

РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИНСТИТУТ ПСИХОЛОГИИ ИМЕНИ Л.С. ВЫГОТСКОГО
КАФЕДРА НЕЙРО-И ПАТОПСИХОЛОГИИ

МИНИСТЕРСТВО ТРУДА, ЗАНЯТОСТИ И СОЦИАЛЬНОЙ ЗАЩИТЫ
РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН
ГАУСО «РЕСПУБЛИКАНСКИЙ ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ ЦЕНТР
СОЦИАЛЬНОЙ ПОМОЩИ СЕМЬЕ И ДЕТЯМ «ГАИЛЭ»

А.Г. Жилияев, Т.И. Палачёва

ДВОРОВЫЕ ИГРЫ
КАК СРЕДСТВО САМООРГАНИЗАЦИИ
ЛИЧНОСТИ

(Технология обучения дворовым играм)

Москва – Казань

2015

УДК 159.922.736.4 (072)

ББК 88. 415 - 99я7

Ж 72

Жиляев А.Г., Палачёва Т.И.

Ж 72 Дворовые игры как средство самоорганизации личности ребенка (Технология обучения дворовым играм): монография – изд-во: ООО «Офсет-сервис», 110 с.

ISBN 978-5-903235-53-7

В монографии представлена самоорганизующаяся игровая деятельность как условие гармоничного развития личности ребенка. Являясь важным фактором формирования социально значимых характеристик личности, дворовые игры обогащают ее и определяют развитие картины мира ребенка на основе интеграции полимодального толерантного мировоззрения с широким диапазоном социально-психологической толерантности.

В монографии рекомендована модель обучающего Центра дворовых игр. Книга адресована специалистам, работающим в области развития детей и подростков, социальной, коррекционной психологии и педагогики.

ISBN 978-5-903235-53-7

УДК 159.922.736.4 (072)

ББК 88. 415 - 99я7

© А.Г. Жиляев., Т.И. Палачёва, 2015

ПРЕДИСЛОВИЕ

В настоящее время наблюдается снижение толерантности в обществе людей других культурных традиций, принятие и формирование коммуникации с представителями других культурных слоев, иных рас, национальностей. Причиной этому являются существующие социальные факторы: расслоение общества, миграционные процессы, сложности ассимиляции. Однако в недалеком будущем все эти процессы неоднократно моделировались различными такими ситуационными явлениями, как комсомольские стройки, освоение целины и многим подобным, когда в обществе налицо были миграционные потоки и социально-экономические проблемы: неустроенность быта, сложности взрослых отношений. Сейчас наблюдается обратная картина, не идеализируя эти процессы, тем не менее, явления психологической сплоченности, отсутствие значимых межгрупповых противоречий, сегрегация по одному из принципов не были характерным явлением для этих ситуаций.

Анализ основных сегментов системы формирования личности показал, что проявление национализма, шовинизма, национально-расовой и иной нетерпимости особенно остро проявляется у молодых людей в возрасте от 15 до 30 лет, следовательно, факторы, вызывающие эти явления, должны соответствовать следующим условиям.

Они возникли или получили широкое распространение не более 25–30 лет назад. Эти факторы имели особое значение воздействия на личность растущего человека в период до подросткового возраста, поскольку следующее развитие этого фактора проявлялось в подростковом возрасте. Сравнение условий формирования личности ребенка, существовавших до начала 80-х гг. по настоящее время показал, что значительная часть сегментов имеют домашнее воспитание. Речь идет о самоорганизующейся игровой деятельности, или о дворовых играх. Этот сегмент редуцировался в связи с возросшим и бесконтрольным пребыванием детей во дворе.

В предлагаемой монографии рассматривается феномен дворовой игры и его влияние на развитие картины мира ребенка. Редукция этого культурного слоя существенным образом влияет на сенсбилизацию подростка к наркотизации, во многом сопрягаясь с риском развития девиантного поведения, что в значительной степени способно наложить отпечаток на всю последующую жизнь человека.

Данная книга написана для психологов, социальных педагогов, воспитателей, а также для студентов – будущих педагогов-воспитателей и психологов, начинающих исследователей, которые стремятся совершенствовать профессиональные знания и умения в сфере поддержки и развития игровой детской культуры как эффективного средства гармонизации отношений ребенка с миром. Для углубленного знакомства специалистов с некоторыми современными представлениями о влиянии игры на детей в монографии рассмотрены теоретико-методические вопросы игры, в том числе идеи выдающихся отечественных психологов Л.С.Выготского, Д.Б.Эльконина на проблемы игровой деятельности.

В предлагаемой монографии рассмотрена самоорганизующаяся игровая деятельность как культурно-исторический обусловленный феномен, являющийся до недавнего времени важнейшей составляющей процесса развития личности ребенка с раннего возраста и до перехода во взрослую жизнь. Цель монографии – осмысление дворовых игр и их возрождение в современных условиях для формирования физически и психически развитых детей, которые в процессе сложной игровой самоорганизованной деятельности вырабатывают свои психомоторные и интеллектуальные возможности, воспитания навыков межличностной коммуникации, совладания со стрессами.

В представленной монографии рассматриваются и анализируются модели игровой деятельности в зависимости от возраста детей, даются их характерные особенности. Определяется также место и роль самоорганизующейся игровой деятельности в развитии личности ребенка. Собраны различные варианты дворовых игр, использование которых в игровой деятельности будет полезным специалистам, работающим с детьми дошкольного и младшего школьного возраста.

В монографии представлена технология обучения дворовым играм, которая раскрывает требования к организации дворовой игровой деятельности в условиях центра двигательных игр.

В конце книги предлагается список литературы, который поможет сориентироваться тем, кто желает глубже изучить проблемы игры и тем, кто решит как можно быстрее самостоятельно овладеть накопленным игровым опытом.

ГЛАВА I. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИГРЫ. ИСТОРИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ ОБ ИГРЕ

Игра – это феномен в полном смысле этого слова. Никакая другая деятельность в жизни человека не имеет такого значения. Она помогает человеку получить воспитание, способствует его развитию. Игра позволяет ребенку познать самого себя. Она формирует характер, обостряет ум и эмоции. Главное, что все это происходит в игре ненавязчиво, как бы само собой. Что же такое игра и как она появилась?

Игрой называется деятельность, противоположная труду. В книге Марка Твена читаем: «Работа – это то, что человек обязан делать, а игра – это то, что он делать не обязан. Поэтому делать искусственные цветы и носить воду в решете есть работа, а сбивать кегли или восходить на Монблан – забава». Эти примеры показывают, что труд – это обязанность, а игра – это получение удовольствия.

Игра как особый вид деятельности человека имеет свободный характер, отличается сложностью и многозначностью, во многом определяется духовной культурой эпохи. Одно из первых определений игры принадлежит В.И.Далю, который в «Толковом словаре живого великорусского языка» рассматривал «игру» как «забаву, установленную по правилам». Под игрой он понимал также «то, чем играют и во что играют». В.И.Даль перечисляет такие популярные в те времена игры, как «игра в горелки, игра в бильярд, в зернь, в кости, в бабки, в карты, в дурачки, в вист, шахматная игра».

Наиболее раннее из известных нам систематическое описание детских игр в России принадлежит Е.А.Покровскому [13]. Свою книгу, посвященную детским играм, он начинает так: «Понятие об «игре» вообще имеет некоторую разницу у разных народов. Так, у древних греков слово «игра» означало собою действия, свойственные детям, выражая главным образом то, что у нас теперь называется «предаваться ребячеству». У евреев слову «игра» соответствовало понятие о шутке и смехе. У римлян «ludo» означало радость, веселье. По-санскритски «кляда» обозначало игру, радость. У немцев древнегерманское слово «spilan» означало легкое, плавное движение, наподобие качания маятника, доставлявшее при этом большое удовольствие. Впоследствии на всех европейских языках словом

«игра» стали обозначать обширный круг действий человеческих, – с одной стороны, не претендующих на тяжелую работу, с другой – доставляющих людям веселье и удовольствие.

Изучение игры как деятельности началось в 30-е годы XX века. В.Н.Всеволодский-Гернгросс определил игру как разновидность общественной практики, «состоящую в действенном воспроизведении любого жизненного явления в целом или в части вне его реальной практической установки: социальная значимость игры в ее тренирующей на ранних ступенях развития человека роли и роли коллективизирующей». В «Толковом словаре русского языка» игра также рассматривается «как совокупность определенных приемов, правил».

В энциклопедических словарях, опубликованных в первое десятилетие XXI века, даются подробные определения игре, в которых нашел отражение деятельностный подход. Так, в энциклопедическом культурологическом словаре 2007 года игра рассматривается как «... вид непродуктивной свободной деятельности, которая скрывает в себе забытое символическое значение, разворачивается ради удовольствия в особом пространстве и времени в форме либо состязания, либо представления (ролевого исполнения) в различных ситуациях в соответствии с добровольно принятыми, но неукоснительно соблюдаемыми правилами и противопоставляется утилитарно-практической активности в качестве сферы серьезного».

Любая игра, кроме развлечения, содержит в себе и полезные элементы. В процессе игры человек обогащает свой опыт: он пополняет свои знания, умения и навыки. Игра, как считают ученые, стала необходима нам в силу наших физических и психических потребностей: если в человеке скапливаются излишки энергии, им надо дать выход, каким и является игра. У многих животных наблюдается та же закономерность: они тоже играют. Именно игры позволили людям приручить животных, практическую пользу же от этого приручения люди поняли уже гораздо позднее.

Ученые считают, что возникновение игры как явления связано еще и с первоначальными представлениями человека о мире. В этом смысле игра связывается учеными с древними ритуалами, с помощью которых человек адаптировался к окружающему его враждебному миру, полному опасностей. Возникновение игры из ритуала могло протекать, по мнению

ученых, по разным руслам еще в первобытнообщинном строе. Д.Б.Эльконин подробно рассказывает об этом в книге «Психология игры».

По мнению ученого, могло быть два варианта становления игровой деятельности. Первый вариант, когда племя возвращается с удачной охоты. Разумеется, всем хочется узнать, когда именно охотникам удалось добыть столько еды. Для того чтобы «рассказать» об этом, охотники заново воспроизводят всю ситуацию показывая при этом, кто из них где находился, что делал и как себя проявил. Следовательно, тем самым охотники уже несколько абстрагируются от реальности, заново моделируя саму ситуацию охоты.

Второй вариант: охота оказалась для племени неудачной. В данном случае, оказывается, тоже можно обнаружить истоки игровой деятельности. А как же иначе? Ведь охотникам нужно вновь «прокрутить» всю ситуацию с начала до конца, чтобы обнаружить ошибку. Этого недостаточно: найдя причину неудачи нужно еще и заново отработать всю ситуацию для того, чтобы впредь не допускать таких ошибок.

Какой вариант бы ни выбрали, дальнейшее становление игровой деятельности идет по одной и той же схеме: люди абстрагируются от реальной ситуации и выбирают из нее только то, что выполняет роль своеобразных ориентиров, которые могут быть приложимы к аналогичной (хотя и другой) ситуации – в данном случае к новой попытке охоты. В дальнейшем, как считают ученые, такая деятельность приобрела вид магического обряда, ритуала.

Ритуальная игровая деятельность обладала признаками, большая часть которых присутствует в любой вполне современной игре. Так, например, помимо магического смысла, ритуальной игре были свойственны имитация реальной трудовой деятельности. Разыгрывание ролей, которые люди распределяли между собой, а также совместный поиск выхода из определенной кризисной ситуации. Если вдуматься, разве не такими же признаками обладает то, что принято называть игрой?

После того как наступил переход первобытнообщинной формации последовательно в рабовладельческую и феодальную, ритуальный смысл понемногу стал исчезать из игр. Игра в те времена из ритуальной стала театрализованной или спортивной, так было, например, в Древней Греции и в Древнем Риме, но вместе с тем она не переставала являться игрой.

Можно ли с точностью установить, какая игра является самой древней? Установить это сложно и за давностью лет, и из-за того, что превращение магического ритуала в игру было не сиюминутным, а постепенным, и сказать, где заканчивается магическое действие и где начинается игра, очень сложно. Сегодня, глядя на то, как малыши возятся в ярких песочницах, мы не задумываемся о том, сколько поколений детей также пытались что-то лепить из песка, пропускать его через пальцы так, чтобы между ними застревали мелкие камешки, строить башни, возводить песчаные крепости, ломать и снова возводить. Между тем игра в песок – поистине одна из древнейших: песок один из самых лучших природных материалов для творчества: он мягкий, он податливый, и с помощью него ребенку так легко «перекинуть мостик» от мира внутреннего к миру внешнему, материальному.

Одними из самых древних являются и всевозможные игры в кости – с еще одним доступным древним людям материалом. Наши дети играют в камушки, мы сами увлекаемся нардами, наши бабушки играли в клеек. По достоверным свидетельствам археологов, в кости играли еще 5000 лет назад жители Месопотамии (Междуречья). Кости бросали и в Древнем Египте, эта игра называлась там «тау», в Древнем Риме игра называлась «Двенадцать линий», в Персии «Тахе Нард», в Италии и Испании «Королевский стол», во Франции «Трик-тракт». Таким образом, родословная многих игр, в которые играют взрослые и дети, гораздо древнее родословной самой знатной фамилии.

Исторические представления об игре прошли несколько этапов: античность, средневековье, XVII – XX вв. Одним из первых античных философов, обратившим внимание на свойства игры, был Гераклит Эфесский, который уподобил ее течение «играющему мальчику, передвигающему шашки».

Древние греки уделяли большое внимание игре как действенному средству воспитания и обучения в процессе подготовки гражданина в античном полисе. Философ Платон считал, что люди призваны жить, «играя в прекраснейшие игры». В «Законах» наряду с сакральным характером игры он рассматривал ее образовательную и воспитательную функции: «Человек, желающий стать достойным в каком бы то ни было деле, должен с ранних лет упражняться, то забавляясь, то всерьез, во всем, что к

этому относится». Главную задачу воспитателя философ видел в том, чтобы подбирать для детей соответствующие игры и сообщать им «начатки необходимых знаний» в процессе игровой деятельности: «Пусть он [воспитатель] пытается путем этих игр направить вкусы и склонности детей к тому занятию, в котором они должны впоследствии достичь совершенства».

Аристотель в своих сочинениях «Политика», «Риторика», «Поэтика» указывал на важность двойного обучения играм «... тело следует обучать гимнастическому искусству, а душу – для развития ее добродетели – музыкальному», – и рекомендовал выбирать для игр подходящее время – в промежутках между занятиями, – «как бы давая их в качестве лекарства, ведь движение во время игр представляет собой успокоение души и благодаря удовольствию отдохновение». Причем игры должны «соответствовать достоинству свободнорожденного человека, не слишком утомлять ребенка и не быть разнузданными».

Начавшееся в XVIII веке становление теории игры связано, прежде всего, с именами Иммануила Канта и Фридриха Шиллера. В трактате «Критика способности суждения» Кант относит суждение к эстетическому понятию, так как оно представляет «лишь субъективную игру душевных способностей».

Дальнейшее развитие представлений об игре было связано с немецким педагогом и психологом Фридрихом Фребелем, который рассматривал игру как наилучший способ приобщения ребенка к созидательной деятельности. В 1837 году на основе разработанной им системы воспитания детей он открыл в Бланкенбурге первое в Европе учреждение для детей младшего возраста – прообраз детского сада. Большое место в нем отводилось играм с мячом, ... камешками, палочками и др. Однако прусские власти запретили создание подобных детских садов, так как, с их точки зрения, эти учреждения «отрицательно влияют на религию и политику».

Представитель социального дарвинизма Герберт Спенсер определил игру «как точно такое же искусственное упражнение сил, которые вследствие недостатка для них естественного упражнения становятся столь готовыми для разрядки, что ищут себе исхода в вымышленных деятельностях на место недостающих настоящих деятельностей».

Ближе всего к пониманию возникновения игры подошел В. Вундт. «Игра – это дитя труда, – писал он. – Нет ни одной игры, которая не имела бы себе прототипа в одной из форм серьезного труда, всегда предшествующего ей и по времени, и по самому существу. Необходимость существования вынуждает человека к труду. А в нем он постепенно научается ценить деятельность своих сил как источник наслаждения». «Игра, – продолжает Вундт, – устраняет при этом полезную цель труда и, следовательно, делает целью этот самый приятный результат, сопровождающий труд».

Немецкий психолог и философ К. Гросс считал игру своеобразной подготовкой к будущей взрослой жизни.

Основатель психоанализа австрийский психиатр и психолог Зигмунд Фрейд рассматривал культурные нормы и ценности как продукт вытеснения первичных инстинктивных влечений человека, ищущих себе выхода, а игру – как реализацию вытесненных из жизни желаний, как «наиболее ранние нормальные формы деятельности»: «... дети повторяют в игре все, что в жизни произвело на них большое впечатление, причем они взвешивают силу впечатления... вся игра находится под влиянием доминирующего в это время желания: быть большим и делать то, что делают большие» («По ту сторону принципа удовольствия»). Ученый считает, что в основе травматического невроза и детских игр лежит одна и та же тенденция к навязчивому повторению, так как с момента рождения ребенок подвергается всевозможным травмирующим воздействиям. Игра, по Фрейду, является единственным средством, предоставляющим шанс не стать травматическим невротиком. Игра, как считает З. Фрейд, – это некий способ дать выход подавляемым желаниям человека.

Эволюционная концепция, сводившая игру к развитию наследственных форм поведения, просуществовала до 30-х годов XX века, до появления трудов Ф.Бейтенделька, Й.Хейзинги и О.Финка. Ф.Бейтендельк подверг критике эволюционную концепцию, заявив, что инстинктивные формы поведения не нуждаются в упражнениях. Он рассмотрел игру как категорию ориентировочно-исследовательской деятельности. Основываясь на теории Фрейда об исходных влечениях, Бейтендельк выделил три исходные влечения, определяющие игру: влечение к освобождению, к слиянию и к воспроизведению. Бейтендельк считал, что игра – это, с од-

ной стороны, реализация нашей потребности в свободе, а с другой – наше стремление подражать другим.

Важный шаг в осмыслении игры как целостного феномена сделал выдающийся нидерландский мыслитель Йохан Хейзинга. В книге «*Homo Ludens. Опыт определения игрового элемента культуры*» (1938 г.) он сформулировал игровую концепцию культуры, рассмотрев игру как культурообразующий фактор – всеобщий принцип становления человеческой культуры: подлинная культура не может существовать без игрового содержания, она «развертывается в игре и как игра». Хейзинга раскрыл роль игры не только в формировании и развитии архаических культов и мифов, но и в возникновении различных форм общественной жизни: искусства, науки, юриспруденции, ремесла, предпринимательства, политики и т.д. В выявлении соотношения игрового момента с другими факторами жизни общества ученый руководствовался антитезой: игра – неспособность к игре, игра – серьезное. Всесторонне изучив феномен игры, Хейзинга выделил ее определяющие свойства: непринудительный характер игры, разворачивающейся как свободный выбор; игра не является «обыденной жизнью», она не связана с непосредственным удовлетворением нужд и страстей; она «разыгрывается» в определенных границах места и времени; игра устанавливает порядок и невозможна без соблюдения определенных правил; в игре реализуется не только стремление человека к соперничеству, но и потребность в отдыхе, разрядке; с игрой тесно связано понятие выигрыша, то есть своеобразного возвышения в результате игры.

Однако, прослеживая игровые элементы культуры от первобытной эпохи до современного западного общества, Хейзинга не дал окончательного ответа на вопрос: выступает ли культура во взаимосвязи игрового и «серьезного» моментов или существует единое игровое пространство, за пределами которого больше ничего нет.

Немецкий философ Ойген Финк понимал игру как фундаментальную особенность человеческого бытия, включающего наряду с игрой такие феномены, как труд, власть («господство»), любовь, смерть: «Игра столь же изначальна, как и эти феномены. Она охватывает всю человеческую жизнь до самого основания, овладевает ею и существенным образом определяет бытийный склад человека, а также способ понимания бытия человеком». Финк отметил такие свойства игры, как связь с правилами,

«наслаждение свободой», которое она доставляет, символический характер игрового действия, двухплановость игры, то есть «существование играющего в обычной действительности и в сфере нереального, воображаемого».

В трудах русских психологов и историков культуры XX века большое внимание уделяется детской игре как полифункциональному явлению и игровой природе культурных феноменов.

В советской психологии впервые с совершенно новых позиций поставил проблему психологии игры М.Я.Басов. Характеризуя в самом общем виде свою постановку вопроса, М.Я.Басов пишет, что своеобразие игрового процесса основано на особенностях взаимоотношения индивидуума со средой, на почве которых он возникает. Это положение является важным, так как оно переносит центр тяжести проблемы с личности на объективные условия ее существования.

Анализируя объективные условия существования, свойственные детству и приводящие к игре с ее особыми структурными особенностями, М.Я.Басов указывает, что для них наиболее характерным является отсутствие у ребенка каких-либо определенных обязательств, так как его существование обеспечивается родителями, а общественных обязанностей на нем еще никаких нет. Эта свобода во взаимоотношениях со средой, по мысли М.Я.Басова, и приводит к особому виду поведения, главной движущей силой и особенностью которого является процессуальность.

Указывая на то, что в игре есть определенное социальное содержание, М.Я.Басов подчеркивает: «Но есть ли какое-нибудь содержание и целенаправленность в игре или нет, – все равно главным фактором в развитии данной деятельности является не содержание и не цель, а процессуальность; содержание и целенаправленность составляют лишь внешнюю форму игрового процесса, но не его внутреннее существо» [1, с. 344].

Сотрудники М.Я.Басова – Е.О.Зейлигер и М.А.Левина провели структурный анализ игровой деятельности детей дошкольного возраста. Этот анализ показал, что на протяжении дошкольного периода развития происходят существенные сдвиги как в характере стимуляции игровых процессов, так и в характере организации или структурных формах игрового процесса. Эти данные интересны. Согласно им, во-первых, падает относительное значение внутренних стимулов и возрастает значение внешнесоциаль-

ной стимуляции и, во-вторых, структура игрового процесса развивается от простой временной цепи актов, через ассоциативно-детерминированную к апперцептивно-детерминированной структуре, что свидетельствует о возрастании внутренней организации игрового процесса.

Особую точку зрения на игру развивал видный советский психолог П.П.Блонский. В своем критическом анализе различных теорий игры (Шиллер, Спенсер, Гроос, Бюлер, Дьюи и др.) П.П.Блонский указывал, что в советской психологии игра не может рассматриваться исключительно с физиологической, биологической или индивидуально-психологической точек зрения. Обзор существующих теорий игры, по мнению П.П.Блонского, показывает, что вопросы, что такое игра и почему ребенок играет, еще далеко не решены. Сама постановка вопроса «Что такое игра?» без предварительных специальных исследований отдельных видов детских игр свидетельствует о том, что вопрос находится лишь в начальной стадии исследования. Необходим ряд подробных специальных исследований; только в результате их можно получить окончательное решение проблемы игры.

С.Л.Рубинштейн в своей книге «Основы общей психологии» в главе, посвященной анализу деятельности, рассматривает проблемы психологии игры. Основные положения воззрений С.Л.Рубинштейна связаны с разработкой проблем психологии игры как особого типа деятельности. «Прежде всего, игра, поскольку речь идет об играх человека и ребенка, – это осмысленная деятельность, т.е. совокупность осмысленных действий, объединенных единством мотива». «Игра – это деятельность; это значит, что игра является выражением определенного отношения личности к окружающей действительности», – продолжает Рубинштейн [29, с. 588].

В качестве исходной особенности, определяющей сущность игры, С.Л.Рубинштейн выделяет особенности ее мотивов. «Первое положение, определяющее сущность игры, состоит в том, что мотивы игры заключаются в многообразных переживаниях, значимых для ребенка, вообще для играющего, сторон действительности».

