

**Ермолаева Ирина Геннадьевна
Вагина Софья Алексеевна
Воспитатели
СП ОДО ГБОУ школа №371
Московского района г. Санкт-Петербурга**

Игры, придуманные детьми.

Дети, независимо от возраста, любят игры, особенно на свежем воздухе. Часто воспитатели уже имеют картотеку игр и стараются вовлечь детей и научить взаимодействовать вместе, слаженно по уже заданному сценарию. Но стоит прислушаться, во что играют эти малыши, и раскрывается мир, который воплощает в себе и придуманных персонажей, и героев фильмов, и выдуманные способности, и нереальные страны - и все это в реальном мире. Так случилось с моими воспитанниками и со мной: игра сама пришла на ум ребятам, а я, подслушав, предложила в нее поиграть. Мы подкорректировали правила, чтобы она стала удобной для всех и на свет появились две замечательные игры: «Маскировка» и «Разведчики». В эти игры можно играть в любое время года, она подходит для большого количества участников. Предлагаю ознакомиться с ними.

Игра «Маскировка»

Данную игру мы придумали вместе с детьми старшей группы. Очень им нравились супергерои и их возможности сливаться с окружающей средой. На прогулке обратили внимание на детскую площадку, какие цвета преобладают на ней: синий, красный, зеленый, желтый и очень мало белого.

Ход игры. Дети выбирают свой цвет, затем намечается старт и финиш. (У нас это был дальний конец площадки-старт, начало площадки-финиш, чтобы детям можно было пересечь всю площадку). Затем ведущий, стоя у финиша спиной к детям, начинает считать медленно до десяти, четко говорит «СТОП» и поворачивается. Задача детей в этот момент перебежать до какого-либо предмета или строения на площадке, который целиком или частично окрашен в выбранный ребенком цвет, и замереть, держась или положив руку на предмет выбранного им цвета. Можно моргать, дышать, но говорить и двигаться нельзя. Важно: держаться за выбранный цвет. Ведущий проходит, осматривает площадку, «никого не видит» (потому что дети сливаются, как хамелеоны, со своим цветом), возвращается к финишу и считает заново. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не доберутся до финиша. Дети, которые взялись не за свой цвет, болтали и активно двигались, отправляются обратно на старт. Первый добравшийся до финиша становится ведущим.

Примечание

Один и тот же цвет могут выбрать несколько детей, главное-запомнить кто есть кто. Ведущий поворачивается только после слова «Стоп», считать можно медленно, а потом и убыстряться. Цвет должен присутствовать на площадке (беседке, горке, скамейке и др. постройках). Ведущим выступает сначала воспитатель, а потом и дети.

Игра «Разведчики»

Данная игра была придумана на прогулке в день празднования 23 февраля.

Оборудование: комки бумаги, депеша. Депешей или донесением может быть и какое-либо заранее написанное письмо с дислокацией врага, или секретное оружие, выполненное в виде детской игрушки.

Ход игры: Есть разведчики, задача которых добраться до «Штаба» с депешей. Площадка делится на три сектора: танки, самолеты, пулеметчики. Определяется начало

и конец. В конце находится командир, который будет ждать разведчика с донесением (депешей).

Танками выбираются дети, которые двигаются с разных сторон своего сектора по направлению в противоположный конец только прямо, могут это делать быстро и медленно, главное маленькими скользящими шагами и только прямо, выставив вперед руки на пример дула. Сектор должен быть такой ширины, чтобы в нем помещались только танкисты, свободного места больше не было.

Сектор для самолетов уже свободнее и больше. Летчики двигаются так же с противоположных концов, могут бегать, расставив руки в стороны на пример крыльев и менять траекторию на зигзаг. Но должны так же двигать от одного конца сектора к другому. Свободно перемещаться и преследовать солдата не разрешается.

Танкистами и пилотами может быть разное количество детей, от двух и больше. Важно, чтобы они двигались от одного края до противоположного своего сектора.

Последний сектор пулеметчиков разведчик преодолевает под обстрелом. Так же дети находятся с противоположных краев своего сектора и стараются попасть в военного скомканной бумагой или, если снег на улице, снежками. Разведчик, преодолевший препятствия, становится капитаном.

Примечание

Правила по преодолению секторов устанавливаются по мере улучшения навыков детей. На линии деления секторов можно передохнуть. Движение через сектора разведчик начинает по сигналу ведущего после начала движения танков и самолетов. Военный попадает в плен или считается погибшим, если до него дотронулся танкист или пилот краем своего тела. Можно установить правило, что разведчик считается погибшим, если в него попадают три раза в секторе пулеметчик. Важно проговорить технику безопасности игры в снежки заранее.