



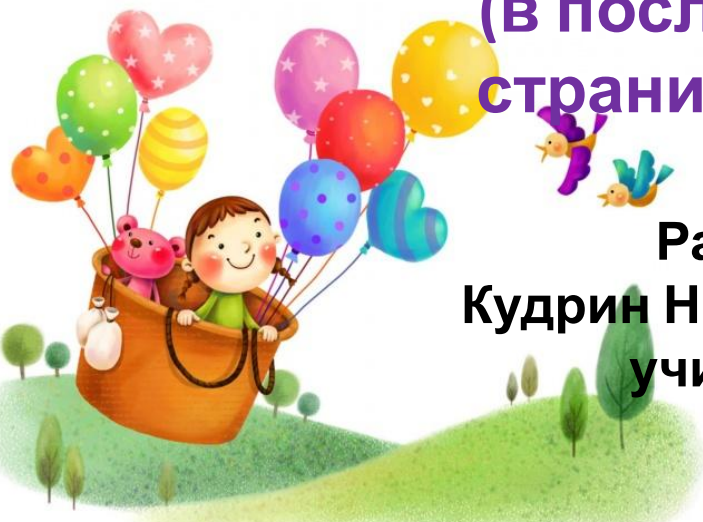
«Гордость России»-

**творческий молодежный медиаконкурс,
посвященный 70-летию образования
Калининградской области**



«Игры наших родителей»

**(в послевоенный период,
страницы нашей истории)**



**Работу выполнил :
Кудрин Николай ученик 7Э класса
учитель Шапкова ИВ**





- **Цель моего проекта** - изучение игр разных поколений, и ,по возможности, возрождение забытых подвижных игр.





Цель проекта:- --

- познакомиться с играми наших родителей,
- научить играть других детей для интересного проведения времени на переменах

Задачи исследования.

- узнать в какие игры играли наши родители, научиться - самим играть в игры родителей, привлечь детей других классов, отобрать игры, в которые можно играть в школе на переменах,
- создание "Книги игр наших родителей".





Задачи :

- изучить, что такое игра и в какие игры играют дети сейчас, а в какие играли наши родители, бабушки и дедушки;
- составить анкету и провести опрос трех поколений;
- подвести итоги и проследить насколько изменились игры;
- создать книжку-малышку для моего класса с играми, которые дети не знают;
- поиграть в эти игры с одноклассниками и показать ребятам, что игры наших предков интересные и веселые.





- **Гипотеза исследования.**
- ***Игры, в которые играли наши родители, могут быть интересны для нас и помогут подружить ребят и отвлечь их от игр на планшетах, телефонах" .**
В работе проведены
опрос родителей в форуме на сайте класса,
анкетирование
обучающихся начальных классов,
наблюдение за проведением игр,
разучивание игр с ребятами других классов,
составление "Книги игр наших родителей".





- Поставленная перед нами цель достигается за счёт последовательного решения следующих **задач**:
- Изучить литературу и другие информационные источники об истории возникновения игр;
- Выяснить влияние игры на развитие личности ребёнка;
- Выяснить в какие игры играют дети сейчас, а в какие играли наши родители, бабушки и дедушки;
- Составить анкету и провести опрос учащихся начальной школы;





- **Объект исследования** – учащиеся школы.
- **Предмет исследования**–игры наших предков.
- **Гипотезы исследования** – мы думаем, что игры наших родителей, бабушек и дедушек заинтересуют учеников школы.





- **Практическая значимость:** полученные знания учащиеся могут использовать в повседневной жизни при организации игр, как на школьных переменах, так и во внеурочной деятельности.
- И наконец, при создании собственных продуктов на основе исследования и интервью (книжка – малышка «Игры наших родителей», сборник считалками, зазывалками и кричалками).





