

**ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ ПРАКТИКА  
«ИГРЫ НАШЕГО ДВОРА»**

**Авторы:**

Байдакова Екатерина Валериевна  
Машуков Александр Валерьевич  
Машукова Елена Сергеевна

2024

## СОЦИАЛЬНО-ЗНАЧИМЫЙ ПРОЕКТ «ИГРЫ НАШЕГО ДВОРА»

В настоящее время многие родители и педагоги столкнулись с такой проблемой – дети очень много времени проводят с гаджетами, имеют сложности в общении друг с другом, ведут малоподвижный образ жизни, часто с трудом координируют работу своего тела и не знают, чем заняться в свободное время, если нет телефона.

Идея проекта состоит том, чтобы показать детям другую реальность, познакомить с простыми и увлекательными играми, которые не только развлекают, но и развивают ловкость, тренируют внимание, память, физическую выносливость. Во время таких игр дети учатся проигрывать, соблюдать правила, придумывать новые, чтобы показать свои сильные стороны. Так же это мотивирует их тренироваться дома, чтобы потом иметь возможность отыграть.

Проект реализуют дети под руководством педагогов. Сначала лидеры сами знакомятся и изучают правила игр, совершенствуют свои навыки, а затем, на этапе реализации проекта, делятся знаниями и умениями со своими сверстниками.

Цель: демонстрация и знакомство с увлекательными «живыми» играми, вовлечение в процесс игры и побуждение к активной игровой деятельности, и, как следствие, к более подвижному и здоровому образу жизни, побуждение к живому общению между детьми, развитие коммуникативных навыков.

Задачи:

- познакомить с некоторыми популярными уличными играми и их правилами;
- вызвать интерес у детей к данным играм;
- обратить внимание на то, что для достижения результата требуется совершенствовать собственные навыки, умение работать в команде;
- научиться четко формулировать задачи, доносить информацию и контролировать процесс игры.

Актуальность проекта состоит в том, что в его реализации заинтересованы как педагоги, так и дети, и их родители. Педагоги и родители хотят, чтобы дети меньше времени проводили с гаджетами, а дети не знают, чем себя занять в свободное время. Так же дети чаще общаются при помощи переписки в социальных сетях и мессенджерах, а живое общение сведено к минимуму, из-за этого некоторые дети чувствуют себя скованно и неуверенно в кругу сверстников.

Представленные на проекте игры не требуют большой подготовки, их можно провести в короткий промежуток времени и в ограниченном пространстве, например, в условиях школы на перемене или в свободное время на площадке.

Целевой аудиторией проекта, в первую очередь, являются дети школьного возраста. Они должны получить знания, которые будут направлены на улучшение их образа жизни, а также их родители, которые смогут вспомнить давно забытые игры, научить им своих детей и сыграть вместе с ними.

По характеру контактов между участниками - совместный коллективный проект. Участники проекта: учащиеся творческих коллективов - эстрадный ансамбль «Сerpантин» и хореографический коллектив «Гравитация».

Продукт проекта – разработанный комплект игр для интерактивной площадки, которая включает в себя 4 локации, обозначенные цветами комбинезонов лидеров и цветами бантов детей-демонстраторов.

### **Механизмы реализации проекта**

#### ***Подготовительный этап***

Постановка проблемы, разработка целей и задач, создание команды проекта (организаторы проекта - 4 человека, демонстраторы – 8 человек), определение объекта и предмета исследования, предварительное планирование.

### ***Организационный этап***

Сбор информации о подвижных играх. Проведение опроса родителей о любимых играх их детства. Корректировка правил и адаптирование их к формату проекта. Тестирование игр на репетициях. Отбор 4 самых увлекательных простых и доступных игр для всех возрастов - резиночки, бочке, классики и камушки.

Создание материально-технической базы: подбор реквизита, костюмов, музыкального сопровождения. Установка тайминга, плана переходов, создание плана распределения игровых зон, разработка сценарного плана, инструктаж по технике безопасности, установка правил демонстрируемых игр.

Разработка нескольких вариантов каждой игры по принципу уровней – легкий, средний, сложный.

Подготовка костюмов, в которых детям было бы удобно играть и которые соответствуют замыслу: дети, демонстрирующие игры, выступают в образах детей 19 80-90-х годов, лидеры проекта - в костюмах космических рейнджеров, которые предлагают участникам квеста (ребятам из творческих коллективов города и их родителям) отправиться в недалекое прошлое, когда не было мобильных телефонов, и дети проводили свое свободное время за подвижными и увлекательными занятиями.

### ***Заключительный этап***

Проект реализуется на большой площадке. Перед началом реализации осуществляется подготовка площадки, расставляется реквизит, декорации, устанавливаются напольные покрытия, организаторы и демонстраторы занимают места на своих локациях согласно плану зонирования пространства. Подготавливается музыкальное сопровождение и сигнал перехода.

Организаторы встречают детей и предлагают отправиться в прошлое, делят команду на 4 группы, которые распределяются по площадкам с играми - резиночки, бочке, классики и камушки. По итогу, все участники команд должны пройти все станции и познакомиться с правилами игр.

