

Подвижные игры в кругу семьи

Кто из взрослых не помнит игр своего детства? «Гори, гори ясно», «Салки», «Колечко-малечко» - эти и многие другие подвижные игры всегда создавали радостное настроение, потому что в них много юмора, соревновательного задора.

Особую роль в этом отношении играют русские народные игры, отражающие исконную любовь русского человека к веселью, движениям, удалству, молодечеству. Среди них много игр, цель которых развеселить, позабавить. Это игры-шутки с придумыванием нелепиц, словесных каламбуров, со смешными движениями, жестами, «выкупом» фантов. Шуткам и юмору, характерным для них присуща безобидность. Они-то и определяют педагогическую ценность народных подвижных игр. Доброжелательный смех взрослых, товарищей, участвующих в игре, действуют на ребенка сильнее, чем наказания, замечания. Во время прогулок, семейных праздников эти игры незаменимы.

Необходимость соблюдения правил игры требует от её участников (взрослых и детей) равноправных отношений. Если родители играют с ребенком на равных, игра способствует укреплению эмоциональных контактов между ними.

Такие игры не требуют специального игрового оборудования. Их можно использовать в самых различных ситуациях повседневного общения с ребенком. На прогулках с детьми, во время совместного отдыха родителей и детей можно поиграть в прятки, салочки, «колдунчики», различные игры с мячом летом и в снежки, «снежную бабу» зимой.

Например, в «кучки» можно играть всей семьей. Игра организуется летом на берегу моря, реки или во дворе. Водящий, выбранный считалкой, берет по одной какой-нибудь вещи у играющих и прячет под кучки песка так, чтобы под одной из них была пара вещей, под другой – одна, под третьей – ничего. Спрятав предметы, ведущий предлагает их искать. Кому достанется пара – тот выиграет, а кому пустая кучка – проигрывает. Выигравший становится водящим. Теперь он прячет предметы. Можно прятать крупные одинаковые по цвету и величине камушки, шишки и другие предметы. Важно помнить, что

играющие делают выбор по очереди. Игру можно продолжать до тех пор, пока она вызывает интерес у детей.

В «змейку» лучше играть всей семьей или объединившись с другими семьями на просторной площадке, лужайке, лесной полянке. Чем больше игроков, тем веселее игра. Играющие берутся за руки, образуя цепь. Крайнего в цепи выбирают ведущим. Лучше, если им будет кто-то из взрослых. Увлекая за собой всех участников игры, ведущий бежит по кругу, вокруг деревьев, делая резкие повороты, перепрыгивая через препятствия, водит цепь змейкой, закручивая её вокруг крайнего игрока, затем – в другую сторону, раскручивая её.

Чтобы игра проходила живо, надо учить детей придумывать интересные ситуации. Так, ведущий подает сигнал, и все разбегаются. Затем по сигналу восстанавливают змейку.

Играющие должны крепко держаться за руки, чтобы змейка не разорвалась. Игру продолжать до тех пор, пока она не надоест.

В игру «Летучий мяч» или «Собачки» можно играть как большим коллективом из нескольких семей, так и втроем. Играющие встают в круг, водящий, выбранный считалкой, - в середине круга. По сигналу все начинают перебрасывать мяч друг другу через центр круга. Водящий старается задержать мяч, поймать или коснуться его рукой. Если ему это удалось, то он встанет в круг, а тот, кому был брошен мяч, становится водящим. Необходимо соблюдать следующие правила: разрешается при ловле мяча сходить с места, играющие не должны задерживать мяч.

В игре «Узнай, кто» один из участников подкрадывается к водящему, выбранному считалкой, и закрывает ему глаза. Водящий по одежде на ощупь узнает, кто закрыл ему глаза, и называет его имя. Взрослые могут внести юмористические ситуации в процесс узнавания: меняются деталями одежды, нарочито не узнают игроков. Игру продолжают, пока она не надоест детям.

Количество игроков в игре «Король в плену» всегда постоянно – два человека, что дает возможность использовать её в самых различных ситуациях. Играющие кладут поочередно руку на руку другого, считая до девяти, и тогда наиболее быстрая рука схватывает медлительную. Победивший говорит: «Король в плену». В игре необходимо соблюдать следующие правила: нельзя задерживать руку партнера, нельзя класть две руки подряд.

Игра «Холодно - горячо» проводится, как правило, дома. Один из играющих уходит из комнаты, другие прячут предмет. Затем вызывают водящего и предлагают найти спрятанную вещь. Когда он приближается к предмету, играющие говорят: «Тепло», «Горячо»; если удаляется - «Холодно». Предупредить можно не только словами, а также лихой или громкой игрой на фортепиано, сильным или слабым звоном колокольчика. Когда водящий находит предмет, выбирается новый водящий. Если вы в пути (едете в поезде) или ожидаете чего-либо с ребенком и хотите занять его интересной игрой, можно прятать любой небольшой предмет (билет, конфетку, носовой платок) в одежде друг друга. Двое играющих прячут и ищут предмет по очереди.

