



Образовательный проект:
«Игры нашего двора»

Авторы:

Плужникова О.Н., ст. воспитатель
Короткова Е.В., Швецова Л.А.,
Закамская Е.Н., Каргашина М.Ю.,
инструкторы по ФК

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка

Описание реализации проекта

Актуальность темы

Цели и задачи

Механизм реализации проекта

Подготовительный этап (педагоги, дети, родители)

Основной - практический этап (педагоги, дети, родители)

Заключительный этап

Выводы

Приложение

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Название проекта: «Игры нашего двора»

Участники проекта: воспитанники ОУ, педагоги, родители.

Вид проекта: физкультурно-оздоровительный, игровой.

Продолжительность проекта: краткосрочный (2 недели).

Направление развития: физическое развитие; познавательное развитие; речевое развитие; социально-коммуникативное развитие; художественно-эстетическое развитие.

Ресурсы проекта:

Кадровые ресурсы: квалифицированные педагоги и специалисты первой и высшей категории.

Информационный ресурс: методическая, интернет, развивающая среда ОУ.

ОПИСАНИЕ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА

Актуальность темы

Все мы в детстве играли во дворе — разными компаниями, в разных городах, с разными названиями для одних и тех же игр — играли много, до темноты. Сейчас у «поколения next» — этого нет.

Игра для ребенка – это не просто веселое времяпровождение – это его жизнь. Ведь именно в процессе игры ребенок, сам того не замечая, приобретает навыки, без которых ему просто не выжить в настоящей жизни: коммуникабельность, развитие мышления, умение подчиняться установленным правилам, приобретение уверенности в себе (в случае выигрыша) и умение контролировать свои эмоции (в случае проигрыша) – вот только малая часть тех положительных качеств, знаний и умений, которыми, играя, овладевает ребенок.

А много ли сейчас играют наши дети, им часто совсем некогда поиграть. Одни с ранних лет нацеливаются родителями на обучение, другие просиживают все свободное время у телевизора или компьютера, при этом лишая себя радости движений и живого общения со сверстниками.

В настоящее время, нарушена межпоколенная преемственность передачи игрового опыта, большая часть игр наших родителей забыта. Ребенку будет интересно узнать о том, в какие игры играли мама и папа, бабушки и дедушки. При этом важно не только рассказать и научить играть, но и организовать детей на игру, поиграть вместе с ними. Кроме этого, и взрослым полезно будет познакомиться с разнообразием современных подвижных игр и научиться им от своих детей. Польза от этого огромная. Кроме укрепления здоровья и хорошего настроения, совместные игры способствуют улучшению взаимоотношений, сближают детей и родителей.

Цель проекта - обмен игровым опытом между детьми, педагогами и их родителями, формирование интереса к совместной игре с правилами.

Задачи:

- привлечь родителей к сбору информационного и наглядного материала по теме проекта; повысить уровень общения родителей с детьми посредством совместной игры, содействовать развитию взаимопонимания;
- возродить у детей интерес к дворовым играм, приобщая их к играм своих родителей, побуждать самостоятельно, организовывать их в свободной деятельности;
- укрепить здоровье детей, совершенствовать спортивные умения и навыки;
- развивать выносливость, быстроту реакции, ловкость, координацию движений; создавать радостное, бодрое настроение во время активного отдыха
- приучать соблюдать правила игры;

Ожидаемые результаты:

- ✓ Дети проявили активный интерес к дворовыми играми своих родителей, начали самостоятельно их организовывать в свободной деятельности.
- ✓ Совместные игры содействуют взаимопониманию между поколениями, дети гордятся своими родителями, принявшими участие в проекте.
- ✓ Игры способствовали становлению у детей: коммуникабельности, уверенности в себе, контроля над своими эмоциями, развили организаторские способности, научили подчиняться установленным правилам.
- ✓ Родители повысили педагогическую грамотность в вопросах использования игр с правилами в воспитании своих детей.
- ✓ Составление видео сборника «Игры нашего детства» силами педагогов и родителей в группе ВК «Родительский комитет Чебурашка».