Актуальность работы:

- На сегодняшний день в школе стоит проблема задействовать учащихся начальной школы на перемене. Многие ученики не знают, как реализовать энергию, начинают бегать, прыгать по коридорам и лестницам создавая опасность травмирования.
- Многие учащиеся все перемены напролет играют в планшет или телефон. Дежурные учителя обратили внимание на то, что многие ребята 1-4 классов не заняты, и неохотно вовлекаются в предложенные им игры. Возможно, они не приучены к играм, или им не нравились предложенные игры. Мы решили попробовать исправить эту ситуацию с помощью организованных переменок для учеников 1 «А» класса, тем самым облегчить труд своего первого учителя.





По нашим наблюдениям,
большая часть ребят
3 – 4 классов проводит перемены играя в
игры на телефоне или
планшете





Виды игр

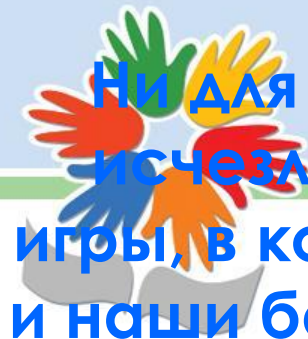
- подвижные игры
- спортивные игры
- настольные игры
- строительные игры
- дидактические игры
- игры-драматизации
- сюжетно-ролевые игры
- компьютерные игры





В старые
времена на
Руси
существовало
около **3000** игр!






Ни для кого не секрет, что дворовые игры почти исчезли из жизни современных ребят. Те самые игры, в которые играли не только наши родители, но и наши бабушки и дедушки. Те самые игры, которые учили детей находить общий язык, помогали решать споры и конфликты, были самым действенным и гармоничным способом социализации. Они давали возможность малышу узнать самого себя, испробовать свои возможности, учили соблюдать определенные правила и просто доставляли огромную радость.

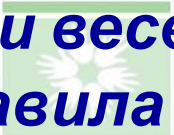
Ребята решили собрать коллекцию игр, в которые играли их мамы и папы, дедушки и бабушки... А затем научить этим прекрасным забытым играм своих сверстников.





Дети детям
Детей всегда привлекают рассказы о детстве их родителей. Им интересно узнать, во что играли мама и папа, бабушка и дедушка. Какие-то детские игры запомнились им на всю жизнь, а другие забылись, оставив в памяти лишь обрывки фраз и ощущение чего-то приятного и светлого. Чтобы возродить любимые игры, дать им вторую жизнь, нужно всего лишь научить нас, детей, в них играть, нужно обязательно восстановить ту «ниточку», когда правила передавались от старших ребят младшим, из поколения в поколение.

Мы решили не просто расспросить своих родителей, в какие интересные игры они играли в своем детстве, не просто собрать их в одну коллекцию, не просто научить и рассказать о них другим детям, а ещё организовать на прогулке компанию ребят, желающих научиться этим интересным играм и весело в них поиграть. Не беда, если вы забыли правила почти всех



Чтобы выбрать ведущего справедливо, нужно просто посчитаться. Выбирай считалку по своему вкусу:

СЧИТАЛКИ



Мы собрались поиграть,
Ну, кому же начинать?
Раз, два, три,
Начинаешь ты.

возле школьного крыльца

Посадили деревца:

Вера – вербу,

Вася – ясьень,

Слава – сливу,

Клава – клен...

Ты старался – оставайся!

Ты ленился – ВЫЙДИ ВОН!

Гномик золото искал!
И колпак свой потерял!
Сел, заплакал, - как же быть?!
Выходи! Тебе водить!

Раз, два, три, четыре,
Меня грамоте учили.
Не считать, не писать,

Котик шёл по лавочке,
Раздавал булабочки.

Сядет на скамеечку —

Раздаёт копеечки:

Кому десять, кому пять,

Раз, два, три, четыре!

Жили мышки на квартире;

Чай пили,

Чашки били,

По три денежки платили!

Кто не хочет платить -

Тот и будет

водить!



