

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение

Гимназия №227 Санкт-Петербурга

РГПУ имени А.И.Герцена



ИГРЫ НАШЕГО ДВОРА



Санкт-Петербург
2018



Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Гимназия №227 Санкт-Петербурга
РГПУ имени А.И.Герцена

ИГРЫ НАШЕГО ДВОРА

*Методические рекомендации
для педагогов образовательных учреждений
и студентов педагогических ВУЗов*

Санкт-Петербург

2018



Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Гимназия №227 Санкт-Петербурга
РГПУ имени А.И.Герцена

УДК 379.8(072)

ББК 77.056

И27

Подготовлены на средства, полученные ГБОУ
Гимназией №227 Санкт-Петербурга, как педагогической
лабораторией Санкт-Петербурга 2016-2018 гг.

Гурвиц Л.В., Булах А.В., Кутузова Ю.С., Совет старшеклассников, Совет капитанов. Игры нашего двора: методические рекомендации для педагогов образовательных учреждений и студентов педагогических ВУЗов / Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Гимназия №227 Санкт-Петербурга, РГПУ имени А.И. Герцена. – СПб.: ГБОУ Гимназия №227 Санкт-Петербурга, 2018. – 31 с.

Под реакцией д.п.н., профессора кафедры теории и истории педагогики Института педагогики РГПУ им. А.И. Герцена, руководителя педагогической лаборатории ГБОУ Гимназии №227 Санкт-Петербурга **Седовой Н.В.**, к.п.н., директора ГБОУ Гимназии №227 Санкт-Петербурга **Седова В.А.**

Методические рекомендации имеют ярко выраженную практическую направленность, доступность, предназначаются в помощь педагогам в их повседневной работе и студентам, включенным в исследовательскую деятельность образовательного учреждения в ходе педагогической практики, с целью развития ценностных ориентаций школьников в совместной деятельности с социальными партнерами, т.к. именно ценностные ориентации обеспечивают успешное самоопределение обучающихся.

© ГБОУ Гимназия №227 Санкт-Петербурга, 2018



Содержание

Введение	6
Блок 1. Калейдоскоп игр народов России	10
Игра 1. Съедобное - несъедобное	10
Игра 2. Казаки-разбойники	10
Игра 3. Резиночка	10
Игра 4. Прятки	11
Игра 5. Колечко-колечко	11
Игра 6. Горячая картошка	11
Игра 7. Я знаю 5 имен	12
Игра 8. Курочка	12
Игра 9. Капуста	12
Игра 10. 12 палочек	13
Игра 11. 9 камней	13
Игра 12. 5 камней	13
Игра 13. Заяц, заяц, сколько время?.....	14
Игра 14. Иван-чай	14
Игра 15. Шалтай-болтай	14
Игра 16. Испорченный телефон	15
Игра 17. Чины	15
Игра 18. Лапта	15
Игра 19. Чай-чай-выручай	16
Игра 20. Квадрат	16
Игра 21. Хитрая лиса	16
Игра 22. Море волнуется раз	17
Игра 23. Тише едешь – дальше будешь	17



Игра 24. Стрелки	17
Блок 2. Калейдоскоп финских игр.....	19
Игра 1. Игра троллей.....	19
Игра 2. Следуй за лидером.....	19
Игра 3. Король горы.....	19
Игра 4. 10 палочек на доске.....	20
Игра 5. Охота на зайцев.....	20
Игра 6. Вышибалы.....	21
Игра 7. Последняя пара из духовки.....	21
Игра 8. Узел.....	22
Рекомендации по организации представленных игр	23
Послесловие.....	24
Приложение 1.	25
Приложение 2.	27
Приложение 3.	28
Приложение 4.	29
Приложение 5.	30
Приложение 6.	31



Введение

Игры являются сокровищницей человеческой культуры. Разнообразие их велико. Они отражают все области материального и духовного творчества людей. Играми занимаются многие отрасли знаний: история, этнография, антропология, педагогика и др.

В данном сборнике собраны «необычные» игры, они собраны детьми в России и Финляндии, чтобы:

- укреплять и развивать семейные ценности в системе ценностных ориентаций учащихся;
- актуализировать и передавать традиции детских игр и семейных традиций через обучение младших школьников уличным («дворовым») играм, в которые играли их родители, бабушки и дедушки;
- играть на переменах, классных часах, во время отдыха и прогулок;
- организовать круг друзей, людей разных культур, которые могут найти в игре общий язык.

Во взаимодействии с членами семьи школьники узнавали об играх взрослых, записывали название и правила, пробовали играть, чтобы в школе рассказать, показать, увлечь игрой «своей мамы, папы, бабушки, дедушки, старших братьев и сестер». Подобные действия снижают степень конфликтности во взаимодействии детей и родителей, семьи и школы, школьников одной и разных возрастных групп между собой.

В игровой деятельности детей объективно сочетаются два важных фактора: с одной стороны, они включаются в практическую деятельность, развиваются физически и умственно, привыкают самостоятельно действовать; с другой стороны – получают моральной и эстетическое удовлетворение от этой деятельности, углубляют познания окружающей среды. В конечном итоге все это способствует воспитанию личности в целом, воспитанию здорового образа жизни, совершенствованию функций организма, черт характера играющих.

Педагоги, студенты-практиканты считают, главным признаком, отличающим большинство игр, собранных учащимися, является их сознательный характер. Перед играющим всегда ставится цель – получение какого-то результата, хотя и в рамках, определенных способом его достижения, но таких, которые позволяют самим играющим выбирать пути, находить сообразно своим возможностям новые решения в зависимости от постоянно меняющейся ситуации.

Материалы методических рекомендаций вызывают живой интерес, т.к. получены необычным образом, практически значимы для школьников, расширяют возможности культурно-образовательных обменов, позволяют познакомиться с играми детей страны-партнера.



Цель проекта:

актуализация и передача традиций детских игр и семейных традиций при обучении школьников уличным («дворовым») играм, в которые играли их родители, бабушки и дедушки.

Задачи проекта:

1. Сохранение и передача семейных традиций, опыта прошлых поколений через детские уличные игры.
2. Повышение интереса школьников к прошлому своей семьи, ее истории, традициям.
3. Развитие социального партнерства школы и семьи через привлечение опыта семей к воспитательной деятельности в школе.
4. Развитие коммуникативных УУД школьников (взаимодействие старших и младших).
5. Пропаганда ЗОЖ.

Этапы подготовки проекта «Игры нашего двора»:

I этап. Подготовительный:

1. Разработка анкеты для родителей и обучающихся (см. Приложение 2).
2. Распространение анкет через Совет капитанов, Совет старшеклассников и классных руководителей на классных часах и родительских собраниях.
3. Информирование Совета капитанов, Совета старшеклассников, классных руководителей об этапах реализации проекта.
4. Обращение к финским партнерам с приглашением участвовать в проекте.