МЕХАНИЗМ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА

Подготовительный этап:

Педагоги

- ✓ Презентация проекта на педагогическом часе, обсуждение возможных событий в рамках проекта;
- ✓ Выбор форм работы с детьми, родителями, специалистами;
- ✓ Внедрение детей в проектную деятельность, формулирование проблемы;
- ✓ Подготовка карточек загадок, поговорок, пословиц, фотоальбомов, иллюстративного материала для создания развивающей среды в ДОУ;

- ✓ Подготовка информационных страничек для педагогов и родителей (подвижные игры, презентации);
- ✓ Подбор материала для продуктивной деятельности;

Дети

- ✓ Вхождение в тему, возникновение желания как можно больше узнать об играх родителей;
- ✓ Вживание в игровую ситуацию;

Родители

- ✓ Мотивация родителей на участие в проекте;
- ✓ Активное участие в онлайн лагере #ЧайковскиеКаникулы2020;
- ✓ Просмотр и подбор занимательного материала с Интернета
- ✓ Анкетирование «Во что играют наши дети?»

Практический (основной) этап

1. Информирование родителей на темы:

«Игры с правилами, их виды и предназначение»;

«Значение подвижной игры в жизни и развитии ребенка»;

«Играйте с детьми»;

«Особенности игровой деятельности современных дошкольников»

«Роль игры с правилами в развитии детей старшего дошкольного возраста»

2. Беседы и индивидуальные (групповые) консультации родителей на темы:

«Игры у нас дома», «Во что и как играет мой ребенок».

3. Активное участие в онлайн лагере #ЧайковскиеКаникулы2020, 19 июня 2020 года.

3. Составление видео сборника «Игры нашего детства» силами педагогов и родителей

4. Лайфаки для родителей и от родителей по дворовым играм.

Заключительный этап.

1. Участие в онлайн лагере [#ЧайковскиеКаникулы2020](https://vk.com/obrazovanie_chaikovskiy) (см. Официальная группа Управления образования администрации Чайковского городского округа https://vk.com/obrazovanie_chaikovskiy)
2. Обмен впечатлениями, опытом между корпусами детского сада;
3. Размещение опыта работы на официальном сайте детского сада;
4. Награждение семей, участвовавших в проекте.

Выводы

Для детей наиболее важным в игре являются задачи физического и психического развития, ведь дворовые подвижные игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования гармонически развитой, активной личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство.

Виды игр по проекту

АКТИВНЫЕ ИГРЫ

Игры, для которых требуется простор (площадка во дворе и т.п.), и содержащие задания, требующие активных перемещений в пространстве. Они условно разделены на подгруппы:

Беговые:

Гуси-лебеди
Разрывные цепи (Бояре)
Ручеек
Салки (латки)
Светофор
Тише едешь — дальше будешь

Пряточные:

Казачьи-разбойники
Прятки
Палочка-выручалочка
Прятки "12 палочек"
Прятки "Сардинка" (прятки наоборот)

Игры с битой:

Чиж

Игры с мячом:

4 камушка (Четыре камушка)

33 (Тридцать три)

Вышибалы

Горячая картошка

Десятки (Десяты)

"Квадрат"

Лягушка

Одно касание

Пионербол

Снайпер

Собачка

Чеканка

Штандер-стоп

Я знаю 5 имен

Прыговые игры:

3-15-10-20 (Три пятнадцать десять двадцать)

Классики

Резиночки

Слон

Со скакалкой:

Часики

Игры с ножиками:

Города

Землеотрезала

ПОСИДЕЛОЧНЫЕ ИГРЫ

В этом разделе собраны игры, для которых требовалось минимум пространства и активных действий — чаще всего достаточно было лавочки. Обычно играли в них вечером, когда темнеет и особо уже не побегаешь, а пообщаться хочется. Выбирался ближайший фонарь, лавочка, и вся компания перемещалась туда. Условно эти игры разделены на подгруппы:

С салками:

Колечко-колечко

Краски (Монах)

С мячом:

Съедобное-несъедобное

Сабже

Словесные игры:

Арам-шим-шим

Вы поедете на бал?