Ученики 1 - 2 классов на переменах часто бегают





Провели
анкетирование
среди учеников 1
– 4 классов



19.12.20





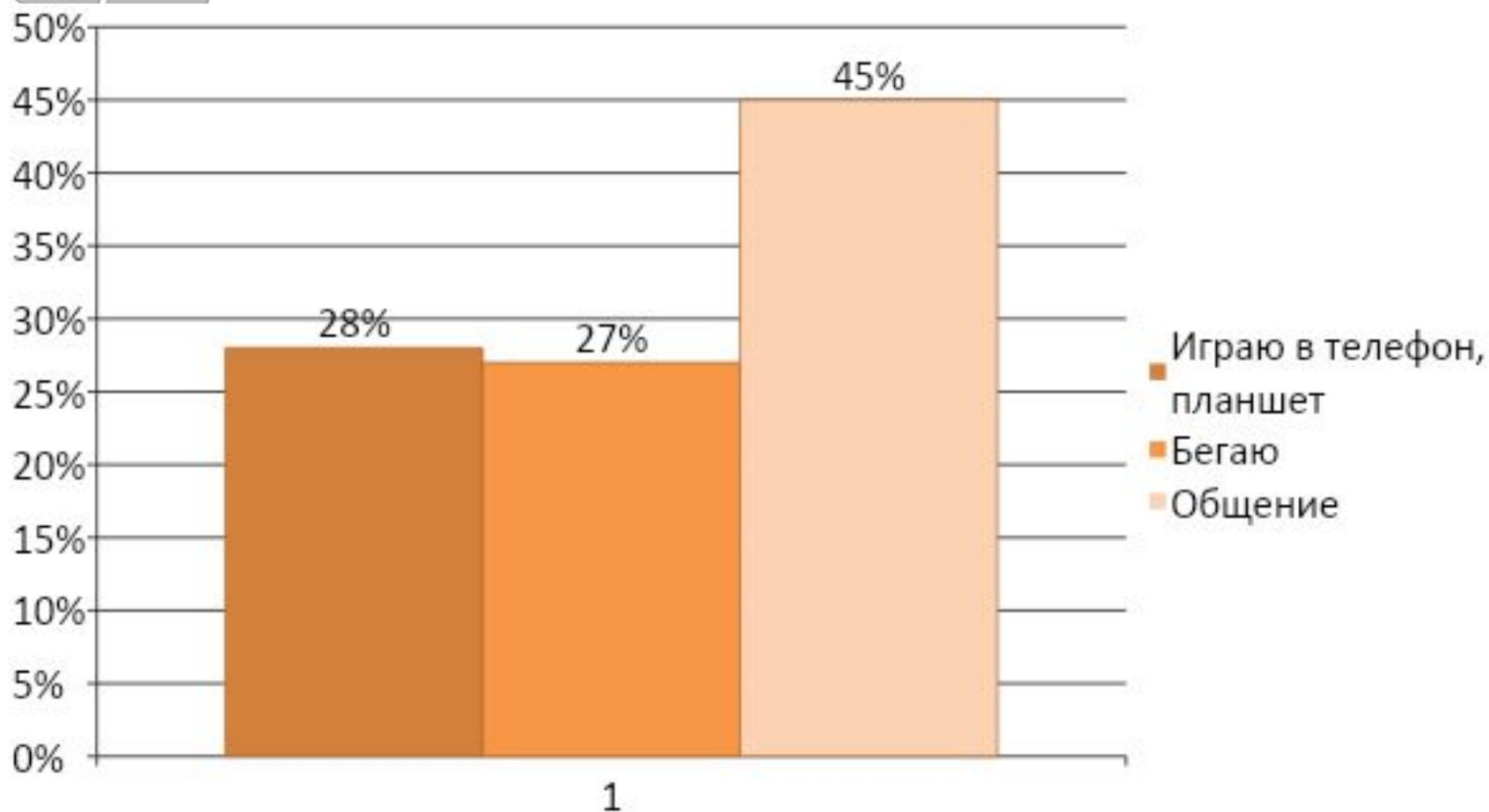
«Как ты проводишь перемены в школе?»