II этап. Аналитический. Обработка полученных сведений от обучающихся и их семей об играх. Отбор игр, которые наиболее полно описаны, интересны по содержанию, не повторяются и не пересекаются в правилах игры. Формирование списка игр, представленных в проекте (см. Приложение 5).

III этап. Рекламно-деятельностный. Проведение мероприятий «Игры нашего двора»

1. Оформление в гимназии стенда с правилами игр (см. Приложение 4)
2. Обсуждение членами Совета Старшеклассников, организаторами мероприятий формы и содержания мероприятий.
3. Репетиционный период (отработка игр с активом школы).
4. Закрепление изученных игр на переменах, на прогулках обучающихся начальной школы.
5. Выполнение творческого задания – создание иллюстраций к играм, оформление стенда с иллюстрациями и правилами игр. (Приложение 6. Иллюстрации обучающихся начальной школы).

IV этап. Заключительный.

1. Анкетирование организаторов проведения игр для начальной школы (см. Приложение 3.).
2. Анкетирование участников игр для начальной школы.
3. Сбор и обработка полученных данных.
4. Проведение мероприятий: праздников, фестивалей, соревнований с учащимися начальной школы (1-2 раза в полугодие).
5. «Поделись игрой!» (совместные игры школьников Гимназии и учащихся финско-русской школы (ФРШ, Хельсинки, Финляндия)).



б. Подготовка сборника «Игры нашего двора».

Результаты анкетирования.

2016 г.

В сентябре-октябре 2016г. было проведены первые мероприятия «Игры нашего двора», для учащихся начальной школы. В мероприятии приняло участие более 100 учеников младшей школы. Участников из старшей школы, которые обучали играм, – 15 человек. На школьном стадионе были образованы «станции», на которых учащиеся согласно «карте игр» проводили игры.

Учениками старших классов было найдено и подготовлено 12 игр: «Краски», «Вышибала», «Классики», «Резиночка». (Правила игр в приложении).

По результатам проекта планируется создание методических рекомендаций – сборник игр с правилами, в которые можно играть во время прогулок начальной школы, на спортивных праздниках, вне школы и т.д. А также планируется проведение фестиваля игр, где каждый класс (5-11) обучал бы других какой-либо игре, о которой узнал от семьи ученика этого класса.

2017 г.

В конце года по проведению мероприятий «Игры нашего двора» было организовано анкетирование организаторов (62 чел) этого мероприятия (табл. 1)

Таблица 1.

Суждения старшеклассников, проводивших мероприятия

№	Суждения	Количество %%
1.	Было интересно проводить мероприятие	100
2.	Такие мероприятия нужно проводить	100
3.	Хотели бы быть организаторами следующего мероприятия	80
4.	В досуге моей семьи есть место играм	15
5.	В досуге моей семьи нет места играм	12
6.	Затруднились с ответом	3

По вопросу: «Что было самым важным и интересным на мероприятии?» был выстроен рейтинг (по убывающей):

- Совместная подготовка с ровесниками
- Научиться новому
- Приобретение нового опыта досуга
- Общение с младшими учениками

В ответах на вопрос: «В чем для тебя польза от участия в «Играх нашего двора»:

«Мне было интересно готовиться, проводить мероприятие со своими знакомыми, а также интересно общаться с начальной школой, для которой все это проводили».

«Было полезно поучаствовать в этом хотя бы из-за того, что получилось почувствовать себя руководителем этих детей, нужно было искать способ заинтересовать их или успокоить».

«Получил опыт общения с детьми». «Общение». «Общение с младшими детьми».

«Нахождение общего языка с детьми младшего возраста. Опыт проведения игр».

«Больше общения с людьми, изучение новых игр»

«Узнал много новых интересных игр».



На основе ответов респондентов можно сделать вывод, что наиболее ценным организаторы считают общение с младшими и взаимодействие со сверстниками. Во-вторых – новое знание, новый опыт.

На предложение поделиться своими впечатлениями были получены следующие ответы:

«Много положительных эмоций, в том числе и эмоций ребят начальной школы. Опыт общения с младшими, было очень интересно».

«Веселое событие, много счастья и «обнимашек» с детьми».

«Было очень весело. Дети бегали, веселились, а на это приятно смотреть».

«Все было очень весело».

«Довольно интересное мероприятие, благодаря которому я сама узнала новые игры и смогла попрактиковаться в объяснении детям правила игры, чтобы они все поняли».

«Интересно, познавательно», «Интересное мероприятие».

«Мне очень понравилось мероприятие».

Голоса респондентов поделились поровну.

50% респондентов отметили положительное настроение, доброжелательную атмосферу мероприятия, свою удовлетворенность итогом;

50% респондентов охарактеризовали мероприятие, как интересное, познавательное, занимательное. Данные ответы подтвердили результаты анкетирования по предыдущему пункту.

В своих суждениях участники-организаторы мероприятия дают положительная оценка (100% респондентов) мероприятия, желание участвовать в проекте, а также заинтересованность младших школьников, востребованность игр, предложенных на мероприятии, на прогулках начальной школы (по наблюдениям, классных руководителей, воспитателей групп продленного дня). Это позволяют сделать вывод о реализации заявленных задач проекта «Игры нашего двора». Окончательным этапом проекта должно стать подготовка сборника игр, использование его материалов на практике (на прогулках начальной школы, «тихий игр» на перемене в рекреации и др.).

2018 г.

Реализация проекта вышла за границы школы, города. Участниками проекта стали наши партнеры – ученики и учителя из финско-русской школы (ФРШ, Хельсинки, Финляндия), которым было предложено включиться в проект и пройти все его этапы. Реализация совместного проекта произошла во время пребывания учащихся Гимназии в ФРШ осенью. Произошел фестиваль игр, финские партнеры предложили свои национальные игры, которые вошли во второй раздел методических рекомендаций.

Игровые умения и навыки, полученные в ходе занятий, широко используются при реализации других проектов: «Нить жизни», «Славянский ключ» совместно с нашим социальным партнером НИИ «Славянской культуры»; Марафон интеллектуальных игр ОРКСЭ «Игры разума» со школами-партнерами Фрунзенского района (№№ 316, 296, 441, 295, 363) и др.



Блок 1. Калейдоскоп игр народов России



Правила игр. Итог анкетирования обучающихся и их семей.

Игра 1. Съедобное - несъедобное

Парков Иван (9 лет)

Кто рассказал об игре: Паркова Ольга Дмитриевна – мама.

Название игры: «Съедобное – несъедобное».

Тип игры: игра на реакцию.