Города

Испорченный телефон

Кис-брысь-мяу

Летел лебедь по синему небу

Летела корова, ляпнула слово

Я садовником родился

"Театральные" игры:

День-ночь

Крокодил

Море волнуется раз

Путаница (Папа ниточку запутал)

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Описание и правила игр

1) «Резиночки».

Как оказалось, всё новое – хорошо забытое старое. Это «новая» старая игра в «резиночку». Основой игры являются прыжки.

Прыжок в «Резиночки» – это не просто прыжок в высоту. Он имеет особую, отработанную технику, поэтому игра в «резиночку» способствует развитию координации движений, выносливости, ловкости, укреплению всех мышцы тела и сердечно - сосудистой системы организма. Прыжки направлены на тренировку внутренних органов и систем детского организма. Прыжки через резинку способствуют повышению выносливости, тренируют чувство ритма, в прыжках дети проявляют большую активность и настойчивость.

Правила игры в «резиночку» просты, как все гениальное. Для игры понадобится отрезок резинки, длиной от 2 до 4 метров и участники в

количестве от 3 человек. Резиночка связывается, образуя замкнутый контур, и растягивается на ногах 2 играющих, после чего 3 участник начинает игру.

2) «Классики».

Классические «Классики»

Вариантов игры в «классики» было великое множество. Но чаще всего играли так. На асфальте расчерчивали игровое поле из десяти клеток примерно 30х30 см. Клетки шли двумя столбиками. Первый нумеровался от 1 до 5, второй в обратном направлении от 6 до 10. Самое главное в «классиках» – хорошая бита. Делали ее из круглых жестяных коробочек от леденцов или баночек от обувного крема. Внутри насыпался песок. Иногда битую заменял камешек. Играло несколько человек. Первый игрок бросал битую в «первый класс» – клеточку с цифрой «1». Задача игрока, прыгая на одной ноге, прогнать битую по всем классам и выбить с игрового поля. При этом ни игрок, ни бита не должны были попадать на линии. Если это случалось, ход переходил к следующему участнику, а этот игрок начинал все сначала. Если же первый класс проходил успешно, игрок переходил во второй класс. Теперь ему нужно было, не заходя на игровое поле, бросить битую в клетку с цифрой «2» и уже оттуда гнать ее из клетки в клетку. Необходимо было обладать достаточной долей сноровки и для того, чтобы ловко прыгать, и для меткого броска биты в нужную клетку. Выигрывал тот, кто первым проходил все классы.

3) «Игры с мячом».

Сколько замечательных игр с мячом было во времена нашего детства, и всегда они проходили необыкновенно весело и интересно. Сейчас понимаешь, что кроме радости эти игры несли в себе и массу других полезных свойств: развивали ловкость и выносливость, тренировали координацию движений и внимание. Давайте попробуем вспомнить, что же умели делать наши мячи, и мы вместе с ними. А потом научим этим волшебным играм наших подрастающих детей.

Целая серия игр предполагала соревнования между участниками в ловкости и умении виртуозно владеть мячом. Назывались эти игры по-разному: «Попугайчики», «Десятки» «Козлик», «Вышибалы». Для одних упражнений нужен был только небольшой мячик (идеально – теннисный), для других – мяч побольше (волейбольный) и стена.

4) «Скакалка».

Игры: «Часы бьют раз...» (через длинную скакалку), обычные прыжки через скакалку.

5) **“Съедобное-несъедобное”** – Игровое поле расчерчивается в линеечку, где каждая линеечка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит “съедобное” слово игрок должен поймать мяч, “несъедобное” – пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте (на след. ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.

