



Ростелеком

ВОЛОНТЕРСКИЙ ПРОЕКТ

ДВОРОВЫЕ ИГРЫ



ПРОШЛОЕ И НАСТОЯЩЕЕ

СБОРНИК ДВОРОВЫХ ИГР

2021 г.



О ПРОЕКТЕ:

«Дворовый спорт всегда был у нас в России. Мы - самодостаточная, умная, сильная и спортивная нация, которая должна возрождать и развивать свое, а не брать чужое из-за «бугра». В 21 веке дети незаметно исчезли из дворов не только городов, но и сел — теперь они играют в компьютерные игры. Зачастую, компьютер заменяет детям не только двигательный досуг, но и общение. Мы решили не только рассказать детям про дворовые игры, но и научить в них играть и проводить их самостоятельно.

В этот год хотим все свою волонтерскую энергию направить на развитие дворовых игр.»

Михеев Сергей:

«У вас есть ностальгия по играм нашей молодости? У меня есть! Лапта, казаки-разбойники, клек, вышибалы... Наша дружная команда научит детей этим играм. Нам эта задача по плечу!»



О ПРОЕКТЕ:



«Дворовые игры имеют большое значение для развития детей и подростков - это интеллектуальное развитие, испытание себя и своих возможностей, понимание другого человека, сострадание и сопереживание ему. Игры способствуют развитию навыков общения, дети учатся договариваться (ведь необходимо вспомнить правила, установить очередность и т.д.), разрешать конфликтные ситуации. Возможно, кто-то сделал неправильный ход или сжульничал. Игры учат достойно проигрывать, развивают физические качества: ловкость, силу, быстроту реакции. Существуют игры, развивающие память, мышление, внимание, воображение»

Дронова Галина

«Игра - это естественный процесс для детей во всём мире.»





Черта №1: ЛАПТА

Как играть:

На ровном поле проводят две линии, расстояние между которыми – примерно 15-20 метров. Одну линию называют городом, вторую – домом.

После этого определяют бьющего, который встает за черту города, остальные стоят за «домом». Бьющий подбрасывает мяч и ударяет по нему битой.

Игроки, которые находятся за «домом», ждут, когда мяч окажется за линией, чтобы поймать, пока он не очутился на земле.

При удаче тот, кто поймал мяч, меняется местами с бьющим. Если мяч поймать не удалось, удар повторяется.

Инвентарь: теннисный мяч, бита



Карасова Юлия:

«Личный пример родителей очень важен в воспитании детей. Поэтому мы занимаемся спортом семьей»



Игра №2: Светофор



Как играть

Участники (от четырех человек) выбирают одного водящего. Он встает в центре площадки спиной к остальным и называет любой цвет.

Игроки ищут, есть ли этот цвет на них (в предметах одежды, обуви, заколках, игрушках, «считается» цвет глаз и волос). Если цвет успешно найден, нужно, держась за вещь, на которой обнаружили нужный цвет, перейти на другую сторону.

Если же вы тщательно осмотрели себя и убедились, что нужного цвета на вас нет, усыпите бдительность водящего и перебегайте.

Тот, в свою очередь, должен успеть перехватить и осалить перебегающего. В случае успеха горе-перебежчик становится **ВОДЯЩИМ**.



Козлова Ксения

«Мы хотим на своем примере показать, что спорт – это не только здорово, но и здорово!»





ИГРА №3: Классики

Как играть

На асфальте расчерчивается поле из нескольких равных по площади квадратов (традиционным считают прямоугольное поле 5x2, но наши дворы помнят множество вариаций). В конце поля обычно рисуют полукруг (в разных вариантах его называют «котел», «огонь», «вода» и т.д.).

Игроки поочередно бросают битку/биту (ей может быть все, что можно бросить - камень, жестяная коробочка, игральный кубик) в первый квадрат поля. После этого игрок перепрыгивает по разным квадратам, толкая битку за собой.

Если игрок или его битка задела черту, ход переходит к следующему участнику.