Количество игроков: от 4-х человек.

Возраст участников: от 7ми лет.

Место проведения: улица (но можно и дома).

В какие годы Вы играли в эту игру? В 1984е г.

Правила игры:

На игровом поле чертят линии, расстояние между которыми 1 шаг. Все игроки встают перед первой линией, и ведущий бросает мяч каждому игроку по очереди. Во время броска ведущий громко и чётко называет предмет. Если предмет съедобный, надо поймать мяч, если несъедобный, мяч не ловим. Тот, кто неправильно поймал мяч, выбывает из игры. Последний игрок становится ведущим.

Игра 2. Казаки-разбойники

Симонова Наталья Сергеевна

Название игры: «Казаки-Разбойники».

Тип игры: спортивная.

Количество игроков: от 4-х.

Возраст участников: от 6-ти лет.

Место проведения: улица.

В какие годы Вы играли в эту игру? 80-е – 90-е гг.

Правила игры:

Игроки делятся на 2 команды: «казаки» и «разбойники». Команда «казаки» считает до 100, «разбойники» в это время убегают и по пути рисуют стрелками направления своего движения. Задача «разбойников» запутать противников и спрятаться, чтобы их не нашли. Задача «казаков» найти соперника по стрелкам. Игра заканчивается, когда нашли всех игроков.

Игра 3. Резиночка

Новикова Татьяна Сергеевна.

Название игры: «Резиночка».

Тип игры: спортивно-развлекательная.

Количество игроков: до 4-х.

Возраст участников: с 6-ти лет.

Место проведения: не имеет значения.

В какие годы Вы играли в эту игру? С 1992г.

Правила игры:

Бельевая веревка (резинка) натягивается между двумя участниками. Каждый участник выполняет прыжковые элементы на разной высоте: от щиколоток до шеи. Как только



участник ошибается, на ее место встает следующий, а тот, который ошибся, встает держать резиночку. Если игроков более 4-х, то играть можно попарно.

Игра 4. Прятки

Шацких Мария Дмитриевна.

Название игры: «Прятки».

Тип игры: спортивная.

Количество игроков: от 3-х.

Возраст участников: от 7-ми лет.

Место проведения: улица.

В какие годы Вы играли в эту игру? -90-е

Правила игры:

Водящий отворачивается к стенке, дереву и т.д., остальные игроки прячутся. Когда водящий находит игрока, их задача добежать до места отсчета и «застукать» себя. Кто не успел вперед ведущего, тот водит в следующий раз.

Игра 5. Колечко-колечко

Кошелева Вероника Геннадьевна.

Название игры: «Колечко-колечко».

Тип игры: игра на реакцию.

Количество игроков: от 3-х человек.

Место проведения: на улице, в помещении.

Правила игры:

Выбирается водящий, остальные игроки садятся в ряд на скамейку и складывают ладошки лодочкой. Водящий берет любой мелкий предмет, это может быть настоящее колечко, камушек или очень мелкая игрушка. Водящий прячет предмет в своих ладошках, также складывая их лодочкой. Затем он подходит по очереди к каждому игроку, приговаривая: «Я ношу, ношу колечко и кому-то подарю». Водящий, вкладывая свои руки в руки участников, должен передать колечко любому из игроков так, чтобы остальные не догадались, кому именно ведущий передал колечко. Игрок, получивший колечко, не должен подавать виду, что он его получил. После того, как водящий прошел всех игроков, он отходит от скамейки на несколько шагов и говорит: «Колечка, колечко, выйди на крылечко». Игрок, у которого в руках оказалось колечко, должен подбежать к водящему. Задача остальных игроков – не дать ему убежать и постараться удержать. Если человеку, который получил колечко, удалось подбежать к ведущему, то он становится ведущим, если его удержали, ведущий остается прежним.

Игра 6. Горячая картошка

Киселев Вадим (9 лет)

Кто рассказал об игре: мама.

Название игры: «Горячая картошка».

Тип игры: спортивная, игра на реакцию.

Количество игроков: от 3-х человек.

Возраст участников: не имеет значения.

Место проведения: на открытом пространстве.

В какие годы Вы играли в эту игру? 90-е

Правила игры: Все участники встают в круг, бросают друг другу мяч и считают: 10-9-8-...-0- «горячая картошка». Кому попала эта фраза, тот выбывает из игры.



Игра 7. Я знаю 5 имен

Смирнов Илья (10 лет)

Кто рассказал об игре: бабушка.

Название игры: «Я знаю 5 имен».

Количество игроков: от 2х человек.

Возраст участников: от 7ми лет.

Место проведения: на открытом пространстве.

В какие годы Вы играли в эту игру? 1965-1970гг.

Правила игры:

Один из игроков (водящий), ударяя мяч о землю, называет поочередно имена девочек (Оля, Лена, Ира, Марина, Аня). На каждый удар – имя. Затем перечисляет 5 имен мальчиков. Следующее задание – города. Затем – реки, фамилии писателей, названия цветов и т.д. Важно не сбиться. Если мяч ударился о землю, а игрок не произнес слова – значит, он проиграл. Мяч в таком случае передается другому игроку.

Игра 8. Курочка

Кубанычбекова Аруке (9 лет)

Кто рассказал об игре: Учитель физической культуры.

Название игры: «Курочка».

Тип игры: игра на реакцию и внимательность.

Количество игроков: не ограничено.

Возраст участников: от 5-ти лет.

Место проведения: спортивная площадка.

Правила игры:

Человек, выбранный на роль курочки, выбирает себе 5 товарищей (цыплят). Все оставшиеся встают в круг, а те, кто были выбраны, встают в центр круга. Ребята, которые стоят по кругу, кидают друг другу мяч, пытаясь попасть в цыплят. Задача курочки – защитить своих цыплят. Игра заканчивается, когда все цыплята выбиты. Если выбить цыплят не могут, курочка объявляется победителем.

Игра 9. Капуста

Бочарова Мария (9 лет)

Название игры: «Капуста».

Тип игры: игра на реакцию.

Количество игроков: от 3-х человек.

Возраст участников: от 6ти лет.

Место проведения: двор, площадка или большое помещение.

Правила игры:

Рисуеться круг – огород. На середину его игроки складывают свои шапки, пояса, платки и т.д., обозначающие капусту. Все участники игры стоят за кругом, а один человек, выбранный охотником, садится рядом с капустой. Охотник сидит и поет:

Я на камушку сижу,

Мелки колышки тешу,

Мелки колышки тешу,

Огород свой горожу.

Чтоб капустку не украли,

В огород не прибежали



Волк и лисица,
Бобер и куница,
Зайнышка усатый,
Медведь толстопаятый.

