

Министерство просвещения ПМР

ГОУ ДПО «Институт развития образования
и повышения квалификации»

Научно-исследовательская лаборатория «Инновационная школа Приднестровья»

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НАРОДОВ ПРИДНЕСТРОВЬЯ

Сборник методических материалов
к образовательной области «Физическое развитие» ООП ДО
(республиканский компонент)

Тирасполь
2019

ББК 74.100.58
П44

Рекомендовано к печати решением Учёного совета ГОУ ДПО «ИРО и ПК»
(протокол № 10 от 27.05.2019)

Рецензенты:

Паел Л.С., гл. специалист по дошкольному образованию МУ «Слободзейское РУНО»;
Гуска М.В., руководитель высшей квалификационной категории,
заведующий МДОУ «Центр развития ребёнка „Ивушка”» г. Слободзея.

Составители:

Нестеренко О.П., канд. пед. наук, вед. сотрудник НИЛ «Инновационная школа Приднестровья»;
Ромашова Е.Д., ст. научн. сотрудник НИЛ «Инновационная школа Приднестровья».

П44 **Подвижные** игры народов Приднестровья: сборник методических материалов к образовательной области «Физическое развитие» ООП ДО (республиканский компонент) / сост.: О.П. Нестеренко, Е.Д. Ромашова. — Тирасполь: ГОУ ДПО «ИРО и ПК», 2019. — 80 с.

ББК 74.100.58

В сборнике методических материалов представлены распространённые подвижные игры народов Приднестровья для детей дошкольного возраста, предлагаются методические рекомендации по использованию игр, сценарии развлечений на основе подвижных игр, консультации для родителей и педагогов. Методические материалы предназначены для пополнения и обогащения УМК к образовательной области «Физическое развитие» ООП дошкольного образования.

Материалы адресованы педагогам организаций дошкольного образования, родителям дошкольников, студентам педагогических факультетов организаций профессионального образования.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
Развивающая роль народных подвижных игр для дошкольников	6
Педагогическое руководство народными подвижными играми	11
Методика проведения народных подвижных игр	15
Подвижные игры народов Приднестровья	
<i>Русские народные подвижные игры</i>	18
<i>Молдавские народные подвижные игры</i>	28
<i>Украинские народные подвижные игры</i>	36
<i>Белорусские народные подвижные игры</i>	39
<i>Болгарские народные подвижные игры</i>	44
Заключение	45
Список литературы	47
<i>Приложение 1.</i> Развлечения на основе народных подвижных игр	48
<i>Приложение 2.</i> Детские считалки	63
<i>Приложение 3.</i> Примерные консультации для родителей	67
<i>Приложение 4.</i> Примерные консультации для воспитателей	71

ВВЕДЕНИЕ

Культура народов Приднестровья богата разнообразным музыкальным, словесным, танцевальным фольклором, традиционными праздниками: «Рождество», «Анул Ноу», «Мэрцишор», «Масленица», «Ынчеперя сечеришулуй» (начало жатвы), «Утлимул сноп» (последний сноп), «Сэрбэтоаря вице де вие» (праздник виноградной лозы) и др.

А какой праздник, особенно на селе, где проживают представители разных национальностей, может обойтись без танца, весёлой игры, молдавской народной борьбы — трынты, русской народной забавы — перетягивание каната. Эти народные игры сохранились на нашей земле не только как национальный вид спорта, но и как народное игровое единоборство, неизменными элементами которого являются импровизация, народный юмор. В нём участвуют взрослые, юноши и даже дети.

На характер народных игр накладывает свой отпечаток природа республики. Игры, как и природа, преимущественно спокойные, ровные, мягкие по характеру. Редко можно встретить игру с суровыми правилами, резко выраженной азартностью. Благодаря продолжительному тёплому лету, много игр проводится на лужайках, лесных полянах. Наличие в республике сравнительно большого лесного массива способствует широкому распространению древесного игрового инвентаря. Так, например, повсеместно известная игра «В камешки», благодаря замене традиционного игрового инвентаря на древесный, преобразовалась в игру «Дуль» («Палочки»).

Но главное влияние на содержание народных игр оказывает характер труда народа. Основные занятия молдаван в прошлом, как, впрочем, и сегодня, — это земледелие и животноводство. Естественно, народные игры отражают эти виды труда. Об этом красноречиво говорят названия таких игр: «Де-а харбужий» («Арбузы»), «Де-а бостэней» («Кабачки»), «Поарка» («Свинья»), «Оиле ши

лупул» («Овцы и волк»), «Де-а капра» («Коза»), «Де-а каий» («Лошади»), «Вынэтбрул ши епуреле» («Охотник и заяц»), «Вынэтбрул ши урсул» («Охотник и медведь»).

Народы, населяющие территорию, расположенную в прошлом на пересечении путей с севера на юг и с запада на восток, аккумулировали в своей культуре наряду со словесным, музыкальным, танцевальным фольклором и игры других народов. Этот процесс продолжается и сейчас. Такие подвижные игры, как «Де-а батиста» («Платочек»), «Де-а мижатка» («Жмурки»), «Мыца ши шоаречеле» («Кошка и мышка») широко известны не только у молдаван, но и у русских, украинцев, болгар и др.

Обращению внимания на педагогический потенциал народных игр способствует введение государственного образовательного стандарта дошкольного образования. Среди основных принципов дошкольного образования, обозначенных в ГОС ДО, следует отметить учёт этнокультурной ситуации развития детей и поликультурности образования; сохранение и развитие культурного разнообразия многонационального народа Приднестровской Молдавской Республики, право на овладение духовными ценностями и культурой многонационального народа Приднестровья при общей нацеленности на сохранение единства образовательного пространства.

Руководствуясь концептуальными идеями государственного образовательного стандарта дошкольного образования, составители методических материалов включили в сборник не только наиболее распространённые народные подвижные игры для детей дошкольного возраста с описанием правил игры, но и краткие методические рекомендации педагогического руководства народными подвижными играми, а также методику их проведения.

РАЗВИВАЮЩАЯ РОЛЬ НАРОДНЫХ ПОДВИЖНЫХ ИГР ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

Подвижная игра — естественный спутник жизни ребёнка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой.

В отечественной педагогике широко известно имя выдающегося русского педагога П.Ф. Лесгафта, который разработал оригинальную систему физического воспитания. Большое место в ней отводится подвижной игре. Игра определяется П.Ф. Лесгафтом как упражнение, при помощи которого ребёнок готовится к жизни, игра является самостоятельной деятельностью, в которой развивается собственная инициатива ребёнка и воспитываются его нравственные качества. Он считал подвижные игры ценнейшим средством всестороннего воспитания личности ребёнка, развития у него нравственных качеств: честности, правдивости, выдержки, дисциплины, товарищества [6]. Одним из первых П.Ф. Лесгафт предложил использовать подвижные игры в воспитании детей. Идеи П.Ф. Лесгафта успешно претворялись в жизнь его последователями и учениками В.В. Гориневским, Е.А. Аркиным. В.В. Гориневский считал подвижные игры основным видом двигательной деятельности и средством всестороннего воспитания детей дошкольного возраста. Он рассматривал подвижную игру как средство формирования личности ребёнка, так как в процессе игры у детей воспитываются морально-волевые качества [3].

Е.А. Аркин видел преимущества игры в её эмоциональной насыщенности, привлекательности, мобилизующей силы ребёнка, доставляющей ему радость и удовлетворение. Подвижные игры, по убеждению Е.А. Аркина, способствуют укреплению организма путём развития и усовершенствования двигательного аппарата. Игры приучают детей к дисциплине, сосредоточению и планомерности действий [8].

Важнейшее место в жизни ребёнка-дошкольника занимают народные подвижные игры. На огромное воспитательное значение этих игр указывали все, кто, так или иначе, сталкивался с ними в своей научной и педагогической деятельности.

Народные подвижные игры ведут своё начало из глубин народной педагогики. Дети раннего возраста воспитывались в семьях на прибаутках, потешках, играх-забавах, связанных с первоначальными движениями самого малыша. В жизни более старших бытовали народные игры с разнообразным двигательным содержанием, включающие заманчивые для детей игровые зачины, считалки. Всё это до сих пор сохраняет свою художественную прелесть, воспитательное значение и составляет ценнейший игровой фольклор.

Изучение, подбор разнообразных народных подвижных игр является необходимым и целесообразным в воспитательно-образовательной работе с детьми. Знакомство детей с образцами национального, своеобразного игрового фольклора и введение некоторых образцов народных игр в жизнь детей будут укреплять доброе эстетическое отношение к оригинальному творчеству народов и тем самым к её представителям.

Е.А. Панько отмечал, что в жизни народа различного вида игры и игрища с древнейших времен занимали видное место. Он один из немногих обращал внимание на такую особенность народных игр, как отражение в них истории той или иной нации. Е.А. Панько подчёркивал, что подвижные игры имеют большое воспитательное значение, так как требуют «самого обширного участия всех духовных и телесных сил» [9].

На основе анализа национальных игр он пришёл к выводу, что характер народа, бесспорно, накладывает свой заметный отпечаток на многие проявления общественной и частной жизни людей. Этот характер сказывается также и на детских играх, отражаясь в них тем резче и отчётливее, чем с большим увлечением и непринуждённостью играют дети, а значит с большею свободой для проявления своего национального характера.

