

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА МОСКВЫ ШКОЛА №1874  
ДОШКОЛЬНОЕ ОТДЕЛЕНИЕ

КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЕЙ  
«ИГРЫ ТРЁХ ПОКОЛЕНИЙ»



Подготовила и провела:  
инструктор по физической культуре  
Карасёва Елена Николаевна

Москва 2016

**Игра – это работа ребенка, а игрушки – его инструменты.**

**Игра нужна детям не меньше, чем еда, питье и любовь родителей.**

**В игре ребенок изучает мир**

Ребенку также необходимо общение с другими людьми. Это дает понять, что кроме нас еще существуют люди, игра позволяет научиться понимать потребности других людей, игра- это репетиция взрослой жизни.

**В настоящее время игры во дворе или в хорошей компании дома заменяются виртуальными играми. У детей меньше друзей, даже оказавшись вместе, дети, зачастую, не знают, чем заняться.**

**Разве заменит компьютер общение с друзьями, разве с ним можно побегать, посмеяться, поговорить или побороться?**

**Давайте вспомним в какие игры играли мы в нашем детстве, и во что играли наши родители и бабушки с дедушками.**

**«Кольцо-колечко»** – это тоже игра из бабушкиного детства. Все рядом сидели на лавочке, сложив ладони перед собой лодочкой. Водящий обходил всех, точно так же сложив ладони, только у него в них был спрятан маленький предмет – колечко или ещё что-нибудь. Этот предмет тайно клали в «лодочку» одного из сидящих. Потом водящий отходил и говорил: «Кольцо-колечко, выйди на крылечко!» Другие должны были догадаться, кому положили колечко, и не дать ему встать. Тот, кому удавалось встать со скамейки, становился водящим.

**«Светофор»**- играли так: на площадке чертили две линии на расстоянии 5-6 м друг от друга. Игроки стояли за одной линией, водящий стоял между линиями примерно посередине, спиной к играющим. Водящий называл какой-то цвет. Если у играющих этот цвет присутствовал в одежде, они беспрепятственно проходили за другую линию. Если такого цвета в одежде не было, то водящий «осаливал» перебегающего игрока. «Осаленный» становился водящим.

**«Штандер-стоп»** -Ведущий встает в центр, остальные игроки окружают его. Он подбрасывает вверх мяч и называет имя одного из участников, например, «Штандер-Коля!» Тот, чье имя названо, кидается ловить мяч, а все остальные бросаются врассыпную. Пока мяч летит, все игроки должны разбежаться как можно дальше. Как только водящий поймал мяч, он кричит: «Штандер-стоп!» Все игроки замирают на том месте, куда успели добежать.

*Вариант.* Водящий выбирает одного из игроков, прикидывает расстояние до него на глаз и говорит, например, «До Кати – десять гигантских», – и начинает двигаться к игроку. Шаги в этом случае могут измеряться как гигантские (длинный шаг-прыжок), простые (обычный шаг) и лилипутские (одна ступня плотно приставляется к другой). Чем точнее глазомер водящего, тем ближе он сумеет подойти к игроку. Подбравшись к игроку максимально близко, водящий кидает в него мячом. Если игрок сумеет увернуться или поймать мяч, водящему приходится бежать за мячом или снова подкидывать его в воздух и еще раз кричать: «Штандер-стоп!» – а все остальные в это время разбегаются еще дальше. Игра продолжается до тех пор, пока водящий не сумеет выбить одного из игроков. Если же мяч водящего попал в игрока, а тот не сумел увернуться – ему водить.

**«Кандалы»**- Игроки делятся на две равные по силе команды. Они встают в два ряда друг напротив друга на расстоянии примерно 4–5 м и крепко берут друг друга за руки.

Одна команда кричит другой:

– Кандалы!

Вторая команда громко отвечает:

– Закованы!

Первая команда:

– Раскуйте нас!

Вторая команда:

– Кем из нас?

Первая команда выбирает любого игрока из второй команды и выкрикивает его имя. Тот бежит, набирая скорость, и старается разбить руки игроков противоположной команды. Если сумел разбить цепь – забирает любого из двух не удержавших цепь игроков с собой. Если не разбил – встает в цепь. Каждая команда старается перетащить к себе как можно больше игроков из команды противника. Игра продолжается до тех пор, пока в одной из цепей не останется ни одного человека.

**«Платочек»**- Все игроки садятся на корточки в круг. Водящий бежит у них за спинами по внешнему кругу, держа в руке платочек. Незаметно он кидает платочек за спиной кого-нибудь из игроков. Если игрок этого не заметил и водящий, сделав круг, коснулся его, он становится новым водящим. Если игрок заметил подброшенный платок, он хватается за него и бежит по кругу вдогонку за водящим. Если догнал, водящий остается прежний. Если не догнал и водящий успел сесть на освободившееся место, то водящим становится новый игрок.

### **«Мышка»**

В эту старинную игру играли как крестьянские, так и дворянские дети ещё 100-200 лет назад. Правила таковы: все дети (мышки) садятся на стулья (норки) по кругу. Одна мышка (водящий) хочет найти норку и ходит по кругу. Все поют:

Мышка, мышка,

Серая кубышка,

Продай теремок,

Продай невысок.

