

Поход на стадион «Забытые дворовые игры»

(Спортивное мероприятие для родителей и детей подготовительных групп)

Цель: приобщение детей и родителей к традициям национальной игровой культуры, стимулирование интереса к региональному традиционному наследию через дворовые игры.

Задачи: - познакомить детей с играми, в которые в детстве играли их родители, вызвать интерес к дворовым играм;

- укреплять связи и преемственность поколений;
- демонстрировать способы организации самостоятельной игровой деятельности, своего досуга при помощи разнообразных дворовых игр;
- развивать физические качества (ловкость, быстроту и др., коммуникативные навыки;
- создать положительное эмоциональное настроение.

Ход: Все участники игр, родители и дети, отправляются в поход на Стадион. На стадионе рюкзачки складывают и выходят на игровую площадку (футбольное поле).

1Вед: Внимание! Внимание! Слушайте объявление! Мы прибыли на Стадион, для создания прекрасного настроения! Сегодня он – столица дворовых идей! Эй, ребята, скорей за мной, знакомиться будем с игрой дворовой! Любили игры эти, ваши родители. А вы поучаствовать в них, не хотите – ли? (дети отвечают)

1 игра «Медленный водитель» (*играют все вместе*)



Все дети встают на одну линию, а водящий отходит от них на 20 шагов вперёд. Водящий отворачивается от игроков и громко произносит: «Тише едешь – дальше будешь, никого не позабудешь – стоп». Произносить он может как быстро, так и медленно. Пока ведущий говорит, игроки бегут как можно быстрее к нему. Как только водящий закончил фразу, сразу поворачивается к

ребятам, которым надо остановиться на месте и замереть. Тот, кто не успел остановиться или случайно подвигался, выбывает из игры. Выигрывает тот, кто первым до водящего добежит и тронет его рукой.

2. игра «Вышибалы»

(первыми играют родители, дети наблюдают и «болеют» за них, затем играют дети, а родители наблюдают)

Правила игры. Для игры в вышибалы нужно как минимум 3 человека. Из них 2 вышибающие (вышибалы) и один водящий. Играющие разбиваются на две команды. Двое игроков из одной становятся на



расстоянии примерно семь – восемь метров друг напротив друга. У них мяч. Между ними передвигаются два игрока другой команды. Задача первых – перебрасывая мяч друг другу, попадать в соперников и выбивать их из игры. При этом нужно бросать так, чтобы мяч, не попав в цель, мог быть пойман партнёром, а не улетал каждый раз в никуда. Задача вторых – не дать себя выбить. Еслиловишь летящий мяч, тебе добавляется одна жизнь. Наберёшь, к примеру, пять жизней и чтобы выбить из игры, нужно попасть в тебя шесть раз. Если мяч отскакивал от земли и попадал в игрока, это не считалось. Место выбитых игроков занимали другие члены команды. Когда выбивали всех – команды менялись местами.

3 игра «Пустое место»

Цель: учить детей быстро бегать наперегонки в противоположные стороны. Развивать быстроту реакции, внимание.

Ход игры:

Играющие становятся вкруг, положив руки на пояс, - получают окошки. Выбирается водящий. Он ходит вне круга и говорит:

«Вокруг домика хожу
И в окошечки гляжу,
К одному я подойду
И тихонько постучу».

После слов «постучу», водящий останавливается, заглядывает в окошко и говорит: «Тук, тук, тук». Стоящий впереди спрашивает: «Кто пришёл?», - водящий называет своё имя. Стоящий в кругу спрашивает: «Зачем пришёл?», - водящий отвечает: «Бежим наперегонки», – и оба бегут вокруг играющих в разные стороны. В кругу оказывается пустое место. Тот, кто добежит до него первым, остаётся в кругу, опоздавший становится водящим, и игра продолжается.

Варианты: водящий просто ходит за кругом и кладёт руку на плечо кому-нибудь, с ним и бегут в разные направления, стараясь занять пустое место.

Или «Караси и щука»

Цель: Развивать у детей координацию движение, умение быстро и ловко бегать.



