**Доклад на тему**

**«Дворовые игры как одна из форм физического развития дошкольников»**

Автор Горохова Т.А. ТОИПКРО

Впереди солнечное и прекрасное лето. Большую часть времени дети будут проводить на улице: дворовые площадки, парк, аллейки, скверы и т.д. Важно, чтобы летний отдых для детей был безопасным для жизни и здоровья, а так же насыщенным интересными дворовыми играми и развлечениями.

 Дворовые игры не просто развлечение. Дворовые игры ещё и развитие. В этих играх дети учатся общению, умению создавать команду и преданно играть в ней, учатся быстро соображать, прыгать и бегать, соревноваться, да и веселиться тоже. Все мы в детстве играли во дворе разными компаниями, в разных городах и деревнях, играли до темноты. До хрипоты мама звала с балкона домой спать или обедать, до сбитых коленок и клятв вечной дружбе или ненависти. Существует множество дворовых игр. Они  почти исчезли из жизни современных ребятишек. Но их хорошо  знают родители, дедушки и бабушки. Компьютерные игры, телевизоры, телефоны, планшеты заменили радость живого общения. Обидно, когда игра «умирает» потому что её забыли, что в неё стало некому играть.

Чтобы возродить любимые игры, вернуть детей во дворы, оторвать их от компьютеров и игровых залов нужно научить их играть. Когда они подрастут, выйдут во двор, встретятся там с другими детьми обязательно восстановится та «ниточка», когда игра передается от старших ребят к младшим, от городских к деревенским, из поколения в поколение.

В дворовые игры включены разнообразные игры:

* подвижные,
* спортивные,
* командные игры,
* развивающие игры,
* игры-шутки,
* игры на взаимодействие,
* деловые игры и мн.др.

Я провела анкетирование среди наших сотрудников, был задан один и тот же вопрос, в какие игры вы играли в детстве во дворе вашего дома?

Названо было около 50 различных игр! Можно проследить такую закономерность: в городе популярны одни игры: «В козла», «Классики», «Резиночка» и т. д. В деревне чаще играли в «Чехарду», «Лапту», «12 палочек» и т. д. Так же я заметила, что популярность и разновидность дворовых игр зависят от возраста опрашиваемых людей, чем старше, тем игры менее нам знакомы, но не менее интересны. Например, игры «Ямки», «Квас». Еще содержание игр зависят от места проживания людей, например в Средней Азии очень популярна ига до сих пор «Лянга» и «Альчики».

 С помощью «дворовых» игр нашего детства мы сможем установить взаимосвязь между поколениями в передаче игрового опыта. Содействовать укреплению здоровья и развитию физических качеств детей, развитию кругозора и любознательности, а так же приобретению опыта общения, взаимодействия и работы в команде.

Мы с детьми нашего детского сада тоже в течение года разучили и играли в некоторые дворовые игры:

 Одна из таких игр **« Картошка» (или горячая картошка**), цель: развивать двигательные координационные функции. Мы с детьми всех старших и подготовительных групп в эту игру играем не первый год, но удовольствие, которое дети получают каждый раз от игры не поддельное и искреннее. В этом году даже попробовали играть со средними группами и получилось замечательно!

Игра **«Море волнуется раз»,** цель: развивать воображение и творчески отображать накопленный двигательный опыт. Даже если посмотреть на эту, казалось бы, очень простую игру, не у всех сразу получается изобразить то, что просят. Дети смотрят на сверстников и учатся различным позам и движениям, вот это именно то, чего мы и хотим добиться от игры, накопление опыта и обогащения движений.

Игра **« Ловишки» (догонялки),** цель: точное соблюдение правил и приобретение двигательного опыта (увернуться, догнать, убежать).

Играем только со старшими детьми. Договариваемся, т. к. игра опасная, дети сами уже замечают нарушение правил и регулируют ход игры.

Игра **«Казаки – разбойники»,** цель: учимся соблюдению правил игры, развиваем двигательные навыки (бег, лазанье). Прошлым летом мы с детьми уже поиграли в эту игру несколько раз и как мне показалось детям было интересно, во-первых, игра для них была не знакома, разобрались с правилами. Во-вторых, показали свои физические качества дети убегали – догоняли, много было споров, игра не оставила никого из играющих равнодушными.

Да, сейчас мало кто играет во дворе в подвижные, а жаль! Вот мы с вами и начнем с нашего детского сада с наших детей, научим их здесь они унесут знания в свои дворы, когда станут постарше будут играть. Дворовые игры по большей части – подвижные, а значит идет развитие двигательной активности, играя в эти игры дети получают полное физическое развитие.

