Игры важны для развития детей дошкольного возраста.

Главное — организовать их правильно: не заставлять ребенка играть, если он не хочет, не злиться, если у него что-то не получается, и не отказываться повторить правила несколько раз. Если не соблюдать эти важные правила, игры травмируют ребенка и вызовут отторжение, а не принесут удовольствие и пользу.

10 универсальных правил для любой игры:

1. Заинтересуйте ребенка игрой, не навязывая ни ее, ни свою компанию.

2. Играйте с ребенком на равных.

3. Обходитесь без «не»: не получится, неумеха, все равно ничего не выйдет.

4. Поощряйте ребенка добрым словом и похвалой.

5. Не сравнивайте ребенка с другими детьми.

6. Не обращайте внимания на временные неудачи — уверяйте, что все получится.

7. Старайтесь выслушивать ребенка до конца — не перебивайте.

8. Помните, каждый ответ ребенка правильный, даже если он расходится с вашим представлением о чем-либо.

9. Учитывайте настроение ребёнка.

10. Избегайте критики.

Игры по этим правилам оказывают педагогический эффект и приносят пользу.

Предлагаю вспомнить «старые» игры и поиграть с детьми:

**«Колечко»** Правила игры. Игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий держит в кулаке или сложенных ладонях мелкий предмет, например монетку, пуговицу, колечко. По очереди обходит каждого игрока, вкладывая в его «лодочку» свою и произнося считалку: «Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю». Задача водящего — незаметно вложить «колечко» одному из игроков и произнести «Колечко-колечко, выйди на крылечко!» После этого игрок, которому достался предмет, вскакивает и пытается убежать. Задача остальных участников — задержать убегающего.

**«Рыбак и рыбка»** Девчачья игра. Участники встают в круг, ведущий стоит внутри его и раскручивает на уровне ног скакалку. Задача участников — перепрыгнуть скакалку. Если скакалка задевала ноги — игрок выбывает. Победитель — последний оставшийся игрок.

**«Прятки»** В прятки играли порой вместе с девочками. Один из играющих, водящий, отворачивался к стенке и начинал считать: «Раз, два, три, четыре, пять, я уже иду искать, кого первого найду того палкой застучу. Кто за мной стоит, тот в огне горит. Кто не спрятался, я не виноват».

 За это время все разбегались и прятались в подворотнях. Водящий начинал ходить и искать. После того, как водящий отходил от установленной стенки достаточно далеко, ты выскакивал из своего укрытия, бежал к установленной стенке и трижды по ней стучал ладошкой. Если кого-то водящий заметил, то он сразу бежал к месту и "застукивал", называя имя найденного. Порой бывал бег наперегонки, обнаруженный мог добежать первый. Кроме того ребята переодевались и ведущий ошибался, а обнаруженный в этом случае кричал: «Горшки побили! Горшки побили!». Обнаружение такое не считалось. Тот, кого обнаружили первым, становился новым водящим. Если водящий не смог никого отстучать первым, то он снова становился водящим.

**«Выше ноги от земли»** Игра — вариант догонялок (салок). Играть лучше всего там, где можно на чем-нибудь повиснуть или на что-нибудь залезть. В игре нельзя «засалить» тех, у кого ноги не касаются земли, поэтому игроки стараются забраться повыше, но не забывают о том, что нельзя долго задерживаться на одном месте. Первый пойманный начинал ловить других. Например: игроки становятся у подоконников в школьном коридоре, по команде запрыгивают на них. Кто последний — квач.

Его задача догнать кого-то из игроков и хлопнуть ладонью, передав ему квача. Но если игрок запрыгнул на подоконник или еще как-то исхитрился не касаться ногами пола, передать ему квача нельзя.

**«Штандер-стоп»** Возможно, самая старая из игр в этом рейтинге. В Европе в неё играли еще в 18 веке. Слово «Штандер» по некоторым версиям произошло от немецкого Ständer! — «Стоять!».

Играющие становятся в круг на расстоянии шага от водящего (центр круга может быть обозначен заранее, например, мелом). В руках водящего мяч. Подбрасывая мяч высоко вверх, водящий называет имя любого игрока. Тот, кого он назвал, должен выбежать в центр площадки и поймать мяч. Водящий занимает освободившееся место.

