**Проект «Игры нашего двора»**

**Подготовительная и старшая группа**

**Детский сад 77 Петроградского района**

**1 июня – 14 июля (среднесрочный)**

**Воспитатель: Метс А.А.**

Сейчас растет поколение, которое большую часть дня проводит или за просмотром ютуба, телевизора или за играми на телефоне/планшете. И все мы прекрасно знаем, что это может быть вредно и даже опасно для здоровья! К сожалению, сегодня мы наблюдаем, что исчезли шумные [дворовые компании](https://www.maam.ru/obrazovanie/dvorovye-igry), забыты скакалки, мячи, городки. А ведь именно в игре возникают основные психологические новообразования и развиваются волевые качества. Для решения этой проблемы было решено разработать и реализовать [проект по развитию](https://www.maam.ru/obrazovanie/proekty)*«дворовых»* игр, в рамках нашего [детского сада](https://www.maam.ru/obrazovanie/detskie-igry). Ведь почти целое лето дети, которые остаются в городе, посещают наш детский сад. И наша задача наполнить летние дни весельем, смехом и пользой! Ежедневно на прогулке в детском саду ребята собираются и играют в различные дворовые игры: игры наших пап и мам.

Тема **проекта** : *«****Игры нашего двора****»*

Цель: передача культурного наследия из поколения в поколение и приобщение детей к здоровому образу жизни.

Задачи:

• Научить детей играть в игры с правилами и уметь следовать им;

• Уметь справляться с поставленными логическими задачами;

• Учиться работать в команде сообща;

• Познакомить детей с играми их родителей.

Целевая аудитория реализации педагогического проекта: воспитанники в возрасте 6-7 лет , воспитатель, родители.

Срок реализации проекта: 1, 5 месяца.

Ожидаемые результаты:

1. Развитие речи, мышления, воображения, любознательности, обогащение словарного запаса детей;

2. Игровой опыт детей станет обширнее и богаче;

3. Дети станут больше времени проводить, играя на улице;

4. Родители поменяют тактику общения со своими детьми, поймут возможность игр для развития психических процессов детей *(внимания, памяти, смекалки и т. д.)*

5. Дети научатся использовать игры для развития общения со своими сверстниками, добиваясь дружбы с ними через игровой процесс.

Материально - техническое обеспечение проекта

• Наглядный материал для проведения бесед и организованной деятельности с детьми;

• Раздаточный материал для проведения игр-эстафет *(карточки, картинки и т. д.)*

• Материал для методической копилки *(картотека игр, и тп)*

• Материалы для организации подвижных игр (Резинки, скакалки, мячи и пр. спортивные атрибуты)

Сроки реализации проекта: с 01.06- 14.07.2023.

Этапы проекта:

1-этап: Подготовительный

Цель: выяснить насколько часто ребенок совместно с родителями играет в подвижные игры, с кем и как проводит время на прогулке;

- подбор материалов для реализации экспериментальной деятельности, игр, подборка раздаточного материала для проведения игр и эстафет.

- Проведение первичной беседы с детьми на тему: *«Что такое игра?»*, *«Какие уличные игры вы знаете?»*, *«В какие игры играете со своими друзьями дома?»*

-Анализ результатов беседы.

2-этап: Основной. *(Продолжительность – 6 недель)*

**1 –я неделя.**

1. Просмотр презентаций об играх. Беседа о видах игр. Цель: Знакомство детей с дворовыми играми родителей.

2. Консультации для родителей: *«Какую роль игра имеет в жизни ребенка»*. Предложить, совместно с детьми провести любую игру. Раздать каждому на руки описание игр.

3. Подвижная игра в течение недели на улице *«Выбивалы»*. Цель: Дети должны научится бросать метко мяч в команду соперника. Примечание: мяч должен быть не сильно жестким, бросать мяч нужно ниже пояса.

4. Игра малой подвижности в группе *«Колечко-колечко»* Цель: развитие внимательности, умения соблюдать правила и не выкрикивать.

5. Игра с/п *«Перетягивание каната»* Цель: развитие ловкости, командного духа.

**2-я неделя.**

1. Разгадывание загадок на тему: Спортивный снаряд. Цель: развивать логическое мышление, внимательность

2. Консультация для родителей: *«Учимся соблюдать правила игр. Горячая картошка, прыжки через резинку»*

3. Подвижная игра на улице: *«Прыжки через резинку»* Цель: Развитие координации детей, развивать умение высоко прыгать через препятствие.

4. Игра средней подвижности на улице и в группе *«Горячая картошка»* Цель: умение передавать предмет, не роняя его на пол и не задерживая в руках

**3-я неделя**

1. Консультация для родителей: *«О пользе подвижных игр с ребенком»*. Цель: Довести до родителей информацию о методах физического развития и способах здоровьесбережения детей.

2. Подготовить с детьми *«биту»* для игры*«Классы с битой»*. Цель: дети могут изготовить *«биту»* для себя, украсив по своему желанию.

3. Подвижная игра с детьми *«Монах в синих штанах».* Цель: Развитие внимания, памяти, умения следовать правилам.

