

Проект «Игры нашего двора»

Вид проекта: семейный, игровой, групповой, краткосрочный.

Место события: Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение – детский сад №288

Сроки реализации: 01.09.23-11.09.23

Участники проекта: дети среднего и старшего дошкольного возраста, воспитатели, специалисты ДОУ, родители.

Актуальность темы

В общении со сверстниками ребенок приобретает уникальный социальный опыт, который положительно скажется на становлении его личности.

Всем известно, что нынешнее поколение – это поколение, которое все свое свободное время проводит за компьютером. Часто дети играют в различные игры в Интернете, иногда даже опасные. Рано или поздно дети перестают воспринимать реальный мир, полностью погружаясь в виртуальный. К сожалению, сегодня мы наблюдаем разрушение игрового пространства детства. Исчезли шумные дворовые компании, забыты скакалки, мячи, городки. А ведь игра — это своеобразный результат освоения и присвоения ребенком социокультурного опыта, результат культурной самоидентификации. Именно в игре возникают основные психологические новообразования и развиваются волевые качества. Для решения этой проблемы было решено разработать и реализовать проект по развитию «дворовых» игр, в рамках ДОУ.

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

Задачи:

- приобщать детей к играм своих родителей, побуждать самостоятельно организовывать их в свободной деятельности;
- уметь справляться с поставленными логическими задачами;
- учиться работать в команде сообща;
- возрождать интерес к дворовым играм;
- формировать представления родителей о разнообразии игр с правилами, о возрастных особенностях игровой деятельности детей старшего дошкольного возраста;
- повысить уровень общения родителей с детьми посредством совместной игры, содействовать развитию взаимопонимания;
- привлечь родителей к сбору информационного и наглядного материала, формировать активную позицию родителей в педагогическом процессе ДОУ.

Ожидаемые результаты:

1. Развитие речи, мышления, воображения, любознательности, обогащение словарного запаса детей;
2. Игровой опыт детей станет обширнее и богаче;
3. Дети станут меньше времени уделять гаджетам, станут больше времени проводить играя;

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 (карточка игр, загадки, стихотворения, материал для конкурсов)
- Материалы для организации подвижных игр (Резинки, скакалки, мячи, костюмы для переодевания, капроновые крышки для изготовления биты и пр.)

Применяемые формы и методы работы:

Анкетирование родителей на предмет осведомленности детей об играх и их правилах, эстафеты, подвижные игры на прогулке, чтение художественной литературы, просмотр медиафайлов.

Этапы проекта:

Этапы	Содержание
1-этап: Подготовительный	<ul style="list-style-type: none">- Опрос родителей: анкетирование с целью выяснить насколько часто ребенок совместно с родителями играет в подвижные игры, с кем и как проводит время на прогулке;- Сбор и анализ информации, подбор иллюстраций и художественной литературы, материалов для реализации игр, подбор презентаций, 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	<ul style="list-style-type: none">- Просмотр презентаций об играх. Знакомство детей с дворовыми играми родителей- Консультации для родителей: «Какую роль игра имеет в жизни ребенка».- Проведение игр на улице. Создание «игровых станций», где родители совместно с педагогами смогут презентовать одну или две игры для каждой группы (кроме воспитанников младшей группы). Дети могут совместно с педагогом могут переходить от станции к станции, тем самым попробовав сыграть в несколько игр.
3- этап: Заключительный	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

Казаки-разбойники

Правила игры вариируются 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, «жалить» крапивой 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 шеи (за гранью фантастики).

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

Горячая картошка

Игроки становятся в круг и перебрасывают «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.

Краски

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»: - 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 с прежним «покупателем».

Правила игры «Цепи – цепи»

Понадобится просторная площадка и много желающих. Чем больше игроков, тем лучше, но не меньше шести человек. Мы часто играли на школьных переменах. Перед школой было достаточно места для игры, и игроки были самые разновозрастные (от малышей до старшеклассников). Все игроки делились на две команды поровну. Команды становились друг напротив друга в шеренги и брались 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.