**Выводиз опроса:
видно, что 51% детей бегают на
переменах,
31% играет в планшет или в сотовый
телефон,
а 18% общаются.**





Как ты проводишь перемены в школе?



В какие игры ты любишь играть больше всего?

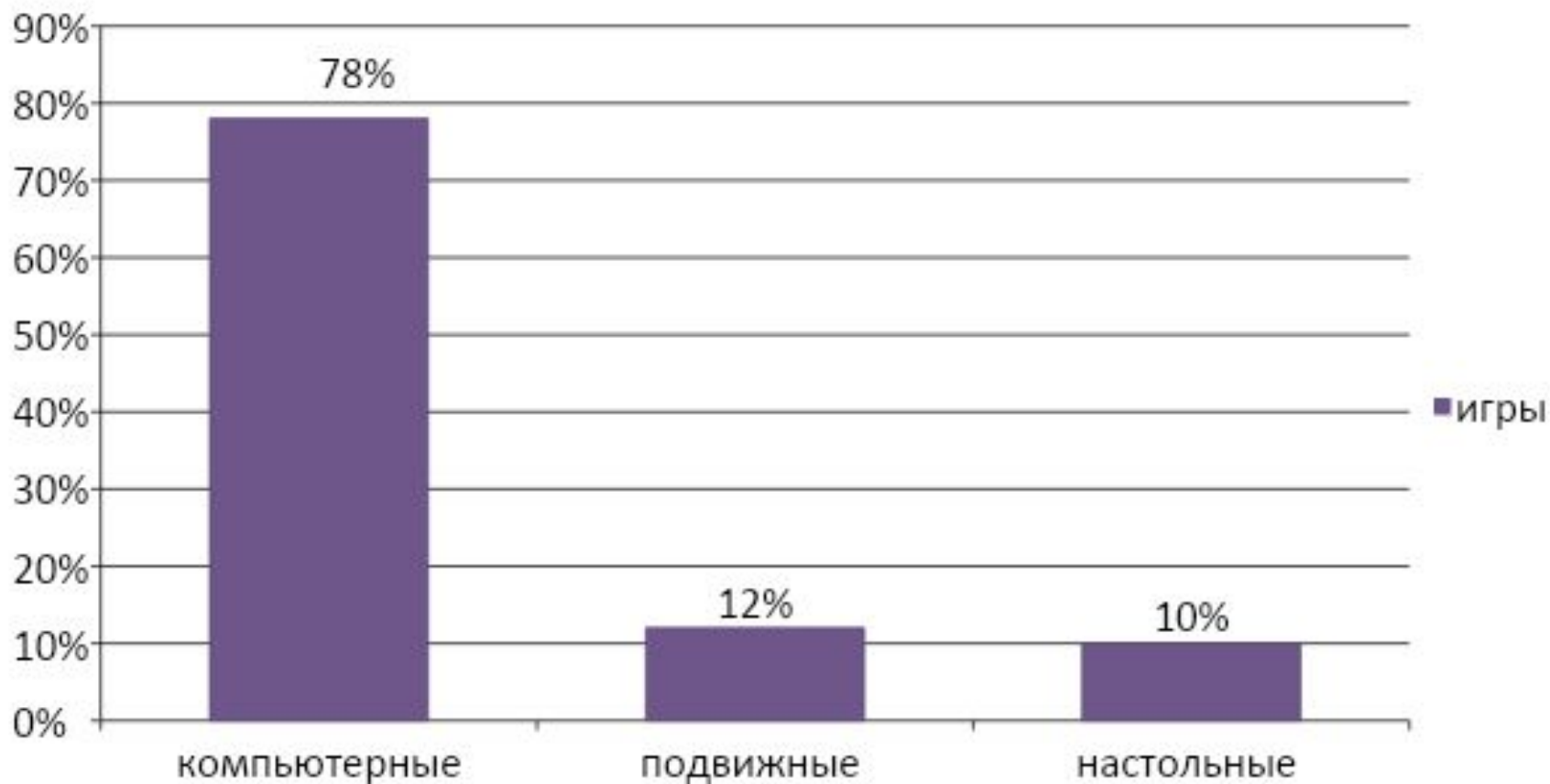


- Число опрошенных 28 чел
- Компьютерные -- 71%
- подвижные (салки, прятки, жмурки и т.д.) - 43%
- настольные (шашки, шахматы, карты) - 11%
- спортивные (футбол, пионербол, волейбол и т. д.) - 32%





В какие игры ты любишь играть?




