**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования "Детский оздоровительно-образовательный (профильный) центр "Грация"**

Заглянув в знакомый двор

Методическая разработка

 Фирстова Т.А

 Педагог - хореограф

 дополнительно образования

Ижевск 2023

Пояснительная записка

Игры во дворе имеют огромную роль в жизни ребёнка. Подвижные игры развивают физически, учат ловкости, смекалки, сообразительности. Пополняют знания об окружающем мире, учат взаимодействовать друг с другом, решать конфликты и соблюдать правила игры.

В игре ребёнок раскрывается и проявляет себя естественно. Понимает, что такое дружба, взаимовыручка, сострадание, поддержка. Одним словом, дети учатся жить.

У современных детей есть телефоны и компьютеры и это погружает ребёнка в мир виртуальный, где нет «живого» общения, где нет непредвиденных обстоятельств.

В методической разработке «Заглянув в знакомый двор» собраны игры для самых маленьких детишек, которые выходят гулять с родителями; для дошкольников; школьников; игры для любого возраста; спокойные; с мячом; подборка загадок на смекалку; народные игры.

Во дворе дети не всегда знают друг друга и данная работа нацелена на большой охват разновозрастной аудитории, на объединение разных интересов Используются сразу несколько игр, в зависимости от присутствующих. Также подвижные игры перемежаются со спокойными.

 Цель данной работы – помочь детям найти новых друзей.

Задачи

Научить взаимодействовать со сверстниками через игру.

Пробудить интерес к действию, к отдаче энергии.

Методическая работа «Заглянув в соседний двор» поможет работникам детских учреждений разнообразить свою работу, ближе узнать своих учеников и родителей.

Возможные трудности и пути их решения в ходе ведения урока.

Не все участники знают предлагаемые игры, поэтому действие может не получится или будет неинтересным. В таком случае нужно сразу переходить к другому действию или предложить знакомую им игру.

***«Золотые ворота»*
Содержание**
Выбираются двое игроков, которые встают друг напротив друга, берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «ворота». Остальные игроки берутся за руки, встают в хоровод и проходят под воротами. Игроки – ворота напевают:
Золотые ворота,
Проходите, господа.
Первый раз прощается,
Второй раз запрещается,
А на третий раз не пропустим вас!
Пойманные встают вместе с «воротами». Игра заканчивается, когда всех игроков поймают.
**Правила**
Игроку, который должен пройти через «ворота», нельзя останавливаться перед ними (из-за боязни, что они закроются).
Хоровод нельзя разрывать. Опускать руки («закрывать ворота») можно только на последнее слово речитатива.
**Усложнение**
Если игроков много, можно выбрать двое «ворот». Они произносят слова одновременно. Игроки проходят хороводом через двое ворот. Пойманные остаются в своих «воротах». Изображающие ворота соревнуются в том, кто больше поймает игроков.
**Что развивает игра**- умение двигаться с разной скоростью, уменьшая и увеличивая темп движения;
- развивать умение ориентироваться в пространстве;
- закреплять умение совместных действий;
**Комментарии**
Ведущие могут назваться «Солнце» и «Луна». Пойманный игрок встаёт по очереди к Луне или к Солнцу. В конце игры все делятся та5ким образом на две команды.

***«Чью душу желаете?"***

Команда "Луны" начинает первая и кричит" "Чью душу желаете?" Противоположная команда выбирает игрока из команды противника и кричит:"ПЕТЮ!" Этот ПЕТЯ должен с разбегу разбить "сцепку" рук любых двух игроков чужой команды. Если разбил цепочку - забирает любого игрока к себе в команду. Если нет - встаёт в команду противника.

**Комментарии**
В этой игре участники знакомятся друг с другом, узнают кого как зовут.

***«Водяной, водяной, что сидишь ты под водой?»***

**Содержание**
Дети выбирают считалкой водяного, ставят его в круг, он закрывает глаза, и играющие произносят такие слова:
Водяной, водяной, что сидишь ты под водой?
выйди на минуточку, на одну секундочку ,
выйди хоть на целый час,
всё равно не знаешь нас.
После остановки хоровода водяной открывает глаза и тот игрок, на которого он показал рукой, обегает круг и встаёт на своё место, а водяной старается его догнать. Если водяной догнал игрока, то водящим становится игрок, которого догнали.
**Правила**
Выбранный водяной не должен подглядывать.
Выигрывает тот, кто успевает занять своё место.
**Что развивает игра**Координацию движений и ориентировку в пространстве.