В игру **«Корчага»** можно играть всей семьей. Один из играющих, выбранный считалкой, садится в середине круга, образуемого остальными. Его накрывают платком. Выбирается старший, который секретно от «корчаги» дает названия всем играющим: птичка, цветок и т. п. Лучше, если в начале игры старшим будет кто-то из родителей. Старший встает возле «корчаги» и называет по очереди каждого из играющих, произнося его новое «имя». Вызванный подходит к сидящему, слегка ударяет его рукой и, возвратившись на место, хлопает в ладоши. После этого старший снимает платок и спрашивает «корчагу», кто его ударил. Если угадает, на его место садится угаданный, если нет – игра продолжается. Все должны побывать в роли «корчаги». Необходимо соблюдать правило: платок с водящего снимается только после хлопка.

Игра **«Чепуха»** вызывает бурный восторг. Её можно провести как дома, так и во время прогулок и путешествий. Играющие выбирают водящего, он отходит в сторону. Каждый из участников игры загадывает какой-либо предмет. Например, башенный кран, облако, самолет, быка и т. п. Приходит водящий. Его цель назвать такое действие, которое могло случиться с загаданным предметом. Он задает вопросы, играющие отвечают.

- Чем ты сегодня умывался?
- Башенным краном.
- На чем летал?
- На облаках.
- Что ты сегодня утром съел.
- Самолет.

Тот, играющий, чей ответ в большей степени сошелся с вопросом, становится водящим. В ходе игры важно соблюдать правила: играющие могут называть только загаданное слово, водящему нельзя повторять один и тот же вопрос.

В игре **«Перелизы»** участие взрослого предусматривается самим содержанием, делает её более интересной. Играющие берутся за руки, образуя круг. Один остается в середине. Все поют или приговаривают:

У дядюшки Трифона семеро детей,
Семеро детей и все сыновья;
Они не пьют, не едят,
Друг на друга глядят.
И все делают вот так.

При этом стоящий в середине взрослый делает какое-либо движение, и все играющие должны его повторить. Кто опоздает или сделает по-своему, - платит фант. Движения, придуманные водящим, должны быть забавными и не вызывать затруднений у детей.

Перед началом игры **«Молчанка»** все участники произносят попевку:
Первенчики, червенчики,
Летали голубенчики
По свежей росе,
По чужой полос,

Там чашки, орешки,
Медок, сахарок –
Молчок!

Как только прозвучит последнее слово, все должны замолчать. Ведущий, выбранный считалкой в начале игры, старается рассмешить играющих движениями, словами, прибаутками. Ему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Если кто-то засмеется или скажет одно слово – отдает ведущему фант. Фанты у всех участников игры должны быть разными. Разыгрывать их можно сразу, как только кто-то из играющих засмеется или заговорит. Это снимает напряжение, которое создается у детей в игре.

В игре **«Соседи»** принимают участие не менее семи человек, поэтому в нее лучше играть, когда приходят гости, в день рождения ребенка. Усадите детей парами в кружок. Ведущий спрашивает у каждого, доволен ли он соседом? Если кто-то недоволен, ведущий спрашивает: «С кем ты хочешь сидеть?» Называется кто-либо из играющих. Тот приходит, садится рядом, а бывший сосед занимает свободное место. Если кто-то выберет ведущего, то оставшийся без места становится ведущим. Если соседи довольны друг другом, то ведущий предлагает им пожать друг другу руку. Если кто-то говорит: «Всеми недоволен», все вскакивают, быстро меняются местами. Тот, кто остается без места, становится ведущим. Ситуация выбора делает игру особенно эмоциональной и привлекательной для детей.

Если одна из традиций семьи – туристические походы, то и здесь можно использовать интересные подвижные игры. Обычно для походов объединяются несколько семей, получается разновозрастная команда детей. Для таких объединений хороши командные игры с большим количеством участников, такие как «Палочка-выручалочка», «Утки-охотники», «Бояре», «Золотые ворота».

Игра **«Золотые ворота»** проводится на свободной площадке. Выбирают двух игроков посильнее (лучше, если это будут папы). Они отходят в сторону и договариваются, кто из них будет «солнцем», а кто – «луной». Затем они становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, образуя «ворота». Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через «ворота». Игроки, изображающие ворота, в это время говорят:

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

«Ворота» закрываются при последних словах и ловят того, кто оказывается в них. Задержанного спрашивают тихонько, на чью сторону он хотел бы встать: «луны» или «солнца». Ребенок делает выбор и встает позади соответствующего игрока. Чтобы не быть пойманными, участники могут ускорять шаг, переходить на бег, а ловящие в свою очередь меняют скорость речетатива. При таких условиях игра становится более подвижной и веселой.

По правилам игры идущим или бегущим нельзя расцеплять руки, надо держаться за руки хотя бы с одним игроком. Кто бежит, не держась, считается пойманным.. Когда все играющие разделились на две группы, устраивается перетягивание, каждый участник кладет руки на пояс стоящего впереди.

Совместные игры с близкими взрослыми – огромная радость для ребенка. Однако нельзя доводить занятия играми до пресыщения. Если интерес к игре ослабевает, её необходимо закончить. Заканчивая игры, оставляйте детям радостную перспективу: «Мы еще поиграем в другой раз». Иногда целесообразно забыть игру на неделю, две, три, даже месяц. Когда несколько забытая игра возвращается, она приобретает прелесть новой.

Обращение к подвижным играм обогащает семейный досуг, способствует созданию атмосферы радости, праздника.