Инвентарь: мелки



Чиченкова Татьяна

«В нашем детстве мы много гуляли, играли и общались друг с другом. Моя цель сделать таким же счастливым детство нашим детям»



ИГРА №4: Резиночка



Как играть

Участвуют от двух человек. Резинку либо держат два человека по-одному с каждой стороны, либо привязывают к столбу, дереву или любому другому статичному предмету на нескольких разных уровнях: чем сложнее уровень, тем выше поднимается резиночка.

Участники по очереди выполняют разные прыжки-упражнения на всех уровнях.

Тот, кто ошибается, задевает резиночку, передаёт эстафету следующему игроку.

Затем, когда снова подойдёт его очередь, начинает игру с того места, где ошибся.

Можно играть и парами, тогда сбившегося игрока может выручить второй участник.

Инвентарь: резинка



Козлова Наталья

«Дворовый спорт – это доступное и беспроегрышное средство воспитания здорового тела и духа с учетом минимальной затратности»





ИГРА №5: Вышибалы

Как играть

Участвуют от трех человек. Как минимум двое – вышибалы – стоят по разные стороны поля. Их задача – перекидываться мячом, сбивая при этом соперников, стоящих между ними. Также важно, чтобы мяч, брошенный одним из вышибал, был пойман другим, а не упал на землю или не улетел куда-то за пределы игровой зоны.

В свою очередь, те, кого вышибают, должны не позволить себя выбить. Им следует уворачиваться от мяча или ловить его. Последнее может также дать игроку «бонус», сделать его практически «неубиваемым».

Когда вышибалы выбили остальных участников, команды меняются местами.

Инвентарь: мяч



Аветисяи Сусанна

«Спустя года я понимаю – какой бесценный вклад привнесли в мою взрослую жизнь дворовые игры детства»



ИГРА №6: Разрывные цепи



Как играть

Игроки делятся на две команды. Становятся шеренгами, взявшись за руки, друг напротив друга (на расстоянии примерно 10-15 метров). Одна команда кричит хором:

"Цепи-цепи кованы, раскуйте нас!"

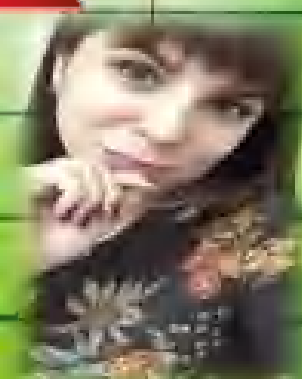
Команда напротив спрашивает: "Кто из нас?"

"Закованные" называют имя игрока из команды противников. Выбранный пытается с разбегу разорвать живую цепь. Если удастся разорвать цепь — игрок возвращается в свою команду и забирает с собой одного из двух "расцепленных" товарищей. Если же нет — игрок становится в команду соперника.



Киселева Алина

«Развитие дворового спорта
способствует созданию нового
здорового образа жизни здорового
общества!»





ИГРА №7: Десяточки

Как играть

Цель игры – пройти без ошибок все комбинации. Если ты ошибся – уступи место следующему, а когда очередь прыгать дойдет до тебя снова, начинай с того, на чем остановился. Выигрывает тот, кто первым прошел все туры.

1 тур: исходное положение – возьми в каждую руку ручку скакалки и крути ее в прямом направлении. Выполняются прыжки в разных вариациях: от уровня «десяточки» (10 прыжков) до уровня «нолики» (1 прыжок).

2 тур: проделай все вышеперечисленные комбинации, крутя скакалку в обратном направлении.

Инвентарь: скакалка.



Михеева Елизавета:

Спасибо, детство! Ты у меня было классное! Спасибо моим родителям! Теперь наша очередь делать классным детство наших детей!»



ИГРА №8: Рыбаки и рыбки



Как играть

Игроки образуют круг, ведущий встает в центр, держа сложенную скакалку. Затем начинает вращать ее в нескольких сантиметрах от земли. Задача игроков – подпрыгнуть в нужный момент, чтобы их не задело по ногам. Кого задела, тот выбывает из игры. Скорость вращения все время увеличивается. Другой вариант игры предусматривает смену водящего каждый раз, когда кто-либо из стоящих по кругу заденет ее ногой.

Инвентарь: скакалка.