**Игры во дворе для малышей и дошкольников**

***«Пёсик, пёсик, где твоя кость?»***

Когда «собачка» оборачивается, все дети стараются выглядеть виноватыми, а собачка пытается отгадать, кто же из них на самом деле украл кость. Маленькие дети пусть гадают, пока не угадают, детей постарше можно ограничить в количестве попыток.

***«Мыльные пузыри»***

Ведущий надувает мыльные пузыри, дети стараются на перегонки лопнуть их.

***«Мама сказала»*** *(концентрация, внимание)*

Вы - мама. Скажите игрокам, что нужно в точности выполнять то, что говорит мама, но только если предложение мамы начинается со слов "Мама говорит". Если игрок выполняет команду мамы, которой не предшествовали слова "мама говорит", то он выходит из игры. Скажите игрокам, что игра начинается, когда вы скажете "Мама говорит, игра началась". Затем попытайтесь их запутать и заставить делать то, что делать нельзя. Например, спросите, поняли ли они правила - кто кивнёт, выходит из игры. Попробуйте говорить игрокам, вышедшим из игры, что они могут вернуться. Если они вернутся, то они снова выходят из игры.

**Игры для школьников**

**«*Рыбак и рыбки»***

Подвижная игра для детей разного возраста, подойдёт для большого количества участников. Игра развивает ловкость, быстроту реакции и умение хорошо прыгать.

Одного ребёнка выбирают водящим. Это можно сделать с помощью. Водящему дают в руки скакалку - он «Рыбак».

Остальные игроки встают вокруг «Рыбака» в круг - они «Рыбки». Водящий, держа скакалку за один конец, начинает её крутить на уровне ног «рыбок» - так идёт ловля. Задача «рыбок» перепрыгивать через скакалку, когда она к ним приближается. Если игрок был задет скакалкой по ноге, он выбывает из игры. Водящий продолжает крутить скакалку в другую сторону. Побеждает последняя оставшаяся «рыбка».

Другой вариант игры «Рыбаки и рыбки» - это когда пойманный (задетый скакалкой) игрок становится «Рыбаком».

В игре «Рыбаку» запрещается резко раскручивать скакалку и высоко её поднимать, чтобы не нанести травму игрокам.

***«Белочки, собачки»***

В этой игре на реакцию желательно, чтобы дети были одного роста. Все встают в круг на расстоянии метра друг от друга. С помощью считалки выбирают «собачку», которая встаёт в центр круга. Остальные ребята кидают друг другу мяч, а «собачка» пытается перехватить. Если получится, то «собачка» становится «белочкой» и встаёт на место того игрока, чей мяч она поймала. А тот становится «собачкой».

***«Ехала машина, стоп!»***

Количество игроков: любое
Дополнительно: нет
Ведущий, становиться, как можно дальше к игрокам, спиной. Игроки выстраиваются в шеренгу и по сигналу ведущего, начинают движение к нему. Сигналом может служить слово «старт».
Задача игроков, быстрее всех добежать до ведущего и коснуться его спины. Но во время движения игроков, в любой момент, любой количество раз, ведущий может произнести фразу: «Стоп, машина!!!». И все игроки должны замереть на месте.
Ведущий может обернуться и посмотреть, если он заметит, что кто-то шевелится или улыбается, тот игрок штрафуется. Он должен отойти назад на пять шагов или вернуться на исходную позицию (смотря на расстояние). После этого ведущий снова начинает игру и может снова остановить её в любой момент.
Победивший игрок становиться ведущим.

***«У медведя во бору»***

Дети направляются к опушке леса, собирая ягоды, грибы, имитируя движения и хором говорят: «У медведя во бору, грибы ягоды беру. А медведь сидит и на нас рычит». Медведь в это время сидит на своём месте. Когда играющие произносят «Рычит!» медведь встаёт, дети бегут домой.
 ***« Змея»***

Дети стоят в круге, через одного - мальчик, девочка.
Начинает воспитатель или ребёнок (который уже знает правила игры), подходя к кому-нибудь из детей со словами:
"Я змея, змея, змея.
Я ползу, ползу, ползу.
Хочешь быть моим хвостом?"
Произнося последнюю фразу? водящий указывает на одного из детей. Если ребёнок соглашается, то должен проползти между ног водящего и взять его за пояс. Теперь змея «выросла» и состоит из двух человек. Они двигаются вместе, повторяя присказку:
В случае отрицательного ответа звучит фраза:
" А придётся!", и идёт сцепление.
Таким образом, с каждым разом змея всё больше и больше увеличивается.
Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.
**Правила**
Важно! Старайтесь выбирать сначала крупных и рослых детей – потом они могут «застрять» и попасть в безвыходное положение. Особенно это важно, если дети сильно отличаются возрастом или комплекцией.