«Мотивы игровой деятельности, – пишет С.Л.Рубинштейн, – отражают более непосредственное отношение личности к окружающему. В игре совершаются лишь действия, цели которых значимы для индивида по их

собственному внутреннему содержанию. В этом – основная особенность игровой деятельности и в этом – ее основное очарование» [29, с. 590].

На вопрос, в игре является ли переход в воображаемую ситуацию отходом от реальности, С.Л.Рубинштейн отвечает так: «В игре есть отлет от действительности, но есть и проникновение в нее. Поэтому в ней нет ухода, нет бегства от действительности в будто бы особый, мнимый, фиктивный, нереальный мир. Все, чем игра живет и что она воплощает в действительности, она черпает из действительности. Игра выходит за пределы одной ситуации, отвлекается от одних сторон действительности с тем, чтобы еще глубже в действенном плане выявить другие» [29, с. 592].

Ближе всего к раскрытию психологической природы игры подошел, по нашему убеждению, Л.С.Выготский.

В 20 – 30-е годы Л.С.Выготский первым подошел к детской игре как особому виду деятельности, эффективному способу включения ребенка в мир взрослого человека. Проанализировав ролевые игры детей дошкольного возраста, он связал развитие игры с развитием сознания ребенка, выявил символическую функцию игры и ее роль в создании «мнимых ситуаций», которые позволяют переносить «значение с одного предмета на другой», «проигрывать» отношения, поступки детей, что «приводит к освоению отдельных моментов, деталей окружающей действительности». Противоречие игры исследователь видел в том, что свойственные ей внутренние процессы даны во внешнем действии.

В исследованиях «Игра и ее роль в психическом развитии ребенка», «Воображение и творчество в детском возрасте» и др. Л.С.Выготский заложил основы теории детской игры. В отличие от зарубежных психологов К. Бюлера, Ж. Пиаже и др., которые абсолютизировали биологическое начало в человеке, он рассмотрел игру как «ведущий момент» в развитии ребенка. Игра позволяет ему «быть на голову выше самого себя, своего обычного поведения», дает ему возможность «говорить с собой на различных языках, по-разному кодировать свое собственное «я». Ее главное правило, по Л.С.Выготскому, – самоопределение и самоограничение. Указав на важную роль взрослого в познании ребенком мира через игру, ученый проанализировал развитие самой игры от преобладания «мнимой ситуации» к преобладанию правила, причем, «...чем оно [правило] жестче, чем оно больше требует от ребенка приспособления, чем больше ре-

гулирует деятельность ребенка, тем игра становится напряженнее и острее». Именно подчинение правилам создает, по его мнению, «зону ближайшего развития ребенка».

Л.С.Выготский выявил те внутренние преобразования в поведении детей, которые производит игра: «Ребенок научается осознавать свои собственные действия», он «подчиняет свои действия определенному смыслу, исходя из значения вещи». Именно в игре «осуществляются потребности ребенка, побуждения его к деятельности, аффективность его стремления». Кроме того, Л.С.Выготский рассмотрел тесную связь игры с сознанием и речевой деятельностью ребенка: «...детская символическая игра может быть понята как очень сложная система речи при помощи жестов, сообщающих и указывающих значение отдельных игрушек» [7]. Он отметил, что «внутри каждой игры ребенок уже не механически, а разумно расчленяет обращение с вещами и обращение с людьми», то есть таким образом начинает осознавать действия, приобретающие определенный смысл.

Вполне оправдалось положение Л.С.Выготского, что в игре «ребенок плачет, как пациент, и радуется, как играющий» и что в игре ежеминутно происходит отказ ребенка от мимолетных желаний в пользу выполнения взятой на себя роли.

В игре происходит существенная перестройка поведения ребенка – оно становится произвольным, под которым понимается поведение, осуществляющееся в соответствии с образцом и контролируемое путем сопоставления с этим образцом как с эталоном.

Психологический механизм этой своеобразной «магии» роли заключается в том, что большое значение в этом случае имеет мотивация деятельности. Выполнение роли становится для ребенка эмоционально привлекательным, оказывает стимулирующее влияние на выполнение действий. При выполнении роли образец поведения, содержащийся в роли, становится одновременно эталоном, с которым ребенок сам сравнивает свое поведение, контролирует его. По мнению Л.С.Выготского, ребенок в игре выполняет одновременно как бы две функции: с одной стороны, он выполняет свою роль, а с другой – контролирует свое поведение. Произвольное поведение характеризуется не только наличием образца, но и наличием контроля за выполнением этого образца. По мысли автора, роле-

вое поведение в игре является сложно организованным. Поскольку в нем есть образец, выступающий как эталон для контроля; в нем есть выполнение действий, определяемых образцом; в нем есть сравнение с образцом, т.е. контроль.

Называя игру школой произвольного поведения, Л.С.Выготский отмечает, что содержание ролей главным образом сосредоточено вокруг норм отношений между людьми, т.е. основным содержанием являются нормы поведения, существующие среди взрослых людей, то в игре ребенок как бы переходит в развитый мир правил человеческих взаимоотношений. Свои взгляды на значение игры Л.С.Выготский дал в работе по психологии подростка. «Если мы обратимся к примитивному человеку, – писал Л.С.Выготский, – мы увидим, что в играх детей происходит действительная их профессиональная подготовка к будущей деятельности – к охоте, к распознаванию следов зверей, к войне. Игра человеческого ребенка так же направлена на будущую деятельность, но главным образом на деятельность социального характера. Ребенок видит деятельность окружающих его взрослых людей, подражает ей и переносит ее в игру, в игре овладевает основными социальными отношениями и проходит школу своего будущего социального развития»...» [7].

Он считает игру источником развития морали самого ребенка, и в этом отношении значение игры едва ли может быть переоценено. Он называет игру школой морали действий, так как она «имеет значение и для формирования дружного детского коллектива, и для формирования самостоятельности, и для формирования положительного отношения к труду, и для исправления некоторых отклонений в поведении отдельных детей, и еще для многого другого». Ученый подчеркнул, что игра оказывает существенное влияние на те стороны психического развития ребенка, которые подготавливают переход на новую, более высокую ступень психического развития, переход в новый период развития.

Последователь Л.С.Выготского А.Н.Леонтьев проанализировал процесс развития ролевой игры, вскрыл причины ее изменений и ее связи с другими играми дошкольника. Ученый дал определение «ведущей деятельности», связанной с основными изменениями в психике ребенка, выделил преддошкольный период жизни ребенка, основная линия развития которого – «формирование предметных действий неигрового типа», вы-

вел общую формулу мотивации игры: «Не выиграть, а играть» и общий закон развития форм дошкольной игры. Игра эволюционирует «от открытой игровой роли, воображаемой ситуации и скрытого правила к открытому правилу, к скрытым воображаемой ситуации и роли». Как и Л.С.Выготский, А.Н.Леонтьев отметил большое психологическое значение игр с правилами. Они развивают умение детей подчиняться правилу, и в них присутствует «момент самооценки» [25, 26].

Один из учеников Л.С.Выготского Д.Б.Эльконин, обобщив основные материалы по теории игры зарубежных и отечественных авторов, рассмотрел социально-исторический характер ролевой игры как развернутой формы «ориентировочной деятельности», ее происхождение и содержание. Ученый предполагает, что в первобытном обществе с примитивными средствами и формами труда, с непосредственным участием детей в различных видах деятельности ролевых игр не было. Они появились на поздней стадии первобытнообщинного строя в результате изменения места ребенка в системе общественных отношений: игра «социальна по своему происхождению, по своей природе. Ее возникновение связано не с действием каких-либо внутренних, врожденных инстинктивных сил, а с вполне определенными социальными условиями жизни ребенка в обществе».

Вслед за Л.С.Выготским, называя основным мотивом детской игры выполнение роли, взятой на себя ребенком, Д.Б.Эльконин выявил психологические предпосылки, лежащие в развитии игры, и выделил четыре уровня развития игры: действия с определенными предметами, причем роли определяются характером действий; последовательность действий соответствует их последовательности в реальной действительности, а роли называются самими детьми; логика и характер действий определяются взятой на себя ролью; выполнение действий, связанных с отношением к другим людям и развертываемых в соответствии с реальной жизнью.

Д.Б.Эльконин различает в ролевой игре сюжет – «ту область действительности, которая воспроизводится детьми в игре», – и содержание – «то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их трудовой и общественной жизни». Значение игры как предпосылки возникновения условной ситуации ученый связывает с началом «собственно интеллектуальных форм видения и понимания мира» [48].

По словам члена-корреспондента Петровской академии наук и искусств А.И.Лазарева, «сила игры в ее всеобщности, универсальности, в способности легко и плодотворно, свободно добиваться значительных результатов в деле формирования личностных качеств человека, а порою определять и всю его судьбу» [11].

ГЛАВА II. КУЛЬТУРНО-ИСТОРИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ФОРМИРОВАНИЯ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ ТОЛЕРАНТНОСТИ

Общепризнанными проблемами современного общества стали психологические сложности, отличающиеся, прежде всего, у детей и молодых людей: это снижение социальных мотиваций и социальной активности; высокий уровень размежевания и сегрегации по ряду признаков, ставших актуальными в современной России: снижение социально-психологической толерантности с формированием жесткой демаркации по принципу «свой – чужой» на основе так называемых принципов национальности, материальных факторов и т.д., набирающие в последнее время силу и распространенность в нередко крайних степенях, вплоть до проявления агрессии и в форме идеологических альтернатив.

Недостаточность формирования жизненных перспектив и целей, наблюдающаяся псевдоинфантилизация в сочетании с тенденциями снижения социальных мотиваций, повышением развития девиантных форм поведения, повышенным уровнем невротизации приводит к развитию интолерантности.

Явление социально-психологической интолерантности в молодежной среде отмечалось во все периоды развития человеческого общества. Всегда выделялись группы людей, которые диссоциировали себя с иными социальными группами молодежной среды.

Чаще всего интолерантность формировалась по принципу общности проживающих, что породило культурно-исторический феномен кулачных боев в 19-20 века, деревня на деревню, район на район по географическому признаку. Впоследствии подобные явления сохранились в виде территориального разделения антисоциальной активности, когда молодежь группировалась в муниципальные сообщества. Развитие это явление получило в 70-80 годах, при этом вовлечена в него оказались дети окраин и предместий растущих городов-мегаполисов (казанский феномен, солнцевские, измайловские молодежные группировки, екатеринбургские группировки завода «Уралмаш»).

Однако сейчас эта дифференциация в молодежной среде расширилась значительно и стала всеобъемлющим социальным явлением. Отли-

чие современной молодежной интолерантности состоит в том, что в настоящее время все большую распространенность она приобретает среди студенчества – наиболее образованной части молодежи. Взамен географическому принципу организованных молодежных маргинальных групп возникают иные факторы сепарации в молодежной среде: молодежные субкультуры, музыкальные пристрастия, в основе которых может лежать приверженность той или иной спортивной команде, приверженность какому-либо досугу: байкеры и т.д.

Таким образом, мы видим глобализацию интолерантности. В числе психологических причин бывшей интолерантности звучали объяснения, связанные с деформацией и уровнем молодежи, попавшей в иную среду. В качестве молодежной агрессии звучали труднореализуемые социальные перспективы, которые были доступны современным молодым людям, растущим в иных социальных условиях. Это явление стало глобальным и требует уточнения причин развития интолерантности.

Приняв гипотезу о том, что на формирование социально-психологической толерантности и социальной терпимости влияют факторы, отраженные в развитии игровой деятельности детей и подростков, мы проанализировали динамику особенностей этих факторов с осмыслением их возможного влияния и роли в развитии процесса социально-психологической толерантности у молодых людей.

Предпринятое исследование имело целью на аналитическом уровне выявить факторы, сопровождающие это социальное явление, и попытку осмыслить роль отдельных аспектов формирования личности и особенности их взаимодействия с окружающими людьми. При этом мы сосредоточились на исследовании, не включающем учета множества макросоциальных факторов: политико-экономических условий, появления принципиально новых информационных технологий, обеспечивающих глобализацию и принципиально иной уровень интегрированности личности в масштабах информационно-развивающего пространства, появление новых педагогических и психологических доктрин и, с другой стороны, новые формы маргинализации в виде экстремизма, высокого уровня наркотизации, нивелирования ранее актуальных, морально-этических и культурных ценностей. Таким образом, рассматриваем лишь узкий аспект развития личности – игровую деятельность исходя из того, что игровая

деятельность является основным элементом развития личности в принятых современных доктринах педагогики и психологии.

Анализируя возрастные диапазоны детей, приобщающихся к различным моделям игровой деятельности, выделяем следующие модели игровой деятельности: игры, потенцированные родителями, модель самоорганизующейся игровой деятельности, модель организованной спортивной игровой деятельности, дидактические обучающие и развивающие игры.

Первая игровая модель – игры, потенцированные родителями. Они преобладают у детей примерно до 5 лет: это игры в «куличики», «самолетики», «лопаточки» – родители обучают ребенка, показывают ему сюжет игры. При этом коммуникация с другими детьми является второстепенной, хотя и важной деталью, но без расширения фабулы игровой деятельности; альтернативы без участия родителей не возникает.

Вторая игровая модель – самоорганизующаяся игровая деятельность формируется преимущественно в рамках так называемого дворового общения, отличается практическим отсутствием взрослых в процессе формирования и проведения игр. Сценарий игры усваивается детьми как бы сам собой, безадресно. Сценарий и сюжет игры прорабатывается самими детьми-участниками, примером того, как игра подбирается и адаптируется под характеристики участников, являются «дочки-матери», «выручалы», штандер, прятки и т.д.

Модель самоорганизующейся игровой деятельности приходится на возраст детей от 5–12 лет, т. е. возраст, предшествующий будущим возрастным сложностям, свойственным подростковому возрасту. Таким образом, человек развивался последовательно. В общении детей 5–12 лет значительно меньше выраженные факторы социально-психологической сегрегации – общение отличается формированием устойчивых систем социально-психологических взаимоотношений, когда ребенок не попадает в жесткую альтернативу с присущими подростку авторитетами: условиями существующих подростковых групп, негативизмом, сложным самоутверждением. Простой пример: взрослые люди, прошедшие этап самоорганизации игровой деятельности (дворовые игры), как правило, не считают важным ни национальность, ни уровень материального достатка, их не интересуют социально-психологические факторы по дворовым играм.

Третья модель – самоорганизующиеся спортивные игры наиболее характерны для подростков, мальчиков возраста 12 - 13 лет. В основе таких игр лежит принцип соревновательности, самоутверждения, привлечения внимания противоположного пола, самоутверждение в подростковой группе, подражание традиционно организованным спортивным играм. Отличие заключается в отсутствии дидактического начала – тренера-учителя, или роль фигуры старшего наставника-тренера незначительна.

Четвертая модель – организованная спортивная деятельность, одна из форм педагогической воспитательной работы, в основе которой положен соревновательный принцип: отбор лучших и отсеивание худших, следование строгим канонам и правилам игры, установленным для взрослых видов профессионального спорта, – детских спортивных юношеских школ, спортивных секций разновозрастных групп, сформированных на принципах дидактической школьной модели обучения и воспитания.

Пятая модель – развивающая и обучающая игра, она используется в рамках технологий психологического сопровождения и психолого-педагогической коррекции с различными возрастными группами детей, воплощает сюжетно-сценарные разработки с целями и задачами, определяемыми психологами, педагогами, ведущими данной группы. Игровая деятельность предусматривает большие или меньшие рамки самостоятельности детей в процессе игры при соблюдении общей динамики в рамках сценария с соблюдением правил игры, определяемых педагогами и психологами. По нашему мнению, эти пять моделей игровой деятельности охватывают большинство существующих и распространенных в реальных условиях жизни вариантов.

Обращает на себя внимание различие в целевых установках и психологическом смысле выделенных нами моделях игровой деятельности.

Основной целью и смыслом игровой деятельности, потенцированной родителями у детей младшего возраста, является обеспечение их индивидуального развития в соответствии с установками родительской семьи. Обучающая и воспитательная функции во многом совпадают с функцией развивающей и обучающей игры, воплощает сочетание моделей детско-родительских отношений, обеспечивает развитие навыков жизнеобеспечения.

Большинство исследователей, изучающих этот вопрос, к числу позитивных изменений современной молодежи относят повышение общего интеллектуального уровня, скорость овладения новыми информационными технологиями, технологиями педагогического взаимодействия: обучающие уроки, социализация личности в группе, обучение социально-значимым навыкам, обучение групповой дисциплине. Это осуществляется в соответствии с принятыми стандартами, определяющими круг служебных обязанностей взрослых лиц, реализующих воспитательные функции.

Проведем анализ динамики развития игровой деятельности за последние 30 лет. В целом за этот период можно констатировать сохранение основных параметров игр, а также поддержание на прежнем уровне и развитие технологий обучающих и развивающих игр в рамках дидактических образовательных программ дошкольных и школьных образовательных систем.

Существенное развитие также происходит в области психологического сопровождения и психологической коррекции личности, но это не оказывает значительного влияния на положение социально-психологической толерантности. Также большому развитию подвергся сегмент организации спортивной игровой деятельности, ему уделяется значительное внимание в социальной политике нашего государства, под особым вниманием находится сеть спортивных школ и подготовка профессиональных молодых спортсменов.

Развитие физкультуры и спорта является краеугольным камнем подходов к воспитанию и формированию личности современной молодежи и наиболее удобной формой, отражающей, по мнению государственных чиновников, уровень заботы государства о подрастающем поколении. В связи с этим неуклонно растет и отражается в отчетах государственных структур различного уровня количество спортивных и оздоровительных сооружений, спортивно-массовых мероприятий, число молодых людей, занимающихся различными видами спорта. Достаточно высокий уровень профессионального спорта отражает спортивные достижения российских спортсменов на международной арене. Соответственно от организованной спортивной деятельности формируется экстраполяция спортивной модели на сегмент неорганизованного ими дворового спорта. Все вышесказанное достаточно легко проследить по тенденции воплощения в

представлениях о современной инфраструктуре среды обитания российских граждан. Велика озабоченность развитием сети спортивных и спортивно-оздоровительных сооружений в местах проживания граждан по принципу шаговой доступности. Во дворах активно строятся два типа детских площадок, рассчитанные на игры детей дошкольного возраста и спортивные площадки, ориентированные на определенные игры детей подросткового и более старшего возраста.

Однако все перечисленные выше факты свидетельствуют о развитии структур, ориентированных на вышеупомянутые модели игровой деятельности, в конечном итоге, в том числе на воспитание в детях зрелой позиции социально-психологической толерантности с повышением явления сегрегации молодежных групп, развития различных видов социально-психологической интолерантности, нетерпимости к людям, отличающейся от той или иной группы теми или иными признаками.

Таким образом, в развитии интолерантности присутствует фактор, выпадающий из описанной системы.

В качестве такого фактора, на наш взгляд, может рассматриваться модель самоорганизующейся игровой деятельности, в которой за последние 30–40 лет секвестировался и из обычного привычного превратился в эксклюзивный атрибут, редко встречающийся в реалиях современной российской жизни.

Проведем ретроспективный психологический анализ этого явления.

В культурно-историческом плане дворовая культура развития ребенка присутствовала традиционно. Более того, именно этот пласт являлся благодатной почвой для развития большинства известных спортсменов советского периода. Но в настоящее время редко, когда во дворах можно увидеть играющих детей, выросло уже второе поколение, для которого название игр «Вышибалы», «Разрывные цепи», «Штандер», «Выручалочки» ни с чем не ассоциируются. Объективной реальностью нашего времени остро стала проблема безопасности детей во дворах. В этой связи уместно вспомнить постоянные упоминания в СМИ темы похищения детей, уличного травматизма, угрозы со стороны автотранспорта, движущегося по двору, да и само пространство дворов значительно сокращается. Пришедшие на смену дворовой культуре варианты так называемого «клубного» отдыха детей предполагают достаточно высокий имущест-

венный ценз семьи. Спортивные школы и иные формы внешкольного досуга предъявляют высокие требования как к затратам (экипировка, оплата работы тренера, коммерциализация детского юношеского спорта), так и к личностным характеристикам самих ребят, система отбора проводимая таким образом приводит к попытке выделить будущих выдающихся спортсменов, исходно опираясь на позицию возможностей родителей.

При этом «выпадает» огромный пласт актуально развивающихся физически и психически детей, которые в процессе формируют свои психомоторные и интеллектуальные возможности, равно как и навыки межличностной коммуникации, совладания со стрессами, именно в процессе сложной игровой самоорганизованной деятельности.

Самоорганизующаяся деятельность представляет собой культурно-исторический обусловленный феномен, являвшийся до недавнего времени важнейшей составляющей процесса развития личности ребенка с раннего возраста и до перехода во взрослую жизнь. Личностную значимость этого феномена легко проследить по «дворовым» воспоминаниям в описании детства, отрочества и зачастую юности любого человека, чье детство прошло в России вплоть до 90-х годов прошлого столетия.

Начиная с 90-х годов под давлением совокупности социально-психологических факторов, о которых речь пойдет ниже, в короткий исторический период именно этот культурный слой (пласт) подвергся жесткой редукции, исчезнув из жизни современных детей, потому что те, которым теперь уже по 20–30 лет, знание этого опыта не могут передать следующим поколениям.

В прошлом самоорганизующаяся игровая деятельность была неотъемлемой частью перехода ребенка от преимущественных семейных психологических приоритетов к первой в его жизни модели социальных отношений.

В условиях детского сада и младших классов ребенок овладевает группой навыков, прививаемой средовой культурой, но от него не требовалось внесения своего культурального опыта. В то время как выходу во двор каждый ребенок выносил с собой, образно говоря, образ семейных культурно-исторических традиций. И обмен этим опытом в основном происходил во дворе, непосредственно в процессе самоорганизующейся игровой деятельности. С позиции психологических смыслов эта форма

игровой деятельности оказалась уникальной по ряду факторов: эта единственная модель взаимодействия с миром, которая формировалась с использованием реальных возможностей индивидуально каждого ребенка, т.е. игра подстраивалась под ребенка, а ребенок под игру. Ребенок принимал сам все решения, связанные с игрой: определял степень участия, выбирал роль, производил оценку результата, был активным участником всех этапов игровой деятельности (по А. Леонтьеву). Данная игра являлась уникальным психологическим актом, в котором процесс оценивался выше результативности. Совместное участие в самоорганизующейся игровой деятельности становилось более значимым психологическим фактом, нежели национальные, материально зависимые и иные характеристики.

В этот период самоорганизующаяся дворовая деятельность являлась одним из основных факторов развития личности, формирования повышения социализации. Период перехода модели личностной референтности восприятия семьи в качестве эксклюзивного поступления информации о мире, формирования мировоззрения к определению круга интересов личностных приоритетов «Я» в окружающем мире оказался явно недостаточным. Во двор ребенок «вносил» свои представления, сформировавшиеся в рамках преимущественно семейного общения, которое при всей своей многогранности включали лишь небольшую часть культурно-исторического опыта, трансформировавшегося ребенку. В частности трудно представить себе семью, которая на своем примере могла передать ребенку все многообразие межличностных взаимоотношений, иерархического взаимодействия, навыки поведения в конфликтах, факторы достижения успеха в конфликтных ситуациях. Не преуменьшая роль семьи, тем не менее, можно утверждать, что семейный опыт не давал ребенку адекватно оценивать собственные возможности в выборе маршрута самореализации, и двор являлся комплиментарной средой, дававшей возможности ребенку развиваться в психологическом плане, формируя модели конгруэнтно более широкому кругу социально-психологических обстоятельств.

Именно во дворе впервые для ребенка становились понятны отличия взглядов на различные аспекты психологической жизни. Здесь в рамках игры осуществлялись многофакторные коммуникации, формировались

представления о роли оппонента, о способности переживать проигрыш и выигрыш, о возможной роли детей в контексте игры, о формировании команды, взаимоотношений в контексте игры и другое.