Ребята пытаются быстро забежать в огород, схватить «капусту» и убежать. Кого охотник коснется рукой в огороде, тот выбывает из игры. Игрок, который больше всех унесет из огорода, объявляется победителем.

Игра 10. 12 палочек

Инютин Сергей (9 лет)

Кто рассказал об игре: бабушка.

Название игры: «12 палочек».

Количество игроков: не менее 5-ти.

Возраст участников: 8-12 лет.

Место проведения: двор.

В какие годы Вы играли в эту игру? 60-80е гг.

Правила игры:

Инвентарь: дощечка и 12 деревянных палочек (помеченных так, чтобы отличаться от сучьев и других палочек, лежащих на месте игры). Дощечку кладут на камешек или толстую палку так, чтобы один конец ее был на земле, а другой приподнят (как качели). На лежащий на земле конец дощечки кладут 12 палочек. Выбранный водящий ударяет ногой по свободному концу дощечки, и деревянные палочки разлетаются в разные стороны. Пока водящий собирает палочки, за это время все играющие разбегаются и прячутся. После того, как палочки собраны и уложены на дощечку, водящий начинает искать спрятавшихся. Первый найденный игрок становится водящим, если он не успеет подбежать к дощечке и раньше водящего ударить по ней ногой. Разрешается незаметно для водящего, подкравшись, ударить ногой по дощечке. Все ранее найденные игроки разбегаются, и игра начинается снова.

Игра 11. 9 камней

Белов Илья (8 лет)

Кто рассказал об игре: мама.

Название игры: «9 камней».

Тип игры: спортивная.

Количество игроков: 6-10.

Возраст участников: 8-12 лет.

Место проведения: улица.

В какие годы Вы играли в эту игру? 90-е г.

Правила игры:

Мелом на асфальте рисуется 9 клеток (3 на 3). В центр горкой располагаются 9 камней. Участники делятся на 2 команды, встают вокруг, и по очереди бросают мяч в камни. Когда камни разлетятся, команда, попавшая в камни, должна разложить их по клеткам, а другая команда должна помешать им, выбивая участников команды мячом из круга.

Игра 12. 5 камней

Полякова Эрика (12 лет)

Кто рассказал об игре: мама

Название игры: «5 камней».

Тип игры: спортивная.



Количество игроков: от 6 человек.

Возраст участников: от 10-ти лет.

Место проведения: улица .

В какие годы Вы играли в эту игру? 90-е.

Правила игры:

Игроки делятся на 2 команды, мелом на асфальте рисуют квадрат, а по краям отмечают углы. В центре квадрата – круг, в этот круг ставятся 5 камней, по размеру. Участник одной команды встает на линию и кидает мяч в камни, если он попал, то он же бежит за участником другой команды. Другие игроки в это время кладут камни в квадрат.

Игра 13. Заяц, заяц, сколько время?

Селезнев Вадим (8 лет)

Кто рассказал об игре: мама.

Название игры: «Заяц, заяц, сколько время?».

Тип игры: спортивная.

Количество игроков: от 3-х.

Возраст участников: 6-10 лет.

Место проведения: улица.

В какие годы Вы играли в эту игру? 1993г.

Правила игры:

Игроки становятся напротив водящего на определенное расстояние. Водящий называется зайцем. Он отворачивается, ему задают вопрос: «Заяц, заяц, сколько время? Я спешу на день рождения, у меня часы стоят и работать не хотят». Заяц, не глядя на участника, угадывает расстояние до него, используя условные обозначения: гигант, зонтик, верблюд, лилипут и т.д. Побеждает тот, кто первым доберется до зайца. Он и становится новым водящим.

Игра 14. Иван-чай

Андреева Евгения Евгеньевна

Кто рассказал об игре: друзья

Название игры: «Иван-чай».

Тип игры: спортивная.

Количество игроков: не ограничено.

Возраст участников: от 6-ти лет.

Место проведения: улица

В какие годы Вы играли в эту игру? 90-е гг.

Правила игры:

Выбирают ведущего (воду). Он отворачивается и считает до 10-ти. Все игроки разбегаются в разные стороны. Затем вода поворачивается и все останавливаются на тех местах, до которых успели добежать. Ведущий говорит, сколько шагов («лилипутиков», «гигантов» и т.д.) до того или иного игрока. Если ведущий не может добраться до загаданного человека в указанное им количество шагов, он называет другого игрока и говорит, сколько шагов до него. Игра продолжается до тех пор, пока вода не доберется до всех игроков на поле.

Игра 15. Шалтай-болтай

Латова Ульяна (9 лет)

Название игры: «Шалтай-Болтай».

Количество игроков: не ограничено.

Возраст участников: от 7-ми лет.



Место проведения: спортивный зал или улица.

Правила игры: По считалке выбирают ведущего - Шалтай-Болтая. Он встает в центре круга. Остальные участники стоят или сидят. Участники спрашивают у ведущего: «Шалтай-Болтай, с нас вопрос, с тебя ответ. Ты доволен или нет?» Шалтай-Болтай отвечает «Нет!» Задача участников рассмешить ведущего. Кому удастся это сделать первым, тот становится ведущим.

Игра 16. Испорченный телефон

Парчевский Даниил (8 лет)

Кто рассказал об игре: мама.

Название игры: «Испорченный телефон».

Количество игроков: минимум 3.

Возраст участников: 7-10 лет.

Место проведения: неважно.

Правила игры:

Играть можно одной и двумя командами. Выбирается водящий. Он на ухо шепотом говорит одному из игроков слово или фразу, а тот старается точнее передать это слово или фразу другому также на ухо, далее по цепочке. Последний игрок говорит вслух то, что получилось и сравнивает с оригиналом. Если играют 2 команды, побеждает та, чей результат наиболее похож на оригинал.

Игра 17. Чины

Пригаро Егор (13 лет)

Название игры: «Чины».

Тип игры: спортивная.

Количество игроков: 2 команды от 4 человек.

Возраст участников: с 7ми лет.

Место проведения: улица.

В какие годы Вы играли в эту игру? 80-е гг.

Правила игры:

В каждой команде разыгрываются «чины» от 100 до 1000, цель игры – поймать соперника, и у кого больше чин, тот забирает очки соперника себе (никто не должен знать, кто самый сильный игрок). Побеждает команда, у которой по итогу игры больше всех очков.

Игра 18. Лапта

Холманова Эльза (13 лет)

Кто рассказал об игре: мама.

Название игры: «Лапта».

Тип игры: спортивная, игры на реакцию.

Количество игроков: от 6-ти.

Возраст участников: 6- 15 лет.

Место проведения: улица.

В какие годы Вы играли в эту игру? 1978-84 гг.

Правила игры:

2 команды на поле. Одна команда должна перебежать с одной стороны поля на другую, а задача другой команды – в это время «выбить» перебегающих.



