

**муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад компенсирующего вида № 21»**

**Материалы к консультации для родителей  
«Детские игры во дворе и на улице»**

**Составитель  
Людмила Фёдоровна Рыжова,  
инструктор по физкультуре**

**Задача:** показать родителям важность и значимость дворовых игр для гармоничного развития дошкольников. Дать практические советы.

## Детские игры во дворе и на улице – польза...

- Чтобы ребёнок смог гармонично развиваться физически и морально, ему просто жизненно необходимо постоянно находиться в движении, выплескивая свою неукротимую энергию. Но чтобы это процесс не происходил беспорядочно и имел хотя бы какой-то практический смысл – существуют определенные подвижные игры. Активные развлечения позитивно влияют на весь организм в целом. Они укрепляют иммунитет, а дети становятся менее подвержены простудным заболеваниям.
- Дворовые игры развивают опорно-двигательный аппарат, дыхательную систему, улучшают память и обмен веществ, успокаивают нервную систему и вообще позволяют ребёнку развиваться здоровым и крепким.
- Благодаря необходимости резко ускоряться и застыть на месте в определенном положении, ребенок развивает свою мускулатуру, а потому ему в будущем и в дальнейшем будет легче переносить определенные нагрузки на тело и добиваться нужных результатов в физкультуре и спорте.
- Кроме того, это ещё очень весело. Дети развивают коммуникативные навыки, общаясь со своими сверстниками и осваивая что-то новое. Активная игра – это тесная социальная среда, где детям на время необходимо сплотиться для достижения нужного результата.
- Помимо каких-то определенных навыков, развиваются и личные качества. Закаляется характер. Дети играя получают и обмениваются вниманием, которого им иногда не хватает, находясь в замкнутых пространствах и тесных кругах.
- В процессе игры ребёнок расслабляется, раскрепощается и чувствует себе эмоционально комфортно среди других детей с похожим или одинаковым настроением. Кроме того, он учится дисциплине и социально адаптируется к окружающей среде. Работа в команде, поддержка друзей и положительные эмоции делают ребёнка уверенным в себе, учат работать на результат и помогают в общении со своими одногодками.

- Игры расширяют границы сознания, помогают ребёнку мыслить ярко и чётко, фантазировать, воображая вымышленные игровые миры. У детей развивается творческое мышление и со временем они сами смогут предложить новые условия игры или новые развлечения.
- Ребёнок уже будет знать, чем себя занять и не станет скучать в свободное время. И уж точно не растеряется в компании незнакомых детей, сумев предложить им поиграть в интересную игру. Богатое и развитое воображение помогает человеку мыслить неординарно и это всегда огромный плюс.
- Быстрота, ловкость, внимательность, сила. Буквально каждая подвижная игра влияет на развитие этих самых разных качеств. Развлекаясь и играя ребята должны постараться задействовать различные органы чувств. Важно всё: слух, зрение, тактильная чувствительность, способность ориентации в пространстве и многое другое.
- На разных этапах игры иногда нужно проявлять сообразительность, хитрость и расчетливость. Даже без изобретательности в некоторых подвижных детских играх определенно не обойтись. Каждая игра – это ещё и своего рода соревнование, где дети стараются показать свои лучшие качества и способности.
- Это подстегивает других детей научиться чему-либо также, как это умеет другой ребёнок. Игроки развивают у себя волю к победе и привыкают к тому, что определенные достижения не остаются без похвал и наград. Ребенок стремится быть лучше, чем он есть. Быстрее, выше, сильнее и разумнее.
- Такие дети более приспособлены и готовы к жизни, умея приспосабливаться к различным условиям и правилам игры, что несомненно важно в будущем каждого молодого человека.



Приведу пример нескольких дворовых игр.

**«Резинки».** Главный атрибут этой игры — бельевая резинка. Идеальное количество играющих — 3–4 человека. Каждый участник выполняет прыжковые фигуры и комбинации на разной высоте: от уровня щиколоток (прыгают «первые») до уровня шеи (прыгают «шестые»). Как только прыгун ошибается, на его место встает другой участник, а допустивший ошибку надевает на себя резинку. Если игроков четверо, пары меняются местами, когда оба игрока из одной пары поочередно допускают ошибки. Что развивает: вестибулярный аппарат, координацию, внимательность. Учит тренироваться, побеждать, достойно проигрывать, прыгать выше всех и дружить с девочками, даже если в данную минуту они соперницы.

**«Классики».** Требуются мелки, асфальтовая площадка и камушек (или шайба). Рисуешь мелком клеточки с цифрами в определенной последовательности, и можно прыгать хоть в одиночку. Задача игрока, прыгая на одной ноге, прогнать битку по всем классам и выбить с игрового поля. При этом ни игрок, ни битка не должны были попадать на линии. Главное — попасть камнем в клетку, допрыгать до нее на одной или двух ногах и вернуться обратно тем же путем. Самым удачливым игроком считается тот, кому удастся пройти весь путь от единички до десятки. Количество игроков в «классики» может быть любое. Что развивает: ловкость, меткость, умение концентрироваться и знание цифр, если игроки совсем малыши.

**«Тише едешь, дальше будешь — стоп».** Задача водящего — стать спиной к участникам на линии финиша (чем больше будет расстояние между водящим и участниками, тем лучше) и громко произнести: «Тише едешь, дальше будешь — стоп». Пока водящий говорит (а делать он это может в любом темпе), 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 линии финиша первым и дотронется до водящего. Что развивает: координацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства.