Подвижные игры Е.А. Панько рассматривал как наиболее естественную форму физических упражнений детей, соответствующих их анатомическим и психологическим особенностям. Детские подвижные игры, взятые из сокровищницы народных игр, отвечают национальным особенностям, выполняют задачу национального воспитания. Они выступают не только как фактор физического развития и воспитания, но и как средство духовного формирования личности [9].

На необходимость обратить внимание на народные игры в воспитании детей указывала педагог Е.Н. Водовозова. Она рекомендовала заимствовать игры у своего народа и разнообразить их сообразно с жизнью этого народа. Подвижная игра должна научить сообразительности и находчивости. Главное условие этих игр — развить фантазию ребёнка настолько, чтобы потом он сам, без помощи воспитателя, мог изобретать подобные игры [8].

Большое значение использованию народных подвижных игр придавала А.П. Усова. Она отмечала, что, прежде всего, игры служат несомненным доказательством таланта народа и поучительным примером того, что хорошая детская игра представляет собой образец высокого педагогического мастерства; поразительна не только та или иная отдельная игра, но также и то, как народная педагогика прекрасно определила последовательность игр от младенческих лет до зрелости.

Народные игры образны, поэтому они увлекают преимущественно детей дошкольного возраста. Игры заключают в себе элемент борьбы, состязания и, следовательно, вызывают эмоции радости, опасения, побуждают к осторожности, этим увлекают детей.

В Приднестровской Молдавской Республике стало хорошей традицией возрождение культуры всех народов, населяющих республику: развиваются и совершенствуются национальные культурные традиции в искусстве и литературе, содержащие в себе богатейшие фольклорные пласты; возрождаются педагогические традиции воспитания, обучения детей средствами народной педагогики, в том числе и с помощью подвижных народных игр.

В повседневной жизни наблюдается интенсивное взаимопроникновение национальных культур. Дети разных национальностей, посещая детские сады, повседневно общаются, рассказывают сказки, рисуют, играют в разные игры, поют и танцуют, внося в свою деятельность элементы национальной культуры. Педагоги помогают старшим дошкольникам понять, что людей разных национальностей объединяет любовь к родной земле, интерес к её многонациональной культуре и искусству, братская дружба, взаимопомощь, уважение к трующемуся человеку; что особенности общения между людьми, участие в общем деле зависят от природно-климатических условий, хозяйственной деятельности людей, их жизни и характера труда. Это находит отражение в народных песнях, стихотворных текстах, движениях танца и игры.

По содержанию все народные игры классически лаконичны, выразительны, их цели и правила доступны ребёнку. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития. Именно поэтому игра признана ведущей деятельностью ребёнка-дошкольника [3].

Все свои жизненные впечатления и переживания малыши отражают в условно-игровой форме, способствующей конкретному перевоплощению в образ («Гуси-лебеди», «Коршун и наседка», «У медведя во бору» и т. д.). Игровая ситуация увлекает и воспитывает ребёнка, а встречающиеся в некоторых играх зачины, диалоги непосредственно характеризуют персонажей и их действия, которые надо умело подчеркнуть в образе, что требует от детей активной умственной деятельности.

В играх, не имеющих сюжета и построенных лишь на определённых игровых заданиях, также много познавательного материала, содействующего расширению сенсорной сферы ребёнка, развитию его мышления и самостоятельности действий. Так, например, в связи с движениями водящего и изменением игровой ситуации ребёнок должен проявить более сложную, то есть мгновенную и правильную реакцию, поскольку лишь быстрота действий приводит к благоприятному результату («Палочка-выручалочка», «Пятнашки» и др.) [3].

Большое воспитательное значение заложено в правилах игры. Они определяют весь ход игры, регулируют действия и поведение детей, их взаимоотношения, содействуют формированию воли, то есть они обеспечивают условия, в рамках которых ребёнок не может не проявить воспитываемые у него качества. Игра требует внимания, выдержки, сообразительности и ловкости, умения ориентироваться в пространстве, проявления чувства коллективизма, слаженности действий, взаимопомощи («один за всех и все за одного»), ответственности, смелости, находчивости.

В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными весёлыми моментами, заманчивыми и любимыми детьми считалками, жеребьёвками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший, неповторимый игровой фольклор. Так, например, зачины, которые, по определению русского фольклориста Г.А. Виногоорова, являются как бы игровой прелюдией, дают возможность быстро организовать игроков, настроить их на объективный выбор водящего, безоговорочное и точное выполнение правил. Этому способствуют ритмичность, напевность или характерное скандирование считалок, предшествующих игре:

- 1) Катился горох по блюду.
Ты води, а я не буду!
- 2) Я куплю себе дуду
И по улице пойду.
Громче, дудочка, дуди:
Мы играем, ты води!
- 3) Шла кукушка мимо сети,
А за нею малы дети.
Кукушата просят пить.
Выходи — тебе водить! [3]

Помимо считалок, существуют и жеребьёвки, которые также создают эмоциональное настроение и увлекают самим процессом игры. Они применяются в тех случаях, когда детям необходимоделиться на команды. Например, игроки выбирают путём считалки сначала двух детей, а они, договорившись,

кто из них как будет называться, встают в пару и, подняв вверх соединённые руки, образуют воротца. Остальные играющие друг за другом проходят или пробегают в эти воротца. Последнего ворота задерживают: игроки опускают руки и тихо спрашивают:

Конь вороной остался под горой.
Выбираешь какого коня:
Сивого или златогривого? [3]

Играющий встаёт позади того, кого выбрал. Таким способом все дети делятся на две команды и начинается игра. В жеребьёвке могут быть и более короткие загадки: «Красное яблочко или золотое блюдечко?», «Ниточка или иголочка?» и т. п.

В некоторых народных играх перед их началом применяются забавные считалки. Например, выбирая водящего, все играющие садятся в круг и нараспев говорят:

Кто засмеётся,
Губа задерётся.
Раз, два, три, четыре, пять,
С этих пор молчать!

Все стараются не проронить ни слова и не засмеяться. Самый выдержанный из детей становится водящим. Постепенно «Молчанка» приобрела вид самостоятельной игры. Например, перед началом все садятся и хором произносят:

Первенчики, бубенчики,
Летали голубенчики
По свежей росе,
По чужой полосе.
Там чашки, орешки,
Медок, сахарок.
Раз, два, три,
Рот на замок и молчок!

Эти чёткие считалки, напевно-забавные и занимательные диалоги быстро и прочно запоминаются и с удовольствием проговариваются детьми в их повседневных играх. Народный фольклор устно передаётся от поколения к поколению и никогда не стареет.

Основным условием успешного внедрения народных игр в жизнь дошкольников всегда было и остаётся глубокое знание и свободное владение

обширным игровым репертуаром, а также методикой педагогического руководства. Воспитатель, творчески используя игру как эмоционально-образное средство влияния на детей, пробуждает у них интерес, воображение, добиваясь активного выполнения игровых действий.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО НАРОДНЫМИ ПОДВИЖНЫМИ ИГРАМИ

Особое значение имеет профессиональная подготовка воспитателя, педагогическая наблюдательность и предвидение. Стимулируя у ребёнка интерес к игре, увлекая его игровой деятельностью, педагог замечает и выделяет существенные факторы в развитии и поведении детей. Необходимо определить (подчас по отдельным штрихам) реальные изменения в знаниях, умениях и навыках. Важно помочь ребёнку закрепить положительные качества и постепенно преодолеть отрицательные [8].

Педагогическая наблюдательность, любовь к детям позволяют педагогу вдумчиво выбирать методы руководства детской деятельностью, корректировать поведение ребёнка и своё собственное, создавать радостную, доброжелательную атмосферу в группе. Детская радость, сопровождающая игру, является могучим фактором формирования физических, психических, духовных, эстетических и нравственных начал становления ребёнка.

В ходе игры педагог привлекает внимание ребят к её содержанию, следит за точностью движений, которые должны соответствовать правилам, за дозировкой физической нагрузки, делает краткие указания, поддерживает и регулирует эмоционально-положительное настроение и взаимоотношения играющих, причёт их ловко и стремительно действовать в создавшейся игровой ситуации, оказывать товарищескую поддержку, добиваться достижения общей цели и при этом испытывать радость. Одним словом, задача педагога заключается в том, чтобы научить детей самостоятельно и с удовольствием играть [8].

Объясняя новую народную игру, в которой есть зачин (считалка или жеребьёвка), взрослому не следует предварительно разучивать с детьми текст, его желательно ввести в ход игры неожиданно. Такой приём доставит детям большое удовольствие и избавит их от скучного трафаретного знакомства с игровым элементом. Ребята, вслушиваясь в ритмичное сочетание слов, при повторении игры легко запоминают зачин.

Объяснение новой игры может проходить по-разному, в зависимости от её вида и содержания. Так, несюжетная игра объясняется кратко, лаконично, эмоционально-выразительно. Воспитатель даёт представление о её содержании, последовательности игровых действий, расположении игроков и атрибутов, правилах игры. Он может задать 1–2 уточняющих вопроса, чтобы убедиться,

что ребята поняли его правильно. Основная часть времени предоставляется конкретным игровым действиям детей. В конце игры следует положительно оценить поступки тех ребят, кто проявил определённые качества: смелость, ловкость, выдержку, товарищескую взаимопомощь [8].