Игра 19. Чай-чай-выручай

Кожевникова Людмила

Кто рассказал об игре: друзья.

Название игры: «Чай-чай-выручай».

Тип игры: спортивная.

Количество игроков: не ограничено.

Возраст участников: не имеет значения.

Место проведения: улица.

В какие годы Вы играли в эту игру? 90-е гг.

Правила игры:

Выбирается «вода», все игроки разбегаются. Когда «вода» догоняет участника и дотрагивается до него, участник замирает, стоит с вытянутыми руками в разные стороны и кричит: «чай-чай-выручай!». Если кто-то из других участников дотронется до «застывшего», он возвращается в игру. Игра заканчивается, когда все участники «застывают».

Игра 20. Квадрат

Костюченков Михаил (12 лет)

Кто рассказал об игре: мама.

Название игры: «Квадрат».

Тип игры: спортивная.

Количество игроков: 4.

Возраст участников: не имеет значения.

Место проведения: улица.

В какие годы Вы играли в эту игру? 90-е гг.

Правила игры:

Чертится большой квадрат и делится на 4 квадрата. Каждый игрок становится в свой квадрат, и игроки ногами передают друг другу мяч. Когда мяч летит и касается одного из квадратов и вылетает за общий квадрат, тот игрок, от чьего поля отлетел мяч, получает штрафной балл. Кто первым наберет 10 баллов, тот считается проигравшим.

Игра 21. Хитрая лиса

Парфенова Виктория (9 лет)

Кто рассказал об игре: прочитала в книге.

Название игры: «Хитрая лиса».

Тип игры: на реакцию.

Количество игроков: 4-10

Возраст участников: от 5-ти лет.

Место проведения: улица.

Правила игры:

Участники игры встают в круг, убрав руки за спину. Водящий идет за кругом и незаметно дотрагивается до руки одного из участников. Тот, до кого дотронулся водящий, становится «хитрой лисой». После этого водящий выбирает одного из ребят и предлагает ему посмотреть на лица друзей и угадать, кто же является «хитрой лисой». Если этот игрок не угадал, то все участники хором спрашивают: «Хитрая лиса, где ты?!». Далее все участники смотрят друг на друга и пытаются угадать. Если лису угадали, то игра начинается сначала. Если лиса сумела скрыться, то после трех заданных вопросов, она отвечает: «Я тут!», ребята разбегаются, и лиса бежит ловить ребят. После трех пойманных участников игра начинается сначала.



Игра 22. Море волнуется раз

Белик Герман (8 лет)

Кто рассказал об игре: мама.

Название игры: «Море волнуется раз».

Тип игры: театральная.

Количество игроков: от 2 до 20 человек.

Возраст участников: от 5-ти лет.

Место проведения: детская площадка.

В какие годы Вы играли в эту игру? 1980- 1985гг.

Правила игры:

Ведущий отворачивается от игроков и произносит слова:

Море волнуется раз,

Море волнуется два,

Море волнуется три,

Морская фигура на месте замри!

Пока он говорит, участники хаотично двигаются в любом порядке, изображая руками движение волны. Как только водящий замолкает, нужно замереть в какой-нибудь фигуре. Водящий подходит к одному из игроков и дотрагивается до него. Игрок изображает свою фигуру в движении, а водящий угадывает, что это такое. Игрок, чью фигуру не удалось отгадать, сам становится водящим.

Игра 23. Тише едешь – дальше будешь

Абдуллаев Наиль (8 лет)

Кто рассказал об игре: мама

Название игры: «Тише едешь – дальше будешь».

Тип игры: на реакцию.

Количество игроков: от 5-ти.

Возраст участников: не имеет значения.

Место проведения: улица.

В какие годы Вы играли в эту игру? В детском саду.

Правила игры:

Команда встает на одну сторону, а водящий на другую, повернувшись ко всем спиной. Водящий говорит: «Тише едешь – дальше будешь. Стоп!». Фразу произносит сначала медленно, постепенно ускоряясь. А игроки стараются в это время как можно ближе добежать до финиша (ведущего). Но на слове «стоп» ведущий резко поворачивается. В это время все должны замереть в той позе, в которой остановились. Кто пошевелится, тот выходит из игры. Выигрывает тот, кто первым дойдет до финиша (ведущего). Он и становится следующим ведущим.

Игра 24. Стрелки

Родионова Татьяна Игоревна.

Название игры: «Стрелки».

Тип игры: спортивная, на внимание.

Количество игроков: от 4-х человек.

Возраст участников: не имеет значения.

Место проведения: двор.



В какие годы Вы играли в эту игру? 1984 – 1989гг.

Правила игры:

Участники делятся на две команды. Одна команда убегает и ставит мелком стрелки своего направления через некоторый промежуток. Другая команда, подождав 10 минут, направляется на поиски убегающей команды. После того, как команду нашли, команды меняются местами. Можно взять мелок другого цвета, чтобы не путать стрелки.



Блок 2. Калейдоскоп финских игр



Правила игр. Итог анкетирования финских обучающихся и их семей (Финско-русская школа г. Хельсинки, Финляндия).

Игра 1.

Peikkoleikki

Leikkijöitä: 10

Ikä: 5

Aktiivisuus: 3

Leikkijöistä valitaan neljä peikkaa, jotka ovat huoneen eri nurkissa kukin omassa onkalossaan. Muut leikkijät juoksevat vapaasti ympäri huonetta. Kun leikinohjaaja antaa merkin, lähtevät peikot ottamaan muita leikkijöitä kiinni. Kiinnijoutuneet he kuljettavat kädestä taluttaen onkaloonsa, missä nämä kivettyvät risti-istuntaan. Leikin lopussa kukin peikko laskee oman saaliinsa. Eniten kiinni saanut voittaa.

Игра троллей

Игроки: 10

Возраст: 5 лет и старше

Активность: 3

Из игроков выбирают 4 тролля, которые находятся в разных углах комнаты. Другие игроки свободно бегают по комнате. Когда ведущий игры дает знак, тролли начинают ловить других игроков. Каждый тролль должен привести за руку пойманных игроков в свой угол. В конце игры каждый подсчитывает свой улов. Победил тот, кто больше поймал.

Игра 2.

Seuraa johtajaa

Leikkijöitä: 2

Ikä: 5

Aktiivisuus: 2

Yksi leikkijöistä valitaan johtajaksi ja kaikkien on seurattava häntä sekä matkittava kaikkea, mitä hän tekee. Jokainen leikkijä pääsee vuorollaan johtajaksi. Johtaja voi esimerkiksi taputtaa käsiään, nostaa kädet pänsä päälle, kiertää esteitä, hyppiä jne.