Усложнение
Можно увеличивать число играющих, и проговаривать слова в ускоренном темпе.
**Что развивает игра**
Игра развивает ловкость, быстроту, внимание.

**Игры для любого возраста**

***«Съедобное, не съедобное»***

Дети выстраиваются в ряд, а водящий встаёт напротив. Ему даётся в руки мячик. Он бросает его товарищам, каждая передача – новое слово: что-то из съестного, либо просто какой-то предмет.

Перечисление происходит довольно быстро, поэтому нужно быть начеку. Ведущий может предлагать варианты всем участвующим по очереди, а может, по своему усмотрению, делать это в произвольном порядке. Если ребёнок правильно отреагировал на мячик, то он делает шаг вперёд, если нет, то отходит назад. Побеждает первый добравшийся до ведущего.

### ***«Колокольцы - бубенцы»***

Играющие образуют круг. Hа середину выходят двое — один с бубенцом или колокольчиком, а другому, который будет «жмуркой», завязывают глаза платком из непрозрачной ткани. Все остальные поют:

Колокольцы-бубенцы,

Раззвонились удальцы:

Диги-диги-диги-дон,

Отгадай, откуда звон!

После этих слов «жмуpка» должен по источнику звона догадаться и поймать ускользающего от него участника с колокольчиком. Когда тот пойман, он становится «жмуркой», а предыдущий превращается в обычного игрока.

***Игры с мячём***

***«Хали - хало»***

Правила игры

Дети становятся в круг, выбирают водящего. Водящий берет в руки мяч и загадывает остальным ребятам слово. Обычно говорят к какой категории принадлежит придуманное слово и его первую и последнюю букву. Например, водящий загадал слово кровать. Он говорит это предмет из мебели, он начинается на букву К и заканчивается мягким знаком. Дети начинают отгадывать слово. Как только водящий услышит правильный ответ, он кричит "Хали-хало", подкидывает мяч как можно выше вверх, а сам убегает.

Ребёнок, правильно отгадавший слово, ловит мяч и кричит "Стоп". Водящий останавливается. Игрок должен отгадать сколько до водящего шагов. Но шагов непростых. В каждой компании можно придумывать свои шаги.

### *Виды шагов в игре хали-хало:*

* Гигантские - самые большие шаги, на всю ширину.
* Нормальные - обычный детский шаг.
* Лилипутские - очень маленькие шажочки.
* Лягушачьи - в прыжках на корточках.
* Зонтики - ребёнок кружиться в сторону водящего.
* Кирпичи - шаг пятку к носку.
* Верблюжьи - шаг и плевок (главное в водящего не попасть).

Ребёнок с мячом делает названное количество шагов и бросает мяч в кольцо, которое делает руками водящий. В некоторых вариантах этой игры нужно мячом попасть в водящего. Если мяч попадает в кольцо - то игрок становится водящим и игра продолжается.

Хали - хало - это игра на смекалку, всем деткам весело и никто не обижается на водящего. Попробуйте со своими детьми поиграть в эту забавную подвижную игру.

***«Вышибалы»***

В неё играют, когда на улице много детей. Минимальное число играющих — 4 человека. Делятся на две команды. Одна команда ещё пополам. Две половинки одной команды встают друг против друга на расстоянии 10 метров. В середине стоит вторая команда. Задача игроков первой команды — попасть мячом в ребят, стоящих посредине. Задача игроков второй команды — уклоняться от летящего мяча. В кого попал мяч, тот выходит из игры. Играют до победы одной из команд.

***Спокойные игры***

***«Лягушка»***

Все дети становятся в круг, выбирается один фермер он становиться в центр круга и один вода, он выходит за круг. Вода говорит: наступила ночь - уснул фермер, заснули все комары и лягушки, заснули соседи... (и дальше по степени извращённости фантазии...) В это время вода идёт по кругу за спинами стоящих и дотрагивается до спины одного из детей - этот человек теперь лягушка остальные комары. Вода: "Наступило утро и лягушка вышла на охоту!" Все открывают глаза, теперь задача воды определить кто лягушкою Задача лягушки съесть как можно больше комаров - показывая разным участникам язык (кому показали -тот садиться), за спиной у лягушки... После нахождения прожорливой рептилии выбирается новый фермер, а бывший становиться водой...

**«*Я знаю пять имён..».***

Ребята договариваются об очерёдности перехода мяча и о последовательности тем.