В конце программы голосованием участников определяются, какая игра стала наиболее популярной, и предлагается потратить оставшееся время на ту площадку, которая больше всего понравилась.

### **Критерии оценки проекта**

#### ***Для детей:***

- дети увлечены играми;
- поняты все правила;
- все вовлечены в процесс;
- дети ушли в приподнятом эмоциональном состоянии, проявлен интерес к правилам игры и не хочется уходить с площадки;
- положительные отзывы родителей, желание поделиться своими воспоминаниями и правилами игр, которые были приняты в их детстве.

#### ***Для руководителей (педагогов):***

- дети четко доносят информацию;
- умело организован процесс, разделение на группы и переходы между площадками;
- четко и правильно объяснены правила;
- организовано взаимодействие во время деятельности гостей-участников проекта.

### **Анализ рисков**

Проект был реализован в рамках квеста регионального конкурса детских социальных проектов и инициатив «Дети-детям» на площадке ТКК Карнавал. В связи с этим были выделены определенные риски:

- проект проводился на разновозрастной незнакомой аудитории, не все могли сразу понять правила;
- неизвестен возраст детей и уровень физической подготовки;

- ограниченное время проведения – не все желающие могли успеть ознакомиться со всеми играми.

Чтобы минимизировать риски, на этапе разработки и апробации проекта были разработаны различные варианты игр с более простыми или сложными уровнями. Чтобы все успели познакомиться со всеми играми, был определен четкий тайминг на каждую станцию и придуман звуковой сигнал, по которому дети переходили от площадки к площадке.

**Материально-техническое оснащение проекта**

Резиночки, татами, мел, гальки для классиков, металлические шары для игры в бочче, камушки, скамейка, колонки, ноутбук, подборка музыкального сопровождения, костюмы организаторов проекта.

**Вывод**

Проект можно назвать удачно реализованным, так как все были вовлечены в процесс, дети и взрослые с интересом играли, не хотели уходить с площадки. Некоторые зрители находились рядом со станцией на протяжении всего мероприятия. Члены экспертного совета отметили отличные организаторские способности лидеров проекта и общую четкую организацию площадки. Также отметили важность данной темы.

В процессе реализации проекта стало очевидным, что проблема гиподинамии действительно актуальна, многие дети не умеют прыгать, путают правую и левую стороны, плохо координируют движения своего тела, имеют рассеянное внимание, плохо развитую мелкую моторику. В перспективе данный проект можно реализовывать на базе коллективов, устраивать совместные соревнования, расширять базу игр и дополнять правила с целью регулярного вовлечения детей в данный вид деятельности.

Цель проекта – увлечь детей подвижными играми, вызвать интерес и желание играть с друзьями, а не с телефоном - была достигнута.

Данный проект стал Лауреатом 1 степени регионального конкурса детских социальных проектов и инициатив «Дети-детям».

### **Библиография:**

1. Кочетков М.А. Уличные и дворовые игры. - Межиздат, 2009.
2. Феоктистова В.Ф. Исследовательская и проектная деятельность. - Учитель, 2021.

### **Описание игр**

Классики: <https://clck.ru/3Rv2PF>

Бочче: <https://clck.ru/3Rv2Wi>

Резиночки: <https://babiki.ru/blog/raznoe-interesting/180285.html>

Камешки: <https://clck.ru/3Rv2p7>

## Краткое описание игр

### Резиночки

Один игрок прыгает по очереди на всех уровнях, пока не ошибется (сбивается, цепляется за резинку, наступает на резинку и т. п.). Как только игрок ошибается, он встает "в резиночку" и начинает прыгать следующий игрок. Продолжают прыгать всегда с того места, где сбились.

### Классики

Первый – прыгаем на одной ноге, подбираем камень.

Второй – прыгаем и встаем на черту двумя ногами.

Третий – прыгаем и пинаем камень.

Четвертый – прыгаем по два раза в квадрате.

Пятый - прыгаем (не ходим, а именно прыгаем) и пинаем камень двумя ногами одновременно.

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

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

Восьмой - можно кидать камень из пятого класса (квадрата).

Девятый - кидаем камень на "9" и прыгаем с закрытыми глазами.

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

*Обязательные условия:*

- если камень не попал в нужный квадрат, переход хода;
- с камнем в одном классе двумя ногами не стоять (исключение - пятый класс, который полностью прыгается на двух ногах);
- если попал в "котел", сгорает целый класс - переход хода и дальше нужно начинать с предыдущего уровня;
- не топтаться, не передвигать камень и на черточки не наступать.

### Бочче

Тот, кто начинает игру, сначала бросает малый шарик (паллино), устанавливая цель для метания больших шаров, и первым бросает свой шар. После этого каждая сторона бросает шары по очереди, стараясь, чтобы их шары были как можно ближе к паллино. Разрешается выбивать шары противника от паллино, уменьшая ему сумму очков.

### Камешки

Игроки по очереди подбрасывают камешки. Во время броска необходимо успеть схватить с поверхности еще один камень. Выигрывает тот, у кого в ладони окажется максимальное количество камешков.