Сюжетную народную игру тоже можно объяснить по-разному. Например, воспитатель предварительно рассказывает о жизни того народа, в чью игру им предстоит играть, показывает иллюстрации, предметы быта и искусства, заинтересовывает национальными обычаями, фольклором. Или можно образно, но кратко рассказать о сюжете игры, пояснить роль водящего, дать прослушать диалог, если он имеется («Гуси-лебеди», «Редьки», «Мак», «Ястреб и утки» и т. д.), и перейти к распределению ролей, которое, помимо применения считалок, проходит иногда путём назначения водящего в соответствии с педагогическими задачами (поощрить и активизировать застенчивого ребёнка или, наоборот, показать на примере активного, как важно быть смелым и ловким; включиться в игру самому воспитателю с целью показать ответственность роли водящего, от действий которого зависит, например, правильность ориентировки в пространстве всех остальных игроков) [12].

Воспитателю необходимо знать, в каких условиях будет проводиться игра: на участке или в помещении, в групповой комнате или в зале, с каким количеством детей. Это поможет ему заранее продумать, как разместить играющих на имеющемся пространстве, чтобы они могли свободно двигаться. Заранее нужно уточнить и содержание игры, её правила, повторить текст (если он есть в игре), продумать приёмы активизации детей, использование отдельных пособий, игрушек. Беседуя с детьми, педагог должен стоять так, чтобы все дети его видели и он видел всех детей. Объяснение игры должно быть кратким, чётким, но понятным, ярким и образным. Всегда, когда есть возможность, оно должно сопровождаться показом, демонстрацией отдельных этапов игры.

Маленьких детей, особенно третьего года жизни, необходимо предварительно ознакомить с теми предметами и движениями, которые будут использованы в игре. Надо дать им возможность рассмотреть пособия, игрушки, попробовать действовать с ними, приподнять, поиграть, с тем чтобы при выполнении упражнений или во время игры дети не отвлекались от их главной цели. Такая подготовка обеспечивает радостное и активное отношение ребёнка к выполнению задания, помогает более быстрому усвоению им основного смысла и правил игры или игрового упражнения [12].

Для детей четвёртого года жизни также очень важно ознакомление с обстановкой, в которой будет проходить игра. Иногда бывает необходимо заранее познакомить детей с персонажами игры и их движениями, которым они будут подражать. Предварительная подготовка детей к выполнению заданий в игре или в игровых упражнениях может проводиться в течение нескольких дней или накануне игры.

Непосредственно перед началом игры малышей можно привлечь к расстановке игрушек и пособий. Такое активное участие в подготовке повышает их интерес к игре, к выполнению игровых заданий. Когда всё продумано и подготовлено заранее, воспитатель может провести игру с большей пользой для детей, обращая всё своё внимание при руководстве игрой на выполнение поставленных ею задач [8, 12].

Место для игры должно соответствовать её содержанию, подходить по размеру для количества играющих, соответствовать гигиеническим нормативам, быть безопасным, удобным для детей, не иметь отвлекающих факторов (не быть проходным местом для посторонних, местом для иных занятий взрослых и детей и т. п.). В подвижной игре, как и в большом спорте, иногда результат зависит не только от собственных усилий, но и от внешних факторов: случайных обстоятельств, везения, погодных условий. Если ребёнок старается выиграть и чувствует, что у него для этого есть все шансы, то проигрыш из-за случайного вмешательства не участвующих в игре детей, лужи, ямки воспринимается ребёнком как трагедия и может нанести вред его эмоциональному состоянию. Отсюда вытекает педагогическое требование: чем значимее для ребёнка победа в эстафете или любой игре, где в конце определяются победители, тем тщательнее необходимо продумать условия для проведения игры и необходимый спортивный инвентарь.

Непосредственно перед игрой следует обратить внимание на гигиеническое состояние помещения или площадки, где будет проходить игра: в групповой комнате или зале надо провести влажную уборку, проветрить, а на участке детского сада следует освободить от посторонних предметов территорию, подмести, а если возникает необходимость, то предварительно полить, чтобы не было пыли.

Важное значение имеет одежда и обувь играющих. Перед игрой надо по возможности облегчить одежду детей, предложить им снять лишние тёплые вещи, переобуть их в тапочки, если игра проводится в помещении. Переодевать детей полностью в физкультурную форму нецелесообразно, так как это займёт больше времени, чем сама игра [6, 8, 12].

Проведение игр зависит от времени года и погоды. Некоторые игры планируются на весенний период, другие — на осенний или зимний. В хорошую, тёплую погоду можно проводить все те игры, которые в плохую погоду приходилось проводить в помещении, и те, что только на воздухе и возможны.

Варианты народных подвижных игр помогают повысить интерес ребёнка к игре, усложнить умственные и физические задачи, совершенствовать движения, повышать психофизические качества ребёнка. При подготовке к игре воспитатель учитывает постепенное усложнение правил, повышает требование к их исполнению. Воспитатель интонационно варьирует интервал подачи сигнала: «Раз, два, три — лови!», «Раз, два, три — лови!» и т. д.

Он может изменить расположение детей и физкультурных пособий в игре; выбрать нескольких водящих; включить правила, требующие от ребёнка выдержки, самообладания и т. д.

Постепенно к составлению вариантов подключаются и дети, что способствует развитию у них творчества.

Руководя игрой, педагог воспитывает нравственность ребёнка; формирует у него правильную самооценку, взаимоотношения детей друг с другом, дружбу и взаимовыручку, учит ребёнка преодолевать трудности. Преодоление трудностей П.Ф. Каптерев называл нравственным закаливанием, связывая его с формированием высокого духовного потенциала. Правильное педагогическое руководство игрой помогает ребёнку понять себя, своих товарищей, обеспечивает развитие и реализацию его творческих сил, оказывает психокоррекционное, психотерапевтическое воздействие [6, 8, 12].

Заканчивается подвижная игра ходьбой, постепенно снижающей физическую нагрузку и приводящей пульс ребёнка в норму.

Оценивая игру, педагог отмечает положительные качества детей, называя тех, кто удачно выполнил свои роли, проявил смелость, выдержку, взаимопомощь, творчество, а затем анализирует причины нарушения правил.

При умелом руководстве воспитателя подвижной игрой успешно формируется творческая активность детей: они придумывают варианты игры, новые сюжеты, более сложные игровые задания.

Каждый играющий должен знать свою задачу и в соответствии с ней исполнять изображаемую роль в предлагаемой ситуации. Вхождение в роль формирует у детей способность представить себя на месте другого, мысленно перевоплотиться в него, позволяет ему испытать чувства, которые в обыденных жизненных ситуациях могут быть недоступны. Так, в игре «Пожарные на учении» дети представляют себя смелыми, ловкими, отважными людьми, готовыми пожертвовать собой ради спасения других [6, 8, 12].

Таким образом, подвижная игра является естественной формой социального самовыражения личности и творческого освоения мира.

В ряде игр от детей требуется умение придумать варианты движений, различные комбинации их: «Сделай фигуру», «День и ночь», «Обезьяна и охотники». Первоначально ведущую роль в составлении вариантов играет педагог. Постепенно он подключает к этому самих детей. Вхождению в роль, образной передаче характера движений способствует придумывание детьми упражнений на заданную тему. Например, придумать упражнение, имитирующее движения животных, птиц, зверей (цапля, лисичка, лягушка), или придумать и назвать упражнение, а затем его выполнить («Рыбка», «Снегоочиститель»).

Важную роль в развитии творческой активности детей играет привлечение их к составлению вариантов игр, усложнению правил. Вначале в варьировании

игр ведущая роль принадлежит воспитателю, но постепенно детям предоставляется всё больше и больше самостоятельности («Два мороза» — просто пробежать; отогреть товарищей; бежать, выполняя движения лыжников, спортсменов...) [6, 8, 9, 12].

Используя метод творческих заданий, воспитатель постепенно подводит детей к самостоятельному придумыванию подвижных игр и самостоятельной их организации.

Показателем творчества детей в игре является не только быстрота реакции, умение войти в роль, передавая своё понимание образа, самостоятельность в решении двигательных задач в связи с изменением ситуации, но и способность к созданию комбинаций движений, вариантов игр, усложнению правил. Высшим проявлением творчества у детей является придумывание ими подвижных игр и умение самостоятельно их организовывать.

Педагогу следует помнить, что главная его задача заключается в том, чтобы научить детей играть активно и самостоятельно. Только в этом случае они приучаются сами в любой игровой ситуации регулировать степень внимания и мышечного напряжения, приспосабливаться к изменяющимся условиям окружающей среды, находить выход из критического положения, быстро принимать решение и приводить его в исполнение, проявлять инициативу, то есть дошкольники приобретают важные качества, необходимые им в будущей жизни [6, 8, 12, 14].

Итак, народные игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования гармонически развитой, активной личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство. Работая с детьми, педагогу надо помнить, что впечатления детства глубоки и неизгладимы в памяти взрослого человека. Они образуют фундамент для развития его нравственных чувств, сознания и дальнейшего проявления их в общественно полезной и творческой деятельности.