Особую роль в дворовых играх исполнял фактор самоорганизации, включающий в себя свободу выбора при отсутствии элемента прямого и повышенного принуждения. Это наиболее существенное отличие распространенного нами социального явления от попыток отождествить самоорганизующуюся дворовую деятельность с физкультурой, спортивными занятиями, последние из которых предполагают наличие фактора внешнего стимулирования; ориентацию на результат, оправдывающий тот или иной уровень подготовки в процессе тренировок; селекцию детей по уровню определенных задатков.

Таким образом, при разнообразии сюжетов самоорганизующихся игр и отсутствие жесткой установки на конкурирующее взаимодействие, что свойственно спортивным играм, оставляет простор для самореализации ребенка («он плохо бегает, но хорошо прячется», ребенок не любит играть в войну, «в догонялки», но с удовольствием играет в «дочки-матери»). При этом ребенок впервые сам формировал свой «модус-вивенди» – способ действий и приобретал в игре навыки решения сложных действий, переживания проигрыша и выигрыша, необходимость выработки стиля конформности к другим и независимости выбора в групповых процессах – выбора участия. Все эти степени выбора свободы позволяли ребенку сохранить приоритеты семьи, усвоенные им ранее и приобрести опыт иных семейных систем, создав принципиально более высокий уровень социально-психологической интеграции.

Интерииоризация опыта, полученного в процессе самоорганизующейся игровой деятельности, может рассматриваться как прививка толерантности, отсутствие которой сложно восполнить иными сегментами воспитательного процесса. Суррогатом самоорганизующейся игровой деятельности является виртуальная игровая деятельность, формат абстрактной модели взаимоотношений, существующий в современном мире.

Таким образом, последние 30–40 лет являлись важным элементом процесса формирования социально-психологической толерантности личности в связи с особым психологическим смыслом, его исчезновение не

может быть компенсировано распространением иных моделей игровой деятельности, как то спортивных или развивающих игр.

Рассмотрим структуру факторов, препятствующих сохранению игровой деятельности в современных условиях, которая включает в себя следующие особенности.

Первый фактор связан с социальными представлениями о возросшем уровне опасности пребывания детей во дворах вне контроля взрослых: в условиях существенного изменения поведенческих моделей взрослых. Эти факторы многообразны и дети оказываются в большей опасности, нежели раньше. Например, инструкция ребенку 80-х годов на случай встречи с хулиганом была: подойти к любому взрослому и попросить проводить его до квартиры.

Современные инструкции для подобных случаев совсем другие: беги домой, стараясь ни к кому не обращаться, если вместе с тобой вошел незнакомый взрослый, не садись с ним в лифт, лучше дождись, когда он уйдет.

Попытка ввести курс ОБЖ и воспитательные занятия со школьниками, связанные с педофилией, наркотизацией, агрессией на детей, свидетельствуют о распространенности этих явлений, что естественно не может не беспокоить родителей.

Второй фактор, получивший широкое распространение, – феномен компьютерных игр, виртуального общения. Приобщение к компьютерным играм происходит во все более раннем возрасте. Особенности виртуального общения в значительной степени способствуют формированию личности, имеющий ограниченный коммуникативный ресурс и весьма слабо ориентирующийся в реальных межличностных отношениях.

При этом до недавнего времени опасность интенсивного переключения ребенка на виртуальное общение не воспринималось взрослыми как опасность.

Третий фактор, препятствующий развитию дворовых игр, – разрыв связи поколений в передаче самоорганизующейся игры, разрыв культурно-игровой связи поколений. Уже выросло новое поколение молодежи и стало родителями не игравшее в детстве в дворовые игры

Основной контингент носителей информации о дворовых играх представляет возрастной диапазон 40-50 лет, что создает опасность утраты знаний о правилах и условиях этих игр.

Четвертый фактор – социально-доминирующее представление о возможности и целесообразности замещения дворовых игр спортивными занятиями за счет расширения сети спортивных секций, школ и т.д.

В настоящее время замены самоорганизующейся игровой деятельности не найдено. Все иные формы взаимодействия в игре по психологическому смыслу и по получаемому результату не восполняют результат выпавшего сегмента. Таким образом, существуют несколько форм решения данной проблемы. Учитывая, что причиной исчезновения сегмента дворовых игр является необеспечение безопасности, а также неоднозначность погодных условий, решением данной проблемы может стать изменение подходов игровой деятельности детей с формированием осознанного сегмента использованного программы самоорганизующихся дворовых игр.

Частью этого могут стать уроки физкультуры, включающие в себя существенную долю самоорганизующихся игр при пассивно наблюдающем характере деятельности преподавателей для младшего школьного возраста. Второй, более сложной перспективной задачей является создание центра двигательных игр с минимальным организующим участием с выделением территорий, обеспеченных мерами безопасности и защитой от погодных условий. Возвращение этого сегмента позволит практически утраченный процесс социально-психологической толерантности у детей 5–12 лет, восстановить цепочку социально-психологической мероприятий зрелой личности.

Таким образом, на основании вышеизложенного можно сделать следующие выводы.

1. Самоорганизующаяся игровая деятельность, будучи важным фактором формирования социально значимых характеристик, является одним из основных элементов системы развития личности ребенка.

2. Редукция этого вида игровой деятельности существенно снижает уровень социально-психологической толерантности, тем самым форми-

рования сложности и/или взаимодействия и затрагивающую интеграцию и адаптацию в условиях современного мира.

3. Самоорганизующаяся деятельность является важной культурно-исторической традицией. Воссоздание инфраструктуры самоорганизующейся детской игровой деятельности возможно за счет минимальных усилий по организации специфических территорий, обеспечивающих безопасное и командное нахождение детей различных возрастных групп.

ГЛАВА III. ВАРИАНТЫ ДВОРОВЫХ ИГР

Дворовые игры – это игры, которые рождаются по инициативе детей, не требуют участия взрослых. Они возникают в разновозрастных коллективах детей. Носителем и хранителем дворовых игр является детское общество. Ребенок, проходя «школу дворовых игр», осваивает заложенные в ней способ и формы взаимодействия, которые в дальнейшем будут использоваться им в жизни. Он учится ориентироваться в сфере человеческих отношений, понимать смысл и задачи человеческой деятельности. Все происходит в естественной и максимально доступной для детей форме – без участия взрослого.

Существуют различные варианты дворовых игр: дворовые игры с мячом, обучающие игры ролевого поведения, классики, прятки, догонялки, резиночки, игры-посиделочки. Их огромный диапазон позволяет выбрать игры, в которых могут участвовать дети с разным уровнем владения языком, развития интеллекта, физическими возможностями.

Благодаря тому, что правила дворовых игр усваиваются участниками естественно, дети и подростки исподволь приобретают и совершенствуют конструктивные коммуникативные навыки общения, саморегуляции, самоконтроля и произвольного поведения.

Учитывая особенности современной жизни, в детских сообществах необходимо возрождать и развивать традицию дворовых игр. При том развивающем потенциале, который заложен в дворовых играх, очень важно сохранить их для психолого-педагогической практики.

3.1. ДВОРОВЫЕ ИГРЫ С МЯЧОМ

Мяч – поистине гениальная игрушка: простая, доступная, ею можно играть и самому, и с друзьями. Во дворе один прыгающий «снаряд» мог развлечь на весь день практически любое количество детей: благо, в дворовых играх число участников не регламентировалось.

Целая серия игр предполагала соревнования между участниками в ловкости и умении виртуозно владеть мячом. Назывались эти игры по-разному: *«Попугайчики»*, *«Десятки»*. Для одних упражнений нужен был только небольшой мячик (идеально – теннисный), для других – мяч по-

больше (волейбольный) и стена. Играть можно вдвоем, а совершенствоваться – даже в одиночку.

Игра «Попугайчики»

Возраст: 9-10 лет.

Цель: формирование внимания, ловкости, воли, уверенности.

Оборудование: теннисный мячик.

Инструкция: Подбросить мячик вверх и, когда он упадет и отскочит от земли, – поймать.

Невысоко подбросить мяч и поймать. Подбросить мяч вдвое выше и поймать. Последний раз подбросить мяч как можно выше и поймать.

Взять мячик в правую руку, отпустить, чтобы он начал падать вниз, и тут же поймать на лету. Тот же трюк проделывается и левой рукой.

Мячик кладется на ладонь, слегка подбрасывается вверх, ловится тыльной стороной ладони, снова подбрасывается и ловится одной или двумя руками.

Рука с мячиком заводится за спину, делается бросок из-за спины, и мячик ловится спереди, но уже другой рукой.

Подбросить мячик вверх, хлопнуть в ладоши, а затем поймать мячик. С каждым броском увеличивается и число хлопков (обычно до пяти).

Каждый игрок упражняется до тех пор, пока не ошибется или не уронит мяч. После этого ход переходит к следующему игроку. И так по кругу, пока кто-нибудь первым не закончит «обязательную» программу.

Игра «Десятки»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: формирование внимания, ловкости, воли, уверенности.

Оборудование: резиновый (волейбольный) мяч, ровная площадка и стена.

Инструкция: Каждый игрок должен выполнить десять упражнений:

Десять раз подряд ударить мячом об стену, отбивая его, как в волейболе. Девять раз стукнуть мячом об стену, ударяя по нему ладонями снизу. Бросить мяч восемь раз под правую ногу об землю так, чтобы он отскочил к стене, а от стены поймать мяч руками. Теперь семь раз, но под левую ногу.

Стоя лицом к стене, шесть раз бросить мяч сзади между ногами об землю так, что бы он отскочил к стене и затем поймать его в руки. Далее то же самое, но пять раз и стоя спиной к стене.

Четыре раза бросить мяч об стену так, чтобы он отскочил от нее на землю, с отскока от земли снова ударить об стену и затем поймать. Ударить мяч об стену три раза, сложив ладони лодочкой.

Два раза ударить мяч об стену сложенными вместе кулаками.

Ударить мяч об стену прямым пальцем один раз.

После этого предстоит «экзамен»: каждое упражнение проделывается по одному разу, при этом нельзя смеяться и разговаривать.

Игра «В козла»

Возраст: с 5 лет.

Цель: формирование внимания, ловкости, воли, уверенности.

Оборудование: резиновый (волейбольный) мяч, ровная площадка и стена.

Инструкция: Необходимо ударить мячом об стенку, а, когда он летит обратно, – перепрыгнуть через него.

Дети вставали в шеренгу и ловили мячик за прыгающим, после чего прыгнувший перемещался в конец очереди.

Игра «Девять камней»

Возраст: 9–12 лет.

Цель: формирование внимания, ловкости, воли, уверенности.

Оборудование: 9 камней, резиновый мяч, асфальтированная площадка.

Инструкция: Дворовая игра, количество игроков которой почти не ограничено. Для игры необходим мяч.

На асфальте рисуется квадрат, разделенный на 9 частей (как для «крестиков-ноликов»), в его центре выкладывается кучка из 9 камней. Один человек – ведущий (если игроков много, то ведущих несколько) становится с одной стороны от квадрата, остальные игроки на некотором расстоянии от квадрата с другой (расстояние от квадрата определяли на глаз, чтобы не очень легко было попасть, но возможно), у игроков мяч в руке. Они должны, кидая мяч по очереди, разбить кучку из камней. После того,

как кучка разбита, игрокам необходимо разложить камушки по штуке на каждый квадрат. Ведущий в это время мячом усиленно «пятнает» игроков. Запятнанный игрок выбывает из игры. Если игрокам все-таки удалось разложить камушки, то ведущий водит еще раз.

Игра «Съедобное-несъедобное»

Возраст: с 5 лет.

Цель: формирование внимания.

Оборудование: резиновый (волейбольный) мяч.

Инструкция: Все игроки выстраиваются в ряд. Ведущий с расстояния в 2–4 метра бросает каждому по очереди мячик, называя какой-нибудь предмет. Если это что-то съедобное, мячик нужно поймать, если нет – отбить (или просто не ловить). Правильно среагировавший игрок делает шаг вперед, если ошибся – возвращается на шаг назад. Самый внимательный, который первым смог добраться до водящего, сам становится водящим. Ему не возбранялось запутывать игроков. Было очень смешно, если кто-то по ошибке «съедал» змею или машину или отказывался от вкусного мороженого.

Игра «Я знаю 5 имён...»

Возраст: с 7 лет.

Цель: формирование внимания, уверенности.

Оборудование: резиновый мяч.

Инструкция: Сначала игроки определяют очередность, с которой они будут вступать в игру.

Первый играющий берет мяч и, держа его в руках, произносит считалку: «Я знаю одно имя девочки». Ударяет мячом о землю и называет имя. Далее тот же игрок продолжает:

- Я знаю одно имя мальчика.
- Я знаю один цвет.
- Я знаю одно животное.
- Я знаю одно название города.

Когда все считалки произнесены, тот же игрок продолжает, но уже с другой считалкой: «Я знаю два имени девочки».

При этом мяч нужно чеканить о землю ладонью и на каждый удар называть по одному имени (названию).

Играют в игру до пяти слов в каждой считалке.

Если в процессе отбивания мяча игрок не успел назвать очередное имя, либо не попал по мячу – игра переходит к другому игроку, по очереди.

Когда мяч сделает круг и возвращается к игроку, игра для него возобновляется с того места, где он прервался.

Победителем в игре считается тот, кто первым добрался до последнего слова последней считалки «Я знаю пять названий городов».

Игра «Картошка»

Возраст: с 7 лет.

Цель: формирование внимания, ловкости, уверенности.

Оборудование: резиновый (волейбольный) мяч.

Инструкция: Все игроки становятся в круг и передают друг другу мяч, отбивая его. Если кто-то из игроков мяч не отбил, он садится на корточки в центр круга, а игра продолжается. Любой игрок по желанию может выручить «провинившихся». Для этого он, отбивая мяч, старается попасть им по сидящим в центре круга. «Освобожденный» (тот, кого коснулись мячом) вновь принимает участие в игре. Игроки, сидящие внутри круга, стараются поймать летящий к ним мяч. Если кому-то из игроков это удалось, то все «наказанные» возвращаются в игру, а игрок, бросивший мяч, занимает их место.

Игра «Собачка»

Возраст: с 5 лет.

Цель: формирование внимания, ловкости, воли, уверенности.

Оборудование: резиновый (волейбольный) мяч, ровная площадка.

Инструкция: Играть могут сколько угодно человек, главное больше 3. Можно играть на улице – на площадке и даже в бассейне. Выбирается 2 «собачки» – они становятся в центре, а остальные дети – кружком и перекидывают друг другу мячик. Собачки должны стараться его перехватить. Как только одна из собачек поймала мячик – кидавший игрок и собачка меняются местами.

Игра «Одиннадцать»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: формирование внимания, ловкости, уверенности.

Оборудование: резиновый мяч.

Инструкция: Немного похожа на «Картошку» и игра «Одиннадцать». Первый ребенок бросает мячик любому другому игроку, говоря при этом: «Один!» Далее мячиком перебрасываются молча, считая броски про себя до десяти. Тот игрок, кому выпало бросать мяч одиннадцатый раз, вместо того, чтобы ловить, отбивает его руками в землю, проговаривая громко: «Одиннадцать!» Если «одиннадцатый» игрок не смог отбить мяч или сбился со счета, он отправляется внутрь круга и там сидит на корточках. Цикл игры повторяется, но теперь уже задача «одиннадцатого» отбить мяч не в землю, а выбить им «провинившегося» игрока внутри круга. Если ему это удастся, «провинившийся» возвращается в игру, если же нет – игрок присоединяется к «штрафникам». Бывает, что к концу игры остается всего лишь один действующий игрок. Тогда он, молча, набивает мяч об землю десять раз, а на одиннадцатый выбивает кого-нибудь из круга, и игра продолжается.

Игра «Калека»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: формирование внимания, ловкости, уверенности.

Оборудование: резиновый (волейбольный) мяч.

Инструкция: Игра «Калека» потребует от ребят известной доли ловкости. Игроки становятся в круг и перебрасывают друг другу мячик. Если кто-то не смог его поймать, то игрок, который бросал мяч, «забирает» у штрафника какую-нибудь часть тела. Например, ногу (игрок продолжает играть, стоя на одной ноге), руку (нужно ловить мяч одной рукой), глаз (его закрывают), рот (не разговаривать). Если «одноногий» бросил мяч кому-то из игроков, а тот его не поймал, «калека» может вместо «отбирания» части тела вернуть что-то недостающее себе и продолжать игру уже вполне «здоровым». «Калека», не справившийся со своей утратой (например, не удержавшийся на одной ноге), покидает круг. Последний «выживший» игрок объявляется победителем.

Игра «Вышибалы»

Возраст: с 5 лет.

Цель: формирование внимания, ловкости, уверенности.

Оборудование: резиновый мяч, просторная площадка.

Инструкция: Все игроки, кроме двух, становятся в шеренгу в центре просторной площадки. Двое «вышибающих» с мячом располагаются по краям площадки. В их задачу входит, перебрасывая друг другу мяч, выбить с площадки всех игроков. Тот, кого касается летящий мяч, выходит из игры. Труднее всего бывает выбить последнего, самого ловкого игрока, оставшегося под обстрелом. Когда и его настигает мяч, игра начинается сначала.

Еще существовала игра, не имевшая определенного названия. Дети между собой называли ее «стенкой». Играющие становились в шеренгу, друг за другом. У первого участника в руках был мяч. Смысл игры заключался в том, чтобы бросить мяч в стенку и отбежать в конец шеренги, а следующий игрок должен был поймать мячик. И так по очереди повторяли все дети. Если игрок не успевал поймать мяч, то выбывал из игры, а побеждал оставшийся.

Игра «Штандер»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: формирование внимания, ловкости, командообразования.

Оборудование: Для игры нужен небольшой, не слишком твердый мячик.

Инструкция: Играющие собираются в тесный кружок, и кто-нибудь подкидывает мячик высоко вверх, называя имя одного из детей. (Ну, к примеру, «Ваня!»). С этого момента он водит. Пока мяч в воздухе – все разбегаются, но не слишком далеко: если Ваня поймал мяч с лета, он уже не водящий; подкинув мяч, он выкрикивает нового водящего, разумеется, того, кто отбежал дальше всех и у кого, поэтому, мало шансов, поймать мяч с лету.

Если мяч не пойман, а подобран с земли, то, как только он окажется в руках у водящего, тот кричит:

– Штандер!

Все останавливаются и замирают. Водящий пытается осалить кого-нибудь мячом с того места, где был подобран мяч. Попал – отводился, водить будет осаленный. Промахнулся – снова води! И в том и в другом случае все снова сбегается в кучку, снова подбрасывается мяч и выкрикивается имя осаленного или же незадачливого водящего.

Бывает, что тот, кого салят, ловит мяч. В этом случае он тут же салят мячом или водящего, или любого из игроков – кто окажется ближе к нему.

Игра «Штандер-стоп»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: формирование внимания, ловкости, воли, уверенности.

Оборудование: для игры нужно не меньше 4 игроков и мяч.

Инструкция: Выбираем водящего. Он берет мяч в руки и становится в центр круга, который образуют остальные игроки. Водящий подбрасывает мяч и называет имя любого игрока (например, «Штандер-Паша»). Тот, чье имя назвали, должен поймать мяч, в это время все остальные разбегаются как можно дальше от него. Как только мяч пойман, игрок кричит: Штандер-стоп! Все замирают на месте.

Игрок с мячом выбирает любого игрока, до которого ему нужно будет дотронуться мячом. Дальше игрок начинает говорить, сколько и каких шагов ему понадобится для того чтобы достать до игрока.

Шаги были такие:

- гигантские – шаг на весь размах ноги;
- человеческие – обычные шаги;
- лилипутские – когда пятка одной ноги ставится сразу перед носком другой;
- муравьиные – на носочках делают маленькие шажки (один шажок сразу перед другим);
- зонтики – кружок вокруг себя на одной ноге;
- утиные – шаги вприсядку;
- лягушка – прыжок;
- верблюжьи – нужно было шагать туда, куда доплюнул.

Интересно, конечно, было назвать ряд «развлекательных» шажков, чтоб было веселее. Например, говорилось: «До Кати 7 гигантских, три

зонтика, два лилипутских...» После того, как названы все шаги, игрок с мячом выполняет их и должен кинуть мяч в сторону загаданного игрока. Если игрок мяч поймал или увернулся, водящий снова подкидывает мяч вверх и все повторяется сначала. Если попал, то игрок становится водящим.

Игра «Хали-хало»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: формирование внимания, ловкости, уверенности.

Оборудование: резиновый (волейбольный) мяч.

Инструкция: Ведущий берёт мяч и загадывает слово. Остальные игроки должны его отгадать по подсказкам – суть (значение) этого слова и первая и последняя буквы.

Когда игрок называет правильное слово, ведущий кидает ему мяч и бежит. Выигравший берёт мяч, кричит ведущему «Хали-хало! Стоп!» и называет, сколько от него до ведущего шагов – простых, гигантских или мизерных. Делает названное количество шагов в сторону водящего. А затем старается попасть в кольцо из рук водящего. Если попадает – сам становится водящим.

Игра «Сабже»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие навыков коммуникации, уверенности.

Оборудование: резиновый (волейбольный) мяч, скамейка.

Инструкция: Игроки садятся на лавочку, ведущий с мячом задает вопрос, например, «Как тебя зовут?», и, бросая мяч, называет имена. Если имя игроку не нравится, он отбивает мяч. Если нравится, то ловит. Если при кидании мяча ведущий назвал слово «Сабже», а игрок поймал мяч, услышав это слово, то игрок может сам себе назначить имя. Если же на слове «Сабже» мяч не пойман, то имя игроку дает ведущий, и отказаться от него нельзя. Дальше игра продолжается со следующими игроками по кругу.

– Ведущий продолжает игру, задавая разные вопросы, вроде: где ты живешь?

– на чем спишь?

- что любишь?
- какой у тебя дом?
- какая машина и т.д.

Играют, пока не надоест фантазировать.

Игра «4 камня»

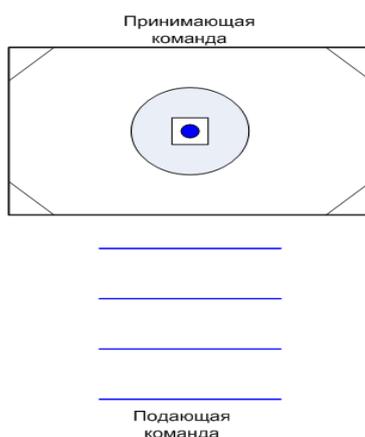
Возраст: 9–12 лет.

Цель: формирование внимания, ловкости, уверенности.

Игра 4 камня – активная дворовая игра. Одной команде нужно сбить и затем заново построить башенку из 4 камней, вторая команда пытается помешать им это сделать. Очень подвижная и увлекательная игра с простыми правилами.

Оборудование: резиновый (волейбольный) мяч.

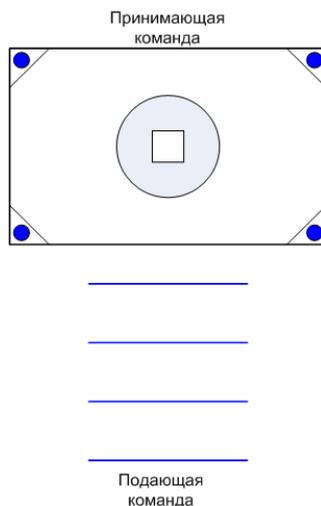
Для этой игры требуется начертить квадратное поле, разделить в нем углы, посередине поля нарисовать круг, в круге – квадрат. В квадрат устанавливаются друг на друга (башенкой) четыре камня. Камни должны быть достаточно большими и плоскими. Выглядит игровое поле так:



Инструкция: Все игроки подающей команды становятся за последней линией (это четвертый уровень). Игроки подающей команды по очереди пытаются выбить камни мячом (разрушить башенку). Главная задача – выбить камни из круга (идеальным был бросок, когда все камни разлетались в разные стороны).

Если выбит хотя бы один камень из круга, игрок принимающей команды должен положить выбитый камень в один из углов игрового поля.