4. Подвижная игра *«Классы с битой»* Цель: Развитие координации, меткости, умения прыгать на одной ноге.

**4-я неделя**

1. Разгадывание загадок на тему: Игра. Цель: закрепить у детей знания правил игр, развитие логического мышления.

2. Подвижная игра *«Цепи-цепи»*. Цель: развитие умения играть соблюдая правила, уметь договариваться в команде.

3. Подвижная игра *«Казаки – Разбойники»* Цель: Развитие логического мышления, развивать умение играть по правилам сообща, настроить детей на позитивный лад.

**3- этап:** Заключительный *(Продолжительность 1 день).*

Цель: повторить все правила изученных игр (вместе с родителями), вовлечение родителей в жизнь группы, настрой детей на позитивный лад. Поиграть в такие игры, как классики, групповые прыжки на скакалке.

Рефлексия:

Результаты проекта обсуждаются вместе с детьми. Им необходимо ответить на вопросы: Что нового мы узнали? Какие новые игры вы узнали? Какая игра вам понравилась больше всего? В какие игры можно играть на улице, какие дома?

Провести рефлексию не только с детьми, но и с родителями. Что нового узнали их дети? Что больше понравилось? Был ли полезен проект в воспитании детей дома? Что нужно изменить или учесть в следующий раз? Что удалось, что не удалось и почему?

**Правила игр**

**Казаки-разбойники**

Правила игры варьируются по регионам и часто сильно упрощаются. Неизменно одно – играющие делятся на две команды (*«казаки»* и *«разбойники»*). Тут же выбираются *«атаманы»* и определяется *«поле боя»* *(за его пределами не играют)*. Казаки выбирают штаб, а разбойники придумывают пароли *(один правильный, остальные – ложные)*.

Задача разбойников: захватить штаб казаков. Задача казаков: переловить всех разбойников и *«выпытать»* правильный пароль.

По сигналу разбойники разбегаются и прячутся, оставляя на асфальте стрелки, чтобы у казаков были подсказки, где их искать. Казаки в это время обустраивают *«темницу»* и придумывают, как будут *«пытать»* пленных (щекотать, пугать насекомыми и т. д.). Через некоторое время казаки отправляются искать разбойников. Если им это удается, то они сажают разбойника в *«темницу»*, откуда он не имеет права убежать. Разбойники, в свою очередь, стараются подобраться к *«штабу»* и захватить его.

**Колечко-колечко**

Выбирается водящий, остальные игроки садятся в ряд на скамейку и складывают ладошки лодочкой. Водящий берет любой мелкий предмет, это может быть настоящее колечко, камушек или очень мелкая игрушка. Водящий прячет предмет у себя в ладошках, также складывая их лодочкой. Затем он подходит по очереди к каждому игроку, приговаривая:

— Я ношу, ношу колечко и кому-то подарю

Водящий, вкладывая свои руки в руки участников, должен передать колечко любому из игроков так, чтобы остальные не догадались — кому именно. Игрок, получивший колечко, не должен подавать виду, что он его получил, и должен стараться сидеть с максимально невозмутимым лицом. После того, как водящий прошел всех игроков, он отходит от скамейки на несколько шагов и говорит:

— Колечко, колечко, выйди на крылечко!

Игрок, у которого в руках оказалось колечко, должен вскочить со скамейки и подбежать к водящему. Задача остальных игроков не дать ему убежать и постараться удержать. Если у получившего колечко получилось выбежать, водящим становится он. Если его удержали, водящий остается прежним.

**Выбивалы *(Вышибалы)***

Выбираются *«вышибалы»* *(как правило, по 2 человека на каждую сторону)*. Они встают напротив друг друга на расстоянии примерно 10-15 метров. *«Вышибаемые»* встают в центре площадки.

Задача *«вышибал»*: попасть мячом во всех игроков *(если тебя коснулся мяч, уходишь с поля)*. Задача *«вышибаемых»*: быть ловким и быстрым и уворачиваться от мяча.

*«Вышибаемые»* могут ловить *«ловушки»* (*«картошку»*, *«свечки»*). Для этого нужно поймать мяч на лету и ни в коем случае не выпустить из рук. Если мяч коснулся земли, игрок считается *«выбитым»*. *«Ловушка»* дает дополнительную *«жизнь»*, которую можно оставить себе или поделиться ей с товарищем.

Когда в команде *«вышибаемых»* остается один игрок, он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. Если удастся, команда возвращается на поле.

**Резиночка**

Просты и сложны одновременно. С одной стороны, не нужно ничего, кроме 3-4 метров резинки. С другой, в уровнях и упражнениях можно запутаться *(в детстве их все знали наизусть)*. Двое игроков натягивают резинку между собой, а третий прыгает.