6) **“Я знаю 5 имен”**: – по земле чеканят мячом (ладонью), при каждом ударе произносятся очередное слово: “Я знаю 5 имен девочек (мальчиков, названий цветов, птиц и так до бесконечности): Маша – раз, Таня – два, Катя

– три, “Соня – четыре, Ира – пять”, “Я знаю 5 ...” Если игрок ошибается или делает долгую паузу, мяч переходит к другому игроку, когда мяч сделает круг и возвращается к игроку, игра для данного игрока возобновляется с того места, где он прервался (как это делается в “классиках”), при этом заранее лучше договориться в каком порядке будут называться предметы. Эта игра полезна и без мяча, в домашних условиях.

7) **“Собачка”** – игроки встают в круг, и перебрасывают мяч друг другу, задача “собачки” – завладеть мячом, потерявший мяч сам становится “собачкой”. Это ограниченный перечень игр с мячом, его можно дополнить классическими играми в футбол, баскетбол, волейбол, пионербол – отечественное детище для малышей (вариант волейбола, где мяч не отбивается, а ловится)

8) **“Море волнуется раз...”** Вода стоит спиной к игрокам, которые выделывают всевозможные пассы изображая различные фигуры в движении и произносит слова : “Море волнуется – раз, море волнуется – два, море волнуется – три, морская фигура на месте замри”, затем оборачивается, тот кто не успел замереть или пошевелился первый становится водящим.

9) **“Тише едешь...”** – один из вариантов “морских фигур”, водящий становится на одной стороне игрового поля, игроки в другом ее конце, вода отворачивается и произносит: “Тише едешь – дальше будешь, раз, два, три, стоп” и оборачивается, игроки, которые в этот момент бегут к водящему, должны замереть, тот, кто не успел вовремя остановиться возвращается к стартовой черте. Победитель, первый достигший воды, сам становится водой. Весь интерес заключается в том, что фраза может быть как угодно обрезана (вносится элемент неожиданности), но последним словом все равно должно оставаться “стоп”, только после него вода может обернуться.

10) **“Колечко”** – игроки сидят на лавочке и держат ладони сложенные лодочкой перед собой, вода зажимает колечко (можно монетку) в своей “лодочке” и поочередно проходит через всех игроков (можно не раз), вкладывая свои ладони в ладони игроков, незаметно перекладывая одному из них “колечко”, затем произносит: “Колечко -колечко выйди на крылечко”, задача игрока получившего колечко встать и выйти, став при этом водящим, задача остальных – удержать его, если они, конечно , успеют сообразить – кому это колечко досталось, интересно играть в составе не менее 4-5 человек.

11) **“Я садовником родился”**, водящий становится садовником, остальные выбирают название цветка по вкусу и только на него откликаются. Водящий дает старт словами: “Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели кроме ... (называется временное имя любого из игроков, например “роза”), “Роза должна тут же отреагировать: “Ой” Садовник: “Что с тобой?” Роза: “Влюблена” Садовник: “В кого?” Роза: “В тюльпана” Тюльпан: “Ой” ... И далее диалог продолжается между ним и розой и т.д., среди выбранных полноправно может оказаться садовник, замечу, что на него ложится основная нагрузка, так как имена цветов забываются быстро, а садовника помнят и называют чаще всего. Тот кто ошибся: откликнулся на чужое имя, не откликнулся на свое, или сделал большую паузу – забыл “имена” цветов выбывает и снова садовником дается старт, и т.д., пока не останется два игрока. Как вариант – игроки не выбывают, а отдают “фанты”, которые впоследствии разыгрываются (какую-либо личную вещь). Фанты

разыгрываются следующим образом: один достает фант, другой (отвернувшись) назначает задание хозяину фанта, которое тот должен выполнить, чтобы получить вещь обратно (спеть, рассказать стишок, покукарекать, попрыгать на одной ножке и т.д., зависит от фантазии)

12) “Светофор” поле ограничено с 4 сторон (умеренно, завивит от количества игроков), это что-то наподобие пешеходной дорожки, выбегать за пределы которой нельзя. Итак водящий в центре игрового поля отвернувшись назначает цвет, те игроки у которых данный цвет имеется на одежде спокойно переходят, остальные – “нарушители” должны перебежать через “дорогу”, осаленный “нарушитель” становится водой.