В конце концов, все четыре камня оказываются в разных углах поля:



После этого, принимающая команда начинает «охоту» на соперников с мячом (по сути, игра в вышибалы). Задача игроков подающей стороны, – уворачиваясь от мяча, собрать все 4 камня снова и построить башенку. Если всех игроков команды «вышибают» до того, как им это удалось – уровень считается не пройденным, команды меняются местами. Если башня была успешно построена – игроки переходят на следующий уровень, начиная бросать мяч с третьей черты. Побеждает та команда, которой первой удалось добраться до первого уровня и выиграть его.

3.2. ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ РОЛЕВОГО ПОВЕДЕНИЯ

Обучающие игры ролевого поведения – это игры, в которых дети берут на себя разнообразные роли в создаваемой самими детьми игровой ситуации, воссоздают деятельность и отношения детей разного возраста. Они проявляют те качества, которыми в реальности обладают в малой мере: общительность, уверенность в себе, настойчивость, смелость и т.д., тем самым стимулируя и укрепляя сущностные черты своего характера. Именно в роли скрыты коррекционные механизмы воздействия ролевой игры на эмоционально-волевую сферу личности ребенка.

Игра «Краски-раскраски»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: формирование навыков общения, внимания, ловкости, уверенности.

Инструкция: Один из игроков назначался «чертом» (или «монахом»), еще один – «продавцом» (или «мамой»), все остальные были

«красками». Каждая из «красок» загадывала себе какой-нибудь цвет и тихонько сообщала его «продавцу». Причем, если хотелось побегать, загадывали самые простые цвета: синий, зеленый, розовый и т.п. Если же кому-то из игроков было лень бегать, он загадывал себе что-нибудь вроде изумрудного и преспокойно просиживал всю игру. Итак, «краски» и «продавец» садились на длинную скамейку. «Черт» («монах») подходил к ним и говорил: «Тук-тук!» «Продавец» спрашивал: «Кто там?» – «Я черт с рогами, с горячими пирогами, на лбу шишка, в кармане – жареная мышка!» Или: «Я монах в синих штанах!» «Продавец» интересовался: «За чем пришел?» – «За краской!» – «За какой?» Здесь «черт» называл какой-нибудь цвет. Если такой краски нет, «продавец» отвечал: «Такой у нас нет! Скачи по дорожке на одной ножке!» «Черт» делал круг почета на одной ноге и возвращался за новой краской. Если же названная «краска» присутствовала среди сидящих, «продавец» говорил: «Есть такая. Платите столько-то». Пока «черт» «расплачивался» – хлопал рукой по ладони продавца нужное количество раз (использовался возраст игрока), «краска» вскакивала и убегала. Дальше существовало два варианта развития событий. Вариант первый: «черт» пытается поймать краску. Пойманная «краска» становится «чертом». Если же игрок сумел вернуться на скамейку – игра продолжалась.

Вариант второй: как только названная «краска» побежала, «черт» как можно быстрее проговаривал: «Стоп коли-коло, раз, два, три. Точка!» На последнем слове бегущий игрок должен был остановиться. Теперь «черту» необходимо дойти до «краски», определив заранее, сколько нужно сделать шагов. Чем дальше успела убежать «краска», тем сложнее это проделать. Шаги тоже были примечательными: простые, гигантские (очень широкие), лилипутские (махонькие шажочки), верблюжьи (плевок вперед и шаг сверху), цыплячьи или кирпичики (пятка в носок) и др. В разных компаниях выдумывались свои варианты шагов. Итак, «черту» говорят, какими шагами он должен двигаться (например, цыплячьими и лилипутскими), а «черт» определяет на глаз, сколько и каких шагов он должен сделать. Выполняет все это и старается дотронуться до «краски». Если получилось, то «краска» становится «чертом».

Игра «Краски»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: формирование навыков общения, внимания, ловкости, уверенности.

Инструкция: В игре в «Краски» сначала выбирался «продавец» (он же «черт») и «покупатель» (он же «монах»). Все остальные были «красками». Каждая «краска» загадывала свой цвет и тихонько сообщала его «продавцу».

Итак, «краски» и «продавец» садились на скамеечку. «Покупатель» подходил к игрокам и говорил:

– Тук-тук.

Продавец:

– Кто там?

Покупатель:

– Я монах в синих штанах.

Продавец:

– Зачем пришел?

Покупатель:

– За краской!

Продавец:

– За какой?

Покупатель называет краску.

Если такой краски нет, продавец отвечает:

– Такой краски у нас нет. Скачи по дорожке на одной ножке!

Тогда «покупатель» прыгает кружок на одной ножке вокруг скамейки (или рядом с ней) и возвращается за новой краской.

Если же такая краска есть, «продавец» говорит:

Есть такая, платите столько-то (называет число, как правило, возраст игрока), но не показывает, кто это. »Покупатель» должен быстро расплатиться (похлопать по ладошке «продавца» столько раз, сколько нужно «заплатить»).

«Краска» в это время вскакивала со скамейки и убегала так далеко, как могла. После этого «покупатель» должен был поймать краску. Если получалось – пойманный игрок становился «покупателем». Если «краске»

удавалось вернуться на скамейку не пойманной, игра начиналась сначала с прежним «покупателем».

Второй вариант игры.

При расплате «монаха» с «продавцом» краска стояла на старте у одного конца лавочки, а продавец, держа монаха за руку на другом конце лавочки и хлопая его по ладошке, говорил присказку: «На тебе стакан лимон, и катись отсюда вон!»

При слове «вон» и монах, и краска бежали оговоренный заранее круг, например, вокруг той же лавочки. Если «монах» ловил краску, то у него обязательно спрашивали, что он нарисовал. Надо было придумать что-нибудь изощренное, например какого-нибудь «чебурактора» с огромными ушами и хоботом, на костыле..., а то могли потребовать, чтобы он вторую краску брал.

Игра «Казачьи разбойники»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: формирование навыков общения, внимания, ловкости, уверенности.

Инструкция: Дети делятся на две команды – казаков и разбойников.

Казачьи выбирают себе штаб и сидят в нём 10–15 минут, пока казаки прячутся. При этом казаки оставляют подсказки в виде стрелок, записок и пр. Разрешается запутывать следы, шпионить за казаками, разбиваться на группы.

Пойманные разбойники приводятся в штаб.

Второй вариант игры.

Некогда очень популярная среди детей дворовая игра. Предварительно играющим надо обговорить границы, в которых можно перемещаться, прятаться – двор, квартал, микрорайон. Затем играющие разбиваются на команды, одна из которых – казаки, а другая – разбойники.

Разбойники разбегаются прятаться, а казаки находят и отмечают место для темницы, куда будут отводить пойманных разбойников. Темницей может быть лавочка, угол двора, песочница или просто место под деревом.

Казачьи будут охранять темницу, поэтому она должна быть не слишком большой, но и не тесной. Если игра происходит на сравнительно

большом пространстве, разбойники должны помечать свой путь не частыми метками-стрелками мелом на асфальте.

Казак выходит на поиск и ловят разбойников. Их задача – найти, догнать, запятнать и отвести в темницу разбойников. Казак отводит разбойника в темницу, держа его за руку или рукав. Пойманный и запятнанный разбойник не должен по правилам игры вырываться. Но если казак случайно разжал руку, разбойник может убежать. Разбойники могут выручать своих товарищей по дороге в темницу – неожиданно подбежать и осалить казака – тогда казак должен отпустить пленного, и оба разбойника убегают. Казак, в свою очередь, может первым запятнать разбойника, пытавшегося освободить пленного. Если ему это удастся, то он приведет уже двух пленных.

Кроме того, разбойники могут освобождать своих товарищей из темницы. Но для этого им надо, миновав сторожа, запятнать самого пленного в темнице. Сторож в это время может запятнать самих освободителей. Для ловли разбойников и охраны, пленных можно разбиться на пары или на группы – это усложнит игру.

Игра заканчивается, когда все разбойники пойманы и находятся в темнице. После этого казаки и разбойники могут поменяться ролями.

Игра «Гуси-лебеди»

Возраст: с 3 лет.

Цель: формирование навыков общения, внимания, ловкости, уверенности.

Оборудование: площадка для игр.

Инструкция: Выбираются два водящих – волк и хозяин. Остальные игроки – гуси-лебеди.

На площадке для игр отделяют чертой «дом», где живут гуси-лебеди с хозяином, и «гору» – место обитания волка. За «горой» – «поле».

Гуси выходят в «поле», гуляют (обычно дразнят сидящего «за горой» волка), пока хозяин не позовет их:

Хозяин: Гуси-гуси!

Гуси: Га-га-га.

Хозяин: Есть хотите?

Гуси: Да, да, да.

Хозяин: Так летите же домой!

Гуси: Серый волк под горой!

Не пускает нас домой!

Хозяин: Ну, летите, как хотите.

Только крылья берегите!

Тогда гуси летят домой, стараясь не попасть в лапы к волку. Пойманные гуси выходят из игры. Игра продолжается, пока волк не поймает последнего гуся.

Игра «Стадо»

Возраст: с 5 лет.

Цель: формирование навыков общения, внимания, ловкости, уверенности.

Оборудование: площадка для игр.

Инструкция: Выбираются двое водящих – волк и пастух. Остальные игроки – овцы.

На площадке очерчиваются два круга – «дом» для овец и «дом» волка.

Овцы выходят на лужок, щиплют травку, спокойно ходят вокруг дома волка. По сигналу пастуха: «Волк!» – овцы бегут в домик, а волк выбегает из своего домика и старается поймать овец. Пастух волку мешает, удерживает его.

По правилам игры, волку достаточно только дотронуться до овцы, чтобы игрок вышел из игры, а пастух может только загораживать овец, но не удерживать волка руками.

Игра «Кошки-мышки»

Возраст: с 3 лет.

Цель: формирование навыков общения, внимания, ловкости, уверенности.

Оборудование: площадка для игр.

Инструкция: Выбираются двое водящих – кошка и мышка. Остальные игроки встают в круг, взявшись за руки. Мышка встаёт в круг, кошка остаётся за кругом.

Задача кошки – войти в круг и поймать мышку. При этом кошке разрешается прорывать цепь игроков, подлезать под сцепленные руки или даже перепрыгивать через них.

Играющие стараются не пропустить кошку внутрь круга. Если же кошке удастся пробраться в круг, играющие сразу открывают ворота и выпускают мышку. А кошку стараются из круга не выпускать.

Игра заканчивается, когда кошка поймает мышку.

Вариант игры «кошки-мышки».

Дети встают в круг, выбирается кошка и мышка, задача играющих – мышке, бегающей по внешнему кругу, убежать от кошки, в случае опасности – прятаться в круге, а детям, стоящим в нем – не пускать кошку в круг, держась за руки и приседая. Пойманная мышка становится кошкой, мышку выбирают из играющих.

Игра «Я садовником родился...»

Возраст: 7–12 лет

Цель: формирование навыков общения, внимания, ловкости, уверенности.

Оборудование: скамейка, фанты – личные вещи играющих.

Инструкция: Выбирается один водящий («садовник»). Он на ушко шепотом называет (назначает) сидящим на лавочке игрокам названия цветов (растений). Дальше произносит считалочку:

«Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме...» и называет «имя» (название растения) любого игрока. Тот должен сразу отозваться, и завязывается такой диалог:

Игрок: Ой!

Садовник: Что с тобой?

Игрок: Влюблена.

Садовник: В кого?

Игрок: В тюльпана.

Игрок называет любое растение, пришедшее ему в голову. Он также может назвать и садовника, и тот должен откликнуться на свое имя. Диалог продолжается до бесконечности. Тот, кто ошибся (не отозвался вовремя, перепутал название, откликнулся на чужое имя и т.д.), отдает фант

(любую личную вещь), и в конце игры «отрабатывает» его, чтобы вернуть себе.

В конце игры разыгрывают фанты: садовник отворачивается, ему показывают вещь и спрашивают:

– Что делать этому игроку? Садовник назначает ему задание (спеть, станцевать, спародировать, попрыгать на одной ноге, рассказать страшную историю, стихотворение и т. д.): игрок отрабатывает фант и забирает свою вещь.

Игра «Да и нет не говорите»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: формирование навыков общения, доверия.

Оборудование: площадка для игр.

Инструкция:

Ведущий произносит присловку: «Да и нет не говорите, черное-белое не называйте, Вы поедете на бал?»

И дальше начинается диалог с ведущим на эту тему – в чем поедут, с кем поедут, какого цвета будет фрак и т.п.

Основная задача ведущего – «подловить» игрока, задать такой каверзный вопрос, чтобы игрок нечаянно ответил «да» или «нет», «черный» или «белый» – в этом случае он проигрывает. Особенно интересно было использовать разного рода уловки – «расслаблять» игрока простыми вопросами, а потом резко перейти на «провокационные» или сыпать утверждениями, от которых ему захочется ответить «Нет!!!»

Эта игра не очень интересна в большой компании, а вот развлечение для двоих-троих игроков – замечательное. В процессе игры выстраивается примерно такой диалог:

– «Да и нет» не говорите черное-белое не называйте, Вы поедете на бал?

– Поеду

– Конечно же, в тыкве?

– Нет!!! Ой!»

(это играл неопытный игрок)

Для «продвинутых» мог быть такой диалог:

– «Да и нет не говорите, черное-белое не носите, Вы поедете на бал?

- Возможно.
- Вы поедете в карете?
- Скорее всего, в карете.
- А какими будут лошади?
- Серые. В яблоках.
- Что вы оденете на бал?
- Красивое платье.
- Конечно, белое?
- Голубое.
- Его сошьют специально для этого бала?
- Конечно же.
- И Вы будете на балу самой неотразимой дамой?
- Обязательно.
- Вы возьмете с собой служанку?
- Служанку не возьму, со мной поедет жених.
- Как зовут жениха?
- Георгий.
- Конечно же, он вас любит?
- Да. Ой!

3.3. СОРЕВНОВАНИЯ ПО КЛАССИКАМ

Классики или **классы** – старинная детская игра, популярная во всём мире, включая Россию и СССР. Играется, как правило, на асфальте, расчерченном мелом на квадратики или другие фигуры («классы»). Играющие, прыгая на одной ноге, толкают «бит(к)у» (например, баночку из-под гуталина или шайбу) из квадрата в следующий квадрат, стараясь не попасть ей на черту и не наступить на черту ногой. Совсем маленьким детям разрешается прыгать на двух ногах. Есть разновидность игры без *бит(к)и*, когда квадраты нумеруются в произвольном порядке и в них просто прыгают согласно традиционной последовательности счёта – 1,2,3,... Особенность игры заключается в том, что прыгать приходится вбок, назад, через один-два квадрата и т.п., а переступать в квадрате, принаравливаясь к очередному прыжку, запрещено.

Истоки широко известной во всем мире игры в классики, скорее всего, восходят к Древнему Риму. Характерные высеченные клетки до сих пор видны на мостовых Римского Форума. Латинское название игры – «игра в *cludus*», или «игра в хромого» – содержит четкие указания на ее правила: перепрыгивать с одной клетки на другую только на одной ноге.

Изначально игра, судя по упоминаниям в литературе, была мальчишеской, в конце XIX века, как минимум в США и Дании, в ней стали участвовать и девочки (впрочем, конкретные правила и названия игры были несколько различны у мальчиков и девочек). Уже в начале XX века во всём мире игра стала преимущественно девичьей, в ряде стран участие мальчиков в игре стало зазорным.

Аналогичное смещение произошло в России. Игра попала в Россию, видимо, в XIX веке и к концу века распространилась очень широко: так, она была зафиксирована на Кавказе, где была известна как «классы» или «царь» и имела разные схемы расчерчивания, в Белоруссии. Девочки начали играть в классы к 1910-м годам. Мальчики продолжали участвовать в игре в 1930-е годы, согласно утверждениям фольклориста В.Г.Смолицкого. По мнению культурного антрополога С.Б.Борисова, такая ситуация продолжалась и в 1940-е годы. С 1950-х годов игра стала преимущественно девичьей.

Правила игры

Разметка для игры чертится мелом на асфальте или просто обозначается контуром на земле: обычно это десяток прямоугольных клеток, которые пронумерованы по возрастанию, при этом первая и последняя клетки по размеру чуть больше остальных. В последней клетке игрок должен развернуться и закончить свой путь, вернувшись в самое начало. Первая клетка называется «земля», а последняя – «небо».

Иногда по предварительной договоренности поле первого и последнего квадрата уменьшается проведением дуги из угла квадрата в соседний угол, на отсеченную площадь нельзя наступать и забивать на нее *бит(к)у*, эта площадь закрашивается и на ней пишется «огонь» или «вода». Играют по очереди, которая выстраивается по предварительной договоренности о способе её определения (жребием, считалкой и т. д.). Каждый игрок начинает с того, что кидает *бит(к)у* в первый квадрат. Затем, прыгая на одной ноге, он толкает этой ногой *битку* из первого квадрата во второй и за

ней перепрыгивает в следующий квадрат, проделывая путь из второго квадрата в третий и т. д. Пятый квадрат считается местом отдыха – в нем можно встать на обе ноги, переминуться и т. п. Нельзя самому или *бит(к)ой* задевать черту, ограничивающую квадраты. Из последнего квадрата нужно вытолкнуть битку за пределы игрового поля. После успешного окончания первого кона игрок бросает *битку* во второй квадрат, и так далее. Любое нарушение правил игры приводит к переходу права игры к следующему игроку.

Обязательные условия:

- с *битой* в одном классе не стоять двумя ногами (исключая четвёртый уровень);
- не топтаться и не подвигать *битку* в одном классе;
- бросивший *битку* и попавший на черту пропускает кон;
- не прошедший кон игрок ждет своей очереди в новом круге и повторяет его;
- не наступать на линии квадратов.

Игра «Классы-прыжки»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие глазомера, чувства равновесия, координации движений.

Оборудование: площадка для игр, классы.

Инструкция: Играющие должны последовательно, из клетки в клетку, прыгать обеими ногами одновременно. Наступивший на черту во время прыжков задерживается в предыдущем классе. Его заменяет другой.

5	7	4
3	9	6
1	8	2
	10	

Игра «Простые классики»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие глазомера, чувства равновесия, координации движений.

Оборудование: На асфальте или утопанной земле чертится прямоугольник и разбивается на 10 равных частей, «классов», с помощью одной продольной и четырёх поперечных линий.

Для игры требуется *бита* – плоский камень, пустая баночка от обувного крема или шайба.

Инструкция: Игрок кидает *биту* в первый «класс» и прыгает на одной ноге перед ней. Затем он, продолжая стоять на одной ноге, одним движением подталкивает *биту* так, чтобы она оказалась в следующем «классе».

Задача игрока – продвинуть *биту* до последнего «класса», называемого «дом». При этом предпоследний, «огонь», нужно перепрыгнуть. Соответственно, и *бита* не должна попасть в него.

При этом нельзя вставать на две ноги и наступить на черту. *Бита* тоже не должна попасть на линию. Если это происходит, игра переходит к другому игроку.

Игрок возобновляет игру с того места, где он в прошлый раз «обжёгся». Исключение – попадание ногой или битой в «огонь». Тогда игра начинается для этого игрока заново.

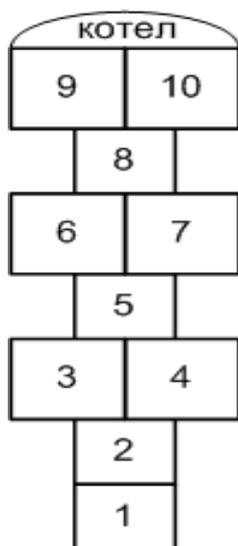
Игра «Классики 1»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: формирование навыков общения, внимания, ловкости, уверенности.

Оборудование: На асфальте мелом расчерчиваем прямоугольник шириной 1,5 м и длиной 2,5 м. Прямоугольник можно расчертить разными способами.

Инструкция: Участники игры определяют очередность по договору или жребием. Первый играющий становится перед классиками и бросает в первый прямоугольник (1 класс) плоскую круглую *биту* (*бита* может быть выточена из бруска железа, можно использовать обычную жестяную коробочку из-под леденцов и т.д.). Затем прыгает на одной ноге в класс и



ударом ноги выбивает битую в следующий класс. Таким образом можно пройти все классы. Можно добавить к прямоугольникам полукруг или другую фигуру (дом, рай, огонь), в которой по условию можно будет встать на обе ноги (например, дом или рай), или напротив, перепрыгнуть ее, не оставляя в ней *битую* (огонь).

Если битая улетела не в тот класс или игрок наступил на черту, он уступает место следующему игроку. Играя в классики, можно добавлять и придумывать новые правила, способы прыжков, очертания самих классиков.

Игра «Классики 2»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие глазомера, чувства равновесия, координации движений.

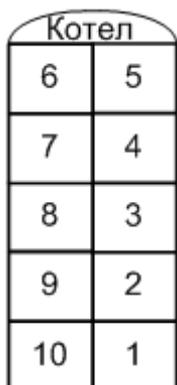
Оборудование: Для игры понадобится нарисовать мелом на асфальте фигуру с квадратами.

Верхний полукруг называется «котел». Также нужно найти *битую* – это может быть камушек среднего размера, баночка из-под крема для обуви или конфет (в них для весу можно насыпать песок или землю).

Инструкция: Игроки намечают очередь (кто за кем). Далее, первый игрок кидает битую на первый квадрат и прыгает туда. Дальше есть два варианта этой игры:

Вариант 1. Обычный.

«Простые» классики. Прыгаем на одной ноге на 1, потом 2, потом сразу двумя ногами на 3-4, одной на 5, двумя на 6-7, одной на 8, двумя на 9-10, поворачиваемся на 180%, при этом оказываясь вновь двумя ногами на 9-10, и обратно тем же ходом.



Дальше кидаем на 2 квадрат (это – «второй класс») и снова прыгаем сначала. И так далее, кидая *битую* все дальше и дальше, но всегда начиная прыгать с первого квадрата. На «обратном пути» нужно наклониться и поднять свою *битую* (если в этот момент игрок стоит на одной ноге, нужно все равно наклониться – тут главное не потерять равновесие). Если не попадаем *битой* в нужный квадрат, происходит пе-

реход хода – прыгает следующий игрок. Выигрывает тот, кто первый «осилит» 10 (десятку). Если *бита* вдруг попадает в «котел», то сгорает один «класс» (надо будет кидать *биту* на 1 квадрат меньше, чем до этого «набрали»).

Вариант 2. Разнообразный.

Главное отличие этого варианта в том, что *биту* нужно «провести» по всем классам – от 1 до 10. Пройденным класс считается после того, как игрок дошел до 10 ячейки вместе с *битой*.

Суть игры: кидаем *биту* на квадрат с соответствующим «классом» и дальше выполняем по очереди задания («классы»):

Первый – обычный. Прыгаем или ходим как угодно, и перебрасываем *биту* на следующий квадрат при каждом шаге (прыжке).

Второй – кидаем *биту* на цифру «2» с закрытыми глазами. Затем прыгаем и ходим как угодно, главное – дойти до 10 квадрата.

Третий – «кочерга». Прыгаем на правой ноге, «пинаем» *биту* всегда влево на следующий квадрат. «Переменка» (возможность отдохнуть стоя на 2-х ногах) – на 5-м квадрате.

Четвертый – на левой ноге. *Биту* «пинаем» все время вправо. «Переменка» (возможность отдохнуть стоя на 2-х ногах) – на 6-м квадрате.

Пятый – прыгаем (не ходим, а именно прыгаем) и пинаем *биту* двумя ногами одновременно.

Шестой – прыгаем и перебрасываем *биту* через одну клетку (1-3-5-7-9).

Седьмой – нельзя смеяться. Все вокруг в это время пытаются насмешить.

Восьмой – можно кидать *биту* из пятого класса (квадрата).

Девятый – кидаем *биту* на «9» и прыгаем с закрытыми глазами.

Десятый – ручеек (т.е. десять раз на одной ноге из первого – в десятый), *биту* при этом можно не трогать.