Правила игры: Один ребенок выбирается щукой. Остальные играющие делятся на две группы: одна из них – камешки – образует круг, другая – караси, которые плавают внутри круга.

По сигналу воспитателя: «Щука!» - она быстро вбегает в круг, стараясь поймать карасей. Караси спешат поскорее занять место за кем-нибудь стоящим в кругу и присесть (караси *прячутся от щуки за камешки*). Щука ловит тех карасей, которые не успели спрятаться. Пойманные ребята уходят за круг.

4 игра «Я знаю пять имён»

Правила игры Ребята договариваются об очередности перехода мяча и о последовательности тем. Первый игрок начинает чеканить одной рукой мячик об землю, приговаривая: — Я знаю пять имен 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 определенной, например: - Я знаю пять имен 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 имен девочек Для усложнения игры можно ввести условия, что имена не должны повторяться. Когда мяч, сделав круг, вернется 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.

5 игра «Верёвочка»

Два конца веревки или скакалки берут в руки две девочки и вращают, по возможности равномерно и небыстро, а третья перепрыгивает через вертящийся шнур, стараясь не запнуться и не споткнуться. Чтобы не было скучно, правила можно варьировать, изобретая все новые варианты: прыгать просто на двух ногах и поочередно одной и другой, переступая с одной ноги на другую и в "беге", со скрещенными ногами и даже задом наперед. Если много играющих, то можно одновременно всем в шеренге, с небольшого разбега перепрыгнуть через движущуюся скакалку на встречу игрокам.



6 игра «Ловишка, бери ленту»

Цель: развивать у детей ловкость, сообразительность. Упражнять в беге с увертыванием, в ловле и в построении в круг.

Ход игры:

Игроки строятся по кругу, каждый получает ленточку, которую он закладывает сзади за пояс или за ворот. В центре круга – «ловишка». По сигналу «беги» дети разбегаются, а «ловишка» стремится вытянуть у кого-нибудь ленточку. Игрок, у которого вытянули ленточки, отходит в сторону. По сигналу «Раз, два, три, в круг скорей беги», дети строятся в круг. «Ловишка» подсчитывает количество ленточек и возвращает их детям. Игра начинается с новым «ловишкой».

Правила: «Ловишка» должен брать только ленту, не задерживая играющего. Играющий, лишившийся ленты, отходит в сторону.

Варианты: выбрать двух «ловишек». У присевшего играющего нельзя брать ленту. Играющие пробегают по «дорожке», «мостику», перепрыгивая через «кочки».

7 игра «Море волнуется»

Правила игры: Есть несколько вариантов игры.

1) Ведущий отворачивается от игроков и произносит известную считалочку: Море волнуется раз, Море волнуется два, Море волнуется три, Морская фигура на месте замри! Пока он говорит, участники хаотично двигаются в любом порядке, изображая руками движения волн. Как только водящий замолкает, нужно замереть в какой-нибудь фигуре. Водящий подходит к одному из игроков и дотрагивается до него. Игрок изображает свою фигуру в движении, а водящий угадывает, что это такое. Игрок, чью фигуру не удалось угадать, сам становится водой.

2) После произнесения считалочки игроки должны замереть в той позе, в которой оказались. Водящий поворачивается, обходит всех играющих и осматривает получившиеся фигуры. Кто первый из них пошевелится, тот становится на место ведущего, либо выбывает из игры (в этом случае победителем становится наиболее дольше продержавшийся игрок).

3) Можно использовать другой вариант игры, когда ведущий осматривает все фигуры и выбирает наиболее ему понравившуюся. В этом случае победителем становится игрок, наиболее ярко проявивший свою фантазию.

Вед: Сегодня, мы хорошо провели время вместе. Вам понравилось играть в игры, которые играли ваши родители в детстве? Мы надеемся, что будете играть в них очень часто вместе с друзьями. Хотим подарить на память буклеты «В подвижные игры играем – здоровье укрепляем». Уважаемые родители, играйте со своими детьми и будьте счастливы вместе.
(дарим буклеты)