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ НАРОДНЫХ ПОДВИЖНЫХ ИГР

Методика проведения подвижной игры детей дошкольного возраста направлена на воспитание эмоционального, сознательного, действующего в меру своих возможностей и владеющего разнообразными двигательными навыками ребёнка. Под доброжелательным, внимательным руководством воспитателя формируется творчески мыслящий ребёнок, умеющий ориентироваться в окружающей среде, активно преодолевать трудности, проявлять доброжелательное отношение к товарищам, выдержку, самообладание.

Методика проведения подвижных игр нашла отражение в работах учёных Е.А. Аркина, В.В. Гориневского, Н.А. Метлова, А.В. Кенеман, М.М. Конторович, Л.И. Михайловой, Т.И. Осокиной, Е.А. Тимофеевой и др. Эти работы существенно дополнили и обогатили методику проведения подвижных игр в организации дошкольного образования [6, 8, 12].

Опыт показал влияние игрового сюжета на всестороннее развитие ребёнка. Обязательным условием успешного проведения народных подвижных игр является учёт индивидуальных особенностей каждого ребёнка. Поведение его в игре во многом зависит от имеющихся двигательных навыков, типологических особенностей нервной системы. Активная двигательная деятельность тренирует нервную систему ребёнка, способствует уравниванию процессов возбуждения и торможения. Подбор и планирование народных подвижных игр зависят от условий работы каждой возрастной группы: общего уровня физического и умственного развития детей, их двигательных умений, состояния здоровья каждого ребёнка, его индивидуальных типологических особенностей, времени года, особенностей режима, места проведения, интересов детей.

При подборе сюжетных народных подвижных игр принимаются во внимание сформированность у ребёнка представлений об обыгрываемом сюжете. Для лучшего понимания игрового сюжета педагог проводит предварительную работу с ребёнком: читает художественные произведения, организует наблюдения за природой, повадками животных, деятельностью людей различных профессий (пожарными, водителями, спортсменами и т. д.), просматривает видео-, кино- и диафильмы, проводит беседы.

Значительное внимание педагог уделяет подготовке атрибутов игры. Педагог изготавливает их вместе с детьми или в их присутствии (в зависимости от возраста).

Важно правильно организовать игру в зависимости от содержания, очередности выполнения заданий. Она может быть проведена одновременно со всеми детьми или с небольшой группой. Педагог варьирует способы организации игр в зависимости от их структуры и характера движений. Он продумывает способы сбора детей на игру и внесение игровых атрибутов.

Ознакомление детей с новой игрой проводится чётко, лаконично, образно, эмоционально в течение 1,5–2 минут.

Объяснение сюжетной народной подвижной игры даётся после предварительной работы с ребёнком по формированию представлений об игровых образах. Тематика сюжетных народных подвижных игр разнообразна: это могут быть эпизоды из жизни людей, явлений природы, подражание повадкам животных. В ходе объяснения игры перед детьми ставится игровая цель, способствующая активизации мысли, осознанию игровых правил, формированию и совершенствованию двигательных навыков. При объяснении игры используется краткий образный сюжетный рассказ. Он применяется в целях лучшего

перевоплощения ребёнка в игровой образ, развития выразительности, красоты, грациозности движений; фантазии и воображения малыша. Сюжетный рассказ аналогичен сказке, вызывающей у детей воссоздающее воображение, зрительное восприятие всех ситуаций игры и действий, которые стимулируют их к эмоциональному восприятию.

Объясняя несюжетную игру, педагог раскрывает последовательность игровых действий, игровые правила и сигнал. Указывает местоположение играющих и игровые атрибуты, используя пространственную терминологию (в младших группах с ориентиром на предмет, в старших — без них). При объяснении воспитатель не отвлекается на замечания детям. С помощью вопросов он проверяет, как дети поняли игру. Если правила игры им понятны, то она проходит весело и увлекательно [6, 8, 12, 14].

Объясняя игры с элементами соревнования, воспитатель уточняет правила, игровые приёмы, условия соревнования, выражает уверенность в том, что все дети хорошо справятся с выполнением игровых заданий. Правильное выполнение движений доставляет детям удовольствие, чувство уверенности и стремление к совершенствованию.

Объединяя играющих в группы, команды, воспитатель учитывает физическое развитие и индивидуальные особенности детей. В команды педагог подбирает равных по силам детей. Для активизации неуверенных, застенчивых детей соединяют со смелыми, активными.

Интерес детей к играм с элементами соревнования повышается, если на них надевается форма, выбираются капитаны команд, судья и его помощник. Проведение игр с элементами соревнования требует большого педагогического такта, объективности и справедливости оценки деятельности команд и их членов, способствующих дружелюбию и товариществу во взаимоотношениях детей.

В младших группах роль водящего выполняет сам воспитатель. Он делает это эмоционально, образно. Постепенно ведущие роли поручают детям.

В ходе игры обращается внимание на выполнение правил. Воспитатель тщательно анализирует причины их нарушения. Ребёнок может нарушить правила игры в следующих случаях: если не понял достаточно точно объяснение педагога, очень хотел выиграть, был недостаточно внимателен и т. д. Воспитатель следит за движениями, взаимоотношениями, нагрузкой, эмоциональным состоянием ребёнка в игре [6, 8, 12, 14].

Для многих игр нужен инвентарь: мячи, кегли, обручи, мел и др. Готовясь к игре, необходимо учитывать, какой для них понадобится инвентарь. Поэтому непосредственно перед игрой воспитатель подготавливает необходимое количество пособий, раскладывает их так, чтобы детям было удобно ими пользоваться, размечает места для играющих (домики, гнёздышки для птичек, норки для мышек, место, где сидит кот и пр.).

У детей всех возрастов огромная потребность в игре и очень важно использовать подвижную игру не только для совершенствования двигательных навыков, но и для воспитания всех сторон личности ребёнка. Продуманная методика проведения подвижных игр способствует раскрытию индивидуальных способностей ребёнка, помогает воспитать его здоровым, бодрым, жизнерадостным, активным, умеющим самостоятельно и творчески решать самые разнообразные задачи [6, 8, 12, 14].

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НАРОДОВ ПРИДНЕСТРОВЬЯ

РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Гуси-лебеди

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные — гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой — живёт волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зелёной травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовёт гусей. Идёт переключка между хозяином и гусями:

- Гуси-гуси!
- Га-га-га!
- Есть хотите?
- Да, да, да!
- Гуси-лебеди! Домой!
- Серый волк под горой!
- Что он там делает?
- Рябчиков щиплет.
- Ну, бегите же домой!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра заканчивается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

Правила игры. Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»

Заря-зарница

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих, «заря», ходит сзади с лентой и говорит:

Заря-зарница,
Красная девица
По полю ходила,
Ключи обронила.

Ключи золотые,
Ленты голубые,
Кольца обвитые —
За водой, пошла!

С последними словами водящий осторожно кладёт ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берёт ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится «зарей». Игра повторяется.

Правила игры. Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

У медведя во бору

«Медведь», выбранный жеребьёвкой, живёт в лесу. Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают песенку:

У медведя во бору,
Грибы, ягоды беру!
Медведь не спит,
И на нас рычит!

Когда играющие произнесли последние слова, «медведь», до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходит из берлоги. Но вот «медведь» неожиданно бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится «медведем».

Правила игры. «Медведь» выходит из берлоги только после произнесения последних слов зачина. Дети в зависимости от поведения «медведя» могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песней.

Жмурки

Одному из играющих — «жмурке» — завязывают глаза, отводят его на середину комнаты и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:

- Кот, кот, на чём стоишь?
- На квашне.
- Что в квашне?
- Квас.
- Лови мышей, а не нас.

После этих слов участники игры разбегаются, а «жмурка» их ловит. Кого он поймал, тот становится «жмуркой».

Правила игры. Если «жмурка» подойдёт близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнув:

«Огонь!» Нельзя кричать это слово с целью отвлечь «жмурку» от игрока, который не может убежать от него. Играющим не разрешается прятаться за какие-либо предметы или убежать очень далеко. Они могут увёртываться от «жмурки», приседать, проходить на четвереньках. Пойманного игрока «жмурка» должен узнать и назвать по имени, не снимая повязки.

Филин и птички

Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать. Например, голубь, ворона, галка, воробей, синица, гусь, утка, журавль и др.

Играющие выбирают филина. Он уходит в своё гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал филин, придумывают, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, останавливаются и приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, которую он выбрал.

На сигнал «Филин!» все птицы стараются быстрее занять место в своём доме. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.

Правила игры. Дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышении. Птицы улетают в гнездо по сигналу или как только филин поймает одну из них.

Ворон

Дети стоят по кругу. Выбирается заранее один ребёнок «ворон» (он стоит в кругу вместе со всеми).

Ой, ребята, та-ра-ра!

На горе стоит гора, *(дети идут к центру круга дробным шагом)*

А на той горе дубок,

А на дубе воронок.

(тем же шагом дети идут назад, расширяя круг, и оставляют в центре «ворона»)

Ворон в красных сапогах, *(«ворон» пляшет, дети повторяют его движения)*

В позолоченных серьгах.

