Объединяя усилия по восстановлению игрового пространства, мы рекомендуем взрослым **следующие правила:**

* **Защищайте право ребёнка на игру.** Играйте так, чтобы дух захватывало! Используйте считалки, сговоры, жеребьёвки, увлекательные способы разделения на команды, выборы ведущего.
* **Учитывайте, что у детей быстро пропадает увлечение, если они не получают радости победы.** Но при условии лёгкой победы играющие снижают свою активность, прекращают поиск лучших путей решения двигательной задачи.
* **Оценивайте результаты деятельности детей в сравнении с достижениями по отношению к самому себе.**
* **Из предложенного многообразия заданий по объёму и содержанию выбирайте соответствующие потенциальным возможностям ваших детей, месту проведения занятий, погодным условиям.**
* **Берегите здоровье детей! Регулируйте психоэмоционнальную нагрузку!** Перевозбуждение так же вредно, как и физические перегрузки. Своевременно предупреждайте травматизм.
* **Помните, что ногами управляет голова!** Сообщайте детям знания, необходимые для решения двигательных задач, чаще обсуждайте проблемы «как мы играем».
* **Вспомните и научите детей играть в старые, забытые народные игры,** которые приобщают ваших детей к национальной культуре и могут использоваться в качестве разминки перед разучиванием элементов спортивных игр и упражнений («Горячая картошка», «Орехи», «Коршун и наседка», «Собачки», «Лапта» и т.д.).

**Народные игры.**

**«Горячая картошка»** - дети становятся в круг на расстоянии вытянутых рук друг от друга. У одного из них мяч – «картошка». Под музыку мяч передаётся (броском) по кругу. У кого он окажется после выключения музыки, тот выходит из игры.

**«Орехи»** - на земле чертится маленький круг. Один из играющих на середину его кладёт пирамидой орехи (можно заменить малыми мячами, камешками). Другой игрок становится в 2-ух шагах от кружка и говорит слова: «Рву, рву орешки, не боюсь волка совсем! Пока волк прибежит, моя каша вскипит!» С этими словами он берёт самый большой орех и бросает его в кружок. Орехи, которые оказались за чертой, достаются бросавшему. И он уже, в свою очередь, складывает свои орехи в кружок, а другой игрок бросает в них орех. Побеждает тот, у кого в конце игры окажется орехов больше.

**«Лапта»** - для игры нужны небольшой резиновой мячик и лапта (палка длиной 60 см, нижнее основание – 5-10 см, или клюшка с загнутым основанием). На площадке проводят 2 линии на расстоянии 15-20 м. С одной стороны площадки находится «город», а с другой – «кон». Участники игры делятся на две команды. По жребию игроки одной команды идут в «город», а другая команда водит. Команда города начинает игру. Метальщик лаптой забивает мяч, бежит через площадку за линию «кона» и снова возвращается в «город». Водящие ловят отбитый мяч и только после этого стараются запятнать бегущего. Они могут перебрасывать мяч друг другу, чтобы попасть в бегущего на более близком расстоянии. Если игрокам поля удаётся запятнать бегущего, они переходят в «город». В ином случае игроки остаются на местах, игра продолжается, мяч забивает 2-ой игрок. Если бьющий ударил по мячу плохо, и команда в поле быстро поймала мяч, то бежать опасно, так как могут легко осалить. В таком случае бьющий может не бежать, а оставаться за чертой, по другую сторону от команды — в пригороде. Игра продолжается, и мяч бьёт следующий игрок. По очереди все игроки команды выступают в роли бьющих. Игроки, оставшиеся в пригороде и за коном, ждут, чтобы их выручили. Выручить может тот, кто далеко отобьет мяч, дав возможность перебежки самому, а также игрокам из пригорода и кона. Игра считается выигранной, если все игроки пробили по мячу, пробежали за линию кона и вернулись назад в город. Игра считается проигранной, если все игроки пробили мяч, но никто не перебежал за линию кона. По окончании игры команды меняются местами. Команда города переходит в поле, а из поля переходит в город.

**Командные игры.**

**«Защита крепости»** - дети делятся на 2 команды, на площадке чертят круг (d=1 м). В него становятся 5-6 детей из одной команды, остальные распределяются за кругом, лицом к своим игрокам (на расстоянии 2-3 м от круга), они - нападающие. Дети другой команды становятся спиной к кругу (защита). После сигнала педагога дети за кругом из первой команды стараются перебросить мяч товарищам в круге. Дети противоположной команды (защитники) мешают им. Ребёнок из круга, поймавший мяч, переходит за круг на помощь товарищам по команде. Игра продолжается до тех пор, пока из круга не будет освобождены все (не дольше 5-6 мин.). Потом команды меняются. Выигрывает та команда, которая быстрее сумеет освободить своих товарищей из круга.

*Методические рекомендации:* учить ребёнка искать брешь в защите и, если перед ним её нет, стараться передать мяч тому игроку, который сможет беспрепятственно передать мяч игрокам в круге.

**«Борьба за мяч»** - дети делятся на две команды (надевая отличительные знаки). Каждая команда выбирает капитана. Педагог в центре площадки подбрасывает мяч, а капитаны стараются отбить его своим игрокам. Игроки команды, овладевшей мячом, передают мяч друг другу, а игроки противоположной стараются его перехватить. Команда, сделавшая 5 передач подряд, получает очко. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

*Методические рекомендации:* запрещается бежать с мячом (можно только вести), толкать соперника.

**«Мяч капитану»** - дети делятся на две команды. Каждая команда выбирает капитана, который становится в кружок, отмеченный в конце чужой площадки. Игроки одной команды бросают мяч своему капитану, а игроки другой стараются его перехватить и передать своему капитану.

*Методические рекомендации:* мяч можно вести, предавать, но нельзя бежать с ним, сделав более 3-х шагов.



**МБДОУ ЦРР детский сад №31**

**«Журавлик»**

***Играем вместе!***

**Воспитатель Кулько И.Ю.**



**г. Старый Оскол**

**2015 г.**