Следуй за лидером

Игроки: 2

Возраст: 5 лет и старше

Активность: 2

Один из игроков выбирается в качестве лидера. И каждый должен повторять за ним и делать все, что он делает. Каждый игрок может быть лидером по очереди. Например, лидер может хлопать в ладоши, поднимать руку над головой, обходить препятствия, прыгать и т.д.

Игра 3.

Kukkulan kuningas

Leikkijöitä: 3

Ikä: 5

Aktiivisuus: 3

Pienikin lumikasa riittää tämän leikin toteuttamiseen, mutta mitä korkeampi kumpare, sitä parempi. Leikkijät kilpailevat siitä, kuka pystyy valloittamaan huipun ensimmäisenä. Huipulle päästäkseen joutuu leikkijä sekä estämään että väistelemään muita. Kukkulan

Король горы

Игроки: 3

Возраст: 5 лет и старше

Активность: 3

Для выполнения данной игры, нужна гора снега. Чем выше гора, тем лучше. Игроки соревнуются за то, кто сможет покорить вершину горы первым. Чтобы добраться до вершины, придется уклоняться от других игроков. Те, кто добрался до вершины,



valloittaneet yrittävät estää muita pääsemästä ylös.

пытаются помешать другим забраться наверх.

Игра 4.

10 tikkua laudalla

Leikkijöitä: 3

Ikä: 5

Aktiivisuus: 3

Peliin tarvitaan vähintään kolme pelaajaa, mutta heitä voi olla kuinka monta tahansa. Lisäksi tarvitaan kymmenen puutikkua sekä lauta ja kivi tai puupalikka laudan alle sen keskelle.

Yksi pelaajista arvotaan etsijäksi. Tikut kerätään laudan matalaan päähän ja astumalla nopeasti laudan toiseen päähän lennätetään ne sikin sokin maahan. Etsijän pitää kerätä kaikki 10 tikkua takaisin laudan päälle, ja tällä välin muut pelaajat menevät piiloon.

Kun etsijä on saanut kaikki tikut takaisin laudan päälle hän huutaa: ”Kymmenen tikkua laudalla!” ja alkaa etsiä piilossa olevia. Kun etsijä löytää piilossa olijan, molemmat lähtevät juoksemaan lauta kohden. Jos etsijä ehtii ensin laudan luokse, koskee hän lautaa ja huutaa löydetyn nimen, jolloin tämä jää vangiksi odottamaan, että muutkin löydetään.

Jos piiloutuja ehtii laudan luokse ensin, potkaisee hän tikut jälleen ilmaan ja juoksee takaisin piiloon. Muut piilossa olevat voivat myös pelastaa jo löydetyt jos ehtivät ennen hakijaa potkaisemaan tikut pois laudalta. Kun kaikki on löydetty, tulee ensimmäisenä löydetystä hakija.

10 палочек на доске

Игроки: 3

Возраст: 5 лет и старше

Активность: 3

Игроков должно быть как минимум трое, но на самом деле их может быть сколько угодно. Кроме того, нужно 10 деревянных палочек (или щепок - ruutikku), а также доска и камень либо обрубок дерева (чурка) под середину доски.

Одного из игроков выбирают ищейкой. Щепки кладут на край доски, находящийся у земли, и резко наступают ногой на другой край доски так, что они разлетаются и беспорядочно падают на землю. Ищейке требуется собрать все 10 щепок и сложить на край доски, а остальные игроки в это время прячутся. Когда ищейка находит все щепки и кладет их обратно на край доски, он кричит "10 щепок на доске!" и начинает искать спрятавшихся.

Когда ищейка находит кого-то из спрятавшихся игроков, оба бегут по направлению к доске. Если ищейка прибегает первым, он касается доски и выкрикивает имя найденного, который в этом случае становится пленным и остаётся ждать, пока не найдут других.

Если спрятавшийся игрок успеет прибежать к доске первым, он по-новой отправляет щепки в воздух и бежит обратно прятаться. Другие спрятавшиеся также могут спасти уже найденных игроков, если успеют прежде ищейки разбросать щепки с доски. Когда все (спрятавшиеся) найдены, первый найденный становится ищейкой.

Игра 5.

Jänisjahti

Leikkijöitä: 6

Ikä: 6

Aktiivisuus: 3

Leikkijöistä valitaan kolme jänistä, jotka

Охота на зайцев

Игроки: 6

Возраст: 6 лет и старше

Активность: 3

Из игроков выбирают 3 зайцев, которые



lähtevät karkuun. Jänikset saavat liikkua ennalta sovitulla alueella. Toiset leikkijät ovat koiria, jotka etsivät jäniksiä. Jänis putoaa pelistä, kun joku takaa-ajaja on nähnyt ja tunnistanut hänet. Rajataan laaja leikkialue, jossa on jäniksille sopivasti piiloja. Puolet leikkijöistä ovat jäniksiä ja puolet ajokoiria. Ajokoirat pitävät 30 sekuntia kestävän palaverin ennen kuin lähtevät etsimään jäniksiä. Koirien palaverin aikana jänikset juoksevat karkuun ja piiloon. Jänis jää kiinni koiran kosketuksesta, ja siirtyy aloituspaikkaan odottamaan kunnes kaikki on saatu kiinni.

скорее убегают. Зайцы могут двигаться в заранее определенной области. Другие игроки - собаки, которые ищут зайцев. Заяц выпадает из игры, когда кто-то из догоняющих увидел и узнал его. В игровой зоне можно определить места укрытия для зайцев. Половина из игроков зайцев и половина гончих собак. Собакам дается 30 секунд для совещания, прежде чем отправится искать зайцев. Во время собрания собак, зайцы убегают и прячутся. Заяц становится пойманным от прикосновения собаки и переходит в исходное место, чтобы подождать, когда все будут пойманы.

Игра 6.

Polttopallo

Leikkijöitä: 4

Ikä: 5

Aktiivisuus: 3

Leikkialueelle piirretään iso ympyrä. Leikkijät seisovat ympyrässä ja yksi leikkijöistä seisoo polttajana ympyrän ulkopuolella. Polttaja yrittää pallolla osua ympyrän sisällä olevia polven alapuolelle. Polttaja ei saa astua ympyrän sisään. Ne, joihin osuu joutuvat myös polttajiksi. Viimeiseksi ympyrään jäänyt on voittaja.

Вышибалы

Игроки: 4

Возраст: 5 лет и старше

Активность: 3

На игровой площадке нарисован большой круг. Игроки стоят в кругу, а один из игроков стоит за кругом в качестве вышибалы.

Вышибала пытается ударить мячом в ноги ниже колена игрокам, стоящим в кругу.

Вышибала не должен входить в круг. В кого попал вышибала тоже становятся вышибалами. Последний, кто останется в круге- победитель.