Чёрный ворон на дубу,

Он играет во трубу.

Труба точёная,

Позолоченная,

Труба ладная,

Песня складная.

С окончанием песни «ворон» выбегает из круга, все закрывают глаза. «Ворон» бежит круг, дотрагивается до чьей-нибудь спины, а сам становится в круг. С началом песни ребёнок, до которого дотронулись, становится «вороном».

Палочка-выручалочка

Дети выбирают водящего считалкой:

Я куплю себе дуду

И на улицу пойду!

Громче, дудочка, дуди:

Мы играем, ты води!

Водящий закрывает глаза и встаёт лицом к стене. У стены рядом с ним помещают палочку-выручалочку, сделанную из дерева (длиной 50–60 см, диаметром 2–3 см) и ярко окрашенную, чтобы её хорошо было видно в зелёной траве.

Водящий берёт палочку, стучит ею по стене и говорит: «Палочка пришла, никого не нашла. Кого первым найдёт, тот за палочкой пойдёт». После этих слов он идёт искать. Заметив кого-то из играющих, водящий громко называет его по имени и бежит к палочке, стучит по стене, кричит: «Палочка-выручалочка нашла... (имя игрока)». Так водящий находит всех детей. Игра повторяется. Первый найденный при повторении игры должен водить. Но игрок, которого нашли, может добежать до палочки-выручалочки раньше водящего со словами: «Палочка-выручалочка, выручи меня» — и постучать по стене. Затем бросить её как можно дальше от стены и, пока палочку ищет водящий, спрятаться. Водящий опять быстро бежит за палочкой и повторяет действия, описанные выше.

Правила игры. Нельзя подсматривать, когда дети прячутся. Водящий должен говорить слова медленно, чтобы все дети успели спрятаться. Искать детей водящему следует по всей площадке, а не стоять возле палочки-выручалочки. Дети могут перебежать с одного места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит её на место.

Вариант. Дети могут выручить игрока, которого нашли. Кто-то из играющих незаметно выходит из укрытия, быстро бежит к палочке-выручалочке и со словами: «Палочка-выручалочка, выручи... (называет по имени того, кого выручает)» — стучит ею по стене. Затем палочку бросает как можно дальше. Пока водящий ищет её, дети прячутся.

Пчёлки и ласточка

Играющие — пчёлы — летают по поляне и напевают:

Пчёлки летают,

Медок собирают!

Зум, зум, зум!

Зум, зум, зум!

Ласточка сидит в своём гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит: «Ласточка встанет, пчёлку поймает». С последним словом она вылетает из гнезда и ловит пчёл. Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется.

Правила игры. Пчёлам следует летать по всей площадке. Гнездо ласточки должно быть на возвышении.

Коршун

Играющие выбирают коршуна и наседку, остальные — цыплята. Коршун роет ямку, а наседка с цыплятами ходит вокруг него и нараспев говорит слова:

Вокруг коршуна хожу,
По три денежки ношу,
По копеечке,
По рублику.

Коршун продолжает рыть землю, он ходит вокруг ямки, встаёт, машет крыльями, приседает. Наседка с цыплятами останавливается, спрашивает коршуна:

- Коршун, коршун, что ты делаешь?
- Ямку рою.
- Зачем тебе ямка?
- Копеечку ищу.
- Зачем тебе копеечка?
- Иголочку куплю.
- Зачем тебе иголочка?
- Мешочек сшить.
- Зачем мешочек?
- Камешки класть.
- Зачем тебе камешки?
- В твоих деток кидать.
- За что?
- Ко мне в огород лазят!
- Ты бы делал забор выше,
- Коли не умеешь, так лови их.

Коршун старается поймать цыплят, наседка защищает их, гонит коршуна: «Ши, ши, злодей!»

Пойманный цыплёнок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего. Игра заканчивается, когда поймано несколько цыплят.

Правила игры. Цыплятам следует крепко держать друг друга за пояс. Тот, кто не удержался в цепи, должен постараться быстро встать на своё место. Курица, защищая цыплят от коршуна, не имеет права отталкивать его руками.

Гуси

На площадке чертят небольшой круг, в середине его сидит волк. Играющие, взявшись за руки, встают в большой круг. Между кругом, где сидит волк, и хороводом встают в небольшой круг гусята. Играющие в хороводе идут по кругу и спрашивают гусята, которые также ходят по кругу и отвечают на вопросы:

- Гуси, вы гуси!
- Га-га-га, га-га-га!
- Вы, серые гуси!
- Га-га-га, га-га-га!
- Где, гуси, бывали?
- Га-га-га, га-га-га!
- Кого, гуси, видали?
- Га-га-га, га-га-га!

С окончанием последних слов волк выбегает из круга и старается поймать гусёнка. Гуси разбегаются и прячутся за стоящих в хороводе. Пойманного гусёнка волк ведёт в середину круга — в логово. Гуси встают в круг и отвечают: «Мы видели волка. Унёс волк гусёнка. Самого лучшего, самого большого».

Далее следует перекличка хоровода и гусей:

- А, гуси, вы гуси!
- Га-га-га, га-га-га!
- Щиплите-ка волка,
Выручайте гусёнка!

Гуси машут крыльями, с криком «га-га» бегают по кругу, донимают волка. Пойманные гусята в это время стараются улететь из круга, а волк их не пускает. Игра заканчивается, когда все пойманные гуси уходят от волка.

Игра повторяется, но играющие в хороводе становятся гусями, а гуси встают в хоровод. Волка выбирают.

Правила игры. Хоровод гусей и гусята идут по кругу в разные стороны. Текст должны проговаривать все дружно. Пойманный гусёнок может выйти из круга только тогда, когда кто-то из играющих коснулся рукой волка.

Большой мяч

Для игры нужен большой мяч. Играющие становятся в круг и берутся за руки. Водящий с мячом находится в середине круга. Он старается выкатить мяч из круга ногами, и тот, кто пропустил мяч между ног, становится водящим. Но он встаёт за кругом. Играющие поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему нужно вкатить мяч в круг. Когда же мяч попадает в круг, играющие опять поворачиваются лицом друг к другу, а в середину встаёт тот, кто пропустил мяч. Игра повторяется.

Правила игры. Играющие не берут в руки мяч в течение всей игры, они перекатывают его только ногами.

Волк

Все играющие — овцы, они просят волка пустить их в лес погулять: «Разреши нам, волк, погулять в твоём лесу!» Волк отвечает: «Гуляйте, гуляйте, да только траву не щиплите, а то мне спать будет не на чем». Овцы сначала

только гуляют в лесу, но скоро забывают обещание, щиплют траву и поют: «Щиплем, щиплем травку, зелёную муравку, бабушке на рукавички, дедушке на кафтанчик, серому волку грязи на лопату!»

Волк бежит по поляне и ловит овец. Пойманный становится волком, игра возобновляется.

Правила игры. Гуляя по лесу, овцы должны расходиться по всей площадке.

Птицелов

Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре которого — птицелов с завязанными глазами. Птицы ходят, кружатся вокруг птицелова и произносят нараспев: «В лесу, во лесочке, на зелёном дубочке птички весело поют. Ай! Птицелов идёт! Он в неволю нас возьмёт. Птицы, улетайте!»

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте. Водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашёл, подражает крику птицы, которую он выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя игрока. Играющий становится птицеловом.

Правила игры. Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Игроки обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.

Блуждающий мяч

Все играющие, кроме водящего, встают в круг на расстоянии вытянутой руки. Они передают друг другу большой мяч. Водящий бежит вне круга, старается дотронуться до мяча рукой. Если это ему удалось, то он идёт на место того игрока, в руках которого находился мяч, а играющий выходит за круг. Игра повторяется.

Правила игры. Передавая мяч, играющие не должны сходить с места. Нельзя мяч передавать через одного, можно только рядом стоящему игроку. Водящему запрещается заходить в круг. Мяч можно передавать в любую сторону. Передача мяча начинается с того игрока, за которым стоит водящий перед началом игры. Играющий, уронивший мяч, становится водящим.

Шар

На площадке чертят круг диаметром один метр, в центр его кладут шар. На расстоянии 3–5 метров от круга играющие роют каждый себе по ямке. В одном ряду с играющими стоит водящий, но у него нет ямки. Стоя у ямок, дети по очереди бросают в шар палкой-битой. Шар нужно выбить из круга, но так, чтобы он выкатился за черту.

Одновременно тот, кто выбил шар, и водящий бегут в поле: один — за битой, а другой — занять лунку. Если водящий первым займёт лунку игрока, выбившего шар, то он меняется с ним ролями.

Тот из играющих, кто промахнётся или ударит по шару так слабо, что он не выкатится из круга, оставляет свою палку в поле, пока кто-нибудь из товарищей не сделает удачного удара. Тогда все игроки, чьи палки лежат в поле, бегут за ними. Водящий бежит за шаром, кладёт его в центр круга, бежит к лункам и старается занять одну из них. Если никто из играющих не попадёт в шар, то водящий катит его по земле в любую лунку. В чью лунку шар попадёт, тот и становится водящим. Если шар не попал в лунку, то водящий остаётся прежний.

Правила игры. Бросая битую, играющие не должны выходить за линию. Водящему следует вначале положить шар в центр круга, а затем занимать лунку.