13) “Белки-стрелки” (кто-то эту игру по ошибке, а может и правильно, называет “казаки-разбойники”) Игроки делятся на две команды, “стрелкам” дают время скрыться и затем начинается погоня, поиск ведется по следам-стрелкам расставленным игроками-“стрелками” на поворотах, а может и чаще. Как только последняя “стрелка” найдена и поймана, команды меняются ролями.

14) “Сыщик ищи вора” немного с садистским уклоном, так что своих детей этому учить не стану, вернее предлагаю переименовать его – в качестве наказания использовать не физическую расправу (крапивку, щелчки и т.п.), а тот же набор заданий, что и в “фантах”. Итак, в шапку складываются бумажки с ролями: Сыщик, вор, король, судья, палач и т.п. Игроки наугад вынимают бумажки и только “сыщик” предъявляет то, что ему досталось. Теперь он должен найти “вора” среди игроков, если угадывает – судья наказывает “вора”, если нет, то “сыщика”, “палач” обязан проследить за исполнением приговора.

15) “Чехарда” – перепрыгивание через друг-друга по цепочке, “Ручеек” тоже всем известен и годится скорее для народных танцев (имхо).

16) “Выше ножки от земли” игроки по счету разбегаются и пристраиваются так, чтобы ступнями не касаться земли (салятся, виснут на деревьях и т.д.) Задача водящего осалить того, кто не удержался и коснулся земли, интерес заключается еще в том, что игроки на почтительном расстоянии могут изменять свое месторасположение.

17) “Бабушка, нитки запутались” или “Путаница” – игроки сцепляются руками в круг и путаются, перелезая как только можно друг через друга, пока водящий отвернулся. Затем он должен распутать этот клубок, не размыкая круг.

18) “Бояре”. Две команды держась за руки идут сначала на встречу друг другу, потом назад и так по очереди. И говорят: – Бояре, а мы к вам пришли, дорогие, а мы к вам пришли – Бояре, а зачем пришли, дорогие, а зачем пришли – Бояре нам невеста нужна, дорогие, нам невеста нужна – Бояре а какая вам мила, дорогие, а какая вам мила -Бояре, нам вот эта мила(показывают на одного из игроков), дорогие, нам вот эта мила -Бояре, она дурочка у нас, дорогие, она дурочка у нас, -Бояре, а мы плетечкой ее,... -Бояре, она плеточки боится,.. -Бояре, а мы пряничка дадим,... -Бояре.у ней зубки болят,... -Бояре, а мы к доктору сведем, ... -Бояре, она доктора боится... -Бояре, не валяйте дурака, отдавайте нам невесту навсегда. “Невеста” разбегается и пытается прорвать цепочку из рук в

противоположной команде, если не прорвет, остается в команде, если прорвет, забирает одного игрока и уходит в свою команду.

19) **“Щука”** – вариант салочек (пятнашек), осаленный прицепляется к воде и вместе они сальют следующего, последний осаленный игрок становится водящим.

20) **“Дедушка Водяной”**, (в моей редакции) все встают в круг и ходят вокруг, водящего с закрытыми глазами : “Дедушка Водяной, что сидишь ты под водой! Выгляни на чуточку, на минуточку!” После чего водяной встает и выбирает наугад любого игрока, трогает и пытается угадать – кто это. Если угадал, то угаданный становится “Водяным”.

21) **“Третий лишний”** – игроки встают в круг по двое (один за другим) водящий бежит за одним из свободных игроков по внешнему кругу, не пересекая его, игрок может встать перед одной из пар и тогда убежать придется тому, кто оказывается третьим и стоит спиной к границе круга. Осаленный становится водящим.

22) **“Крокодил”** (почему-то) две команды, противоположная команда загадывает слово, часть игроков пытается изобразить его пантомимой, вторая часть – угадать. Если отгадывают, меняются ролями.