Игра 7.

Viimeinen pari uunista ulos

Leikkijöitä: 5

Ikä: 5

Aktiivisuus: 2

Leikkipaikaksi valitaan tasainen alue. Leikkijät seisovat pareittain. Pariton leikkijä seisoo jonon edessä selin toisiin ja huutaa ”Viimeinen pari uunista ulos!” Silloin viimeisenä olevat lähtevät juoksemaan omaa puoltaan eteenpäin tavoittaakseen parinsa.

Edessä ollut pariton yrittää saada kiinni toisen juoksijoista. Jos hän onnistuu ennen kuin takaa-ajettavat ehtivät koskettaa toisiaan, heistä tulee uusi pari jonon etupäähän. Yksin jäänyt juoksija on vuorostaan huutaja.

Последняя пара из духовки

Игроки: больше 5

Возраст: 5 лет и старше

Активность: 3

В качестве детской площадки выбрана ровная площадка. Игроки стоят в парах.

Один игрок стоит перед очередью и выкрикивает: «Последняя пара вышла из печи!» Эта последняя пара разбегается каждый в свою сторону и бегут навстречу друг другу.

Тому, кто остаться без пары, надо поймать человека и образовать с ним пару. А тот, кто остался, сам становится вперед.



Игра 8.

Solmu

Leikkijöitä: 7

Ikä: 5

Aktiivisuus: 1

Tehdään ringki, ojennetaan molemmat kädet ringin keskusta. Tartutaan joidenkin käsistä. Kuitenkaan viereisen kädestä ei saa ottaa eikä molemmilla käsillä saa ottaa saman kädestä. Sitten kun kaikkien käden ovat kiinni lähdetään selvittämään solmua puikkelehtimalla käsien välistä, yltä ja alta.

Узел

Игроки: 7

Возраст: 5 лет и старше

Активность: 1

Выводят одного или нескольких участников в другую комнату, остальные становятся в круг, берутся за руки и начинают «перепутываться», т.е. перешагивать через руки, проходить под руками, перекручиваться и т.д. Главное условие – нельзя расцеплять руки, иначе может ничего не получиться. Когда из участников игры образуется большой узел, начинается самое интересное – приглашают водящего, он распутывает узел (в игре должен получиться круг, в котором все держатся за руки). Здесь тоже действует основной принцип соблюдения сцепления рук!



Рекомендации по организации изучения ценностных ориентаций школьников

Методические требования к проведению игр:

- соответствие игр уровню культуры, традициям, психическому складу личности;
- соответствие сложности сюжета и содержания возрасту, уровню развития человека, знаний, умений, навыков и физических качеств, которыми он обладает;
- соответствие задачам воспитания, обучения, развития;
- соответствие условиям, обеспечивающим успешному осуществлению процесса.

Процесс «собирания» игр целесообразно продолжать и расширять за счет вовлеченных родителей и других партнеров. В нашем случае это курсанты спецназа, которые сотрудничают с нами по линии Музея «Спецназ за Отечество!»; военные, спортсмены – выпускники Гимназии и бывшие спецназовцы.

Игры проводятся на улице во время прогулки обучающихся начальной школы по параллелям (для 1-х, 2-х, 3-х и 4-х классов). Члены Совета старшеклассников по 2-3 человека стоят на станциях. Обучающиеся начальной школы делятся на группы, которые знакомятся с правилами игры, играют под руководством членов Совета Старшеклассников. По сигналу осуществляется переход на другую станцию. В течение мероприятия группы обучающихся начальной школы проходят 3-4 станции. Всего станций может быть 6-7.

Старшеклассников необходимо не только привлекать к проведению игр для младших, но и использовать возможности уроков физической культуры, включать в различные спортивные секции через ШСК; использовать возможности партнеров – ветеранов спецназа, представителей военных образований, которые проводят со школьниками взрослые военно-спортивные игры. Все это способствует воспитанию здорового образа жизни, особого отношения к окружающему миру.



Послесловие

При реализации проекта, связанного с подвижными играми, мы рассматриваем их как осмысленную деятельность, направленную на достижение конкретных деятельных задач в быстроменяющихся условиях. Подвижные игры при всем своем разнообразии имеют общие характерные черты:

- взаимоотношение играющих с окружающей средой;
- целенаправленность и целесообразность поведения при достижении намеченной цели, связанного с внезапно возникающими и постоянно изменяющимися условиями;
- потребность широкого выбора действий.

Все это требует проявления творческих способностей, активности и инициативы. Школьники имеют возможность проявлять самостоятельность, относительную свободу действий, сочетающихся с выполнением добровольно принятых или установленных условий при подчинении личных интересов общим; испытать яркие эмоции.

Таким образом, игра, особенно если ее предложили родители, родственники, старшие школьники или одноклассники, – многоплановое, комплексное по воздействию, педагогическое средство воспитания. Формируются двигательные навыки, происходит развитие и совершенствование жизненно важных физических, умственных и морально-волевых качеств.

Правильный отбор и руководство играми приобретают решающее значение в воспитании у школьников чувства коллективизма, активности, сознательной дисциплинированности, настойчивости в достижении поставленной цели, смелости и выносливости.

Участие в совместной работе повышает заинтересованность детей, родителей, учителей и других партнеров, расширяет социальные связи.



Приложение 1.

Фото мероприятия «Игры нашего двора»



Игра «Краски»



Игра «Хитрая лиса»



Игра «Я знаю пять имен»



Игра «Чай-чай, выручай»



Игра «Горячая картошка»



Игра «Морская фигура замри»



ГБОУ Гимназия №227 Санкт-Петербурга
*«Социальное партнерство школы
как средство развития ценностных ориентаций школьников»*



Игра «Домики»



Игра «Путаница»



Приложение 2.

Анкета – анонс мероприятия

Игры нашего двора

Уважаемые участники анкетирования!

В Гимназии будет проводиться новое мероприятие «Игры нашего двора». Мы собираем сведения и правила игр, в которые играли ваши дедушки и бабушки, ваши родители или сверстники. Мы просим вас поделиться своим опытом игр, которые бытовали в разные времена. Мы хотим, чтобы наши обучающиеся научились интересно проводить время, больше гуляли, оторвались от своих телефонов и компьютеров. Нам очень важны любые сведения!

Благодарим вас за участие!!

Ф.И.О. (участника анкетирования) _____

Родитель ученика/Ученик ____ класса

Кто рассказал об игре _____

Название игры _____

Тип игры (спортивная, театральная, игра на реакцию и др.)

Количество игроков _____

Возраст участников _____

Место проведения _____

В какие годы Вы играли в эту игру? _____

Правила игры:



Приложение 3.

