать.



11. ДЕСЯТОЧКИ

Цель игры – пройти без ошибок все комбинации. Если ты ошибся – уступи место следующему, а когда очередь прыгать дойдет до тебя снова, начинай с того, на чем остановился. Выигрывает тот, кто первым прошел все туры.

1 тур: исходное положение – возьми в каждую руку ручку скакалки и крути ее в прямом направлении (сзади наперед).

1. Десяточка: стань в исходное положение и сделай 10 прыжков на двух ногах.
2. Девятка: сделай 9 прыжков «козлик» – чередуя ноги, как при беге.
3. Восемёрка: сделай 8 прыжков на правой ноге.
4. Семерка: сделай 7 прыжков на левой ноге.
5. Шестёрка: скрести ноги и сделай 6 прыжков.
6. Пятёрка: поменяй положение ног и сделай 5 прыжков.
7. Четвёрка: подними носки обеих ног и, пропустив под ними скакалку, подними пятки. Выполни эту позицию 4 раза.
8. Тройка: возьми обе ручки скакалки в правую руку и, крутя скакалку близко от поверхности земли (горизонтально), перепрыгни через нее 3 раза.
9. Двойка: стань в исходное положение, затем присядь на корточки. Крутя скакалку в прямом направлении, сделай два прыжка – «лягушка».
10. Единичка: стань в исходное положение, подпрыгни и, перекрестив в этот момент руки, в прыжке в образовавшееся кольцо.
11. Нолики: сделай один прыжок так, чтобы скакалка не касалась земли.

2 тур: проделай все вышеперечисленные комбинации, крутя скакалку в обратном направлении (спереди назад).

Инвентарь: скакалка.



12.РЫБАКИ И РЫБКИ

(с 5 лет)

Одна из самых известных игр. Игроки образуют круг, ведущий встает в центр, держа сложенную скакалку. Затем начинает вращать ее в нескольких сантиметрах от земли. Задача игроков – подпрыгнуть в нужный момент, чтобы их не задело по ногам. Кого задела, тот выбывает из игры. Скорость вращения все время увеличивается. Другой вариант игры предусматривает смену водящего каждый раз, когда кто-либо из стоящих по кругу заденет ее ногой.

Инвентарь: скакалка или веревка