2 вариант: “Дед Мазай” – вода отходит, пока игроки договариваются, кого будут изображать, затем подзывают его словами: – Дед Мазай вылезай. – Здравствуйте, ребятки, где вы были, что вы делали? – Где мы были мы не скажем, а что делали — покажем. После чего водящий должен угадать смысл их действий.

23) **“На золотом крыльце сидели...”** Водящий крутится на месте и вокруг себя у земли вращает прыгалками (если длинные, лучше сложить пополам), приговаривая (на каждый оборот по слову): “На золотом крыльце сидели царь, царица, король, королица, повар, портной, ... (далее не помню, но до этого редко дело доходило, если дойдете придумайте сами) И так, игроки вокруг должны прыкать через скакалку, кто не успеет, тот водит и до следующей ошибки именуется словом, на котором он запутался в скакалке.

24) **“Кандалы”** (сокращенный вариант игры “Бояре”), эта игра отличается только диалогом играющих команд: – Кандалы. – Скваны. – Раскуйте. – Кем? – Другом моим. – Каким? Далее выбирается игрок, который разбивает чужую цепь.

25) **“Холодно-горячо”**. Вода прячет предмет, который игроки должны найти по его указаниям: холодно, холоднее, теплее, горячо, совсем жарко и т.д., в зависимости от темперамента игроков. (можно играть дома)

26) **“Ворота”**. Вариант жмурок, где водит двое с закрытыми глазами – “стража”, меж которых должны пройти остальные игроки, пойманные меняются местами со стражей.

27) **“Людоед”**, эта игра стихийно возникла в нашем семейном кругу, может быть существует известный аналог (новое – хорошо забытое старое). И так, вода (“людоед”) сидит с закрытыми глазами и все поочередно его трогают, тот, кого ему удастся схватить за руку, становится “людоедом”.

28) **“Слон”** (забава для школьников) играют две команды: “слоны” встают цепочкой, держась друг за друга в согнутом состоянии, наездники

запрыгивают на них и “слон” пытается идти с этой ношей (на мой взгляд, не совсем безобидная игра)

29) **“Испорченный телефон”**. Правила, к сожалению, помню смутно. Игроки сидят на скамеечке, водящий произносит шепотом слово первому игроку, который по цепочке намеренно быстро передает его дальше. Вся соль заключается в том, что дойдет до последнего игрока. Далее очередь сдвигается и последний игрок становится первым – вОдой.

30) **“Козел”** (ничего такого оскорбительного, это для малышей) или “Король”: Игроки встают в круг, водят вокруг Водящего (“козла” или “короля”) хоровод со словами: – Шел король по лесу, по лесу, по лесу, Нашёл себе принцессу, принцессу, принцессу, (козел из хоровода выбирает принцессу) Давай с тобой попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем, (всеми выполняются указанные действия) И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем, И ножками потопаем, потопаем, потопаем, И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем, Головкой покачаем, и снова начинаем... (выбирать принцессу лучше с закрытыми глазами)

31) **“Секреты”** (любимы девочками) – в земле отрывается ямка, на дно кладется фантик (лучше блестящий), на него укладывается что-то наподобие гербария и покрывается все это кусочком стекла, затем засыпается землей. Потом по-секрету девочки показывают свои сокровища друг другу.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Анкета для детей

Часто ли вы гуляете во дворе?

Часто Б. Редко В. Совсем не гуляю

Чем вы занимаетесь во время прогулки? _____

Назовите вашу любимую дворовую игру (игры) _____

Знаете ли вы, во что играли ваши родители в детстве? Назовите игры.

Я не знаю, во что играли родители

Знаю, это _____

Анкета для родителей

Укажите ваш пол:

мужской б) женский

Часто ли в детстве Вы играли во дворе с друзьями?

Часто б) Не очень часто в) Редко г) Вообще не играл(а)

Какие дворовые игры были популярны во времена Вашего детства? Назовите их _____

Назовите Вашу любимую игру (игры) _____

5. Знаете ли Вы, во что играют Ваши дети во дворе? _____