Гори, гори ясно!

Дети выстраиваются пара за парой. Водящий становится впереди. Ему не разрешается оглядываться. Все поют:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Глянь на небо —
Птички летят,
Колокольчики звенят!

Когда песня заканчивается, дети, стоявшие в последней паре, разъединяются и оббегают стоящих в парах (один слева, другой справа). Они стараются впереди схватиться за руки. Водящий, в свою очередь, старается поймать кого-нибудь из бегущих. Пойманный становится с водящим в первой паре, а оставшийся без пары становится новым водящим. Если же пара бегущих успевает соединиться раньше, чем водящий успеет кого-либо поймать, то эта пара становится впереди, игра продолжается с прежним водящим.

Горелки с платочком

Дети берутся за руки и образуют круг. С помощью считалочки выбирают водящего.

Все приседают на корточки. Водящий держит в руках платочек и, двигаясь за спинами сидящих в кругу детей, наклоняется возле каждого, делая вид, что кладёт платочек на землю. Сидящим в кругу нельзя оборачиваться, а только руками ощупывать место на земле за спиной, чтобы узнать — не лежит ли там платочек. Тот, кто обнаруживает лежащий за спиной платочек, вскакивает и пытается догнать водящего. Водящий, если платочек обнаружен, бежит по кругу за спинами сидящих детей и старается сесть на освободившееся место. Если догоняющий ребёнок успел взмахом платочка дотронуться до спины убегающего водящего, то снова занимает своё место, а водящий берёт платочек и повторяет движение по кругу, снова стараясь незаметно положить платочек

кому-либо за спину. Если водящего не догнали и он успел присесть на свободное место, то водящим становится тот, кто не догнал и не сумел платочком «осалить» убегающего.

Правила игры. Сидящим на корточках в кругу нельзя оглядываться и подсматривать, кому положили за спиной платочек. Можно ощупывать руками пространство за спиной, пытаясь нащупать платочек. Также никому нельзя подсказывать, у кого в данный момент за спиной лежит платочек.

Здравствуй, дедушка Прокоп!

Дети стоят в кругу. Выбирают дедушку Прокопа. Он встаёт в центр круга.

Дети. Здравствуй, дедушка Прокоп! *(Идут к центру круга, кланяются)*

Не созрел ещё горох? *(Возвращаются на прежнее место)*

Ох! Ох! Ох! Ох! Вкусный, сладкий горох! *(Ритмично притопывают)*

Дедушка Прокоп. Нет, не созрел, только посадил, дождик надо.

Дети. Дождик, дождик, поливай, будет славный урожай!

(Поднимают и опускают руки, имитируя струйки дождя)

Здравствуй, дедушка Прокоп! *(Идут к центру круга, кланяются)*

Не созрел ли твой горох? *(Возвращаются на прежнее место)*

Ох! Ох! Ох! Ох! Вкусный, сладкий горох! *(Ритмично притопывают)*

Дедушка Прокоп. Нет, не созрел, только наливаётся. Тепла, солнышка надо.

Дети. Красно солнце, пригревай, будет славный урожай!

(Рисуют в воздухе солнце двумя руками)

Здравствуй, дедушка Прокоп! *(Идут к центру круга, кланяются)*

Не созрел ещё горох? *(Возвращаются на прежнее место)*

Ох! Ох! Ох! Ох! Вкусный, сладкий горох! *(Ритмично притопывают)*

Дедушка Прокоп. Созрел! Молотить пора! *(Идут друг к другу, имитируя*

молотьбу гороха)

Обмолотили!

Все убегают, дедушка Прокоп догоняет.

Огородник

В центре большого круга ставят «пенёк» (стульчик), в круге складывают колышки (либо игрушки, обозначающие овощи). Все играющие стоят за кругом. «Огородник» сидит на пенёчке и «тешет колышки», при этом приговаривает:

На пенёчке я сажу,
Мелки колышки тешу,
Огород горожу.

С окончанием слов играющие стараются быстро вбежать в огород и унести колышки («овощи»).

Правила игры. Ребёнок, до которого дотронулся «огородник», выбывает из игры. Побеждает тот, кто больше всех наберёт колышков.

Золотые ворота

Одна пара играющих берётся за руки и поднимает их вверх, образуя ворота. Остальные участники игры, взявшись за руки, цепочкой проходят через ворота и напевают:

Идёт матушка Весна,
Отворяй-ка ворота.
Первый март пришёл —
Всех детей привёл.
А за ним и апрель —
Отворил окно и дверь.
А уж как пришёл май —
Сколько хочешь гуляй!

Пропустив всех несколько раз, игроки, образующие ворота, каждого спрашивают, какую он выбирает сторону — правую или левую.

Разделившись на 2 команды, все составляют новые пары и, взявшись за руки, подняв их вверх, становятся в ряд за воротами.

Один из играющих, не имеющий пары, входит в ворота и ему поют:

Ходит матушка Весна
По полям, лесам одна.
Первый раз прощается,
Другой раз запрещается,
А на третий раз не пропустим вас!

Затем он ребром ладони разъединяет руки стоящих пар, образовавшиеся 2 команды меряются силой — перетягивают канат.

Катай каравай

Одному из детей завязывают глаза, потом поворачивают его несколько раз вокруг оси и, продолжая поворачивать, поют:

Катай каравай,
Поворачивай, давай,
К лесу-куролесу,
В огород залезу,
Плетень изломаю,
Гряды ископаю.
Говори, слепой, —
Куда головой?

Правила игры. «Слепой» должен отгадать и назвать место, куда он повернёт головой. Например, к стене, окну и т. д. Если он отгадывает правильно, то его место занимает другой участник.

МОЛДАВСКИЕ НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Аисты и лягушки

Дети делятся на две группы: «аисты» и «лягушки» — и располагаются на противоположных сторонах площадки. Аисты стоят на одной ноге, а лягушки прыгают к ним со словами:

На одной ноге стоишь,
На болото ты глядишь,
А мы весело прыг-скок,
Догони-ка нас, дружок!

«Аисты» догоняют «лягушек».

Правила игры. На следующий раз дети меняются ролями.

Охотник и медведь (Вынэтбрул ши урсул)

Двое игроков распределяют между собой роли по желанию: один — «охотник», другой — «путник». «Путник» втыкает в землю палочку длиной 35 см так, чтобы она легко вытаскивалась. Если игра проводится в помещении, то вместо палочки можно использовать кеглю. «Охотник» берёт в руки две гладкие крепкие палки (длиной 30 см) и, зажав их в кулаках, принимает положение упор лежа, опираясь на палки и носки ног. Как только он займёт указанное положение, к нему подходит «путник» и затевает разговор:

- Куда ты идёшь?
- На охоту на медведя.
- А где медведь?
- Там.

«Охотник», опираясь на одну палку, другой рукой показывает на «медведя» — палочку или кеглю, расположенную в 20 см от него.

- А где твоё ружье?
- Здесь.

«Охотник» показывает одной рукой, с зажатой в ней палкой, за спину. При этом опирается на палку, зажатую в другой руке.

- А где твой рог?
- Есть у меня.
- Тогда стреляй в «медведя»!

Задача «охотника» — опираясь на одну палку, а другую положив около себя, схватить освободившейся рукой «медведя» и положить около себя. Побеждает тот, кто выполнит все перечисленные движения.

Правила игры. «Охотнику», принявшему положение упор лежа, нельзя сгибать ноги в коленях и сгибаться в поясе. После каждого показанного движения «охотник» снова опирается на обе палки.

Сбей шапку (Дэ жос кушма)

Двое игроков, обвязавшись кушаками (широкий пояс), становятся друг против друга. Левой рукой берутся за кушак соперника, делая обманные движения правой рукой, стараются снять кушму (шапку) с головы противника. Побеждает тот, кто сделает это первым.

Правила игры. Левая рука должна находиться на кушаке соперника в течение всего времени игры. Снимать кушму с головы противника можно только правой рукой. В игре участвуют 2–4 пары.

Пастух и стадо (Чобанул ши турма)

На одной стороне площадки с помощью скамейки или реек, положенных на тумбы, отгораживается место, где живут овцы, — овчарня. Из числа играющих пастуха выбирают считалкой:

Шёл баран по крутым горам.
Вырвал травку,
Положил на лавку.
Кто её возьмёт,
Тот вон пойдёт!

Остальные играющие — овцы. Пастуху завязывают глаза. Он стоит недалеко от овчарни и говорит: «Овечки, овечки, вот и я пришёл!» Овцы поочередно перепрыгивают через ограду, подходят к пастуху и спрашивают: «Пастух, пастух, сколько мне сделать шагов?» Каждый раз пастух называет какое-либо число в пределах десяти. Овцы отсчитывают соответствующее количество шагов и останавливаются. Когда все овцы разойдутся, пастух спрашивает: «Где моё стадо?» Все овцы отзываются: «Бе, бе, бе». Потом затихают. Пастух начинает искать овец — идёт на их голоса, а овцы стоят на своих местах неподвижно. Когда пастух дотрагивается до кого-нибудь рукой, он говорит: «Овечка, овечка, кто ты?» Овца отвечает: «Бе, бе, бе». Пастух должен отгадать, кто это. Если он ошибся, все овцы начинают блеять и кто-нибудь из них отводит пастуха к овчарне, а сам возвращается на своё место.