**«Казак-разбойник».** Игроки делятся на две команды — «казак» и «разбойник». Договариваются, на какой территории играют. Это может быть двор, подъезд, улица, несколько дворов. «Разбойник» загадывает секретное слово. «Казак» отходит в сторону так, чтобы не видеть «разбойника». «Разбойник» убегает, помечая стрелками на асфальте (стенах домов, бордюрах, деревьях и т.п.) направление своего движения. Начинают бежать группой, а потом разбегаются кто куда, стараясь запутать стрелками «казак». Задача «казак» — найти по стрелкам «разбойника». Каждого «разбойника» «казак» приводит в «тюрьму» и сторожит его, стараясь выведать секретное слово. «Казак» побеждает, как только узнают секретное слово или находят всех «разбойников». Что развивает: базовые навыки разведчиков, умение ориентироваться на местности и не сдавать «своих».

**«12 палочек».** Игра напоминает классические прятки. 12 небольших палочек укладываются на «рычаг» (например, на дощечку и положенный под нее камушек) так, чтобы, наступив на рычаг, можно было разбросать палочки. Задача водящего — собрать палочки, сложить их на рычаг, произнести с закрытыми глазами считалочку и отправиться на поиски спрятавшихся игроков. Как только водящий обнаруживает игрока, бежит к «рычагу» и разбивает палочки, называя имя найденного. Игрок становится водящим. Если найденный успеет опередить водящего и добежать до палочек первым, водящий не меняется. Что развивает: умение грамотно прятаться и быстро бежать при первой необходимости.

**«Вышибалы».** 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 мяча. Тот, в кого попали, выходит из игры. Другие участники могут «спасти» выбывшего игрока, поймав мяч в воздухе (главное условие — не от земли, иначе тоже вылетаешь). Когда в команде «центральных» игроков остается один участник, он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. Если ему удастся это сделать, все выбывшие возвращаются на прежние места. Что развивает: умение уворачиваться от быстро летящих предметов, думать о ближнем.

**«Я знаю 5 имен».** Первый игрок берет мяч в руки, произносит: «Я знаю одно имя девочки», ударяет одной рукой мячом о землю и называет имя. Потом продолжает с разными вариациями: «Я знаю одно имя мальчика», «Я знаю один цвет», «Я знаю одно животное», «Я знаю один город». Когда все комбинации использованы, игрок произносит те же самые считалки, только уже на счет два: «Я знаю два имени девочки» — и далее по кругу. Игра продолжается до десяти. Если, отбивая мяч, игрок не успел назвать имя или ударить по мячу, ход переходит к другому участнику. Когда мяч, пройдя через всех участников, возвращается к первому игроку, он продолжает играть с той фразы, на которой ошибся. Побеждает тот, кто первым добирается в этой речевке до десятки. Что развивает: многозадачность, эрудицию, способность исправлять свои ошибки и двигаться дальше.

**«Колечко-колечко».** Игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий держит в кулаке или сложенных ладонях мелкий предмет, например монетку, пуговицу, 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. Что развивает: способность следить за манипуляциями окружающих, действовать быстро и решительно.

**«Я садовником родился».** Каждый игрок выбирает себе имя — название цветка и сообщает его «садовнику» - водящему и другим игрокам. Водящий произносит считалочку: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме...» И называет «имя» (название цветка) одного из игроков. Происходит диалог между водящим и игроком. Игрок произносит название одного цветка из тех, что есть в команде. Участник, чье имя прозвучало, должен откликнуться. Диалог продолжается. Тот, кто ошибся: например, не отреагировал на свое имя, перепутал название цветов, — отдает фант (любую свою вещь). В конце игры фанты разыгрываются. «Садовник» отворачивается, вещь достают и спрашивают водящего: «Что делать этому игроку?» «Садовник» назначает задание (попрыгать на одной ноге, присесть, спеть, рассказать стихотворение и т.д.) — игрок «отрабатывает» фант и забирает свою вещь. Что развивает: память, внимание, смелость и готовность отвечать за свои поступки.

**«Стенка».** Играющие становились в шеренгу, друг за другом. У первого участника в руках был мяч. Смысл игры заключался в том, чтобы бросить мяч в стенку и отбежать в конец шеренги, а следующий игрок должен был поймать мячик. И так по очереди повторяли все дети. Если игрок не успевал поймать мяч, то выбывал из игры, а побеждал оставшийся последним.

**«Московские прятки».** Играли в них так. Водящий стоял спиной к остальным игрокам, а кто-нибудь из них хлопал его по плечу. Водящий поворачивался и показывал на игрока, который, по его мнению, его похлопал. Затем давал ему задание: добежать или допрыгать (на одной или двух ногах) до определенного места во дворе. Если водящий провел опознание правильно, то игрок выполняет задание. А все остальные за это время должны успеть спрятаться. Если же водящий ошибся, то бежит или прыгает он сам, а остальные прячутся. Дальше игра идет по обычному для прятков сценарию.



**«Шаги»** Чертится круг диаметром 1,5-2 метра, в который помещаются все участники, водящий подбрасывает мяч как можно выше и бежит дальше от круга, тот из игроков, кому удалось поймать мяч, кричит "стоп" и назначает количество шагов до водящего (шаги могут быть самые разнообразные и в разном количестве, например, 2 "гиганта" и "5 "лилипутов"), если ему после выполнения назначенных шагов удастся дотронуться до водящего, он сам становится водящим. Шаги: "Гигантские" - большие шаги в прыжке, "лилипуты" - шаг на полступни, "ниточка" - от мыска к мыску, "утята" - вприсядку, "зонтики" - прыжок с переворотом, "зайчик" – прыжок - ноги вместе.