Отметь игры, которые тебе знакомы?



- Прятки – 98%**
- Резиночки – 85%**
 - Ручеек- 45%
 - Салки –56%
 - Садовник – 11%
- Телефон испорченный – 27%
 - Городки – 23%
 - Лапта—32%
- Съедобное-несъедобное – 13%
 - Казаки-разбойники – 9%
 - **Классики – 91%**
 - Жмурки – 34%
 - Чижик – 10%
 - Колечко – 0%





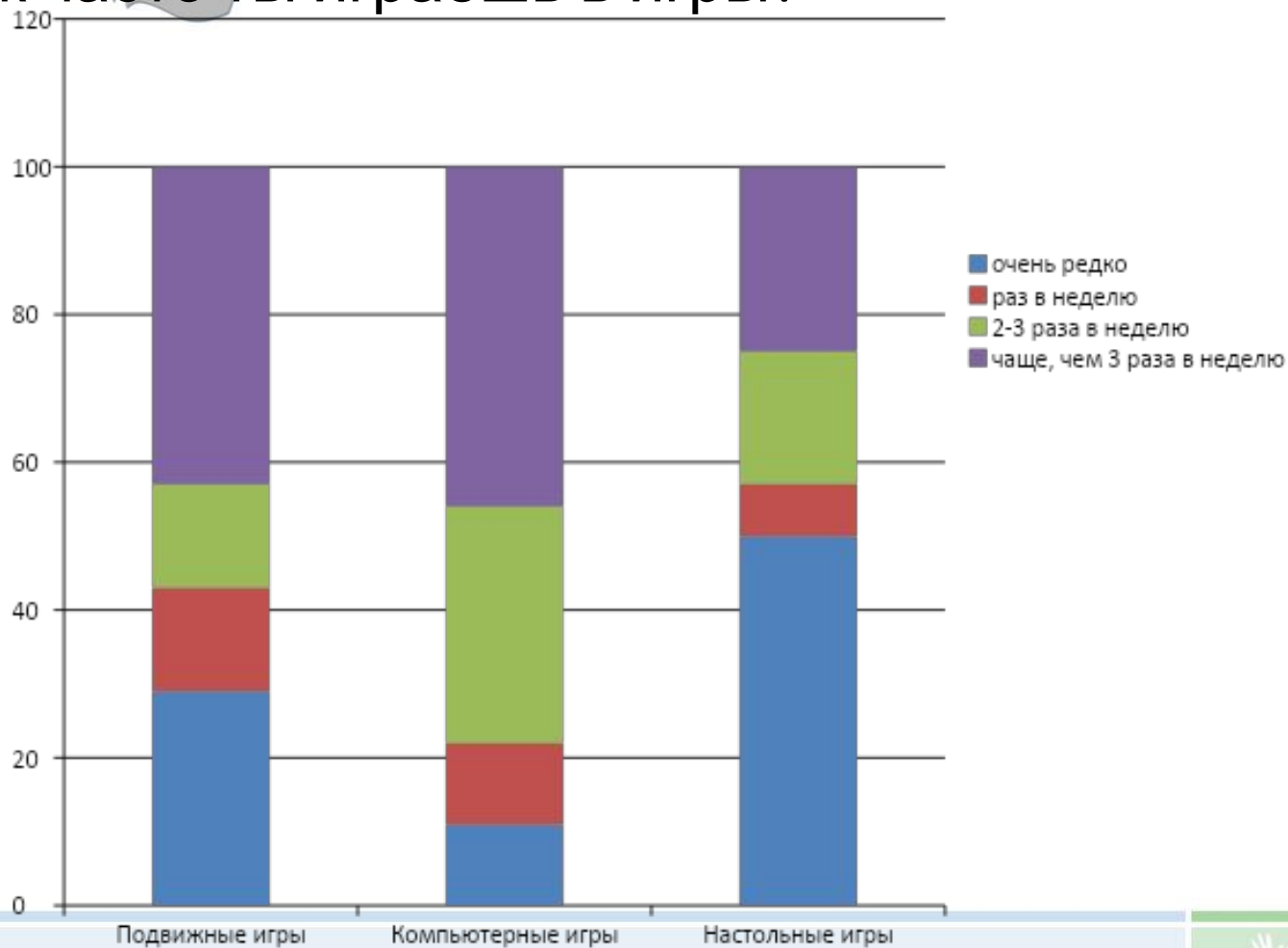
Как часто ты играешь в подвижные игры на улице?

