

Консультация для родителей на тему: «Вспомним игры нашего детства»

Подготовила
воспитатель Игнатьева Н.В.

Каждый взрослый когда-то был ребенком. Были детьми и вы, уважаемые родители. Вспомните, как бегали, резвились и играли в своих дворах с любимыми друзьями. Как было весело, смешно и дружно. Сколько много подвижных игр знали вы!

В 21 веке ваши дети, к большому сожалению, исчезли из дворов больших городов - теперь они проводят время в специально-организованных детских клубах и «развивалочках». Малышей можно встретить во дворе на площадке только под присмотром взрослых, младших же школьников не видно во дворе вообще. Теперь дети играют не в подвижные игры, а в компьютерные, тем самым с каждым годом снижают статистику здравоохранения.

Предлагаем несколько игр из нашего детства, в которые вы можете поиграть со своими детьми на природе, дома, во дворе с их друзьями.

Прятки

Правила игры. Один человек водит, остальные прячутся. По заранее обговоренным условиям водящий считает до определенного числа повернувшись к стене, все за это время прячутся не выходя за границы обговоренной территории. Ну и коронная фраза водящего: раз два три четыре пять я иду искать.

Жмурки

Правила игры. Играют в Жмурки несколько человек. С помощью считалки или по жребию выбирается водящий. Игроки завязывают водящему плотной повязкой глаза (подсматривать в этой игре нельзя), раскручивают его на месте и "рассыпаются" в стороны. Жмурка должен поймать и опознать какого-либо игрока. Если угадал - пойманный игрок становится водящим.

Казачьи-разбойники

Правила игры. Играющие делятся на две команды (чем больше участников, тем игра интереснее). У каждой команды свои отличительные знаки (нарукавные повязки, ленточки или значки). Обозначается площадка (границы территории, на которой можно прятаться и убегать). По жребию определяется, какая команда будет «казаками», а какая «разбойниками». По сигналу «разбойники» разбегаются прятаться. «Казачьи» в это время выбирают место для «темницы», куда будут

приводить пойманных «разбойников». «Темница» должна быть не очень большой, чтобы её было удобно охранять. Её границы чётко обозначаются (мелом, камешками и т. п.). Через оговоренный промежуток времени «казаки» идут искать «разбойников», спрятавшихся на оговоренной территории. Тех, кого увидели, они должны догнать и «запятнать» (коснуться рукой). «Запятнанный» разбойник считается пойманным, он должен покорно идти с «казак», пока тот его держит. Но если «казак» случайно разжал руки, «разбойник» может убежать. Пойманных «разбойников» уводят в «темницу». «Разбойники» могут выручать попавшихся товарищей. Для этого необходимо незаметно подбежать к «казак», ведущему «разбойника», и «запятнать» его. Тогда «казак» обязан «разбойника» отпустить, и оба «разбойника» убегают прятаться снова. Но если «казак» оказывается проворнее и успевает «запятнать» второго «разбойника» раньше, он берёт в плен обоих. «Разбойники» могут освобождать своих товарищей из «темницы». Для этого необходимо дотронуться до пленного раньше, чем охраняющий «темницу» «казак» дотронется до освобождающего. Цель игры: переловить всех «разбойников».

Фанты

Правила игры. Старая добрая детская игра. Вариантов её множество. Расскажу про ту в которую играли мы. Ведущий собирает у всех игроков по одному личному предмету, а затем каждый пишет на бумажке какое-нибудь задание. Затем бумажки собираются, перемешиваются, и ведущий не глядя вытягивает сначала чей-либо предмет, а потом записку. Человек, которому принадлежит вытасченный предмет должен выполнить задание написанное на бумажке. Игра замечательная, но только игрокам следует помнить, что им самим может попасться их собственное задание.

Испорченный телефон

Правила игры. Старая проверенная временем детская игра в испорченный телефон. Играть в неё можно одной или двумя командами. Выбирается водящий, который на ухо шёпотом говорит одному из игроков слово или фразу, а тот старается точно также передает другому игроку и так по цепочке. Последний игрок говорит в слух то, что у него получилось и сравнивают с оригиналом. Зачастую получается очень неожиданный и смешной результат! Если играет две команды, то ведущий передает слово двоим игрокам из обеих команд. Побеждает та команда, чей результат будет наиболее похож на оригинальный.

Море волнуется раз ...

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.

Съедобное-несъедобное

Правила игры. Все игроки садятся или встают в ряд. Водящий кидает мяч одному из участников и одновременно называет какой-нибудь предмет. Если предмет «съедобный», игрок ловит мяч. Если нет — отбивает. Задача водящего — запутать игрока, например, в цепочке «яблоко-дыня-морковь-картошка» неожиданно произнести: «утюг». Если игрок ошибается и «съедает» «несъедобное», то сам становится водящим. Чем быстрее водящий кидает мяч и называет предметы, тем азартнее и интереснее играть.

Колечко-колечко

Правила игры. 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.