У нас в силу климатических условий мы зимой с играми знакомимся, учим правила, по возможности играем, а вот в летнее время я надеюсь, что мы не только на физкультуре будем играть в эти и др. игры, но и дети будут самостоятельно играть. Если мы увидим, что дети играют сами, мы только напомнить им можем, вот тогда мы добились желаемого! И наши дети понесут эти игры к себе во дворы и обучать других ребятишек, и не прервется «ниточка», когда игра передается от старших ребят к младшим, от городских к деревенским, из поколения в поколение.

Для организации активного и позитивного отдыха детей в летнее время, на прогулках в детском саду и дворовых площадок можно использовать игры нашего детства такие как:

**1. «Классики или классы»** — старинная детская игра, популярная во всём мире, включая Россию и СССР. Играется, как правило, на асфальте, расчерченном мелом на квадратики или другие фигуры («классы»). Играющие, прыгая на одной ноге, толкают «бит(к)у» (например, баночку из-под гуталина или шайбу) из квадрата в следующий квадрат, стараясь не попасть на черту.

**2. «Десятки».** Эта игра со скакалкой была не менее популярна, чем «резиночки». Игра ведется от десяти прыжков, до одного, при этом уровень сложности возрастает с каждым упражнением.

10 - десять простых прыжков на двух ногах;

9 - девять прыжков на каждую ногу по очереди (как бы, переступая);

8 - четыре прыжка на правой ноге, четыре - на левой;

7 - на двух ногах, но скакалку крутим назад;

6 - так же как 9, но скакалку, опять же крутим назад;

5 - прыгая, перекрещиваем руки через один прыжок;

4 - скакалка крутится вперед, ноги крестиком;

3 - на одной ноге, скакалку крутим назад;

2 - на другой ноге, скакалку крутим назад;

1 - во время прыжка, прокручиваем скакалку два раза - это верх мастерства.

Сбившийся, передает ход дальше, побеждает игрок, безукоризненно отпрыгавший все виды программы.

**3.** Есть одна замечательная игра, в которую любят играть, как взрослые, так и дети. **Это игра "Цепи".** Все присутствующие делятся на две равные команды. Участники каждой команды выстраиваются в одну линию, держась за руки. Одна команда стоит напротив другой. Команды устраивают перекличку:

1- «Цепи»

2 «Кованы»

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.

**4.«Чай-чай-выручай!».** Водящий догоняет игроков и тот, кого он догнал должен замереть на месте и кричать: «Чай-чай-выручай!» до тех пор, пока его не выручат. Выручить его может любой из участников, кроме, конечно, водящего, просто дотронувшись до него. При этом задача водящего становится очень непростой, так как он сможет передать свою роль другому только тогда, когда догонит всех остальных игроков, и при условии, что их никто не выручит. В противном случае игра может никогда не закончиться.

**5. «Жмурки»** — детская игра, в которой один из участников с завязанными глазами ловит других.

Для игры потребуется платок, чтобы завязать глаза игроку (жмурке), который будет всех ловить. Далее его крутят несколько раз вокруг своей оси, чтобы он немного потерял ориентацию в пространстве.

Он должен поймать кого-нибудь из игроков и опознать.

Если он правильно опознал игрока, то они меняются местами.

Если жмурка близко подходит к каким-либо выступающим предметам, то игроки должны крикнуть "Огонь!", но нельзя так делать, чтобы отвлечь жмурку от игрока.

**5. «Картошка».** Все игроки становятся в круг и передают друг другу мяч, отбивая его кончиками пальцев. Если кто-то из игроков мяч не отбил, он садится на корточки в центр круга, а игра продолжается. Любой игрок по желанию может выручить «провинившихся». Для этого он, отбивая мяч, старается попасть им по сидящим в центре круга. Сидящие внутри круга стараются поймать летящий к ним мяч. Если кому-то из игроков это удалось, то все «наказанные» возвращаются в игру, а игрок, бросавший мяч, занимает их место.

**6. «Каликало»** Все встают в круг. Водящий подбрасывает мяч высоко и кричит имя любого игрока. Пока новый водящий ловит мяч все стараются убежать подальше. Поймав мяч и выбрав стоящего ближе всех, водящий называет количество шагов, сделав их, кидает мяч в игрока. Если попал, то тот игрок становился водящим, если игрок словил мяч, то водящий водит снова.