Незаметдинова Екатерина:

«Мама всегда твердила мне, что самое важное в жизни – быть счастливой. Давайте сделаем детство наших детей счастливыми и здоровым!»





ИГРА №9: Горожки

Как играть

Бросками бит (палок) выбить из «города» (отсюда и название) поочередно определенное количество фигур, составленных из 5 городков — цилиндрических столбиков. Главная задача — затратить на выбивание 15-ти фигур как можно меньше бросков. Кто по итогам трех туров использовал меньше попыток, тот и победил.

Инвентарь: Бита (палка), цилиндрические столбики



Горячева Ольга

«Пусть будет как раньше - во дворах кипит жизнь»



ИГРА №10: Штандер - стоп



Как играть

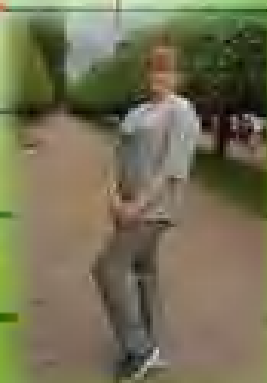
В игре участвует от трех человек. Водящий, выбранный считалочкой, становится в центр круга, образованного другими игроками. Водящий подкидывает мяч вверх, называя имя любого игрока, тот должен поймать мяч. Если у него получилось, он становится новым водящим, если же нет - все игроки должны разбежаться в разные стороны. Когда ведущий крикнет «Штандер-Стоп!», остальные игроки должны замереть в одном положении, а водящий, вернувшись в центр круга, после того, как все игроки замерли, выбирает одного участника и угадывает, на расстоянии скольких шагов от него этот игрок находится, а потом, сделав эти шаги, пытается дотянуться до этого игрока.

Инвентарь: мяч



Буракова Наталвя

«Дворовые игры — это классно! — Они сближают детей. Зимой мы строили крепость и играли в снежки. Все были мокрые, но счастливые!»





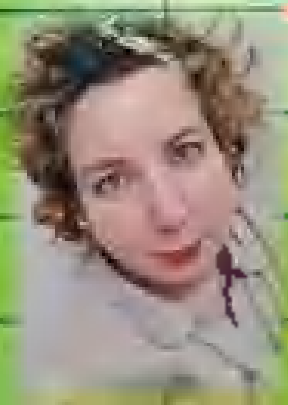
ПАРТНЕРЫ:

ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ
АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СОЦИАЛЬНОГО ОБСЛУЖИВАНИЯ
"СОЦИАЛЬНО-РЕАБИЛИТАЦИОННЫЙ
ЦЕНТР "СОСНОВЫЙ БОР"
В Р.П.ВЕШКАЙМА

ОБЩЕСТВЕННАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ТЕРРИТОРИАЛЬНОЕ ОБЩЕСТВЕННОЕ
САМОУПРАВЛЕНИЕ "ЛИДЕР"
РАБОЧЕГО ПОСЕЛКА ВЕШКАЙМА
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
"ВЕШКАЙМСКОЕ ГОРОДСКОЕ
ПОСЕЛЕНИЕ" ВЕШКАЙМСКОГО
РАЙОНА УЛЬЯНОВСКОЙ ОБЛАСТИ

Соковая Наталья

«Все мое детство – это дворовые игры.
Нас было домой не загнать... Хочу,
чтобы и мои дети испытали те же
незабываемые эмоции...»



МОМЕНТЫ:



Халыгова Ольга

«Считаю, что развитие дворового спорта приведет к созданию нового здорового образа жизни»





МОМЕНТЫ:



Хамдеев Александр

«Я работаю учителем физической культуры и точно знаю: Лучшее в школе — игры на перемене! Улучшает настроение и повышает работоспособность.»



МОМЕНТЫ:



Глушак Василий:

«С помощью игр можно не только весело провести время, но и ненавязчиво научить подрастающее поколение ловкости, храбрости и благородству».





МОМЕНТЫ:



Кузьмина Оксана

«Дворовые игры очень важны в наше время. Это не только шум и веселье: дворовые игры учат детей жизни, общению и сообразительности.»

МОМЕНТЫ:



**Ставьте большие цели
– в них легче попасть!**