Обязательные условия:

- если *бита* не попала в нужный квадрат – переход хода.
- с *битой* в одном классе двумя ногами не стоять (исключение – пятый класс, который полностью прыгался на 2-х ногах).
- если попал в «котел», сгорает целый класс – переход хода и дальше нужно начинать с предыдущего уровня.

- не топтаться, не передвигать *биту*, и на черточки не наступать!

Игра «Классики»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие глазомера, чувства равновесия, координации движений.

Оборудование: Для игры нужны мелки и *бита* (это может быть камешек или жестяная баночка из под крема). *Бита* должна быть достаточно тяжёлая. Поэтому надо насыпать в баночку песка и проверить, чтобы она не раскрывалась при падении и ударе об землю.

Инструкция: Правила игры очень просты и передаются из поколения в поколение. На асфальте мелом расчерти поле – прямоугольник шириной 1 м и длиной 2 м. Поле расчерти на клетки, которые пронумеруй по порядку (рис. 1).

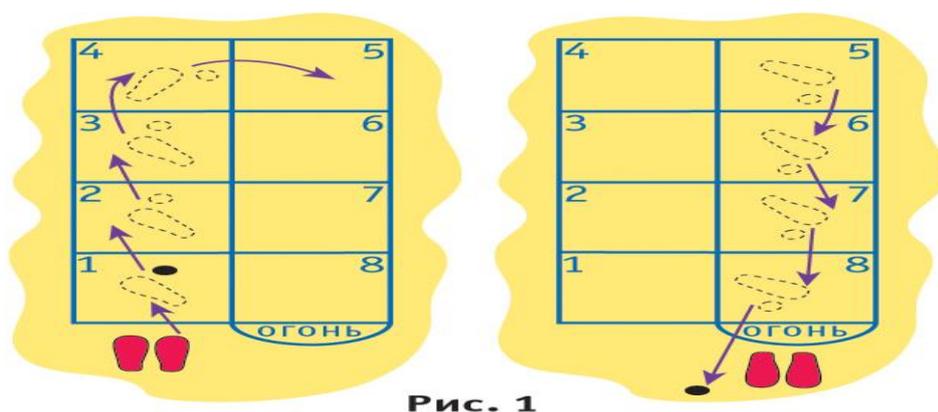


Рис. 1

Брось битку так, чтобы она попала в первую клетку.

Прыгая на одной ноге, носком туфли подталкивай (веди) битку из клетки в клетку через все классы.

Тот, кто без ошибок прошел всю фигуру, снова бросает битку, но теперь уже во вторую клетку. В третьем туре – в третью. И так далее. Так что с каждым разом задача как бы упрощается. Для усложнения игры существует клетка «огонь». Если в неё затолкнёшь битку или запрыгнешь ненароком – всё сгорело, игру придется начинать с самого начала.

Если ты ошибся – уступи место следующему, а когда очередь прыгать дойдет до тебя снова, начинай с того, на чём остановился. Выигрывает тот, кто первым прошёл все классы.

Ошибкой считается:

если бита попала не в ту клетку, которая на очереди, а также на линию или в клетку «огонь»;

если игрок оступился, коснулся второй ногой земли, наступил ногой на линию, разделяющую клетки, или запрыгнул в клетку «огонь».

Если все «классы» пройдены успешно, начинаются «экзамены». Обо всех дальнейших условиях испытаний ребята обычно договариваются сами.

Разновидностью игры являются прыжковые классики. В этих вариантах бита не используется.

Игра «Шахматка»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие глазомера, чувства равновесия, координации движений.

Оборудование: мелки.

Инструкция: Играющие по очереди скачут по прочерченным классам. Необходимо впрыгнуть на одной ноге в одиночную клетку «классиков». Затем двумя ногами – в парные клетки, каждая нога – в отдельную клетку. Далее, прыгать попеременно то одной ногой, то двумя.

На последних парных клетках надо развернуться на 180° и аналогичным образом прыгать в обратном направлении.

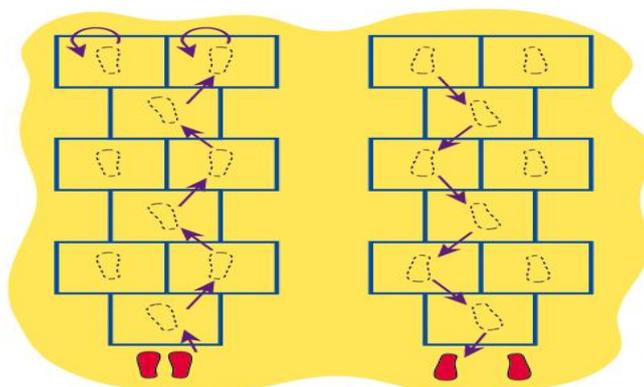


Рис. 2

Если ты прошёл все «классы» или ошибся – уступи место следующему. Ошибкой считается, если игрок коснулся второй ногой земли в непарной клетке или наступил ногой на линию, разделяющую клетки.

Игра «Японская лестница»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие глазомера, чувства равновесия, координации движений.

Оборудование: площадка для игр, мелки, прочерченные классики.

Инструкция: Играющие по очереди скачут на одной ноге по классам.

Если первый игрок проскакал все классы без ошибок, то есть, не наступив ни на одну линию и не опустив вторую ногу, он имеет право поставить свой знак в одном из квадратов. В следующий раз он сможет отдохнуть в том квадрате, где стоит его подпись. Если первый игрок сделает какую-нибудь ошибку, в игру вступает следующий.

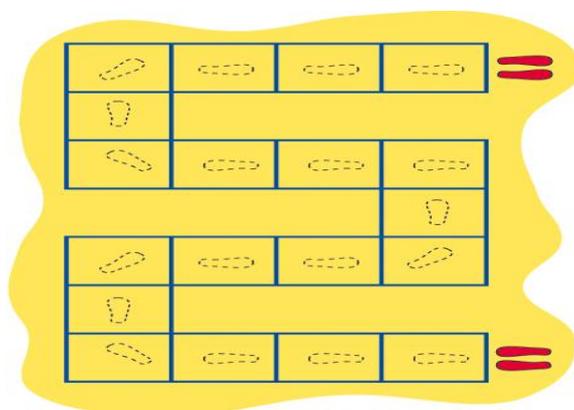


Рис. 3

Победителем становится тот игрок, которому удастся больше всех расписаться в квадратах. Игра в «классики» – прекрасная нагрузка на ноги, она хорошо развивает глазомер, способствует развитию чувства равновесия, вырабатывает хорошую координацию движений.

Котел	
6	5
7	4
8	3
9	2
10	1

Игра «Лилипутики»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие глазомера, чувства равновесия, координации движений.

Оборудование: площадка для игр, мелки, прочерченные классики.

Инструкция: На асфальте или утоптанной земле чертится прямоугольник и разбивается на 10 равных частей, небольших «классов» шири-

ной в 10 сантиментов, с помощью одной продольной и четырёх поперечных линий.

Название игра «лилипутики» получила не случайно, ступня умещалась в классик, и, прыгая на одной ноге, важно было не встать на черту. У этой игры был полукруг «огонь», куда желательнее было не входить, а если вошел, то прыгать можно было на одной ноге, отдыхая, чтобы продолжить игру дальше – с 1-ого до 10-ого класса. Пройдя все десять классов без ошибок, играющий мог построить «дом» – занять любой классик, в который другой играющий не мог войти. Выигрывает тот, кто построит больше «домиков».

3.4. ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Подвижные игры – один из самых замечательных способов для ребенка развить свою двигательную активность, координацию движений, ловкость, выносливость. В подвижные игры можно играть и вдвоем, и втроем, но, конечно же, чем больше игроков – тем веселей проходит игра. В процессе обучения дети учатся называть дворовые подвижные игры, запоминать их содержание, правила, ориентироваться в способах выбора водящего, учатся ставить цель перед собой и товарищем, привлекать к игре сверстников, поддерживать интерес, регулировать физическую нагрузку, контролировать соответствие действий играющих правилам игры, своевременно окончить игру. Дворовые подвижные игры воспитывают чуткость к людям, учат детей общаться, помогают усвоить нормы и ценности культуры, дети учатся отстаивать свои интересы и своё место в социальной группе.

Практика показывает, что на досуге дети многократно воспроизводят полюбившиеся дворовые игры, не испытывая пресыщения ими.

Игра «Чехарда»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: формирование навыков общения.

Инструкция: Перепрыгнуть через друг друга по цепочке.

Игра «Домики»

Возраст: с 3 лет.

Цель: развитие внимания и реакции.

Инструкция: На поле рисуются кружки-домики, ровно на один меньше количества игроков. Водящий обходит домики, собирая игроков в цепочку, и уводит их подальше, рассказывая при этом, куда их ведет. «Пошли погулять гномики, (напр.: гномик Миша, гномик Саша и т.д.), оставили свои домики; пошли они в лес, да заблудились. Долго-долго ходили, (далее идет описание похода в лес)», затем следует неожиданная команда «по домам» в любом месте рассказа. После команды «по домам» все бросаются обратно и тот игрок, кому не досталось домика, становится водящим.

Игра «Черная роза»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие внимания и реакции.

Инструкция: Играющие выбирают «домик», некое слово-основу и водящего. Водящий ходит по двору, за ним гуськом ходят все играющие, при этом водящий начинает на базе слова-основы сочинять некий рассказ, где обязательно все черное. К примеру: «в черном-черном городе стоит черный-черный дом и т.д.» Когда он скажет «черная роза» (именно так, а не «черные розы» или «черной розы» и т.п.) он кидается ловить остальных игроков, а они должны разбежаться. Кто добежал до домика – спасен. Кого поймали – становится водящим.

Игра «Салочки-прилипалочки»

Возраст: с 3 лет.

Цель: развитие внимания и реакции.

Инструкция: Водящий догоняет остальных игроков. Если игрок дотронулся до какого-то предмета, кроме земли, то его нельзя салить.

Игра «Салки-пересалки»

Возраст: с 7-12 лет.

Цель: развитие внимания и реакции.

Инструкция: В этом варианте игры любой может выручать игрока, которого пытается настичь «пятнашка». Для этого он должен пересечь дорогу между «пятнашкой» и бегающим игроком. Как только он перебе-

жит дорогу, «пятнашка» должен ловить нового игрока, пересекающего дорогу уже его.

В это время кто-нибудь из играющих может снова пересечь дорогу. «Пятнашка» начинает ловить нового игрока. Остальные играющие стараются выручить того игрока, за которым устремляется «пятнашка». А «пятнашка», в свою очередь, должен быстро переключиться и ловить нового игрока, пересекающего дорогу.

Игра «Салки с пленом»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие навыков общения, уверенности.

Инструкция: Выбирается водящий, который остается таковым на все время игры. В начале игры водящий громко сообщает: «Я – салка!» и начинает ловить играющих, которые бегают по площадке, не выходя за ее пределы. Всех пойманных «салка» отводит в свой «дом» (плен). Для этого палочкой очерчивают угол площадки. Но пленных можно выручать: для этого надо коснуться пленного игрока рукой. Салка же старается осалить каждого, кто посмеет приблизиться к его «дому». Игра заканчивается только тогда, когда все играющие переловлены.

Игра «Салочки в два круга»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие навыков общения, внимания.

Инструкция: Играющие образуют два круга: внутренний и внешний, играющие в разных кругах двигаются в противоположных направлениях. По сигналу водящего, который предварительно выбирается по считалочке, они останавливаются. Все, играющие во внутреннем круге, быстро стараются осалить игроков внешнего круга, дотронувшись до них рукой раньше, чем они успеют присесть. Осаленные игроки встают во внутренний круг, и игра начинается сначала. Игра заканчивается, когда во внешнем круге останется мало игроков (об их количестве заранее договариваются).

Игра «Выше земли (салки ножки на весу)»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие навыков общения, уверенности.

Инструкция: Выше земли (салки ножки на весу) – нельзя салить игрока, ноги которого не касаются земли.

Игра «Паучок и муха»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие навыков общения, уверенности.

Оборудование: шведская стенка.

Инструкция: Играть надо на каких-нибудь сооружениях, по которым можно лазить и которые достаточно большие для игры. Это сооружение считается «паутиной». В середине «паутины» сидит паук-водящий, остальные мухи. Мухи убегают от паука по «паутине», а паук их ловит, пока не осалит.

Игра «Зайчик»

Возраст: с 6 лет.

Цель: развитие навыков общения, внимания, реакции.

Инструкция: Игроки встают в один ряд перед водящим. Каждый говорит по очереди: «Зайчик-зайчик, сколько время, я спешу на день рождения, а часы мои стоят, ничего не говорят». В ответ водящий говорит, сколько каких шагов надо пройти этому человеку (как в игре хале-халло, шаги могут быть разные, от гигантов до лилипутиков). Кто окажется ближе к водящему, тот выиграл.

Игра «Речка-берег»

Возраст: с 3 лет.

Цель: развитие навыков общения, уверенности.

Оборудование: веревочка.

Инструкция: Для этой игры вам понадобится веревочка, которая будет лежать на полу и обозначать «береговую линию». Такую же роль может сыграть край ковра или любая другая отчетливая граница.

Участники стоят «на берегу» (по одну сторону веревочки). С другой стороны «течет» река. Ведущий предлагает участникам выполнять его

команды. Когда он говорит «речка!» – прыгать в речку, когда говорит «берег!» – на берег.

Игра «Эстафета»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие внимания, реакции, навыков общения, уверенности.

Инструкция: Эстафета – командная игра, обычно участвуют две команды по 4–6 человек. В зависимости от возраста детей уровень сложности эстафет может быть разным. Например, можно по очереди проходить «полосу препятствий», чья команда быстрее – та и объявляется победителем. Если усложнить задачу, например, прыгать в мешке, при помощи рук переносить какой-нибудь предмет, наполнять маленькой чашкой большой сосуд – игра станет еще интереснее.

Игра «Царь горы»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие навыков общения, уверенности.

Это игра, в которой выбирается любая возвышенность и там стоит человек, который всех сталкивает оттуда, цель других игроков столкнуть его и стать царем горы.

Игра «Перетягивание каната»

Вдоль площадки кладут канат. Середина его отмечается цветной ленточкой. На земле в 2 метрах от середины поля проводят две параллельные линии. Две команды становятся вдоль каната с разных сторон. По сигналу играющие берутся руками за канат, поднимают с земли и по сигналу начинают тянуть его в свою сторону. Когда канат будет перетянут за линию одной из команд (ее пересечет цветная ленточка), игра останавливается. Игроки меняются сторонами площадки. Поединок повторяется.

Побеждает команда, которая большее число раз сумела перетянуть канат на свою сторону. Правила запрещают играющим отпускать канат. Перед игрой капитан команды может по своему усмотрению расставлять участников справа и слева от каната. Руки игроков, стоящих впереди, не должны быть ближе чем на 50-60 сантиметров от центральной ленточки.

Вариант. Канат кладут посередине. Обе команды выстраиваются в 15-20 шагах параллельно канату, поворачиваются к нему спиной и выполняют различные движения руками до сигнала. Когда прозвучит свисток, все поворачиваются и устремляются к канату. Задача игроков захватить канат (любым способом) и унести за линию своего дома. В ходе игры разворачивается борьба. Правила разрешают игрокам хватать канат за середину, за концы и другие части.

Команда победила, если весь канат оказался за линией ее дома (где первоначально стояла команда).

3.5. ПРЯТКИ

Прятки – это одна из самых популярных игр во все мире. Отлично развивает внимательность и смекалку, легка в понимании даже для малолетних детей.

Прятки – игра, в которую может играть кто угодно, когда угодно и где угодно. Водящий становится лицом к дереву и считает до условленного числа, все остальные прячутся. Досчитав до конца, водящий отправляется на поиски, со словами: «Я иду искать. Кто не спрятался, я не виноват». Заметив спрятавшегося игрока, водящий бежит к дереву и стучит по нему со словами: «Пали-стучали за Катю», к примеру. Но тот, кого заметили, имеет шанс добежать до места быстрее водящего и «застукалиться». Если спрятавшийся игрок видит, что водящий отошел от его укрытия достаточно далеко, то бежит стрелой к дереву, со словами: «Пали-стучали сам за себя». Следующим водящим становится первый, кого «застукалили».

Игра в прятки является одной из самых любимых игр всех детей. С помощью считалки или жребия выбирается водящий – он и будет искать всех остальных.

Игроки договариваются до сколько будет считать водящий. После этого водящий отворачивается к стенке (столбику, двери и т.п.), а остальные прячутся, кто куда сможет.

Задача игроков: после окончания счета успеть «застукаться» до того, как его застукает водящий.

Задача водящего: найти и застукать всех игроков. Первый застуканный будет следующим водящим, если последний из игроков не застукает за всех.

Правила игры в «прятки»

1. Игроки договариваются до сколько считает водящий
2. Водящий отворачивается к стенке и громко считает до нужной цифры, а в конце счета громко добавляет: «Я иду искать! Кто не спрятался – я не виноват!»
3. После окончания счета, водящий ищет игроков.
4. Когда он кого-то нашел, то его задача быстрее этого игрока «застукать» его – т. е. водящий подбегает к месту, где он считал, стучит кулаком по этому месту и приговаривает: «Стуки-стуки Вася!» (вместо Васи нужно подставить имя игрока).
5. Если водящий обознался с именем игрока, то весь кон начинается заново – сопровождается это вскриками игроков: «Обознатки – перепрятки!»
6. Игроки должны застукаться за себя, до того как их застукает водящий – т. е. подбежать к месту где считал водящий, постучать по месту кулаком и проговорить: «Стуки-стуки за себя».
7. Если это последний игрок, то он также может добавить: «Стуки-стуки за все!», что означает, что кон прятков переигрывается с тем же водящим.
8. Первый застуканный будет водящим в следующем кону прятков.

Оптимальное количество игроков в игре прятки 4–7 человек.

Застуканные игроки могут давать подсказки другим игрокам, когда стоит бежать застукиваться, а когда стоит сидеть: «Топор-топор – сиди как вор!» – значит не высовываться и «Пила-пила – лети как стрела!» – значит нужно быстрее застукиваться.

Также застуканные игроки следят, чтобы водящий не стоял на одном месте и просто выжидал игроков, а искал их. Игроки при этом приговаривают: «На месте кашу не варим!».

Примеры игры в прятки:

- Водящий, выбранный с помощью считалки играющими, становится в условном месте с закрытыми глазами. Это место называется «кон». Пока водящий громко считает до 20–30, все играющие прячутся на опре-

деленной территории. После окончания счета, водящий открывает глаза и отправляется на поиски спрятавшихся. Если он увидит кого-то из укрывшихся игроков, он громко называет его имя и бежит на кон. В знак того, что игрок найден, надо постучать на кону о стену или дерево. Если найденный игрок добежит до конца и постучит там раньше водящего, то он не считается пойманным. Он отходит в сторону и ждет окончания игры. Водящий должен «застучать» как можно больше спрятавшихся игроков. В следующий раз водящим становится тот игрок, который был найден и «застукан» последним (или по решению играющих – первым.) Каждый раз, когда водящий далеко отходит от кона, спрятавшиеся игроки могут незаметно подкрасться к кону и постучать там. В этом случае они не будут считаться обнаруженными.

- В начале игры все собираются вместе, затем водящий, встав лицом к стене, громко считает до 100 (или другого числа). Другие в это время прячутся. Досчитав до 100, водящий идёт искать спрятавшихся игроков. Иногда перед этим полагается сказать «раз-два-три-четыре-пять, я иду [всех вас] искать». Увидев спрятавшегося, он должен первым добежать до места, откуда он начал поиски, и коснуться рукой стены, произнеся условленные слова, отличающиеся в разных регионах («чекá», «пáлочка-выручáлочка», «пáлы-вЫры», «кúлы-кúлы», «туки-руки»). Каждый спрятавшийся старается первым сделать то же самое. Следующим водящим является тот из спрятавшихся, кого засалили («зачекали») первым, а если не засалили никого – тот же, что и в прошлый раз. Прячется за спиной или рядом с водящим нельзя.

На западе также распространён вариант игры, который называется «сардинки». В этом варианте прячется один, а ищут его все остальные. Найдя прячущихся, игрок присоединяется к ним. Игра заканчивается, когда последний игрок присоединяется ко всем остальным. Он объявляется проигравшим и обычно прячется следующим. В сардинки часто играют в темноте.

Игра «Невидимки»

Начало игры повторяет простые прятки: все, кроме одного, прячутся. Однако играющие стремятся найти место как можно ближе к водящему, а потом незаметно выскочить и «застучать» себя. Среди тех, кому

удастся себя «застучать», побеждает тот, кто спрятался ближе к водящему, чем другие. Он водит в следующий раз.

Игра «Обыкновенные прятки»

Самые простые правила этой игры известны всем. Водящий становится лицом к стене или дереву, закрывает глаза и уши, вслух считает до ста, а затем спрашивает: «Все спрятались?» Если последует молчание, водящий говорит: «Я иду искать! Кто не спрятался, я не виноват!»

Пока водящий считает, все находят для себя потайные местечки на ограниченной заранее местности. Начав поиски и обнаружив кого-то, водящий бежит к своей стенке или к своему дереву, чтобы «застучать» найденного игрока (водящий говорит, например, «тук-тук, Миша!» или «палочка за Олю!»). Если же водящий прозевает, и игрок сам раньше него добежит до стены и постучит по ней, игрок будет считаться ненайденным. Первый, обнаруженный и застуканный участник, теперь становится водящим.

Игра «Сардинка»

Выбранный по жребию прячется где-нибудь на большой территории или в большом доме. Через некоторое время все начинают его искать. Тот, кто его находит, должен не выдавать его, а спрятаться рядом с ним. Следующий, кто их обнаружит, тоже пристраивается рядышком. В конце концов последнему участнику игры приходится искать уже всех игроков, недоумевая, в каком же месте спряталось такое большое количество народа.

Игра «Московские прятки»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие внимания, реакции, навыков общения.

Инструкция: Играли в них так. Водящий стоял спиной к остальным игрокам, а кто-нибудь из них хлопал его по плечу. Водящий поворачивался и показывал на игрока, который, по его мнению, его похлопал. Затем давал ему задание: добежать или допрыгать (на одной или двух ногах) до определенного места во дворе. Если водящий провел опознание правильно, то игрок выполняет задание. А все остальные за это время

должны успеть спрятаться. Если же водящий ошибся, то бежит или прыгает он сам, а остальные прячутся. Дальше игра идет по обычному для прятков сценарию: водящий должен найти спрятавшихся и успеть их «застукалить» – быстрее них добежать до условленного места и произнести фразу: «Стукали-пали (имя замеченного игрока)». Игрок же, в свою очередь, стремится обогнать водящего и «застукалиться» первым: «Стукали-пали я!» Игрок, которого водящий «застукалил», последним становится новым водящим.

Игра «Палочка-выручалочка»

Возраст: с 5 лет.

Цель: развитие внимания, реакции, навыков общения.

Оборудование: «палочка-выручалочка».

Инструкция: К обычным условиям игры в прятки в этом варианте мы добавляем «палочку-выручалочку» – только с ее помощью можно кого-то застукать или выручить себя. Думаю, что именно эта игра послужила первоисточником для обычных привычных прятков. Наши привычные прятки – упрощенный вариант «палочки-выручалочки».

Игра «12 палочек»

Возраст: 6–12 лет.

Цель: развитие внимания, реакции, навыков общения.

Оборудование: 12 палочек.

Инструкция: Все игроки должны успеть спрятаться в то время, пока ведущий собирает в одну кучу 12 палочек. Таким же способом, – раскидывая палочки, – можно и «выручать» не только себя, но и уже «застуканных» игроков.

Игра «Горячо-холодно»

Возраст: с 5 лет.

Цель: развитие навыков общения, уверенности.

Инструкция: Играть можно в комнате. Один из участников выходит за дверь, а остальные дети прячут какой-нибудь предмет и зовут ведущего. Его задача – найти этот предмет, а остальные игроки должны подсказывать ему, где находится этот предмет словами – «Холодно»,

«Горячо», «Теплее», «Холоднее». Как только ведущий приближается к предмету – надо говорить – «Теплее», удаляется – «Холоднее».