За ложку, за плошку,

За палку, за мялку,

Горшечны покрывки,

Еловые шишки.

Как только закончилась песня, все мышки должны поменяться норками. Кто без норки – водящий. Но при смене норки нельзя занимать 2 соседние норки.

**«Уголки»**- Это старинная игра, у нее есть много вариантов и названий. Участвовать в ней могут 5 - 10 человек. Посмотрите, вдоль стен зала начерчены кружки –«домики» («мышинные норы»). В них становятся играющие – мышки. Одна из них – водящая мышка находится на середине зала. Она подходит к какой-нибудь «норке» и говорит: «Мышка, мышка, продай свой уголок!». Та отказывается. Тогда водящий идет к другой «мышке», а в это время, та «мышка», которая отказалась продать уголок, меняется местом с кем-нибудь из играющих. Водящий пытается занять место кого-нибудь из перебегающих. Тот, кто остался без домика, становится водящим. Водящий может сказать: «Кошка идет!», и тогда все «мышки» меняются местами, а водящий старается занять чье-то место.

**«Палочка – стучалочка»**- Все становятся в круг, а водящий становится в центр круга. Палочку-стучалочку кладут на стул за кругом. Все идут по кругу, выставив вперед правую руку. Как только воспитатель говорит: «Хлоп!», водящий хлопает по ладошке того игрока, который окажется напротив него. После этого, тот, кого хлопнули по ладошке и водящий бегут к палочке-стучалочке, кто первым постучит о стул этой палочкой, тот и выиграл. Он становится водящим.

**«Царь пропал»**- На стене находится цель. Выбирают «царя», который будет бросать мяч в эту цель. Если попал, кричат: *«Царь пропал!»*, и все игроки разбегаются, а «царь» догоняет их. Кого поймают, тот становится «царем». Если «царь» не попадет в цель с первого раза, выберем другого по считалочке.

**«Горелки»**- Перед началом игры нужно выбрать водящего, того, кто будет «гореть», — отсюда и название игры.

Все участники игры встают парами друг за другом, водящий впереди, на расстоянии двух шагов от играющих. Участники игры говорят нараспев слова:

***Гори, гори ясно  
Чтобы не погасло.  
Стой подоле,  
Гляди на поле:  
Ходят грачи,  
Да едят калачи.  
Птички летят,  
Колокольчики звенят!***

Как только пропойт эти слова, водящий должен посмотреть на небо, а дети последней пары отпускают руки и тихо пробегают вдоль колонны, один слева, другой справа. Когда они поравняются с водящим, все громко кричат ему:

***Раз, два, не воронь.  
Беги, как огонь!***

Двое детей бегут вперед, ловко увертываясь от водящего, стараются взять друг друга за руки. Если они возьмутся за руки, то «горелка» им не страшна, они спокойно идут и становятся впереди первой пары, а водящий вновь «горит».

Если водящий и при повторении игры не поймает бегущих, тогда он «горит» во второй раз. Если он и в третий раз никого не поймал, играющие могут спеть такую песенку:

***Огарушек, огарушек\*,  
Плохо стоишь —  
Стань на черный камушек!  
Совсем сгоришь!***

Но если водящему удастся поймать одного из убегающих, он встает с ним впереди всей колонны, а «горит» тот, кто остался без пары.

Игра продолжается до тех пор, пока не пробегут все пары.

Правила

1. Водящий не должен поворачиваться назад.
2. Он догоняет убегающих сразу же после слов: «Беги, как огонь!»
3. Игроки последней пары начинают бег только с последними словами: «Колокольчики звенят!»

Указания к проведению

Горелки — очень веселая игра, играют в нее в теплое время года. Играющих может быть много, чем больше, тем веселее.

**«Золотые ворота»**- Если играющих меньше 20 человек, то выбираются двое игроков, которые встают друг напротив друга, берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «ворота».

Если собралось очень много игроков, то выбираются 4 человека, которые встают в круг, берутся за руки и поднимают руки вверх, образуя «**двойные ворота**» с входом и выходом.

Остальные игроки встают цепочкой (берутся за руки или кладут руки на плечи друг к другу) и проходят под воротами.

Игроки-ворота напевают:

*Золотые ворота  
Пропускают не всегда  
Первый раз прощается  
Второй запрещается  
А на третий раз  
Не пропустим вас!*

На последних словах **ворота** резко опускают руки и ловят тех, кто оказался под ними. Пойманные образуют новые «ворота».

Игра заканчивается, когда всех игроков поймают.

**«Бояре»**- Старинная русская народная игра «Бояре» имеет глубочайшие корни. Когда-то такие игры имели глубокий сакральный смысл – взросление и переход ребенка-девочки во взрослое состояние. Со временем, потеряв свое «магическое» значение игра стала детской забавой, веселым проведением времени.