- Как часто ты играешь в подвижные игры на улице?
- очень редко - 28,6
- раз в неделю - 14,3
- 2-3 раза в неделю - 14,3
- чаще, чем 3 раза в неделю - 42,9





Как часто ты играешь в игры?





Как часто ты играешь в компьютерные игры?

- очень редко - 6,7
- раз в неделю - 10,7
- 2-3 раза в неделю - 32,1
- чаще, чем 3 раза в неделю - 46,4
- каждый день – 78%





- **В какие игры вы любили играть в детстве больше всего?**
- Компьютерные - 0 %
- настольные (шашки, шахматы, карты)- 14,3
- Спортивные:
(футбол, пионербол, волейбол) - 53,3





Вывод:

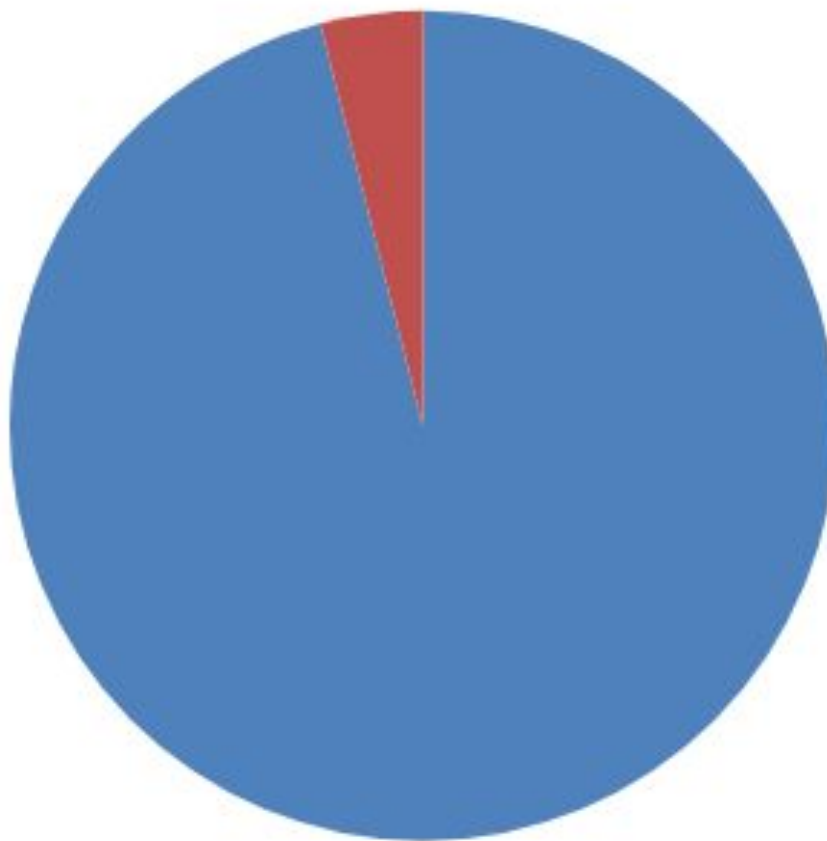
- *67% детей считают, что необходимо детскую энергию направить в правильное направление*
- *20% затрудняются ответить*
- *13% считают, что нет.*





Хотел бы ты научиться новым играм?