Игра «Кто угадает?»

Возраст: с 3 лет.

Цель: развитие внимания, реакции, навыков общения.

Инструкция: Водящий стоит спиной к игрокам, кто-то из игроков шлепает его по спине, обернувшись, водящий видит вытянутые в его сторону руки (с пальцами, сложенными в «автостоп»). Он должен угадать, кто его хлопнул: если угадал, то они меняются местами.

Игра «Дедушка Водяной»

Возраст: с 3 лет.

Цель: развитие навыков общения, уверенности.

Инструкция: Все встают в круг и ходят вокруг, водящего с закрытыми глазами: «Дедушка Водяной, что сидишь ты под водой! Выгляни на минутку, на минутку!» После чего водяной встает и выбирает наугад любого игрока, трогает и пытается угадать – кто это. Если угадал, то угаданный игрок становится «Водяным».

Игра «Ворота»

Возраст: с 3 лет.

Цель: развитие внимания, реакции, навыков общения.

Инструкция: Вариант жмурок, где водят двое с закрытыми глазами – «стража», меж которых должны пройти остальные игроки, пойманные меняются местами со стражей.

Игра «Жмурки»

Возраст: с 3 лет.

Цель: развитие внимания, реакции, навыков общения.

Оборудование: колокольчик.

Инструкция: Водящий ловит других игроков с закрытыми (завязанными) глазами, пока не поймает другого игрока, который становится водящим. Чтобы облегчить водящему задачу, другие игроки окликают его и создают шум. Иногда с этой целью используется колокольчик.

3.6. ИГРА В «РЕЗИНОЧКИ»

Ни одна игра во дворе не пользовалась такой популярностью у девочек и даже изредка у мальчишек, как «резиночка». Прыгали день напролет в любом удобном и не очень месте: школьные коридоры во время переменок, площадки во дворе, любой более-менее ровный участок земли, асфальта, квартиры.

Игра «резиночки» очень веселая и захватывающая. Кроме того, она отлично развивает координацию движений, гибкость и чувство равновесия. Игра в «резиночки» очень популярна в мире и не только среди девочек. В нее играют в Польше, Испании, Франции, Америке, Китае и др. странах. Для игры нужно 3-4 участника и та самая резиночка длиной не меньше 4 метров.

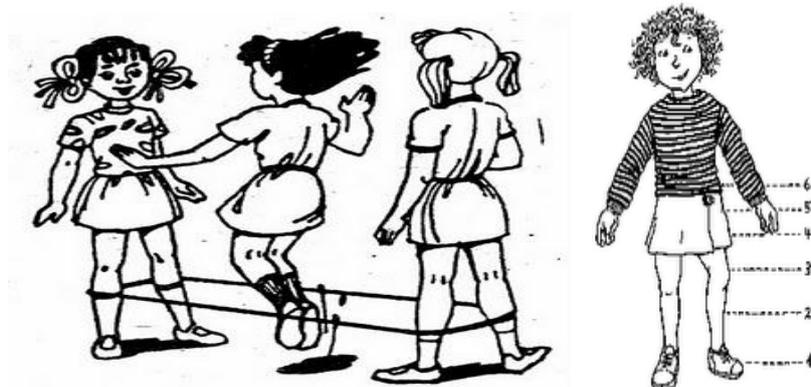
Можно было играть и вдвоем и даже одному (в этом случае резинка обычно разрезалась и одним или двумя из участников, держащих резиночку, становилось дерево или столб). Можно было играть и компанией больше 4 человек, но в таком случае кому-то приходилось ждать.

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие внимания, реакции.

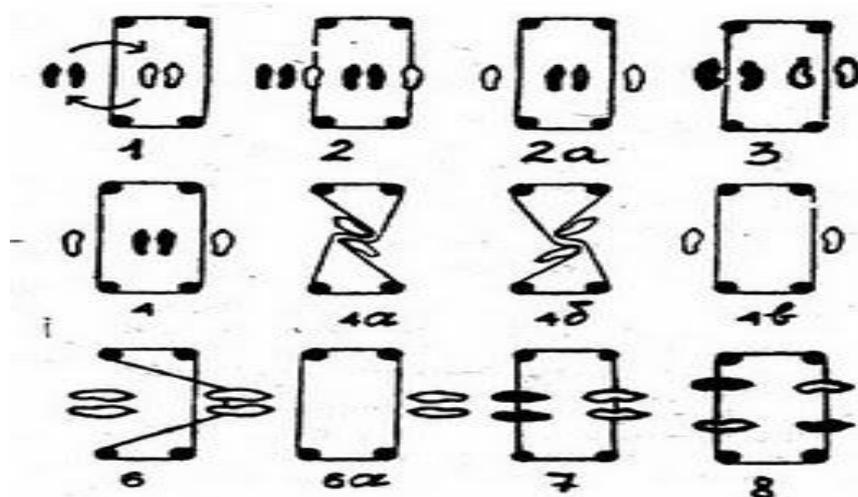
Оборудование: Для игры надо взять обыкновенную резинку длиной примерно 1,5 м. Концы ее надо связать.

Инструкция: Играть могут не менее 3 человек, так как необходимо, чтобы двое «держали» резиночку, растянув ее ногами, поставленными на ширине плеч, а третий будет прыгать. Можно играть парами: пара держит, пара прыгает.



В любом случае правила просты: допустивший ошибку меняется местами с одним из тех, кто держал резинку, пока он прыгал (или соответственно пара меняет пару).

Устанавливаются поочередно уровни, на которых натягивается резинка: по щиколотку, по колено, по бедро, по пояс. Уровни – это классы. Одно выбранное заранее упражнение выполняется на каждом уровне. В случае успешного выполнения его играющим (или членом пары) уровень повышается. Если за один кон, то есть пройдя все классы, не допущено ошибок, то назначается следующее упражнение, и оно выполняется также на каждом уровне начиная с самого низкого. Варианты упражнений прыжков показаны на рисунке ниже. Можно придумать и свои.



Уже отмечалось, что игра может длиться очень долго. Существует много вариантов проведения отдельных конов – серии всех прыжков на всех уровнях. Например, вариант «Липучка», когда игрок прыгает, выполняет очередное упражнение, начиная с того места, где он закончил предыдущее. В этом коне ошибкой играющего считается даже то, если он сошел с места в промежутках между прыжками. Или вариант «Мячики», когда выполняющие упражнения не перестают прыгать (как мячики) на месте даже в перерывах между упражнениями или переходе из класса в класс. Можно придумать и разработать правила для конов «Молчанка» или «Смехунчик».

Можно провести кон «Узенький», когда резинка держится только на одной ноге, а на уровнях «по бедра» и «по пояс» рукой, вернее, зажатым кулаком, и расстояние между двумя дорожками резинки узкое. Нетрудно догадаться, как проводится кон «Широкий». Варианты игры выбирают

сами участники на свой вкус, соответственно возрасту и возможностям (уровень «по пояс», например, доступен далеко не каждому).

Заранее самими игроками устанавливаются правила относительно возможности «выручить» (то есть выполнить упражнение за товарища) при игре парами, а также с какого уровня (с того, на котором совершена ошибка, или с самого первого) начинает свои прыжки игрок, который держал резинку и который сменил допустившего ошибку игрока.

3.7. ИГРЫ СО СКАКАЛКОЙ

Скакалка – это спортивный снаряд для физических упражнений взрослых и детей. Он представляет собой синтетический, резиновый или кожаный шнур с двумя ручками. Точная дата изобретения скакалки неизвестна. На старинных картинах, гравюрах можно увидеть изображения девушек в длинных платьях, которые прыгают на скакалках.

Игра «Десяточка»

Число игроков может быть любым, но будет лучше, если они разделятся на группы по три-четыре человека.

Игра состоит из нескольких туров, которые должна пройти каждая из участниц.

Ошибкой считается, если скакалка зацепится за ногу или за голову.

Когда одна из играющих ошибется, то ее место занимает следующая и так далее. Та, что допустила промах, когда до нее снова дойдет очередь, продолжает игру с того тура, в котором ошиблась.

1. Сделать десять прыжков через скакалку на двух ногах.
2. Девять прыжков на правой ноге.
3. Восемь – на левой.
4. Семь – на скрещенных ногах.
5. Шесть – назад на двух ногах.
6. Пять – бегущих вперед.
7. Четыре – бегущих назад.
8. Три прыжка вперед на двух ногах, скрестив руки спереди.
9. Два прыжка со скрещенными руками, но только назад.
10. Один прыжок со скрещенными руками и ногами назад.

Побеждает та участница, которая первой придет к финишу.

Игра «Часы»

Часы - веселая, подвижная игра со скакалкой. Развивает выносливость и внимание.

Описание игры

Играют 10-15 человек. Все хором произносят: «Тик-так, тик-так». Двое, заранее выбранных игроков, в том же ритме вертят скакалку, остальные выстраиваются в очередь. Первый игрок прыгает через скакалку один раз и встает в конец очереди, второй – два и т.д. Если игрок собьется при прыжках или ошибется в счете – он меняется с одним из тех, кто держит скакалку. При этом счет начинается сначала.

Задача игроков – прыгать как можно дольше, не сбиваясь.

Правила игры

1. Все хором произносят: «Тик-так, тик-так»
2. Выбирают двух игроков, которые будут вертеть скакалку в том же ритме
3. Остальные по очереди прыгают через скакалку
4. Первый прыгает один раз и встает в конец очереди, второй – два и т.д.
5. Игрок, сбившийся при прыжках или ошибившийся в счете, – меняется с одним из игроков, крутящих скакалку

Игра «Удочка»

Веселая детская игра со скакалкой на выносливость и координацию движений. В нее можно играть очень большой группой (10-20 человек).

Описание игры

Перед началом игры выбирается водящий. Все ребята становятся в круг, а водящий в центр круга со скакалкой в руках. Он начинает вращать скакалку так, чтобы та скользила по полу, делая круг за кругом под ногами играющих. Игроки подпрыгивают, стараясь, чтобы она не задела кого-либо из них.

Правила игры

1. Пойманным игрок считается в том случае, если скакалка коснулась его не выше голеностопа.

2. Игроки не должны приближаться к водящему во время прыжков.

3. Тот, кто заденет скакалку, становится в середину и начинает вращать веревку, а бывший водящий занимает его место.

Игра «Выручалочки»

Для этой игры понадобится длинная скакалка. Можно связать вместе несколько коротких, но чтобы посередине не было пластиковых ручек. Двое детей крутят скакалку, а остальные должны через нее прыгать. Для этого дети по очереди подходят к крутящейся скакалке и, выбрав подходящий момент, впрыгивают, сначала по одному разу, затем по два, три и т.д. Если кто-то ошибается, то он встает крутить скакалку вместо ведущего. Тот, кто остается последним, становится «выручалочкой» – он может спасти ошибившегося игрока, выполнив прыжки за него.

Игра «Зеркало»

Выбирается один ведущий, за которым все остальные должны повторять прыжки. Ведущий должен менять прыжки через каждые 10 (на одной или двух ногах, скрещивая руки, 2 прыжка за один оборот скакалки).

Игра «Подсечка»

Играющие образуют круг и рассчитываются на первый-второй. В центре круга становится руководитель, со скакалкой в руках. Он вращает скакалку, держа за один конец, другой конец описывает круг над полом. Играющие должны своевременно подпрыгивать, чтобы не задеть скакалку. Задевший скакалку получает штрафное очко. Игра проводится 3-4 мин. Выигрывает команда, игроки которой получают меньше штрафных очков. Чтобы скакалка проходила под ногами играющих, обозначают круг, из которого выходить нельзя. Скакалку надо вращать равномерно, постепенно поднимая скакалку вверх. Игру можно проводить и на 8 выбывание, игрок, задевший скакалку, выбывает. В этом случае побеждает та команда, у которой по истечении времени остается больше игроков.

Игра «Самый гибкий»

Самый гибкий – подвижная, веселая игра для большой группы детей. Игра помогает развить гибкость и координацию движений.

Описание игры

Ведущий натягивает между двумя столбами или деревьями скакалку (или веревку) на высоте груди игроков. Игроки должны проходить под ней, выгибаясь назад, не задевая веревки. Каждый раз, когда игроки проходят под веревкой, она опускается ниже на 30 сантиметров. Участник, задевший веревку – выбывает из игры.

Правила игры

1. Веревка или скакалка натягивается между двумя столбами на уровне груди игроков.
2. Игроки должны пройти под веревкой, выгибаясь назад, не задев её.
3. Веревка опускается на 30 сантиметров ниже каждый раз, когда участники проходят под ней.
4. Задевший веревку выбывает из игры.
5. Выигрывает тот, кто остался последним.

Игра «Имена»

Дети по очереди прыгают через короткую или длинную скакалку одновременно, начиная с первого прыжка говоря: «Я знаю имена мальчиков: Коля, Витя, Ваня, Гриша ... и т. д.» или: «Я знаю имена девочек: Люда, Валя, Зина и т. д.». Побеждает ребенок, назвавший больше имен без повторений.

Вариант игры: число имен мальчиков или девочек можно ограничить числом 10. При запинке или повторении имени игрок выбывает из дальнейшей игры.

Игра «Алфавит»

Участники игры прыгают со скакалкой по очереди. При каждом прыжке следует называть очередную букву алфавита: а, б, в, г, д и т.д. Способы прыжков постепенно усложняются. Сделавший ошибку при произнесении очередной буквы должен сразу назвать растение на эту букву (животное, город – по договоренности заранее). Слово надо успеть произнести, прежде чем кто-либо из окружающих успеет громко сосчитать до трех. Если это удалось, можно прыгать сначала, если нет, очередь

прыгать следующему. Задача каждого участника игры «пройти» весь алфавит.

3.8. ДОГОНЯЛКИ

Эта игра была широко распространена в нашей стране. В разных республиках она имела свое название («пятнашки», «салки», квач», «галья», «пета», «пита») и правила, но основное содержание сохраняется: один или несколько водящих ловят других игроков и, если поймают, меняются с ними ролями.

Игра может проводиться в самых различных условиях: в помещении, на воздухе, детьми всех возрастов, молодежью и взрослыми. Количество участников – от 3 до 40 человек. Игра не требует руководителей, судей.

Правила ко всем «Салкам» («Догонялкам»).

1. Ловить (салить) играющих – значит прикоснуться к кому-либо рукой или определенным предметом (платочком, жгутом, снежком и др.), но не хвататься за игрока и не тащить его.

2. Играющие могут бегать только в пределах установленных границ площадки. Выбежавший за условленную границу считается пойманным и меняется ролью с «салкой» – водящим.

3. Каждый новый «салка» – водящий должен объявлять, что он стал «салкой», чтобы все знали, от кого спастись.

Игра «Третий лишний»

Возраст: с 3 лет.

Цель: развитие внимания, реакции.

Инструкция: Игроки встают в круг по двое (один за другим), водящий бежит за одним из свободных игроков по внешнему кругу, не пересекая его, игрок может встать перед одной из пар и тогда убежать придется тому, кто оказывается третьим и стоит спиной к границе круга. Осаленный, становится водящим.

Игра «Пятнашки»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие внимания, реакции.

Инструкция: Это те же догоняшки, только с разными вариантами:

Игроки могут спастись от ведущего, пятнашки, подняв ноги от земли (можно залезть на скамейку, встать на пенёк, повиснуть, схватившись за столб дерева).

Нельзя запятнать прыгающего игрока.

Нельзя запятнать игрока, спрятавшегося в «домике» – в заранее очерченном круге (их может быть несколько на площадке).

Игрок имеет возможность спасти себя, вовремя назвав свое вымышленное имя (все имена оговариваются заранее).

Игра «Салки (латки) обычные»

По считалке, как обычно, выбирается водящий («салка»). Условно устанавливается площадка, на которой играют (например, нельзя выбежать за пределы школьного двора или огороженной детской площадки). Все разбегаются по площадке, водящий объявляет «Я – салка!» и начинает догонять всех игроков. Кого догонит и «осалит» (дотронется), тот становится «салкой», громко объявляет об этом, и начинает догонять игроков. Игра может продолжаться до бесконечности.

Есть еще различные вариации этой игры. Все основные правила салок остаются, лишь добавляются некоторые условия:

Игра «Салки «с домиком»

Для тех, кто убегает, чертится «дом» (круг мелом на асфальте либо палкой на земле). Игроки могут периодически отдыхать в «домике», салить их в это время нельзя, однако оставаться в домике долго тоже нельзя.

Игра «Салки-пересекалки»

Убегающие могут выручать игрока, за которым гонится салка, перебегая ему дорогу. Когда кто-то перебежал дорогу салке, он обязан гнаться за новой «жертвой», тут присоединяется и перебегает ему дорогу второй – и так до бесконечности. В конце концов, как правило, «попадает» тот, кто попытался перебежать дорогу слишком близко к водящему.

Игра «Салки «Давай руку»»

В этой игре убегающий от «салки» кричит: «Дай руку!» Если кто-либо из товарищей возьмется с ним за руку, то водящий не имеет права их осаливать. Если же с другой стороны присоединится еще игрок, т. е. их будет трое, водящий имеет право салить любого крайнего.

Игра «Чай-чай, выручай!»

Возраст: с 3 лет.

Цель: развитие внимания, реакции, навыков общения.

Инструкция: Это также вариант догоняшек. Осаленный игрок встает, разводит руки и говорит: «Чай-чай, выручай!» Выручить его может любой другой игрок, дотронувшись до осаленного игрока. Но при этом он рискует тоже быть осаленным.

Игра заканчивается, когда водящий осаливает всех.

Игра «Колдунчики»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие внимания, реакции.

Для игры требуется ровная площадка размером примерно 10x10 метров. Количество игроков от 3 и более.

Перед началом игры выбирают колдуна. Затем играющие разбегаются, а колдун пытается догнать кого-нибудь и осалить (заколдовать). Осаленный замирает. Расколдовать его могут другие игроки, дотронувшись до него рукой. Но колдун следит за своим пленником, и, как только кто-нибудь снимает чары, он старается снова напустить их. Кроме того, он пытается заколдовать и тех, кто хочет выручить товарища. Трижды заколдованный игрок становится колдуном.

Игра «Море волнуется»

Возраст: с 3 лет.

Цель: развитие внимания, реакции, навыков общения.

Инструкция: Водящий отворачивается от остальных игроков и говорит:

Море волнуется раз,
Море волнуется два,

Море волнуется три,
Морская фигура на месте замри!

В этот момент 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 дольше всех продержавшийся игрок).

Второй вариант. Водящий отворачивается, остальные игроки хаотично перемещаются по площадке, изображая «море». Водящий произносит: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура на месте замри!». В этот момент игроки должны принять позу какого-нибудь морского животного и замереть. Смеяться и шевелиться нельзя. Водящий подходит к любому игроку и дотрагивается до него. Тогда выбранный игрок должен изобразить, кого именно он показывает. Задача водящего – отгадать, что за «морскую фигуру» изображает игрок.

Игра «Рыбак и рыбка»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие внимания, реакции, навыков общения.

Оборудование: скакалка.

Инструкция: Водящий становится в центр круга, образованного остальными участниками. Диаметр такого круга – по длине скакалки или чуть меньше. «Рыбак» вращает скакалку так, чтобы она скользила по земле и описывала круги под ногами играющих. Участники-«рыбки» должны перепрыгивать через скакалку, чтобы не «попасться на удочку». Попавшаяся «рыбка» становится «рыбаком». Водящий может усложнять задачу, постепенно приподнимая скакалку и заставляя игроков подпрыгивать все выше.

Игра «Ручеек»

Возраст: с 5 лет.

Цель: развитие внимания, реакции, навыков общения.

Инструкция: Играть можно было практически в любом месте: на поле, во дворе, в коридоре школы. Количество играющих должно быть нечетным: все разбиваются на пары и встают друг за другом, соединив

попарно высоко поднятые руки. Водящий входит в образованный коридор, выбирает себе пару из играющих и встает в конец.

Освободившийся игрок становится водящим. Прелесть игры заключалась в том, что в процессе водящих становилось все больше, а коридор все длиннее. Каждый хотел побыстрее стать «водой», чтобы самому выбрать себе пару. Игра позволяла выбрать в «пару» себе свою тайную симпатию, не выдав себя.

Игра «Разрывные цепи»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие внимания, реакции, навыков общения.

Инструкция: 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 как раз между «звеньями», которые пытался разорвать.

При этом закованные стараются выбрать игрока послабее, а бегущий выискивает место, которое, по его мнению, легче разорвать.

Игра «Красная шапочка, белое перо...»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие навыков общения, уверенности.

Инструкция: Участники делятся на две команды, поровну. Каждая команда сплетает руки – становится «цепью». Команды становятся на некотором расстоянии друг от друга. По очереди команды вызывают игроков из противоположной команды: «Красная шапочка, белое перо, вызываю [имя игрока] и больше никого!». Вызванный игрок должен подбежать к вызвавшей его команде и попытаться с разбегу «разорвать цепь». Если ему это удастся, то он забирает с собой одного игрока (того, на ком «разорвалась цепь»). Если нет – то он остается в команде противников, а

его команда пропускает ход. Побеждает команда, в которой к окончанию игры останется больше участников.

Игра «Светофор»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие внимания, реакции, навыков общения.

Инструкция: Водящий – светофор. Остальные игроки встают в линию напротив него.

Стоя спиной к игрокам, светофор называет какой-нибудь цвет. Если игрок может отыскать на себе названный цвет (одежда, бант, заколка и т.п.), то берется за него рукой и спокойно переходит через «дорогу». Если же ничего подходящего не находится, ему нужно быстро перебежать на другую сторону (не выбегая за пределы «дороги»). А «светофор» должен ловить нарушителей. Тот, до кого он дотронулся, сам становится «светофором».

Игра «Путаница»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие внимания, навыков общения.

Инструкция: Интересно, когда играют много детей. Один из них отворачивается, а остальные берут друг друга за ручки – цепочкой и, не отпуская рук, начинают запутываться. Можно проходить под руками соседей, переступать через них. Когда все готово, ведущий поворачивается и старается распутать участников, руки игроков при этом не разжимаются. Потом выбирается новый ведущий, и игра продолжается.

Игра «Бабушка, нитки запутались» или «Путаница»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие навыков общения.

Инструкция: Игроки сцепляются руками в круг и путаются, перелезая, как только можно, друг через друга, пока водящий отвернулся. Затем он должен распутать этот клубок, не размыкая круг.

Игра «Лабиринт»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие навыков общения, уверенности.

Оборудование: мелки.

Инструкция: На асфальте мелом чертилась большая спираль. Надо было, начиная с входа, добежать до центра лабиринта, не спутав линии. Кто делал это быстро и правильно, тот выигрывал. Играло несколько человек, обычно девочки.

Игра «Тише едешь – дальше будешь»

Возраст: 7 -12 лет.

Цель: развитие внимания.

Инструкция: Участники становятся в ряд, а ведущий отходит по-дальше, отворачивается и кричит «Тише едешь – дальше будешь. СТОП!». Пока звучат слова, участники должны как можно ближе подбежать к ведущему. На слове «СТОП» ведущий поворачивается, смотрит на участников, которые должны замереть. Кто пошевелился либо не успел остановиться – идёт в начало дистанции. Выигрывает тот, кто первым добежит и коснётся ведущего. Скорость произнесения фразы варьируется – можно тянуть, можно «скороговорить».

Игра «Камешки»

Возраст: 9–12 лет.

Цель: развитие навыков общения, уверенности.

Инструкция: Еще одна игра, за которой закрепилась репутация «мальчишеской». На земле в ряд выстраивали десять небольших камешков (иногда их заменяли шариками). На расстоянии 20–30 см. от них выкапывалась лунка. При помощи особого камешка, биты, нужно было загнать, как можно больше камешков в лунку. Был и другой вариант игры, именовавшийся, почему-то «Чапаев»: противники выстраивали камешки в два ряда друг против друга и щелчком сбивали камешки противника. Удачно сбитые, победитель забирал себе.