Пастух снова спрашивает: «Где моё стадо?» Игра продолжается до тех пор, пока он не узнает пойманную овечку. После этого он становится овцой, а овечка — пастухом.

Правила игры. Отсчитывать надо столько шагов, сколько сказал пастух. Во время поиска овец игрокам нельзя сходить с места.

Барашек (Мелуц)

Играющие стоят в кругу, а барашек — внутри круга. Игроки идут по кругу и произносят слова:

Ты барашек серенький.
С хвостиком беленьким!
Мы тебя поили,
Мы тебя кормили.
Ты нас не бодай!
С нами поиграй!
Скорее догоняй!

По окончании слов дети бегут врассыпную, а барашек их ловит.
Правила игры. Разбежаться можно только после окончания слов.

Яблоко (Де-а мэрул)

Играют одновременно до пятнадцати детей. Взявшись за руки, они образуют круг. По желанию выбирается водящий. Он встаёт в центр круга и говорит:

Яблоко, червивое яблоко,
Ветер дует, оно падает.

Когда водящий начинает произносить эти слова, игроки бегут по кругу.

С окончанием фразы все должны быстро присесть на корточки. Тот, кто не сумеет это выполнить, то есть сделает хотя бы один шаг или упадёт, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока в кругу не останется трое игроков. Они объявляются победителями.

Правила игры. Бегущим по кругу игрокам не разрешается разъединять руки. Из двух игроков, нарушивших правило, выходит из игры один — тот, у кого окажется свободной правая рука. Однако по уговору можно выводить из игры и того, у кого окажется свободной левая рука. За соблюдением правил во время игры следит водящий.

Лошадки (Де-а каий)

Играющие делятся на лошадок и кучеров. На площадке проводится черта, по одну сторону которой становятся лошадки, по другую — кучера. Лошадки, взявшись за руки, подходят к черте и говорят:

Та-ра-ра, та-ра-ра,
Ушли кони со двора.

После этих слов они разбегаются, а кучера их ловят и уводят в специально отгороженное место — конюшню. Лошадки должны всё время, пока их не поймут, щёлкать языком: «цок-цок-цок», чтобы кучера знали, кого ловить.

Когда переловят всех лошадок, кучера седлают их (*надевают на них вожжи*) и уезжают, говоря:

Еду, еду на коне
По чудесной стороне,
По Молдавии зелёной,
Жарким солнцем опалённой.
Цок, лошадка,
Цок, Гнедок,
Цок подковой,
Цок-цок-цок.

Правила игры. Кучера не имеют права ловить лошадок, пока дети говорят слова. Лошадки должны всё время щёлкать языком, пока их не поймут.

Овцы и волк (Оиле ши лупул)

Играющие становятся по одну сторону площадки — это овцы, ведущий — по другую. Из числа играющих выбираются волк и пастух. Ведущий, обращаясь к пастуху, говорит:

Мэй, чабан! Мэй, молодой!
Мэй, чабан, мэй!
Ты совет послушай мой,
Мэй, чабан, мэй!
К нам гони овец домой,
Мэй, чабан, мэй!
Здесь луга с такой травой!
Все заботы с плеч долой!
Мэй, чабан, мэй!

После окончания слов пастух гонит овец домой, а волк ловит их и уводит в логово.

Правила игры. Овцы начинают перебегать на другое пастбище, а волк ловит их после окончания слов ведущего. Овца считается пойманной, если волк дотронулся до неё рукой. Волк не имеет права ловить овец за чертой пастбища.

Перешагивание через ноги (Пэшитул песте пичоаре)

Для проведения игры по кругу устанавливаются несколько стульев. Выбирается водящий. Он внимательно смотрит, стараясь запомнить, кто из играющих где сидит. Затем ему завязывают глаза. Сидящие на стульчиках

вытягивают ноги вперёд и немного их приподнимают (на высоту 10–20 см от пола). Водящий должен пройти по кругу, перешагивая через вытянутые ноги и стараясь не задеть их.

Правила игры. Водящий может вытянуть вперёд руки, чтобы не толкнуться на играющих, сидящих на стульях, но он не имеет права руками нащупывать вытянутые вперёд ноги играющих. Играющим не разрешается поднимать ноги выше обозначенной высоты. Изредка играющие могут подшучивать над водящим: они опускают и сгибают ноги, наблюдают, как он старается шагать через отсутствующее препятствие.

Побеждает тот, кому удаётся перешагнуть через ноги всех играющих, ни разу их не задев.

Слепая баба (Де-а баба оарба)

Водящий с завязанными глазами, его раскручивают и говорят:

- Баба оарба, где была?
- На печке.
- Что делала?
- Надевала рубашку и тулуп.
- Тогда иди к нам!

Правила игры. Кого поймал водящий, с тем меняется ролями. Вариант слов: «Баба, баба, где была?»

Вращающееся колечко

Игроки стоят по кругу. Водящий в центре с закрытыми глазами. Воспитатель отдаёт колечко любому игроку, который подходит и надевает колечко на палец водящему.

Все игроки говорят слова: «Колечко, колечко, кто тебя надел?» Водящий должен отгадать. Если отгадал, все хлопают в ладоши и говорят: «Молодец, молодец, меняйся местами». Если водящий не угадал, он остаётся в центре. Все говорят и грозят пальцем: «Не угадал, не угадал, стой на месте».

Правила игры. Водящий не должен подглядывать.

Колокольчик

Дети стоят по кругу, в центре водящий с колокольчиком. Все говорят слова, идя по кругу:

Колокольчик звенит, динь-динь-динь.
Приносит нам хорошее настроение.
Колокольчик даю тебе, динь-динь-динь,
Чтобы радость тебе принёс, динь-динь-динь.

Правила игры. Водящий отдаёт колокольчик другому игроку и они меняются местами.

Ну-ка потанцуй (Жоакэ, жоакэ)

Взявшись за руки, дети образуют круг. В центр круга выходит девочка. Круг движется и поёт:

Жоакэ, жоакэ, тынэрэ фетицэ, Ешть фрумоасэ ка о гарофициэ, Жокул ностру е формат, Динтр-о фатэ ши ун бэят!	Покружись, девчушка, вволю, Ты как ландыш белый в поле. Кружит, кружит детвора, Выбирать уже пора.
---	---

Девочка выбирает партнёра, они вместе танцуют. Остальные хлопают в ладоши и движутся по кругу в ритме танца. После чего девочка входит в круг и в центре остаётся мальчик. Круг движется в обратном направлении и поёт:

Жоакэ, жоакэ, мэй бэете, Ну те май уйта ла фете, Жокул ностру е формат Динтр-о фатэ ши ун бэят.	Мальчик, мальчик, попляши, На девчонок не гляди, Кружит, кружит детвора, Выбирать уже пора.
--	--

Мальчик выбирает партнёра, и они вместе танцуют. Остальные хлопают в ладоши и движутся по кругу в ритме танца. После чего мальчик входит в круг и в центре остаётся девочка. Игра продолжается.

Когда мы были в лесу (Кынд ам фост ной ла пэдуре)

Дети рассыпаются горошком по всей территории, говорят слова и имитируют движения.

Кынд ам фост ной ла пэдуре Ам кулес ной фражь ши муре, Уйте-аша, уйте-аша!	(Дети имитируют сбор ягод)
--	----------------------------

Ам вэзут ши-ун епураш, Кум сэря де дрэгэлэш. Уйте-аша, уйте-аша!	(Дети прыгают как зайчики)
--	----------------------------

Ам вэзут ши-о албинуцэ, Кум збура дин фрунзэ ын фрунзэ. Уйте-аша, уйте-аша!	(Дети имитируют полёт пчёл)
---	-----------------------------

Ам вэзут ши-ун мелк маре, Кум дучя каса ын спинаре. Уйте-аша, уйте-аша!	(Дети имитируют улитку)
---	-------------------------

Зайка (Епурашул)

Дети образуют круг. «Зайка» находится в центре. Дети поют, а «зайка» имитирует движения.

Епураше, кулкэ-те, Як-аша кулкэ-те! Епураше, скоалэ-те, Як-аша скоалэ-те! Епураше, спалэ-те, Як-аша спалэ-те! Епураше, штерже-те, Як-аша штерже-те! Епураше, уйте ын оглиндэ, Як-аша уйтэ-те! Епураше, жоакэ-ун жок, Як-аша, як-аша! Епураше, тречь ла лок, Як-аша тречь ла лок!	Зайка, зайка, укрывайся, Вот так вот укрывайся! Зайка, зайка, появляйся, Вот так вот появляйся! Зайка, зайка, умывайся, Вот так вот умывайся! Зайка, зайка, утирайся, Вот так вот утирайся! Зеркалу поулыбайся, Вот так вот улыбайся! Будем, зайка, танцевать, Вот так, вот так! А потом опять играть, Вот так вот играть!
---	---

«Зайка» входит в круг, а его место занимает другой ребёнок.