ответы детей



■ да
■ нет





70% детей выбирают компьютерные игры. А жаль!



Учимся играть сами

(игры наших родителей)

«Колечко,
выйди на
крылечко...»





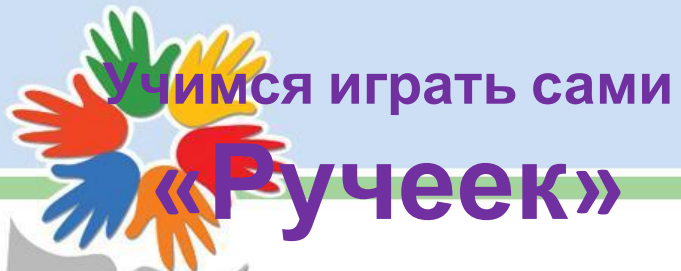
Учимся играть сами

(игры наших родителей)

«Резиночка»



12.12.2013 09:40



(игры наших родителей)





Обучаем всех желающих ребят новым играм

«Светофор»





СВЕТОФОР

На площадке чертят две линии на расстоянии нескольких метров одна от другой. Это - дорога. Сначала выбирают ведущего, который назначается Светофором. Все игроки, кроме «светофора», выстраиваются за одной из линий. «Светофор» караулит на «дороге». Стоя спиной к игрокам, он называет какой-нибудь цвет. Если игрок может отыскать «на себе» названный цвет (одежда, бант, заколка и т.п.), он берется за него рукой и спокойно переходит через «дорогу». Если же нужного цвета на игроке нет, он быстро перебегает на другую сторону. А «светофор» должен ловить нарушителей. Тот, до кого он дотрагивается, сам становится «светофором».



Игра из архива семьи Прокопенко

ВЫ ПОЕДЕТЕ НА БАЛ ?

Играют не меньше 2 человек. Говорят: «Вы поедете на бал?»
Нельзя отвечать нет или да. Потом ведущий задает другие вопросы (что вы оденете на бал или какая будет карета...)
Нельзя в ответах употреблять слова: ЧЁРНОЕ, БЕЛОЕ.

**Итак: «Да и нет не говорите,
Чёрного, белого не носите...
ВЫ ПОЕДЕТЕ НА БАЛ?»**

**Будьте внимательны. Если скажете запрещённое слово,
выйдите из игры. Надо играть очень - очень быстро.
Выигрывает тот кто останется последним.**

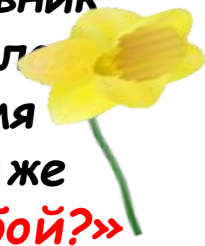




САДОВНИК



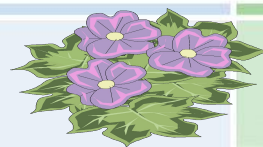
Один из игроков становится садовником, остальные выбирают себе название любого цветка и только на него откликаются. Садовник начинает игру: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели кроме ... (называется временное имя любого из игроков, например «лилия»)). Лилия должна тут же среагировать словом: «Ой!» А Садовник отвечает «Что с тобой?» Лилия говорит «Влюблена» Садовник отвечает «В кого?» Лилия говорит «В тюльпан». Теперь диалог ведут лилия и тюльпан. Тюльпан: «Ой» ... и т.д., Если игроки ошибаются (сделал большую паузу, опоздался на чужое имя, не откликнулся на свое или забыл "имена" цветов), то они отдают "фанты" («это какая-то личная вещь»), которые потом разыгрываются. И снова игру начинает садовник. Играют до тех пор, пока не наберётся как количество фантов.



