**Дворовые игры как элемент формирования личности ребенка**

Во все времена люди отмечали важность игры для общего развития ребенка и необходимость применения ее в воспитании. Подвижные игры на улице – это отличная возможность весело провести время на прогулке с пользой для здоровья. С их помощью ребенок учится взаимодействию с окружающим миром, начинает реализовать потребность в общении и развивается всесторонне. Поэтому так важно помогать ребенку в его умственном и физическом развитии, подбирать для него подвижные игры и играть вместе с ним. И вот тут-то пригодятся старые и добрые *«дворовые»* игры, которым непременно стоит научить собственных детей.

**“Резиночка”**

 [Игра](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0), заключающаяся в прыжках через узкую двойную [верёвку](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D1%80%D0%BE%D1%81) или [резинку](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%91%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%B5%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D1%80%D0%B5%D0%B7%D0%B8%D0%BD%D0%BA%D0%B0&action=edit&redlink=1)  на различной высоте, которая развивает вестибулярный аппарат, координацию, внимательность.

**“Классики”**

 Эта старинная детская игра, популярная во всём мире. Играется, как правило, на [асфальте](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D1%81%D1%84%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D1%82), расчерченном [мелом](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B5%D0%BB) на [квадратики](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B2%D0%B0%D0%B4%D1%80%D0%B0%D1%82) или другие фигуры («классы»). Играющие, прыгая на одной ноге без ограничения числа прыжков, ей же толкают «бит(к)у» из квадрата в следующий квадрат, стараясь не попасть битой на черту и не наступить на черту ногой. Игра развивает ловкость, меткость, умение концентрироваться и знание цифр.

**“Тише едешь, дальше будешь — стоп”**.

 Один из вариантов «морских фигур», водящий становится на одной стороне игрового поля, игроки в другом ее конце, вода отворачивается и произносит: «Тише едешь – дальше будешь, раз, два, три, стоп» и оборачивается, игроки, которые в этот момент бегут к водящему, должны замереть, тот, кто не успел вовремя остановиться возвращается к стартовой черте. Победитель, первый достигший воды, сам становится водой**.** Игра развивает: координацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства.

**“Зайчик, зайчик, сколько время..?”**

“Заяц” поворачивается спиной к играющим, стоящим на одной линии. Играющие по очереди спрашивают: «Заяц, заяц, сколько время? Я спешу на день рожденья, у меня часы стоят, ничего не говорят!». “Заяц” отвечает заданное количество шагов. Смысл игры - дойти до зайца, используя количество и различные виды шагов: “гигантские” (очень широкие), “муравьиные” или “лилипутики” (маленькие шаги), “верблюды” (плевок вперед и шаг сверху), “кирпичики” (пятка в носок), “зонтик” (шаг и круг вокруг себя).

 Чтобы возродить любимые игры, дать им вторую жизнь, нужно всего лишь научить детей в них играть, нужно обязательно восстановить ту «ниточку», когда правила передавались от старших ребят младшим, из поколения в поколение.