Уровни:

резиночка на уровне щиколоток держащих *(легкотня)*;

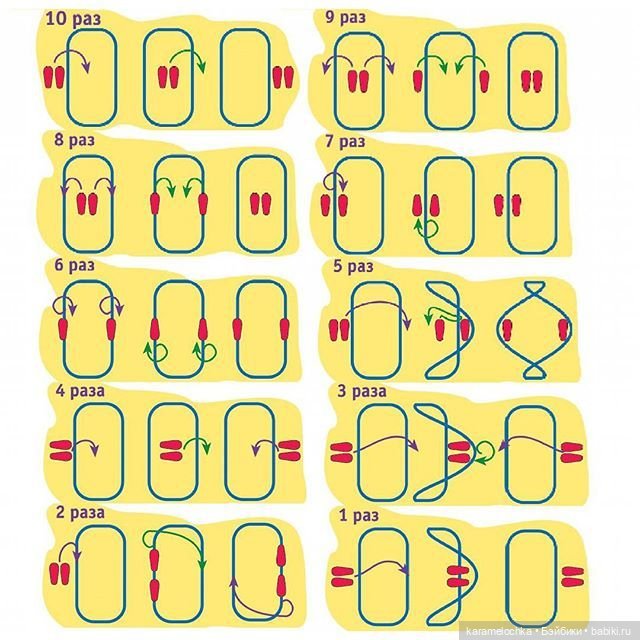
резиночка на уровне колен *(справлялись почти все)*;

резиночка на уровне бедер *(как-то умудрялись)*;

резиночка на талии *(почти никому не удавалось)*;

резиночка на уровне груди и резиночка на уровне шее *(за гранью фантастики)*.

На каждом уровне нужно выполнить определенный набор упражнений: бегунки, ступеньки, бантик, конвертик, кораблик и т. д. Количество игроков: 3-4 человека *(вчетвером обычно играют парами)*.



**Горячая картошка**

Игроки становятся в круг и перебрасываются *«горячей картошкой»* *(мяч)*. Если кто-то замешкался и не отбил вовремя мяч, он садится в *«котел»* *(центр круга)*. Сидя в *«котле»* можно попытаться поймать пролетающий над головой мяч, но при этом нельзя вставать с корточек. Если игроку в *«котле»* удалось поймать мяч, он освобождает себя и других пленных, а игрок, неудачно бросивший мяч занимает их место. Кроме того, игроки, перекидывающие *«горячую картошку»*, могут специально освободить кого-то из *«котла»*. Для этого он, отбивая мяч, должен попасть им в игрока, сидящего в центре круга.

**Монах в синих штанах**

В игре сначала выбирается *«продавец»* (он же *«черт»*) и  *«покупатель»* (он же *«монах»*).

Все остальные были *«красками»*. Каждая *«краска»* загадывала свой цвет и тихонько сообщала его *«продавцу»*.

Итак, *«краски»* и *«продавец»* садились на скамеечку. *«Покупатель»* подходил к игрокам и говорил:

Тук-тук.

Продавец:

Кто там?

Покупатель:

Я монах в синих штанах

Продавец:

Зачем пришел?

Покупатель:

За краской!

Продавец:

За какой?

Покупатель: называет краску.

Если такой краски нет, продавец отвечает:

Такой краски у нас нет. Скачи по дорожке на одной ножке!

Тогда *«покупатель»* прыгает кружок на одной ножке вокруг скамейки *(или рядом с ней)* и возвращается за новой краской. Если же такая краска есть, *«продавец»* говорит:

Есть такая. Платите столько-то (называет число, как правило, возраст игрока, но не показывает, кто это. *«Покупатель»* должен быстро расплатиться (похлопать по ладошке *«продавца»* столько раз, сколько нужно *«заплатить»*). *«Краска»* в это время вскакивала со скамейки и убегала так далеко, как могла. После этого *«покупатель»* должен был поймать краску. Если получалось — пойманный игрок становился *«покупателем»*. Если *«краске»* удавалось вернуться на скамейку непойманной, игра начиналась сначала с прежним *«покупателем»*.

**Цепи-цепи**

Понадобится просторная площадка и много желающих. Чем больше игроков, тем лучше, но не меньше шести человек. Игроки делятся на две команды поровну. Команды становятся друг напротив друга в шеренги и берутся за руки, образовав *«крепкие цепи»*.

Теперь игроки одной из команд кричат: *«Цепи – цепи, разбейте нас!»* или, еще вариант: *«Цепи кованы, раскуйте нас!»*. Вторая команда спрашивает: *«Кого из нас?»*

Противоположная команда, посоветовавшись, называет имя игрока, который будет *«разбивать»* *(обычно выбирают самого слабого)*. Этот человек бежит со всей силы и пытается разорвать сцепившиеся руки противников (опять же, выбирает *«самое слабое звено»*). Если ему удалось разорвать цепь, то он забирает одного из двух игроков, между которыми прорвался и возвращается с добычей в свою команду. Если не удалось расцепить руки, неудачливый игрок остается у противника. Игра *«Цепи – цепи»* продолжается до тех пор, пока в одной из команд не останется один игрок.

**В заключении** повторить понравившиеся игры вместе с родителями. Также включить в игру групповые прыжки на скакалке, игры с мячом и обручами, классики.







