

Проект: “Дворовые игры в семейном воспитании”

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. В детском игровом сообществе это причастность к миру взрослых, соотнесение себя с группой сверстников, проявление дисциплины и адекватности поведения в соответствии со взятой ролью. Именно в игре возникают основные психологические новообразования и развиваются волевые качества.

В общении со сверстниками ребенок приобретает уникальный социальный опыт, который положительно скажется на становлении его личности.

Мы пытаемся привлечь внимание педагогов и родителей к проблеме детской игры. Однако одним - причем чаще потенциальным участием взрослых возродить субкультуру дворового сообщества невозможно: опыт игровой деятельности передавался из поколения поколение именно от старших детей к младшим. Ведь для малыша любой старший ребенок — его «зона ближайшего развития». Младшие дети внимательно следят за действиями старших и перенимают у них цели деятельности, а затем и ее способы. А это значит, что востребованными становятся разновозрастные объединения детей.

Но, несмотря на очевидные развивающие возможности дворовых игр, они не используются в рамках ДООУ в полном объеме.

Для решения этой проблемы мы организовали дворовое разновозрастное игровое сообщество в рамках нашего детского сада. Раз в неделю, во вторую половину дня на спортивной площадке ребята собираются и играют в различные дворовые игры: игры наших пап и мам, дедушек и бабушек.

Цель такого общения не только приобщение детей к здоровому образу жизни и гармонизация детских и детско-родительских отношений, но и передача культурного наследия из поколения в поколение.

Реализация проекта проводилась в трех направлениях: с педагогами, детьми и родителями.

Деятельность с педагогами

1. Консультация «Дворовые игры – как один из способов освоения и усвоения социального опыта».
2. Создание «Коллекции дворовых игр».
3. Мастер- класс « Дворовые игры с мячом».
4. Презентация маркеров и способов игры в «Классики».
5. Практикум по обучению игре «Городки»

Деятельность с детьми

1. Игровое сообщество на территории спортивной площадки.
2. Соревнование для мальчиков по игре в «Городки».
3. Месячник по обучению игре в «Классики»
4. Турнир для девочек «Резиночки».
5. Детско-родительский праздник «Час дворовой игры».

Деятельность с родителями

1. Анкетирование (приложение №1).
2. Домашние задания для родителей

(Вспомните дворовую игру и подробно опишите правила игры, окажите помощь в изготовлении бит для «лапты», «городков», «чижа»)

Консультации и информационные листы для родителей («Прыгаем, считаем – в классики играем», «Игры маленьких казачат», «Дворовые игры с мячом», «Заклички и считалки для дворовых игр»).

3. Слайд-презентация «Дворовая команда» (к родительскому собранию).
4. Литературное творчество родителей: «Воспоминания о дворовом детстве» (к родительскому собранию и для внутрисадовой газеты «Круглый стол»).
5. Приобщение родителей к изготовлению атрибутов к играм «Лапта», «Городки».

Организуя игровую деятельность детей в разновозрастном сообществе, мы руководствовались рядом правил. Взаимодействие, считает С.Г.Якбсон, кандидат психологических наук, ведущий научный сотрудник Института развития образования РАО:

- должно быть эпизодическим и ограниченным по частоте (не чаще 4 раз в месяц) и времени (не более 1 часа);
- вызывать положительные эмоции и восприниматься как яркое событие;
- носить добровольный характер (об этом необходимо ставить в известность родителей);
- строиться на выполнении деятельности, содержание которой ненавязчиво предлагает воспитатель.

Взаимодействие детей разного возраста приближено к ситуации многодетной семьи: у младших появляется возможность продвигаться в своем развитии не только благодаря взрослым, но и детям, которые постарше. При этом замечено: то, как старшие объясняют что-то младшим, далеко от дидактических норм, но малыши зачастую понимают такие объяснения лучше, чем четкие указания взрослых.

Взаимообучение переносит детей в особый мир отношений и

переживаний: и большие, и маленькие учатся вместе добиваться успеха.

Необходимо соблюдать некий баланс форм проведения встреч: например, один раз малыши являются зрителями, а второй раз встречаются на совместном занятии.

Интерес малышей к общению и взаимодействию со старшими детьми очевиден: им хочется побыстрее повзрослеть, а вот старшие дошкольники далеко не всегда хотят и умеют взаимодействовать с малышами — к этому их необходимо мотивировать, этому их надо обучать.

Известно, что одним из мотивов общения старшего дошкольника с малышом является желание быть взрослым. Поэтому нужно дать понять старшим, что не надо соперничать с младшими («Саша, ты, конечно, быстрый и ловкий, помоги же и Сереже стать таким, как ты!» «Ребята, вы - одна команда, помогите младшим друзьям правильно справиться с этим заданием!»). При этом не стоит забывать: у старших дошкольников преобладает деловая и познавательная мотивационная направленность, а у младших — личностная, т.е. личная симпатия и эмоциональная окрашенность отношений. Поэтому в ситуации выбора партнеров мы отдаем приоритет малышам: пусть они выбирают, с кем в паре хотят играть, акцентируя внимание старших на том, что они несут ответственность за малыша («Малыши, выберите себе дружочка, но так, чтобы у всех была пара»).

Собирая ребят на площадку, педагог с группой активных детей произносит веселые заклички («Тай, тай, налетай, кто в «Лапту» играй!», «Раз, два, три, четыре, пять – кто смелей, иди играть!», «Тара, тара, тара-ра, собирайся детвора!»).

Привлекая детей к игровому взаимодействию, мы сначала предлагали игры на эмоционально - личностное сближение. Это игры, связанные с названием имен («Штандер», «Хали-хало, стоп», «Мяч с топотом»), игры тактильного характера, в процессе которых дети держатся за руки («Ручеек», «Цепи», «Клубочек»). Создав на площадке дружескую игровую атмосферу, мы предлагаем детям игры с правилами, с использованием различных атрибутов и условно - символических знаков («Классики», «Лапта», «Городки», «Жмурки в кругах», «Резиночки»).

На площадке имеются готовые игровые маркеры для дворовых игр (круги, квадраты, коньки, разметка футбольного поля, классиков).

В ходе игрового взаимодействия дети детского сада ближе познакомились друг с другом, научились ладить, договариваться, следовать правилам, заботиться друг о друге. Родители стали более активными и заинтересованными в жизни своих детей, научились интересно и содержательно проводить с ними свободное время. В результате совместной игровой, поисковой деятельности детей и взрослых был создан сборник «Большая коллекция дворовых игр».

(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. Хотели бы Вы принять участие в детско-родительском празднике «День дворовой игры?»

9. Опишите правила вашей любимой дворовой игры

Приложение №2

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	«Веревочка», «Классики», «Резиночка», «Рыбалка», «Петельки», «Три – пятнадцать», «Козлик».
Игры с метанием	«Заяц», «Чижик», «Лапта», «Лапти», «Вышибала», «Городки».
Игры - прятки	«Жмурки в кругах», «Палочка-выручалочка», «Казак-разбойник», «Трубочка», «Охотник».
Игры с фантами	«Садовник», «Кис, брысь, мяу!», «Котик», «Черное – белое», «Море волнуется», «Фанты».
Игры малой подвижности	«Колечко», «Клубочек», «Ручеек», «Тише едешь - дальше будешь», «Золотые ворота», «Цепи», «Фигура замри», «Испорченный телефон», «Чепуха», «Плетень», «Петушок», «Моргушки», «Золото».

Приложение №3

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 врассыпную, 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 «майлара» 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».