Игра «Магазин»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие навыков общения, уверенности.

Оборудование: скакалки.

Инструкция: Двое крутят, один прыгает. Прыгающий – «покупатель», крутящие – «продавцы». Между прыгающим и одним из крутящих завязывается диалог:

- Здравствуй, продавец.
- Здравствуй.
- Что продаешь?
- Мороженое.
- Сколько стоит?
- Три рубля.

Отпрыгнув «цену» (количество рублей равно количеству прыжков, копейки прыгаются на одной ноге), «покупатель» со словами «Спасибо, до свидания» выпрыгивает из скакалки. «Продавать» можно что угодно – от продуктов и промтоваров до автомобилей и недвижимости.

Игры «Олени-тигры»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие навыков общения, уверенности.

Инструкция:

Дети делились на две группы: олени – тигры. Каждая группа находила себе на оговоренной заранее территории убежище. Любила, рожала и воспитывала детей, то есть жила обыденной жизнью. Выбирала вожаков и т.д. Но группа тигров постоянно охотилась на оленей, которые в свою очередь должны были учиться скрываться, осторожно ходить на водопой и т.д. Разрабатывались условные звуки о предупреждении об опасности.

Игра «Флажок»

Возраст: с 5 лет.

Цель: развитие навыков общения, уверенности.

Оборудование: флажок.

Инструкция: Формируются две команды и одновременно разбегаются по разные стороны дома, прячут свой флажок. Потом переходят на сторону другой команды и ищут флажок – кто первый найдет, тот и выиграл. Прятать надо так, чтобы реально можно было найти.

Игра «Клад»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие внимания.

Инструкция:

Играли в «Клад». Кто прячет «клад», тот рисует карту, и команда должна найти «клад».

3.9. ПОСИДЕЛОЧКИ НА СКАМЕЕЧКЕ

Набегавшись в «казаков-разбойников» или напрыгавшись в «резиночки», можно было спокойно посидеть и помечтать о самых немислимых вещах. Из всех играющих выбирались два ведущих. Они загадывали число от 1 до 100 (если все умели считать до этой цифры). Остальные игроки по очереди пытались отгадать число, а ведущие помогали им словами «больше» и «меньше». Когда кто-то, наконец, угадывал число, ведущие спрашивали: «Что тебе?»

Изначально предполагалось, что все игроки не имеют ничего: ни одежды, ни жилья. И обычно, первым делом, требовалась хоть какая-никакая одежка. Игрок заказывал, например, платье, и ведущие удалялись на совещание. Нужно уточнить, что еще до начала игры обсуждался очень важный вопрос: будут ли предложенные «товары» «без брака, без юмора» или же, напротив, «с браком и с юмором». Без брака – приятнее, с браком – веселее. Каждый из ведущих придумывал свой фасон платья, и оба «товара» предоставлялись игроку на выбор. Если «товар» без брака, то платья были самые «принцесские» и «наимоднейшие». Придумывали одежды из бумаги, целлофана, мха, колючек. Из двух предложенных нарядов игрок выбирал тот, который ему больше по душе. И уходил загадывать число вместе с модельером своего платья. А второй ведущий занимал место игрока на скамейке.

Игра могла продолжаться до бесконечности или до тех пор, пока игрокам будет уже нечего больше желать: каждый получит и немислимую одежду, и шикарные дома, и машины или пока не позовут домой. Для простой игры «Колечко» тоже нужна только скамейка.

Игра «Колечко»

Возраст: с 3 лет.

Цель: развитие навыков общения, реакции, внимания.

Оборудование: скамейка.

Инструкция: Все игроки складывают ладошки «лодочкой». Ведущий держит в сложенных ладошках колечко или любой другой мелкий предмет (пуговица, камешек). Проводя своими руками между ладоней каждого игрока, ведущий незаметно вкладывает кому-нибудь в руки колечко. Затем чуть отходит в сторону и говорит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко!»

После этих слов задача игрока с колечком быстро встать, а других участников – удержать его на скамейке. Удалось вскочить – стал ведущим. Нет – ведущий остается прежний.

Игра «Золушка»

Возраст: с 5 лет.

Цель: развитие навыков общения.

Оборудование: скамейка.

Инструкция: Все игроки усаживаются опять же на скамейку, снимают по одной туфле и сваливают их в общую кучу. Ведущий отворачивается, ему показывают обувь и спрашивают: «Кому?» Он называет имя кого-нибудь из игроков.

Так продолжается до тех пор, пока не закончится обувь. Игроки надевают по второй туфле и веселятся. Иногда в «Золушку» играли и мальчишки. Тогда было еще смешнее.

Игра «Молчанка»

Возраст: с 3 лет.

Цель: развитие навыков общения.

Инструкция: В игре «Молчанка» игроки не должны говорить и смеяться, в то время как ведущий всеми силами старается рассмешить их.

Проигравший отдаёт ведущему фант, который потом надо будет выкупать.

Игра «Испорченный телефон»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие навыков общения, внимания.

Инструкция: В игре участвует водящий и несколько человек. Ведущий передает информацию первому сидящему в цепочке человеку, задача – передать информацию по возможности без искажения.

Первый быстро и точно передает информацию второму, тот третьему и так до конца цепочки. Затем ведущий спрашивает у каждого кто что услышал, в зависимости от правильности информации происходит перемещение по лавочке.

Игра «Города»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие навыков общения, уверенности.

Инструкция:

Первый участник произносит название города (например, «Москва»), а второй должен вспомнить город, который начинается с последней буквы только что названного (например, «Анапа»), и т.д. В конечном счете, выигрывает тот, кто помнит больше всего городов начинающихся на букву «А».

Игра «Что я вижу – не скажу, только букву назову»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие навыков общения, внимания.

Инструкция: Игра заключается в следующем: После произнесения ключевой фразы «ЧТО Я ВИЖУ – НЕ СКАЖУ, ТОЛЬКО БУКВУ НАЗОВУ» водящий называет первую букву слова обозначающего любой предмет, находящийся в поле зрения ВСЕХ участников игры. А остальные соответственно смотрят по сторонам и пытаются отгадать слово. Кто отгадал – произносит ключевую фразу «ЧТО Я ВИЖУ – НЕ СКАЖУ, ТОЛЬКО БУКВУ НАЗОВУ» и загадывает следующую букву.

Игра «Догадайся – кто это?»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие навыков общения, внимания.

Инструкция: Очень веселая игра, участвовать могут и взрослые. Выбирается ведущий. Он задумывает какой-нибудь предмет, пишет его на бумажке, а затем пытается изобразить его мимикой и жестами, остальные участники, пытаются догадаться, о чем идет речь... Кто первым догадался – становится новым ведущим (или получает приз).

Игра «Ладушки»

Возраст: с 3 лет.

Цель: развитие навыков общения.

Инструкция: Участников должно быть двое. Они садятся за стол друг напротив друга. Первый ребенок кладет руки на стол ладонями вверх, второй – держит руки ладонями вниз. Вторым игроком быстрым движением пытается дотронуться своими ладонями первого. Если ему удалось дотронуться до ладошек товарища, то игроки меняются ролями.

Игра «Камень, ножницы, бумага»

Возраст: 7–12 лет.

Цель: развитие навыков внимания, реакции.

Инструкция:

Играющих должно быть двое. Сначала нужно запомнить 3 знака, которые можно изобразить рукой. Камень – кулак, бумага – распрямить ладонь, ножницы – выставить 2 пальца. Теперь играющие произносят – «Камень, ножницы, бумага» и составляют рукой какой-нибудь знак, а потом выясняют, кто победил.

Принцип такой: Бумага слабее, чем ножницы, потому что они ее режут; камень слабее, чем бумага, потому что она его накрывает; ножницы слабее, чем камень, потому что он может их разбить.

3.10. ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ ДВОРОВЫМ ИГРАМ

Исследования показывают, что современные дети не умеют играть в дворовые игры. Предъявляемые обществом требования к современному ребенку таковы, что все основное внимание родителей направлено на обучение. Практика показывает, что дворовая игра – наиболее органичная

технология работы с детьми, по-прежнему удовлетворяет детские интересы, отвечая жизненным потребностям и интересам.

Учитывая особенности нашей жизни, необходимо разработать новые формы работы, которые позволят возродить и развивать в детских сообществах традицию дворовых игр. И в этих формах работы должны участвовать не только дети, но и психологи, педагоги и родители.

При том развивающем потенциале, который заложен в дворовых играх, очень важно сохранить их для практики работы с детьми и подростками.

Проект «Технология обучения дворовым играм»

Интерес к дворовым играм объясняется стремлением найти новые формы и методы воспитания и развития современных детей. В дворовых играх создаётся разновозрастное детское сообщество, моделирующее многомерный характер социальных отношений, которые существуют в действительности. Осваивая «школу дворовых игр» ребенок без участия взрослого учится взаимодействовать с другими.

Представляется возможным перенести в современные условия еще не забытый опыт дворовых игр, создавая обучающие Центры дворовых игр для детей.

Цель проекта: создание условий гармоничного развития личности ребенка в условиях современного города.

Принципы организации: для реализации этой модели необходимо принять во внимание несколько основополагающих принципов:

- обеспечение безопасности детей и подростков;
- игровой характер развивающей деятельности;
- принцип самоорганизации и возможности выбора детьми конкретных игровых сценариев и вариантов;
- групповой характер развивающих игр;
- обеспечение возможностей разновозрастных игровых коллективов.

Модель обучающего Центра дворовых игр

Современные условия требуют учитывать экономические реалии. Простейшая модель подобного центра дворовых игр выглядит как модуль-ангар площадью от 200 до 1000 кв.м. и высотой 4-5 метров.

Освещение ангара может соответствовать нормативам уличного освещения. Отопление может быть минимальным, либо отсутствовать вообще. Приточно-вытяжная вентиляция снабжается в соответствии с нормативными условиями, должна быть обеспечена метеозащищенность.

Внутри модуля работают три-четыре воспитателя-аниматора, которые помогают детям первично адаптироваться, выбрать ту или иную игру, обучают их сценариям наиболее известных игр, выдают необходимый спортивный минимальный инвентарь.

Внутреннее пространство ангара зонировано: центральную часть составляет зона наблюдения и зона отдыха. Здесь могут располагаться сидячие места для ожидающих родителей, для переодевающихся или отдыхающих детей, возможна продажа воды и легких закусок. Администратор-охранник находится на входе-выходе, проход осуществляется в соответствии с платной картой разового посещения или абонеента.

Оплата осуществляется на выходе по количеству проведенного в комплексе времени, предполагается платная автостоянка. Рекомендуемая стоимость посещения одного часа – 20 рублей.

Функциональные возможности Центра

Данная форма организации является многофункциональной, пригодной также для проведения бюджетных вариантов музыкальных вечеров-дискотек, выездных спектаклей, что повысит возможности экономической отдачи.

Также, организованная таким образом досуговая форма позволяет осуществлять взаимодействие с родителями детей, которые вовлечены в орбиту организации и проведения досуга. Так, инициативные группы родителей могут участвовать в процессе обучения, либо сами составлять в выходные дни смешанные семейные команды для проведения отдыха. В числе предлагаемых игр желательно наличие сценариев, в которых обнаруживается отчетливый здоровьесберегающий потенциал при минимизации опасности получения травм. Среди этих игр предполагаются игры:

- с мячом («Вышибалы», «Штандер», уличный баскетбол и так далее);
- подвижные игры («Догонялки», «Выручалы», «Разрывные цепи»);
- обучающие игры ролевого поведения («Дочки-матери», «Казак-разбойники»);

- упражнения на развитие psychomotorных навыков (имитация тира, попадание в цель, «Дартс», стрельба из лука);
- этнические игры: «Городки», «Лапта»;
- упражнения из программы этнических праздников (сабантуй), русское серсо, «Пинг-понг».

Для детей младшего возраста допустима установка надувной площадки или домика, качелей, горки. Также возможно выделить место для творческой самореализации детей – мастерские рисунка, лепки. Возможно использование пространства модуля для групповых обучающих занятий, например, йоги, либо навыков самообороны с приглашением тренера.

Эффективность проекта

Таким образом, организация Центра дворовых игр по предложенной схеме (рабочее название «Игры нашего детства») создает оптимизацию развития личности. При относительной малозатратности отдача от реализации данного проекта значительна: возможно получение дохода от эксплуатации, снижается заболеваемость детей и тревога родителей. Таким образом, создаются условия для благоприятного социально-психологического климата в семьях и улучшаются детско-родительские отношения.

Итак, описанные формы организации и самоорганизации досуга детей и подростков являются адекватной моделью для гармоничного развития личности ребенка в условиях современного города.

ГЛАВА IV. ЭТНИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Этнические или народные игры являются важным общечеловеческим культурным достоянием, уходящим своими корнями в толщу исторической судьбы как отдельных этносов, так и всего человечества.

Эволюция игры в истории цивилизации происходит под действием законов развития культуры.

Благодаря многочисленным археологическим раскопкам наука располагает свидетельствами о подлинных игровых раритетах: скульптурных изображениях играющих, игровых сюжетах, изображённых на фресках.

Во время раскопок на территории современного Ирака обнаружены игровые предметы древней шумерской культуры, зародившейся около трёх тысяч лет до н.э.: игральная доска, сделанная из раковин, кости, лазурита и красного известняка с набором игровых фишек.

Игральные кости найдены в гробницах египетских фараонов. Среди предметов домашней утвари и обихода, покоившихся в одном из захоронений викингов в Йорке, археологами найдены фигурки для настольной игры «гнефатль», а также пара игровых костей. Все эти находки свидетельствуют о том, что игровая культура зародилась в древнейших цивилизациях и история игры берёт начало в истоках истории человечества.

Представители древнейших цивилизаций не только создавали игровые предметы, но и использовали простые предметы – камни, раковины, плоды растений, кости животных, наделяя их магическим содержанием.

Совершая агонистические пляски, которые по сути своей – игровые действия, древний человек пытался укротить стихии, изгнать злых духов, предвосхитить удачную охоту. Все эти действия также носили игровой характер. Будучи не однажды сыгранными, игровые, магические (по Л.С.Выготскому) действия оставались в памяти людей как ценность, передавались последующему поколению как традиция, элемент культуры.

Обширные этнографические материалы также свидетельствуют о том, что большая часть игр детей разных народов мира отличается поразительным сходством.

Описанная Д. Колодца игра итальянских мальчиков «Прыганье камешков по воде» аналогична игре немецких детей «Рикошет», дагестанской народной игре.

Любимая во Франции игра мальчиков в шарики величиной с орех, сделанные из стекла, мрамора, алебастра, очень сходна с русской игрой в катание яиц и заключается в сбивании одного шарика другим по разнообразным правилам.

Определяя народную игру, А.Н. Леонтьев исходит из того, что она может быть неоднократно повторена, при этом правила игры остаются неизменными, например, в игре в «классы» [17].

Игры каждого народа отражают специфику жизни в этносе.

При всей схожести тематики и наличии одних и тех же групп игр и игрушек у различных народов, игры каждого народа своеобразны и отражают специфику жизни в этносе. По свидетельству Е.А. Покровского, многие детские игры представляют большую оригинальность в соответствии со свойствами и образом жизни народа [13].

Э.Тэйлор отмечает, что дети североамериканских индейцев упражняются в натягивании тетивы, чтобы подальше выпустить стрелы, дети эскимосов играют в постройку домиков из снега, молодой островитянин с берегов Южного океана бросает тростник в катящееся кольцо.

С глубокой древности игре принадлежит важное место в жизни детей. Интерес взрослых к играм и игрушкам детей не только отражает отношение к игре как важному средству воспитания, но и показывает глубинную эмоциональную включенность взрослых.

В игровом опыте современного ребёнка находятся компьютерные, виртуальные, электронные игры, и становится очевидным, что традиционная игра, постепенно уходит из игрового репертуара ребёнка, особенно городского. Часть этнических игр, например (игра в лапту) переходит в спортивные игры. Так появились бейсбол и крикет – игры «лаптового» типа. В настоящее время преобразуется самоорганизующаяся игровая деятельность. Расширение пространства дворовых игр происходит за счет преобразования некоторых этнических игр в другой сегмент. Так, например, одна из народных игр «классы» перешла в дворовые игры.

Есть культурно-историческая основа этого явления - самоорганизующаяся игровая деятельность, которая просто так не появилась в 20-40 годы, есть предметное пространство развития.

РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Игра «ЛАПТА»

Ещё в далекие времена наши предки любили русскую народную игру лапту. Популярны сегодня за границей бейсбол и крикет – тоже игры «лаптового» типа. Это занятие не требует дорогих специально оборудованных площадок и особого инвентаря.

Главное-наличие небольшого прямоугольного участка длиной 40–55 м. и шириной 25–40м с покрытием, удобным для бега (трава, земля, щебенка и т.п.). Также потребуется бита и теннисный мячик.

Бита для русской лапты должна быть цельнодеревянной, без различных дополнительных державок и обмоток. Её длина может составлять от 60 до 110 см, а диаметр-около 5 см, при этом рукоятка имеет длину не более 30 см. Ребята помладше могут использовать плоскую битку длиной 80 см и толщиной 2 см.

Площадка для лапты делится на 2 зоны, как указано на рисунке. С одной стороны находится, так называемая «линия города», откуда происходит подача, а с другой – линия «дома» («кона»), между ними расположено поле.

Правила русской лапты

Итак, как играть в лапту? Создаются 2 команды по 5–12 человек (обычно 6). По жребию одна из команд становится бьющей и занимает территорию «города», а их соперники – водящие расходятся по всему полю.

Команда бьющих

Один бьющий становится в зону подачи (2) и отбивает как можно дальше мяч, подкинутый его партнером. После чего, бросая битку, стремительно перебегает поле до зоны города и обратно, избегая «осаливания» (попадания мячом, который поймали противники). Бьющий может остаться в зоне дома, чтобы избежать попадания, но для обратного возвращения в город необходимо будет ждать удар следующего игрока.

Участникам, совершающим пробежку, запрещено:

- касаться мяча;
- выбегать за боковые линии;
- возвращаться обратно в город, не побывав в доме;
- выбежав из кона на поле, возвращаться снова в кон.

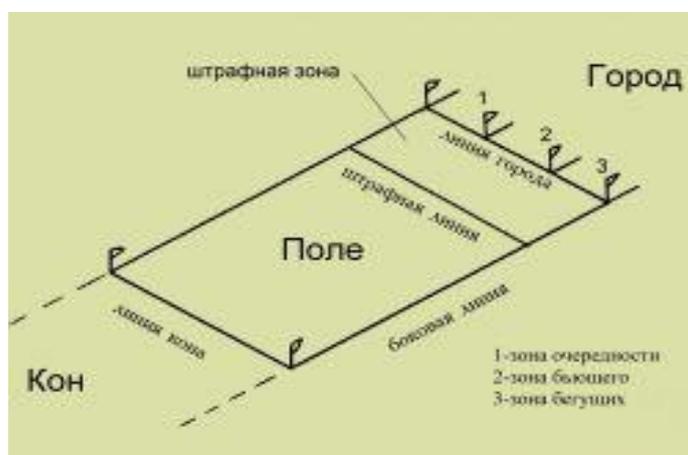
Игрок, который вернулся из дома («кона») в город, зарабатывает очко для своей команды. Каждый участник имеет право только одного удара. А, заработав очко для своей команды, получает еще одну попытку.

Правильно выполненным считается удар, при котором:

- мяч перелетает штрафную линию и оказывается в пределах поля;
- мяч оказывается за линией кона, но в пределах воображаемого продолжения боковых линий;
- бьющий наносит удар, находясь в своей зоне и не наступая на линию города;
- во время удара по мячу, игроки бьющей команды находятся за границами поля в своей зоне.

Команда водящих

Игрокам, находящимся в поле, необходимо поймать отбитый мяч налету руками, до его падения на землю и переместить обратно в город. Если словить мяч не удалось, как можно скорее нужно подобрать мяч с земли и попасть им в перебегающего. Причем, перемещаться с мячом в руках, строго запрещено, только передавать друг другу бросками. Также игрокам в поле нельзя касаться перебегающих и мешать их движению.



Когда перебегающего осалили мячом, завязывается борьба за город. В этом случае команды как бы меняются ролями. Бывшие водящие, нахо-

дящиеся в поле, стараются быстро занять территорию города, а бьющие выбегают в поле и стараются быстрее подобрать мяч, чтобы попасть в убегающих. Происходит это до тех пор, пока одна из команд не вернется в город в полном составе.

Победит та команда, которая сможет набрать наибольшее количество очков.

Данные правила являются универсальными для спортивной лапты. Но в то же время существуют разные виды лапты, правила которых могут меняться в зависимости от количества

Игра «ГОРОДКИ»

Игра в городки была исконно русской забавой не только для детей, но и для взрослых. Великий русский полководец А.В. Суворов так объяснял своё страстное увлечение городками: «Игра в городки развивает глазомер, быстроту, натиск. Битою мечусь – это глазомер, битую бью – это быстрота, битую выбиваю – это натиск».

Полководец, несомненно, был прав. Специалисты говорят, что игра в городки развивает координацию движений и меткость вот почему эта игра особенно полезна детям. Правила игры в городки просты и доступны каждому. В набор входят две биты и пять городков – цилиндрических столбиков из дерева. Площадка, на которой устанавливаются городки, называется «город». Ранее, до 1923 года, каждая команда сама для себя устанавливала правила игры, но с 1923 года были приняты единые правила, согласно которым:

- площадка («город») должна быть размером 2х2 м.;
- дальнее расстояние («кон») от места бросков – 13 м.; ближнее («полукон») – 6,5 м.;
- длина городков – 20 см.,
- диаметр составляет 4,5–5 см;
- длина биты – не более 1 м.

Начинается игра с кона – дальнего расстояния. Если с кона удаётся выбить хотя бы один городок, то дальнейшие броски делаются уже с полукона – ближнего расстояния. Выбитым считается тот городок, который полностью вышел за пределы квадрата, но не за переднюю его линию – в этом случае городок считается не выбитым.

Одна партия состоит из 15 фигур: «пушка», «звезда», «колодец», «артиллерия», «пулеметное гнездо», «часовые», «тир», «вилка», «стрела», «коленчатый вал», «ракета», «рак», «серп», «самолет», «письмо». В этой последовательности их и выбивают. В игре могут участвовать как два соперника, так и целые команды.

Перед началом игры, чтобы определить того, кто стартует первым, проводится жеребьёвка. Если игра командная, то следующая команда вступает в игру после того, как каждый член предыдущей пробьёт по две биты. Побеждает та команда, которая выигрывает две партии подряд. Если счёт «ничья» назначается третий поединок.

Правила просты, но, как и для любой игры, для достижения успеха требуются немалые усилия.

Игра «СЕРСО»

Задачи: учить детей бросать деревянные кольца, стараясь их забросить на «кий» (деревянная палка), развивать ловкость, глазомер.

Описание игры: играют двое. Один при помощи кия бросает деревянные кольца, а другой ловит их на кий, можно сначала подбрасывать их рукой и ловить на руку, а затем использовать кий. Выигрывает тот, кто больше поймает колец.

Варианты: при большом количестве игроков дети делятся на пары и становятся друг против друга на расстоянии 3-4м.

ТАТАРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Игра «ЛОВИШКИ»

Цель: учить детей согласовывать свои действия с действиями других детей, работать сообща. Действовать строго по сигналу. Уметь увернуться от водящего.

Дети становятся в рассыпную по залу. С помощью считалки выбирается водящий. По сигналу все разбегаются, а водящий старается запятнать любого из игроков.

Каждый, кого он запятнал, становится его помощником. Взявшись за руки, вдвоем, затем втроем, вчетвером и т. д. они ловят бегущих, пока не поймут всех.

Правила игры. Запятнанным считается тот, кого водящий коснулся рукой. Пойманные ловят всех остальных, только, взявшись за руки.