Первый игрок начинает **чеканить** одной рукой мячик об землю (на манер ведения мяча в баскетболе), приговаривая:

— Я знаю пять имён девочек. Аня -раз, Катя — два, Поля — три, Маша — четыре, Настя — пять.

Игрок должен соблюдать ритм ударов, произнося при одном ударе по мячу одно слово.

Если игрок справился с задачей он переходит к следующей теме, заранее определённой, например:

Я знаю пять имён мальчиков (названий городов, животных, насекомых, птиц, стран, городов и т.д)

Если игрок сбился, упустил мяч или задумался надолго, то мяч переходит к следующему участнику.

Тот начинает сначала:

— Я знаю пять имён девочек

Для усложнения игры можно ввести условия, что имена не должны повторяться. Когда мяч, сделав круг, вернётся к первому игроку, он начинает с той темы, на которой он остановился.

Игра длится до тех пор, пока всем не надоест.

Победителем считается тот, кто успел охватить максимальное количество тем.

***«Колечко - колечко выйди на крылечко!»***

Все собравшиеся усаживаются на лавочке (если действие происходит во дворе) или диване (если – дома), и среди них выбирается водящий. Он зажимает в руке кольцо или что-то другое, что его заменяет. Остальные складывают ладошки лодочкой. Ведущий подходит к каждому со словами: *«Я ношу - ношу колечко и кому-то подарю!»*.

Вещицу он вкладывает в руки одному из сидящих на лавочке, но делает это максимально незаметно, чтобы другие не смогли определить, у кого же заветный предмет. А получивший подарочек также остаётся «хладнокровным»: не показывает виду и не выдаёт себя.

Кто побеждает?

После того как водящий посетил каждого, он отходит немного в сторону и говорит ключевые слова: *«Колечко - колечко, выйди на крылечко!»*.

Игрок с украшением должен быстро подбежать к дарителю. А остальные дети при этом стараются заранее понять, кому достался «приз», и не дать этому участнику покинуть ряд. Если ускользнуть от товарищей удалось, то он становится новым водящим. А если нет – руководит прежний игрок.

***«Пианино»***

Игроки садятся в одну линию и все, кроме крайних игроков, кладут свои руки на колени соседей справа и слева. Таким образом, все руки перекрещиваются, создав одно общее «пианино». Далее, игрокам нужно хлопать руками по коленям по порядку. Крайние руки хлопают 2 раза, все остальные по 1 разу. И, поскольку все руки перемешаны, угадать свою очередь довольно сложно.

Игрок, который хлопнул не в свою очередь или замешкался, штрафуется: он убирает «ошибившуюся» руку за спину. Таким образом, у его соседа изменяются условия и игра немного усложняется. Кроме того, для усложнения игры участники всё время ускоряют темп.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок. Он и объявляется победителем. И всё начинается с начала.

**Библиографический список**

1. Андреев Н.П. Русский фольклор: Хрестоматия для ВУЗов. – 2-е изд. – Л.: Учпедгиз, 1938.- 496
2. Аникин В.П. Русское устное народное творчество: Учебник. – М.: Высшая школа, 2001. – 726 с.
3. Бахтина В.А. Истоки московской школы фольклористики (Ю.М. Соколов и Н.И. Кравцов) Русский фольклор: Материалы и исследования. – 1999.
4. Зимина А.Н. Народные игры с пением. Москва, 2000.
5. Жулева А.С. Народоведение для 8-11 классов общеобраовательной школы. – М., 1998.
6. Назарова Л.Д. Фольклорная арттерапия. – СПб.: Речь, 2002
7. Народное искусство в воспитании детей/Под ред. Т.С. Комаровой. – М.: Просвещение, 1997.
8. Ромондина А.В., Ромондина И.А. Рассказы о посиделках. Зрелищноигровые формы народной культуры.- Л. 1990.
9. Русский фольклор. Сост. М.А. Краснова – М.: АСТ, 2002.
10. Смирнова С. В центре фольклористики России: 4 конгресс состоялся/ Журнал. Народное творчество. – Москва №2 2018 с.4-5.
11. Смирнова С. Екатерина Дорохова. Я поняла, что хочу все это изучать/ Журнал. Народное творчество. – Москва №6 2018 с. 22-25.
12. Панкеев И. Русские праздники и игры. – М. 1999.
13. Терещенко А. Народные игры и забавы. – М. 2005.

Использованные источники

1.maam.ru международный образовательный портал

2.GAMEJULIA исё для развития детей

3.<https://www.shkolazhizni.ru/family/articles/90600/>
© Shkolazhizni.ru

4.<https://hdays.ru/igry-konkursy/4967>

5.Праздники. ру