Правила старинной русской народной игры «Бояре»

Играющие делятся на две равные команды. Обе команды выстраиваются друг напротив друга. Играющие крепко сцепляются руками. Один ряд двигается к другому и поет. Под первую строчку наступает, под вторую отходит назад. Затем двигается и поет свою «партию» второй ряд. Так оба ряда попеременно двигаются и ведут диалог:

*Бояре, а мы к вам пришли*

*Молодые, а мы к вам пришли!*

*Бояре, а зачем пришли?*

*Молодые, а зачем пришли?*

*Бояре, нам невеста нужна!*

*Молодые, нам невеста нужна!*

*Бояре, нам невеста нужна!*

*Молодые, нам невеста нужна!*

*Бояре, а какая вам мила?*

*Молодые, а какая вам мила?*

Игроки первой команды совещаются и решают, кто из второй команды им «мил». «Невестой» в данном случае может быть и мальчик, и девочка. Выбрав «невесту» продолжают игру:

*Бояре, нам вот эта мила! (указывают на выбранную невесту)*

*Молодые, нам вот эта мила!*

Можно закончить первую часть игры на этом месте. После того, как «невеста» выбрана, команда «женихов» берется за руки, а «невеста» разбегается и старается с разбегу прорвать цепь игроков,

разъединить руки играющих. Если это удалось, то «невеста» возвращается в свою команду, если нет, то переходит в другую. Это короткий вариант игры, но можно сыграть и в длинный. После выборов «невесты», она, оставаясь в своей команде, отворачивается. Теперь «женихи» видят только ее спину. Диалог продолжается:

*Бояре она дурочка у нас!*

*Молодые, она дурочка у нас!*

*Бояре, а мы пряничком ее!*

*Молодые, а мы пряничком ее!*

*Бояре, у ней зубки болят,*

*Молодые, у ней зубки болят.*

*Бояре, а мы плеточкой ее!*

*Молодые, а мы плеточкой ее!*

*Бояре, она плеточки боится,*

*Молодые, она плеточки боится!*

*Бояре, не валяйте дурака!*

*Отдавайте нам невесту навсегда!*

После чего, как и в коротком варианте, «невеста» пытается прорвать цепь играющих.

Особенность старинной русской народной игры «Бояре» в двухрядном построении играющих. Зачастую в эти два противоположных ряда собирались люди из разных деревень или с разных улиц. Такое двурядное построение не менее древнее, чем построение круговое, хороводное.

Разбить детей на две команды можно с помощью считалки, издавна использовавшихся ребятами для этих целей. Вот одна из них:

Царь, царица и царенок

Как-то пили чай спросонок.

Дили-дили-дили-дон,

Кто не верит -

Выйди вон!

**«Казак-разбойники»**- В казак-разбойники играют от шести и более человек. Участники оговаривают территорию, на которой будет проходить игра. Разделившись на две команды, они по жребию определяют, кто будет играть за казаков, а кто за разбойников.

Разбойники совещаются и загадывают пароль.

По сигналу разбойники убегают прятаться казаки не должны подглядывать. Путь передвижения обозначается с помощью стрелок на асфальте и других поверхностях (стенах, заборах), чтобы у казаков были подсказки, где искать. Чаще всего вначале команда бежит вместе, затем разделяется, чтобы запутать соперников. Чем быстрее разбойники убегают и чем запутаннее рисуют стрелочки, тем у них больше шансов надёжно спрятаться.

Казак в это время обустроивают темницу и придумывают, как будут пытаться пленных. Через оговоренный промежуток времени (обычно 15-20 минут) казак отправляются искать разбойников. Найденного

разбойника ловят и отводят в темницу. Там его пытаются (щекочут, подсовывают насекомых, жгут крапивой). Виды пыток заранее оговариваются: они не должны быть жестокими или обидными.

Некоторые источники утверждают, что казак, поймавший разбойника, остаётся в темнице, сторожить его. В других говорится о страже (1-2 человека), которая постоянно следит за разбойниками в темнице, а казаки могут бежать ловить остальных.

Разбойники могут выручать друг друга - например, "нападать" на темницу, хватать охранника, и пока они его держат, пленные могли разбежаться. Казак, конечно, тут же звал на помощь (не всегда это ему удавалось, предусмотрительные разбойники старались вовремя прикрыть ему рот).

Цель казаков выведать секретное слово-пароль. Потом меняются ролями

**"Чай-Чай-Выручай"** - В начале определяют границу игровой зоны, за которую нельзя забегать и водящего. Водящий догоняет игроков и тот, кого он догнал должен замереть на месте и кричать: «Чай-чай-выручай!» до тех пор, пока его не выручат.

Выручить его может любой из участников, кроме, конечно, водящего, просто дотронувшись до него. При этом задача водящего становится очень непростой, так как он сможет передать свою роль другому только тогда, когда догонит всех остальных игроков, и при условии, что их никто не выручит. В противном случае игра может никогда не закончиться.

И, конечно же, всеми любимые и хорошо знакомые игры, правила которых всем известны: **«Прятки», «Вышибалы», «Классики», «Жмурки».**

Безусловно, вспомнить и перечислить абсолютно все игры невозможно. Но самые основные из них мы упомянули.

Играйте с детьми в различные подвижные игры и получайте от них удовольствие!