Игра «ЖМУРКИ»

Чертят большой круг, внутри него на одинаковом расстоянии друг от друга делают ямки – норки по числу участников игры. Выбирают водящего, завязывают ему глаза и ставят в центр круга. Остальные занимают места в ямках – норках. Водящий приближается к игроку, чтобы поймать его. Тот, не выходя из своей норки, старается увернуться от него, то наклоняясь, то приседая.

Водящий должен не только поймать, но и назвать игрока по имени. Если он правильно назовет имя, участники игры говорят: «Открой глаза»- и водящий становится пойманный. Если же имя будет названо неправильно, игроки, не произнося ни слова, делают несколько хлопков, давая этим понять, что водящий ошибся.

Игра продолжается дальше. Игроки меняются норками, прыгая на одной ноге.

Правила игры. Водящий не имеет права подсматривать. Во время игры никому нельзя выходить за пределы круга.

Игра «КТО ПЕРВЫЙ»

Дети стоят на одной стороне зала в шеренгу, на другой стороне ставится флажок, обозначающий конец дистанции. По сигналу дети начинают бег наперегонки. Кто пробежит это расстояние первым, тот считается победителем.

Правила игры. Расстояние с одного конца до другого должно быть не более 30м. Сигналом может служить слово, взмах флажка, хлопок. При беге нельзя толкать товарища.

Игра «КОННИКИ»

Цель: приучать детей бегать, не толкая друг друга, ориентироваться в пространстве.

Дети становятся у одного края площадки. Педагог дает каждому палку длиной 50-60 см. Они садятся на нее верхом и скачут на противоположную сторону зала, изображая конников, стараясь не наталкиваться

друг на друга. Педагог предлагает ехать быстро и медленно, а также в разных направлениях.

Игра «УЗЕЛОК»

В игре принимают участие дети младшего и среднего возраста, 20-30 человек. Для игры нужен платок, завязанный узлом.

Описание игры. Один из игроков – водящий, остальные участники, образовав круг, садятся на землю или становятся на колени на расстоянии не более 2 м друг от друга. Водящий стоит за кругом с платком, завязанным в узелок. По сигналу руководителя водящий бросает узелок одному из игроков, сидящих в кругу, и отходит на три шага назад.

Сидящие начинают передавать узелок от одного игрока другому так быстро, как будто он летит по кругу. Водящий бежит за узелком, чтобы перехватить его. Если это ему удастся, он меняется ролью с игроком, у которого был перехвачен узелок.

Правила

1. Участники могут передавать узелок только своему соседу справа или слева.
2. Водящий должен перехватить узелок из рук. Узелок не считается пойманным водящим, если поднят им с земли, если кто-то уронит или схвачен на лету. Однако в игре младших ребят водящему разрешается брать узелок с пола, если его уронили.
3. Во время передачи узелка можно менять направление.

Игра «УГАДАЙ И ДОГОНИ»

Цель: упражнять детей в беге и ловкости, узнавать детей по голосу, умению ориентироваться в ситуации.

Дети сидят на скамейке, впереди садится водящий. Ему завязывают глаза. Один из игроков подходит к водящему. Кладет руку на плечо и называет его по имени. Водящий должен отгадать, кто это. Если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать. Водящий быстро снимает повязку и догоняет его.

Если водящий назвал имя игрока неправильно, тогда подходит другой игрок.

Правила игры. В случае если водящий не поймет товарища, можно повторить игру еще раз с ним. Как только поймает игрока, водящий садится в конец скамейки, а пойманный становится водящим.

Игра «МЯЧ ПО КРУГУ»

Цель: учить детей передавать мяч, сидя на коленях, броском с поворотом. Умение его принять. Воспитывать ловкость, собранность. Дети, образуя круг, садятся на колени. Выбирается водящий, он стоит за кругом с мячом диаметром 20 см. По сигналу педагога водящий бросает мяч одному из игроков, сидящих в кругу. Дети начинают передавать его друг другу по кругу от одного игрока к другому. Водящий бежит за мячом и старается поймать его на лету. Водящим становится тот игрок, от кого был пойман мяч.

Правила игры. Передача мяча выполняется путем броска с поворотом. Ловящий должен быть готов к приему мяча.

Игра «БЕГ В МЕШКАХ»

Играют сначала взрослые, затем дети. Выигрывает тот, кто быстрее добежит в мешках. Бежать надо, придерживая мешки.

Игра «БЕГ С ВЕДРАМИ С ВОДОЙ»

Участникам дается ведро с водой. Выигрывает тот, кто с ведром всех быстрее пробежит.

Игра «ПЕРЕТЯНИ КАНАТ»

Ребята делятся на две команды. Соревнование длится до тех пор, пока одна из команд не перетянет на свою сторону канат.

Игра «БЕГ С ЛОЖКАМИ»

Каждому участнику необходимо пробежать быстрее других, пронеся яйцо в ложке.

ИГРЫ НАРОДОВ МИРА

Вьетнам

Игра «БАМБУКОВЫЙ ПОЕДИНОК»

На конце удилища длиной от 150 до 175 см прикрепляется кусочек мела. Двое стараются удилищами уколоть друг друга. По окончании игры подсчитываются раны (отметки) на туловище у соперника и объявляется победитель.

Германия

Игра НА ВНИМАНИЕ

Все игроки становятся в общий круг, в центре которого стоит ведущий с платочком в руках. Играющие хлопают три раза в ладоши, а ведущая в это время бросает платочек вверх, играющие хлопают громче и чаще.

Когда ведущий поймал платочек, все игроки должны тотчас же прекратить хлопать в ладоши. Играющие должны быть внимательны, так как ведущий не всегда может бросить платочек. Кто не вовремя захлопал в ладоши, должен что-нибудь исполнить.

Голландия

Игра «БАЙ-РАИС»

«БАЙ-РАИС» – бег в мешке. Для этой игры изготавливаются специальные цветные мешки. На мешках рисуют шуточные эмблемы с изображением птиц, растений, животных. Победителей называют по изображению на мешке. Дистанции бега, которые отмеряются на травяной площадке – от 20 до 60 м. Во время бега мешки придерживаются руками. Побеждает тот, кто придет первым.

Италия

Игра «НАЙДИ СВОЕ МЕСТО»

Все играющие становятся в круг. Ведущий выходит за круг с платочком в руках. Пробегая мимо стоящих в кругу, ведущий кладет платок на плечо любому играющему и бежит. А в это время тот, кому положили платок, бежит навстречу ведущему. Пока они бегут, их места заполняют

стоящие в кругу ребята. Ведущий и игрок с платком должны найти свое место и занять его. Кто остался без места – продолжает игру.

Игра «ВОЗЬМИ ФЛАЖОК»

На площадке проводятся две параллельные линии на расстоянии 6-7 метров. На линии становятся ребята в равном количестве (по 5–8 человек). Каждому играющему соответствует номер (1-й, 2-й и т.д.). В центре между линиями стоит ведущий с флажком в руках. Ведущий называет любой номер. И ребята обеих команд, имеющие этот номер, должны бежать к своей команде и встать за линию, второй игрок может его догонять. Если первый игрок успеет перебежать свою линию, то эта команда точно получает очко. Так играют до тех пор, пока команды не наберут определенного количества очков.

Индия

Игра «ШАКАЛ ОХРАНЯЕТ ДЕРЕВО»

Играют вокруг низкого дерева, на которое легко забираться. Вокруг дерева проводят круг радиусом четыре метра. Внутри него – игроки, вне круга – шакал, который не ловит. У игроков имеется короткая палка – данда.

Один из игроков бросает между ног данду назад, стараясь бросить подальше. Шакал бежит за ней. Пока его нет, игроки влезают на дерево. Шакал приносит назад палку и кладет у подножия дерева, а сам снова становится вне круга. Один из игроков, спрыгнув с дерева, хватается данду и так же бросает ее как можно дальше. Шакал должен поймать этого игрока или перед тем, как он бросит палку, или же если, быстро вернувшись с ней, он сумеет еще застать игрока на земле.

Дерево – дом, там схватить игрока нельзя. Но вне дома можно схватить любого игрока, и он будет обязан поменяться местами с шакалом, и игра будет продолжаться.

Кипр

Игра «УГОЛКИ»

Участие в этой игре могут принять от 4 до 20 человек. Игра заключается в следующем: около игроков чертятся прямоугольники. Причем

игроков на один больше, чем уголков. Играющие должны перебегать из одного уголка к другому, и вот по сигналу ведущего все должны занять уголки. Кто остался без уголка, должен что-нибудь исполнить (спеть или станцевать), и игра начинается сначала.

Соединенные Штаты Америки

Игра «ГДЕ ПАЛОЧКА?»

В этой игре принимает участие не менее восьми человек, разделенных на две команды. Берут две гладкие палочки. Одна из них помечается краской.

Две команды сидят друг против друга на расстоянии одного метра. Палочки у капитана одной из команд. Он отводит руки за спину и меняет в них палочки. Потом протягивает руки вперед, и находящийся напротив игрок должен догадаться, в какой руке помеченная палочка.

Одновременно может отгадывать лишь один член команды. Если он отгадает, команде записывается очко, он получает палочки и прячет их. Если он ошибся, команда прячущих получает очко и право снова прятать палочки. В таком порядке меняется роль команд: внутри команды роль прячущего и отгадывающего каждый раз достается другому игроку. Команда, раньше набравшая 15 очков, выигрывает.

Франция

Игра «РЫБАКИ»

Игроки делятся на команды. Каждый игрок получает бумажную рыбку (длина 23–25 см. ширина 6–7 см), привязанную на нитке хвостом книзу (длина нити 90–100 см). Играющие закрепляют конец нитки сзади на поясе так, чтобы хвост рыбки свободно касался пола.

У каждой команды рыбки окрашены в свой цвет. По сигналу судьи рыбки игроки, бегая друг за другом, стараются наступить ногой на хвост рыбки противника. Касаться руками ниток и рыбок руками не разрешается. Игрок, чью рыбку сорвали, по указанию судьи, выходит из игры. Побеждает та команда, у которой останется больше рыбок.

Чехия и Словакия

Игра «СТРЕЛЬБА В ЦЕЛЬ»

Играют двое. Коробку (можно из-под обуви) кладут набок, в дне по нижней линии прорезают шесть маленьких дырок. Дырки – разного размера, но даже сквозь самую маленькую должен пройти шарик. Дырки нумеруют от первой до шестой. Самая маленькая получает номер шесть.

Один из рыбаков – владелец «тира». У него целая горка шариков. Один из них он дает игроку, который с расстояния четырех-пяти шагов катит его к коробке. Если он попадает в дырку, владелец тира дает ему такое количество шаров, которое соответствует номеру дырки. Если он не попадает, катит снова. Один игрок имеет право катить шары пять или десять раз, в зависимости от договоренности. Затем роли меняются, теперь шары катит владелец тира. Кто наберет больше шаров, тот и выиграл.

Швейцария

Игра «ДОБРОЕ УТРО, ОХОТНИК!»

Игроки становятся в круг, выбирают охотника, который ходит за спинами игроков. Неожиданно он прикасается к плечу игрока. Тот, до кого дотронулись, поворачивается и говорит: «Доброе утро, охотник!» и тут же идет по кругу, но в направлении, противоположном тому, куда идет охотник. Обойдя полкруга, они встречаются, игрок вновь произносит: «Доброе утро, охотник!» И оба бегут, чтобы замять оставшееся пустым место. Тот, кто не успел это сделать, становится охотником.

Китай

Игра «ПОЙМАЙ ЗА ХВОСТ ДРАКОНА»

В игре принимают участие не меньше десяти человек. Они строятся друг за другом так, что правую руку кладут на правое плечо впереди стоящего. Тот, кто стоит впереди, – голова дракона, последний – его хвост. Голова дракона пытается поймать свой хвост. Шеренга постоянно находится в движении, тело послушно ходит за головой, а голова старается схватить последнего игрока. Шеренга никогда не разрывается. Игроки на стороне хвоста не дают голове ухватить хвост. Если все же голова ухватит себя за хвост, последний в шеренге игрок идет вперед, становится головой, а новым хвостом – игрок, бывший в шеренге предпоследним.

Япония

Игра «ЯПОНСКИЕ САЛКИ»

Игроков может быть сколько угодно, но минимум – четверо. Водящий преследует остальных игроков; если он коснется кого-либо, тот начинает водить.

Однако новому водящему труднее. Так как он должен бежать, постоянно держась одной рукой за ту часть тела, которой коснулись, будь то рука, плечо, голова, поясница, колено, локоть. Так он должен догнать и осалить кого-либо. Только в этом случае он освобождается. Если играет большая группа детей, выбирают нескольких водящих.

Бирма

Игра «ЧИНЛОН»

«Чинлон» – плетеный мяч. Играть в чинлон можно любым мячом. Игроки поочередно подбрасывают мяч: три раза пяткой, три раза подъемом ноги, три раза коленом. Побеждает игрок, который сумел большее число раз подбросить мяч вверх и поймать его.

Боливия

Игра «КОТ В МЕШКЕ»

Игра известна во всех латиноамериканских странах. Для нее нужен широкий мешок или что-нибудь в этом роде. В мешок складываются «подарки» для игроков. Здесь разные смешные предметы: швабры, тряпки, цветные камешки, губки, старые веревки, рваные туфли или побитые чашки. Игроки по очереди подходят к мешку и вынимают из него один «подарок». За «подарок» они должны остроумно поблагодарить и сказать, на что они его употребляют.

Самый удачный и веселый ответ награждается настоящим призом. Иногда вместо подарков в мешок кладут строчки стихов в конвертах, шуточные прорицания, девизы. Получивший конверт прочитывает то, что в нем лежит и остроумно комментирует. Можно в подарок класть написанные на листочках бумаги шуточные приказания, которые обязывают сделать что-нибудь забавное.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игра имеет исключительное значение в жизни ребенка и подростка. Взрослый может их использовать для сохранения психического и физического здоровья ребенка, помогает ему выстраивать адекватные отношения с окружающими, готовит к взрослой жизни.

В игре ребенок приобретает определенные навыки общения, усваивает социальные нормы поведения, повышает жизненный тонус, улучшает эмоциональное и физическое состояние. Он начинает гибко мыслить, проявляет творческое воображение, учится принимать самостоятельные решения и в то же время подчиняться установленным правилам. Профилактический эффект достигается с помощью получения приятных эмоций и впечатлений от игры. Негативный опыт ребенка и неприятные ощущения могут трансформироваться в позитивные и приятные.

Предлагаемые дворовые игры позволяют:

- ✓ повысить у ребенка уровень самооценки, уверенность в собственных силах, благодаря усвоению им игровых правил;
- ✓ активизировать дальнейшее развитие коммуникативных навыков;
- ✓ развивать чувство ответственности за собственные поступки;
- ✓ формировать адекватные формы общения с взрослыми и ровесниками;
- ✓ снять физическое и эмоциональное напряжение;
- ✓ создать атмосферу доверия и взаимопонимания.

Участие ребенка в самоорганизующейся дворовой деятельности существенно обогащает его личность и определяет развитие его картины мира, расширяя диапазон социально-психологической толерантности личности.

Достоинство дворовых игр в том, что обучать им может не только психолог, но и педагог, воспитатель и родитель.

ЛИТЕРАТУРА

1. Басов М.Я. Избранные труды по педагогической психологии. Кн.2: Воля как предмет функциональной психологии. Методика психологических наблюдений над детьми / М.Я. Басов; отв. ред. Е.В. Левченко. – СПб: Алетейя, 2007. – 544 с. – (Серия «Мир культуры»).
2. Битянова М.Р. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками / М.Р. Битянова. – СПб: Питер, 2011.
3. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. Психологический очерк. / Л.С.Выготский. – М., 1987.
4. Выготский Л.С. Вопросы детской психологии / Л.С.Выготский. – М., 1977.
5. Выготский Л.С. Психология развития ребенка. / Л.С. Выготский. – М.: Изд-во «Смысл», Изд-во ЭКСМО, 2003. – 512 с.
6. Выготский Л.С. Психология развития человека / Л.С. Выготский. – М. «Эксмо», 2004.
7. Выготский Л.С. Собр. Соч.: в 6 т. / Л.С.Выготский. – М.,1983. Т. 3; 1984. Т. 4.
8. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский // Журнал психологического общества им. Л.С. Выготского. – 2000. – №1, С. 34–41.
9. Газман О.С. Теория игры / О.С.Газман. – М., 1998.
10. Горбушина А.П. Психологический тренинг. Секреты проведения / А.П. Горбушина. – СПб: Питер, 2008.
11. Гузик М.А. Игра как феномен культуры (учебное пособие) / М.А.Гузик. – 2-е изд., стереотип. – Москва: Флинта, 2012.
12. Деникер И., Деникер Л. Семейное воспитание во Франции / Энциклопедия семейного воспитания и обучения. Вып. 36. Спб., 1901. С. 22.
13. Детские игры. Преимущественно русские. Е.А.Покровского. Изд. 2-е, испр. и доп. М., 1895. С. 19.
14. Жилиев, А.Г., Палачева, Т.И. Культурно-исторические аспекты формирования психологической толерантности// «Образование и саморазвитие», 2013г. № 4(38), с. 51-57.
15. Жилиев, А.Г., Палачева, Т.И. Самоорганизующаяся игровая деятельность как важнейшая составляющая процесса развития личности

ребенка с раннего возраста до перехода во взрослую жизнь // Материалы XIV Международных чтений, посвященных Л.С.Выготскому, «Психология сознания: истоки и перспективы изучения» 17-21 ноября 2013 г., с. 170 – 176.

16. Жилияев, А.Г., Палачева, Т.И. Дворовые игры как средство самоорганизации личности: методическое пособие / А.Г.Жилияев, Т.И. Палачева. – изд-во: Офсет-сервис, 2013. – 100 с.

17. Игры народов СССР/Сост. – Л.В.Былеева, В.М.Григорьев. – 1985.

18. Карабанова О.А. Игра и в коррекции психического развития ребенка / О.А.Карабанова. – М., 1997.

19. Кевин О'Коннор Теория и практика игровой психотерапии. / Кевин О'Коннор. – СПб: Питер, 2002.

20. Кипнис М. Апельсиновый тренинг / М.Кипнис. – М.: Ось – 2008.

21. Кольрауш Э., Вагнер Г. Подвижные игры / Пер. с нем. М.А. Михайловой. Спб., 1903. С. 214.

22. Кочетков М. Уличные и дворовые игры / М.Кочетков. – Изд-во: Москва, ВКТ, 2009, 319.

23. Кудрявцев В.Т., Никулина Н.А. Онтогенетические истоки детской игры / В.Т.Кудрявцев, Н.А.Никулина // Материалы VIII Международных чтений памяти Л.С. Выготского (15–17 ноября 2007 г.). – 2007. – С. 45–47.

24. Леонтьев А.Н. Деятельность, сознание, личность / А.Н.Леонтьев. – М., 1977.

25. Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность/А.Н.Леонтьев. – М.: Смысл, Изд. центр «Академия», 2004. – 350 с.

26. Леонтьев А.Н. Избранные психологические произведения / А.Н. Леонтьев. – в 2 т. Т.1 М., 1983, 385 с.

27. Лукачи А. Игры детей мира /А.Лукачи. – М.: Молодая гвардия, 1977.

28. Лэндрет Г.Л. Игровая терапия: искусство отношений / Г.Л. Лэндрет. – М., 1994.

29. Максимова А.А. «Учим общаться детей 6-10 лет» / А.А. Максимова. – Методическое пособие. Москва. Изд-во ООО «ТЦ Сфера». 2005 г.

30. Максимук Н.Н. «Игры по обучению грамоте и чтению» Мастерская учителя. / Н.Н. Максимук. – М., «ВАКО», 2006 г.
31. Миронова Р.М. Игра в развитии активности детей / Р.М. Миронова. – Минск, 1989.
32. Панфилова М.А. Игротерапия общения / М.А. Панфилова. – М., 1995.
33. Педагогика и психология игры / под ред. Н.П. Аникеевой. – Новосибирск, 1985.
34. Пиаже Ж. Избранные психологические труды / Ж.Пиаже. – М., 1969.
35. Разноцветное детство: игротерапия, сказкотерапия, изотерапия, музыкотерапия / под ред. Е.В.Свистуновой – М.: Форум, 2012. – 192 с.
36. Репринцева Г.И. Игра – ключ к душе ребенка. Гармонизация отношений ребенка с окружающим миром: методическое пособие / Г.И.Репринцев. – М.: Форум, 2013. – 240 с.
37. Репринцева Г.И. Обогащение игровой деятельности детей– воспитанников специализированных учреждений для несовершеннолетних / Профилактическая и реабилитационная работа специализированных учреждений для несовершеннолетних: Научно-методическое пособие / Под редакцией Г.М.Иващенко. – М., 2001.
38. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии / С.Л.Рубинштейн. – СПб: Изд-во «Питер», 2000 – 712 с.: ил. – (Серия «Мастера психологии»).
39. Светланова И.А. Психологические игры для детей / И.А. Светланова. – Ростов н/Д: Феникс, 2014, 188 с.
40. Смирнова Е.О. Во что играют наши дети? / Е.О.Смирнова. – М.: ЛомоносовЪ, 2009.
41. Спиваковская А.С. Игра – это серьезно /А.С.Спиваковская. – М., 1981.
42. Спиваковская А.С. Нарушение игровой деятельности /А.С.Спиваковская. – М., 1981.
43. Спиваковская А.С. Психотерапия: игра, семья, детство / А.С.Спиваковская. – М.: 1999.

44. Фопель К. Как научить детей сотрудничать? Психологические игры и упражнения / К. Фопель. – Практ. пособие: в 4 ч. М.: Генезис, 2005.

45. Хухлаева О.В., Хухлаев О.Е., Первушина И.М. Маленькие игры в большое счастье. Как сохранить психическое здоровье дошкольника / О.В.Хухлаева, О.Е.Хухлаев, И.М. Первушина. – М.: Апрель Пресс; ЭКСМО-Пресс, 2001.

46. Шамина А.В. Лучшие игры для детей на свежем воздухе / А.В. Шамина. – Изд-во: Рипол Классик, 2007, 256 с.

47. Экслайн Э. Игровая терапия / Э. Экслайн. – М.: Апрель-Пресс, 2007.

48. Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды / под ред. В.В. Давыдова и В.П. Зинченко. – М., 1989.

49. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М., 1978.

50. Якуб С.К. Вспомним забытые игры / С.К.Якуб. – М., 1990.

51. Яновская М.Г. Творческая игра в воспитании младшего школьника / М.Г.Яновская. – М., 1977.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие	3
Глава I. Определение игры. Историческое развитие представлений об игре.....	5
Глава II. Культурно-исторические аспекты формирования психологической толерантности.....	19
Глава III. Варианты дворовых игр.....	31
3.1. Игры с мячом.....	31
3.2. Обучающие игры ролевого поведения.....	41
3.3. Соревнования по классикам.....	49
3.4. Подвижные игры.....	58
3.5. Прятки.....	63
3.6. Резиночки.....	69
3.7. Игры со скакалкой	71
3.8. Догонялки.....	75
3.9. Посиделочки на скамеечке	83
3.10. Технология обучения дворовым играм.....	86
Глава IV. Этнические игры.....	90
Заключение	104
Литература	105

**Жиляев Андрей Геннадьевич
Палачёва Татьяна Ивановна**

**Дворовые игры
как средство самоорганизации личности
Монография**

Корректор и технический редактор
Гилязова Г.Т.

Подписано в печать 18.05.2015 г. Бумага офсетная. Усл. печ. л. 7 Тираж 1000 экз.
Заказ Б-227. Лиц. ИД № 05059 от 14.06.10 г.
Лиц. ПД № 7-0158 от 23.05.10 .

ООО «Офсет-Сервис», РТ, г. Казань, ул. Щапова 26,
офис 102в, тел./факс: 267-60-33, 260-60-75
e-mail: offset-service@ya.ru