Если игрок ловит мяч, он становится водящим и описанные действия повторяются. Если мяч успевает коснуться земли, играющие разбегаются в разные стороны, пока он не поднимет мяч и не крикнет «Штандер!» (или «Стоп!»). В этом случае все замирают на том месте, где их застала команда, а водА должен попасть по игроку мячом.

Игроки при этом не имеют права покидать место, на котором остановились (увёртываться от мяча не отрывая ноги от земли разрешается). Водящий также не имеет права покидать центр круга для броска.

Тот, в кого попали, становится ведущим или выбывает из игры по предварительной договорённости. Игра идет навылет, то есть до тех пор, пока останутся последние четыре игрока. Они и считаются выигравшими.

**«Хали-Хало стоп!»** Эту игру часто путают со «Штандером», но это не одно и тоже. Дети становятся в круг, в центе водящий с мячом в руках подбрасывает мяч и называет имя игрока — «Хали-хало (например) Паша». Тот, чье имя назвали, должен поймать мяч, а все остальные разбегаются как можно дальше от него.

Как только игрок поймал мяч, кричит: «Хали-Хало стоп!» Все замирают на месте. Игрок с мячом выбирает любого другого игрока, до которого ему нужно будет дотронуться мячом. Затем называет, сколько и каких шагов ему понадобится для того, чтобы достать выбранного игрока.

Шаги:— гигантские — шаг на весь размах ноги;— человеческие — обычные шаги;— лилипутские — когда пятка одной ноги ставится сразу перед носком другой;— муравьиные — на носочках делают маленькие шажки (один шажок сразу перед другим);— зонтики — кружок вокруг себя на одной ноге;— утиные — шаги вприсядку;— лягушка прыжок;— верблюжьи — нужно шагать туда, куда доплюнул.

Интересно, когда игрок называет сразу несколько видов шагов шажков, чтоб было веселее. Например, до Славы 3 гигантских, 1 зонтик, 7 лилипутских и 2 верблюда. Игрок с мячом выполняет все, что загадал, и должен бросить мяч в сторону загаданного игрока.

Если игрок мяч поймал или увернулся, водящий снова подкидывает мяч вверх и все повторяется сначала. Если попал, то игрок становится водящим.

**«Съедобное/несъедобное»** Все игроки выстраиваются в ряд или круг. 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.

Ведущий пытается запутать игрока, например, говоря подряд «яблоко — дыня — морковь — картофель», а потом вдруг произносит «железо». Самый быстро соображающий, ни разу за круг (т. е. когда мяч был брошен всем игрокам) не попавшийся на уловку водЫ, сам становится им.

**«Удочка»** Игроки становятся по кругу «рыбки», а ведущий в центре круга «рыбак». Игра начинается. «Рыбак» спускает с руки удочку и начинает поворачиваться вокруг своей оси, а «рыбки» должны перепрыгивать через удочку, а «рыбы» поочерёдно начинают подскакивать, стараясь не попасться на крючок. А кто пойман, выходит из круга. «Рыбак» крутит удочку в другую сторону. Так, один за другим, игроки выбывают из игры. Игра кончается, как только выбыл предпоследний игрок. А последний, самый ловкий, считается выигравшим, ему в награду вручается удочка, и он становится «рыбаком».

**«Двадцать одно»** Каждый участник должен был набить мяч ровно 21 раз сначала на ноге, потом на коленке, потом на руке и потом на голове. 21 на ноге набиваешь, затем 15 на коленке, 10 на кулачке и 5 головой. Потом экзамен слитно: с ноги до головы, с головы на ногу.

Если получалось набивать меньше, то ход переходил к следующему игроку, если случайно больше — всё накопленные ранее очки сгорали. Выигрывал тот, кто первым пройдёт все этапы и наберет 21 очко в каждом виде набивания.

«*Игра не пустая забава. Она необходима для счастья детей, для их здоровья и правильного развития*». Д.В.Менджерицкая

«*В игре ребенок живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительно жизни*». К.Д.Успенский

«*Игра – это огромное светлое нежное, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений и понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности*». В.А.Сухомлинский

«*Любите детство: поощряйте его игры, его забавы, его милый инстинкт. Кто из вас не сожалеет иногда об этом возрасте, когда на губах вечно смех, а на душе всегда мир*». Ж.-Ж. Руссо

«*Многие детские игры – подражание серьезной деятельности взрослых*». Я.Корчак