Анкета – отзыв о мероприятии «Игры нашего двора»

Уважаемые участники!

Вы сможете рассказать, чему научились, и поделиться впечатлениями. На заполнение анкеты потребуется не более 5 минут. Спасибо за участие в мероприятии и анкетировании.

Представьтесь, пожалуйста _____ Ф.И., класс _____

1. Было ли тебе интересно на мероприятии «Игры нашего двора»?
 - Да.
 - Нет.
2. Что было самым интересным и важным:
 - Совместная подготовка с ровесниками
 - Общение с младшими учениками
 - Приобретение нового опыта интересного досуга
 - Содержание игр
 - Научиться новому
3. В чем для тебя польза от участия в «Играх нашего двора»?

Считаете ли вы, что в гимназии необходимо проводить такие мероприятия:

- Да.
 - Нет
4. Ваши впечатления о мероприятии:

Будете ли Вы принимать участие в подготовке следующего мероприятия?

- Да.
 - Нет
 - Пока не решил (а)
5. Есть ли в совместном досуге вашей семьи место играм?
- Да.
 - Нет
 - Затрудняюсь ответить

6. Какой игрой из детства ваших родных (бабушек, дедушек, родителей) вы готовы поделиться

Спасибо Вам за проявленный интерес и анкету.



Приложение 4.

Пример оформления правил игр на стенде

Игра: «Съедобное - несъедобное»

Информацию предоставили: *Семья Парковых*

В семье игра известна с 1984 года

Правила игры:

На игровом поле чертят линии, расстояние между которыми 1 шаг. Все игроки встают перед первой линией, и ведущий бросает мяч каждому игроку по очереди. Во время броска ведущий громко и чётко называет предмет. Если предмет съедобный, надо поймать мяч, если несъедобный, мяч не ловим. Тот, кто неправильно поймал мяч, выбывает из игры. Последний игрок становится ведущим.

Приложение 5.

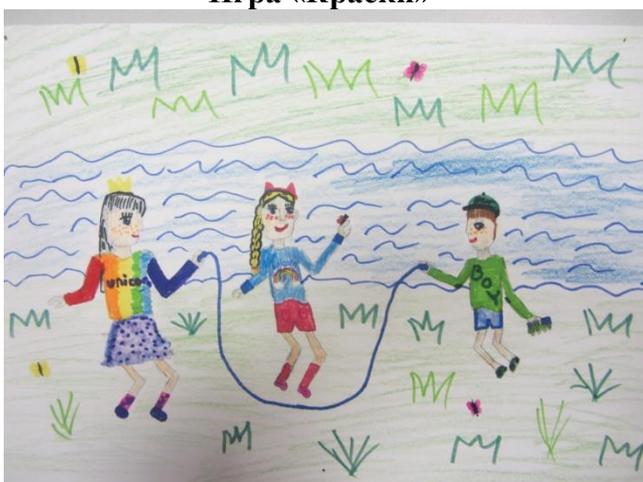
Примеры иллюстраций игр обучающимися младшего и среднего возраста по итогам мероприятия



Игра «Краски»



Игра «Прятки»



Игра «Скакалочки»



Игра «Скакалочка»



Игра «Классики»



Отзыв о совместной работе в проекте «Игры нашего двора»

suomalais-venäläinen koulu
svkфрш
финско-русская школа

Kaarolankuja 2, 00430 Helsinki, Finland
[REDACTED]
Kaarolankuja 2, 00430 Хельсинки, Финляндия

ОТЗЫВ
НА МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ УЧИТЕЛЕЙ И СТУДЕНТОВ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ВУЗОВ
ПО ОРГАНИЗАЦИИ СОЦИАЛЬНОГО ПАРТНЕРСТВА С СЕМЬЕЙ
СЕМЬЯ И СЕМЕЙНЫЕ ЦЕННОСТИ: «ИГРЫ НАШЕГО ДВОРА»

Работа школы с семьей всегда находится в центре внимания образовательной организации, т.к. от ее результативности зависит здоровье школьников, их успешное продвижение в жизни, образовании. Желание привлечь внимание родителей к своим детям, к взаимодействию с ними, к участию в жизни школы способствовало созданию педагогами Гимназии №227 Санкт-Петербурга методических рекомендаций по сбору и использованию в образовательном процессе различных подвижных игр.

Сегодня много книг посвящено игре. Но создатели этих рекомендаций решили следующие задачи:

- включения в игровую культуру современных школьников подвижных игр на улице;
- ориентации детей на ценность игрового опыта родителей и представителей старшего поколения;
- освоения детьми ценного опыта общения, взаимодействия в группе, коллективного действия, убеждения детей в ценности здоровьесберегающего потенциала подвижных игр на улице;
- побудили родителей помочь детям, более активно участвовать в их жизни, помогли понять, что современным школьникам необходимо освоение нравственного наследия семьи, в том числе сохранение игровых традиций старших поколений, использование их в практике.

В материалах рекомендаций представлен опросник, выявляющий информацию о сути игры, ее правилах, о тех, кто рассказал об игре. Опросник адресован обучающимся, их родителям, бабушкам и дедушкам. В начальной школе дети заполняли его в семье, что, безусловно, способствовало взаимодействию членов семьи разных поколений. В старшей школе родители заполняли опросник на родительском собрании.

Затем предложена организация обучения играм детей начальной школы во время динамической паузы, которое осуществляет инициативная группа обучающихся 8-11 классов, созданная Советом старшеклассников гимназии.

Ценным, на наш взгляд, в данных методических рекомендациях является:

- ориентация на ценности семьи, здоровья, воспитания;
- представление подвижных игр (содержания и методики их проведения), которые выполняют различные воспитательные и здоровьесберегающие функции и могут использоваться учителями и обучающимися;

Для финско-русской школы (ФРШ, Хельсинки, Финляндия) участие в этом проекте представляет интерес. Проект был реализован с детьми и учителями ФРШ, поэтому хотим добавить в эти рекомендации игры, в которые играют в финских семьях и в финской школе.

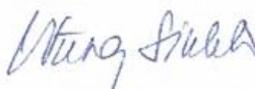
Считаем, что подготовленные рекомендации полезны и востребованы всеми, кто занимается образованием детей.

02.11.2018

Хельсинки

зам. директора школы ФРШ

Нийна Синкко



suomalais-venäläinen koulu
svkфрш
финско-русская школа

rehtori • директор школы
+358 29 533 2401
rehtori@svk-edu.fi

kanslia • канцелярия
+358 29 533 2400
kanslia@svk-edu.fi

faksi • факс
+358 29 533 2424

opettajat • учительская
+358 29 533 2426
+358 29 533 2427

etunimi.sukunimi@svk-edu.fi
www.svk-edu.fi