Фанты разыгрываются так:

один достаёт фант, другой (отвернувшись) назначает задание хозяину фанта, который тот должен выполнить, чтобы получить вещь обратно (спеть, рассказать стишок, прокукарекать, попрыгать на одной ножке и т.д., зависит от фантазии).

А еще в эту игру можно играть на выбывание.





ХОЛОДНО - ГОРЯЧО

Ведущий прячет небольшой предмет, который игроки должны найти. При этом ведущий помогает узнать местонахождение предмета словами: **холодно, холоднее, теплее, горячо, совсем жарко** и т.д. Чем **ближе** игроки подходят к месту, где спрятан предмет, тем становится **теплее, горячее, жарче...** И наоборот, чем **дальше** от предмета, или **потерян ориентир**, тем погода становится **прохладней, холоднее, морознее...** Кто первый нашел предмет, тот становится ведущим.



Игра из архива семьи Тарасенко



ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФ



ТИШЕ ЕДЕШЬ - ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ

На площадке отчерчиваются на расстоянии около тридцати метров одна от другой две линии – «старт» и «финиш». На старте стоят игроки, на финише, спиной к ним, находится водящий. Он произносит фразу: «Тише едешь – дальше будешь. Раз, два, три!» За это время игроки стараются максимально приблизиться к финишу. Едва закончив говорить, водящий быстро поворачивается и осматривает замерших на месте участников игры. Тех, кто не успел вовремя остановиться или пошевелился, водящий отправляет на линию старта. Побеждает тот игрок, кто первым доберется до финиша. Он и становится следующим водящим.



финиш



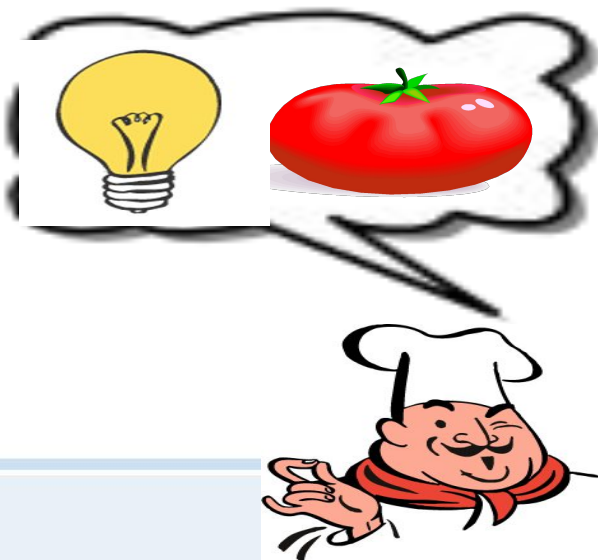
старт





СЪЕДОБНОЕ - НЕСЪЕДОБНОЕ

Все игроки выстраиваются в ряд. Водящий 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.





КОЛЕЧКО

Все игроки садятся на скамейку и 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.





ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ

Дети должны встать в круг лицом, попарно - один человек, а за спиной другой. Одна пара становится ведущей - один из пары бежит другой догоняет. Бегают вокруг круга. Тот кто убегает может спастись от погони. Для этого нужно быстро встать к любой паре третьим перед первым игроком пары. Тогда стоящий у него за спиной игрок становится третьим. Теперь он должен убежать от погони. Если догоняющий дотронется до убегающего, то они меняются ролями.





СОБАЧКА

Надо встать в круг, и перебрасывать мяч друг другу. Задача "собачки" - завладеть мячом. Потерявший мяч сам становится "собачкой".





Игра «День и ночь»

(Азербайджанская народная игра)

на некотором расстоянии друг от друга проводятся две линии.

У одной линии выстаиваются мальчики, у другой – девочки

. Ведущий между ними. Команда мальчиков – «Ночь», а команда девочек – «День».

По команде «Ночь!» мальчики ловят девочек, по команде «День!» девочки ловят мальчиков. Осаленные переходят в команду





Полезьа подвижных игр:

- общение
- формирование умения договориться
- умение разрешения конфликтной ситуации
- умение достойно проигрывать
- физическое развитие