**7. «Казаки-разбойники».** Чем больше человек играют в эту игру, тем интереснее. Она подходит и для мальчиков, и для девочек – нравится всем без исключения. Играть можно где угодно, главное,  чтобы на выбранной территории были укромные места для того, чтобы прятаться.

Сначала все участники делятся на две команды – одна команда – казаки, другая – разбойники. Нужно придумать знаки отличия, например, у всех казаков будет завязан шарф или закатаны рукава на куртке.
На счет раз-два-три разбойники разбегаются, а казаки в это время выбирают место для «темницы» (туда будут приводить пойманных разбойников). «Темница» должна быть не слишком большой, чтобы ее было удобно охранять. Границы темницы следует чем-то обозначить (камушками, веточками или просто очертить мелом).

Через определенное время (например, через 5 минут) казаки отправляются на поиски разбойников. Казакам нужно не только увидеть, но осалить разбойника. Если казаку это удалось, он ведет разбойника в темницу. Разбойник не должен вырываться, но если казак случайно отпустит руку, то разбойник может убежать. Так постепенно казаки ловят разбойников. Но те разбойники, которых еще не поймали, могут выручать своих пойманных друзей. Так, если казак ведет разбойника в темницу, к ним может подбежать другой разбойник и осалить казака, тогда тот будет должен освободить пойманного. Оба разбойника убегают прятаться снова. Однако, шустрый казак может исхитриться и первым осалить и второго разбойника. Тогда у него будет уже двое пленных.

Еще разбойник может освобождать своих друзей и из темницы. Для этого он должен проникнуть в темницу (чтобы его не осалил сторожевой казак) и осалить своего товарища. Тогда они оба убегают снова прятаться.
Игра заканчивается, когда казаки переловят всех разбойников. Потом команды могут поменяться ролями.

**8. «Резиночка».**  Вам понадобится длинная резинка (около 3 м). В игре принимают участие 3-4 человека.Резинку поднимают на разные "уровни сложности":

- на уровне щиколотки
- на уровне колен
- на уровне бедер
- на уровне талии
- на уровне груди
- под подмышки (это уже, конечно, высший пилотаж)

**9. «Море волнуется раз»**. 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, кому непохоже или хуже других (это решается общим голосованием) удалось изобразить фигуру, становится ведущим.

 **10. «Тише едешь, дальше будешь – Стоп!**

Задача водящего – стать спиной к участникам на линии финиша и громко произнести: «Тише едешь, дальше будешь – стоп!». Пока водящий говорит, участники стараются как можно дальше убежать по направлению к финишу. Как только водящий замолкает, нужно застыть на месте. Тот, кто не успел остановиться или сделал случайное движение, выбывает из игры. Побеждает тот, кто доберется до финиша первым и дотронется до водящего.

Эта игра развивает координацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства.

**11. «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, выходят 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 удается это сделать, все выбывшие возвращаются на прежние места.

Игра развивает ловкость, быстроту реакций.

**12. «Съедобное - несъедобное».** 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 становиться водящим. Чем быстрее водящий кидает мяч и называет предмет, тем азартнее и интереснее игра.

Игра развивает чувство юмора, умение слушать и быстро реагировать.

**13. «Колечко-колечко».** 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 и произнести «Колечко-колечко, выйди на крылечко!». После этого игрок, которому достался предмет, вскакивает и пытается убежать. Задача остальных участников- задержать убегающего.

**14. «Салки – ножки навесу»**. Обычная игра в салочки, или же в пятнашки, выглядит просто. Выбирают водящего, который должен бегать за другими участниками. Тот, кого водящий осалит, сам становится ведущим.
Однако в нашей игре "с ногами" есть одна хитрость: игрок может спасти себя. Когда водящий подбежит к нему, игрок должен сесть на что-нибудь, поднять ноги от земли и прокричать: «Салки- ножки навесу». В таком случае водящий уже не может осалить его. Игроки должны помнить, что всем одновременно нельзя поднимать ноги. Хотя бы один из участников должен оставаться стоять на земле, чтобы игра продолжалась.

**15. Игра «День и ночь».** На некотором расстоянии друг от друга проводятся две линии. У одной линии выстраиваются мальчики, у другой – девочки. Ведущий между ними. Команда мальчиков – «Ночь», а команда девочек – «День». По команде «Ночь!» мальчики ловят девочек, по команде «День!» девочки ловят мальчиков. **Правила игры**. Пойманные игроки переходят в команду соперника.