Рудэ – рудэ – папарудэ

Дети становятся в круг и приседают на корточки. Ведущий в кругу «поливает» из кружки девочек, девочки встают. Затем ведущий «поливает» мальчиков из ковшика, мальчики встают. Все вместе танцуют, напевая:

Папарудэ – рудэ,
Сай ын сус ши удэ,
Удэ ку кэнуца,
Ка сэ кряскэ фата,
Удэ ку улчорул,
Сэ кряскэ фечорул,
Рудэ – рудэ – папарудэ.

Рица, рица, рая

Дети становятся в круг и приседают на корточки. Ведущий ходит по кругу с завязанными глазами. Все дети поют:

Рица, рица, рая,
Сус, Марицэ, края;
Сус Марицэ, кэрэбуш,
Соми, соми, куш, куш, куш!

После этого ведущий садится на руки одному из сидящих на корточках. Дети спрашивают:

— Пе че те-ай ашезат?
— Пе-о лэдицэ!
— Кум о кямэ?

Если водящий отгадывает, у кого он сидит, дети меняются местами, если нет, то заново идёт по кругу.

Чернильница (Кэлимара)

Дети становятся в круг и выставляют вперёд два пальца. Ведущий, прикасаясь к каждому участнику, говорит:

— Ам о кэлимарэ Плинэ ку чернялэ. — Че фел де чернялэ Ай ын кэлимарэ?	— У меня чернильница, Она чернил полна. — Какого они цвета? Спросим мы тебя.
--	---

Тот, на ком закончились слова считалки, называет любой цвет, предполагая что у того, на ком следующий раз закончатся слова считалки, этого цвета не будет. Если у игрока, на ком второй раз остановилась считалка, есть названный цвет, он убирает один палец, а если нет — добавляет. И так дальше. Тот, кто остаётся с одним неубранным пальцем, выполняет какое-либо задание.

Каменный мост (Подул де пятрэ)

Двое игроков берутся за руки и поднимают их над головой. Это «мост». Все остальные игроки проходят под «мостом», все поют:

Подул де пятрэ с-а дэрымат, А венил апа ши л-а луат. Вом фаче алтул пе рышор, Алтул май трайник ши май ушор.	Каменный мостик стар очень был И вот однажды вовсе уплыл. Сделаем новый, и через ручей Все побегут, а ты стой. Не успел.
---	---

После последних слов два игрока опускают руки и ловят одного из детей. Затем отходят и секретно договариваются, кто каким цветком будет. Пойманного игрока спрашивают (шёпотом), какой из двух цветков он выбирает. Игрок переходит на сторону выбранного цветка. Игра продолжается, пока все игроки не пройдут через «мост». После этого игроки выстраиваются в цепочку и тянут друг друга за руки через нарисованную на земле линию. Побеждает та команда, которая перетянет соперников через линию.

УКРАИНСКИЕ НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Селезень

Играющие строятся в круг, выбирают «селезня» и «уточку». Дети идут по кругу, держась за руки, и поют:

Селезень утку догонял,
Молодой утку загонял:
«Ходи, уточка, до дому,
Ходи, сиренька, до дому!»

«Селезень» идёт внутри круга по часовой стрелке, а «уточка» за кругом против часовой стрелки. С окончанием пения «селезень» ловит «уточку» по типу игры «Кошки-мышки». Если «селезень» поймал «уточку», то они становятся в круг, и выбирается следующая пара.

Хлебец (Хлибчик)

Желающие играть, взявшись за руки, становятся попарно (пара за парой) на некотором расстоянии от игрока, у которого нет пары. Он называется «хлибчиком».

— Печу-печу хлибчик! *(Выкрикивает хлибчик)*
— А випечеш? *(Спрашивает задняя пара)*
— Випечу.
— А втечеш?
— Подивлюся!

С этими словами два задних игрока бегут в противоположных направлениях с намерением соединиться и встать перед «хлибчиком». А тот пытается поймать одного из них до того, как они возьмутся за руки. Если это ему удаётся, он вместе с пойманным составляет новую пару, которая становится первой, а игрок, оставшийся без пары, оказывается «хлибчиком». Игра повторяется в том же порядке.

Правила игры. Последняя пара может бежать только после окончания переклички.

Печки (Пички)

Для игры необходимы маленький резиновый мяч и открытая площадка. В земле на одной линии недалеко друг от друга выкапывают ряд ямок — «печек» (если грунт мягкий, то ямки можно выдавить каблуком или мячиком). «Печки» делают неглубокими, чтобы по ним мог прокатиться мячик. Количество «печек» соответствует количеству игроков. Игроки становятся с двух сторон линии «печек», каждый около своей «печки». Крайние игроки становятся лицом друг к другу, они и начинают игру.

Крайний игрок прокатывает мячик по «печкам». Если мячик не остановился ни в одной из ямок, то второй крайний игрок катит его назад. Когда же мяч застрянет в чьей-либо «печке», все участники игры стремительно разбегаются в разные стороны, а тот, в чьей «печке» оказался мяч, кидает его в одного из участников игры. Побитый ловит мяч и в свою очередь бьёт им другого игрока. При этом бросать следует с того места, где мяч достиг играющего. Так продолжается до тех пор, пока кто-либо не промахнётся. Тогда все возвращаются к своим «печкам». Тот, кто промахнулся, меняется «печками» с одним из крайних игроков и начинает игру сначала. За второй промах около «печки» «мазуна» проводят черту, а за третий промах делают гнездо и сажают палочку-квочку. За каждый дальнейший промах около «печки» втыкают палочку-цыплёнка.

Когда у кого-либо наберётся пять цыплят, их прячут, а хозяин квочки должен их найти и раздать остальным игрокам, то есть догнать и дотронуться палочкой. Все остальные игроки убегают от квочки. Игра начинается сначала.

Правила игры. Количество игроков — 5–7. У каждого своя «печка», около которой отмечаются промахи. Салить мячом надо с места и только в ноги. В конце игры хозяин квочки салит до тех пор, пока у него не останется ни одной палочки.

Круглый хрещик

Игра начинается с того, что кто-то из детей выкрикивает:

Чур, в «круглого хрещика» играть!
На горе стоять, пойманным не бывать!

Две пары становятся одна против другой на расстоянии двадцати шагов и приглашают третью пару встать посередине. Игроки крайних пар, которые стоят один против другого, пытаются, минуя средних, соединиться в новые пары. Один из пары бежит вправо, а другой — влево. Игроки средней пары препятствуют им, ловят бегунов. Если игрок средней пары поймал кого-либо из тех, кто перебегает с его стороны, напарник пойманного и напарник ловишки спешат им на помощь. Тот, кто прибегает первым, вместе со своим напарником становится крайней парой, а два других игрока встают в середину. Когда же пробежка завершается успешно, то игра продолжается.

Правила игры. В игре принимают участие 6 человек. В неё могут играть дети, начиная со среднего дошкольного возраста.

Колечко (Обручка)

Ведущий берёт в руки кольцо. Все остальные участники садятся на лавку, складывают ладошки лодочкой и кладут на колени. Ведущий обходит детей и каждому вкладывает в ладошки свои ладони, при этом он приговаривает:

Я по горенке иду, колечко несусь!
Угадайте-ка, ребята, где золото упало?

Одному из игроков ведущий незаметно кладёт в руки кольцо. Потом отходит на несколько шагов от лавки и произносит нараспев слова:

Колечко, колечко,
Выйди на крылечко!
Кто с крылечка сойдёт,
Тот колечко найдёт!

Задача игрока, у которого в руках колечко, — вскочить с лавки и убежать, а дети, сидящие рядом, должны догадаться, у кого оно спрятано, и постараться придерживая руками, не пустить этого игрока. Если игроку с кольцом не удастся убежать, он возвращает кольцо ведущему. А если сумеет убежать, то становится новым ведущим и продолжает игру.

Перепёлочка (Перепилочка)

Играющие становятся в круг, слегка расставив ноги, руки опущены вдоль туловища. Один игрок в середине круга «перепёлочка»; поют народную песню:

«Ой, у перепилочки да коло шеи болеть. *(Все участники вместе поднимают руки вверх, касаясь пальцами с двух сторон головы)*
Та, — головка болеть.» *(Опускают руки вдоль туловища)*

Припев:

«Тут була, тут була перепилочка, *(Дети берутся за руки и идут по кругу влево,*
Тут була, тут була сизокрылая.» *а «перепёлочка» — вправо. На последнее слово все останавливаются)*

«Ой, у перепилочки та колина болять. *(Все наклоняются вперёд и дотрагиваются до колен)*
Та колина болять.» *(Выпрямляются)*

Слова и действия припева повторяются.

Ведущий продолжает:

«Ой, у перепилочки крыльця не болять. *(Все играющие поднимают руки в стороны)*

Крыльця не болять. *(Опускают вниз)*

Пташки пиднялися тай поулиталы!» *(Все бегут по кругу)*

Правила игры. Движения выполнять красиво, в соответствии с текстом.

БЕЛОРУССКИЕ НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Ёжик и мыши

Все дети вместе с игроками-мышами становятся в круг. Ёжик — в центре круга. По сигналу все идут вправо, ёж — влево. Игроки произносят слова:

Бежит ёжик — тупу-туп,
Весь колючий, остер зуб!
Ёжик, ёжик, ты куда?
Что с тобою за беда?

После этих слов все останавливаются. По сигналу к ежу подходит один игрок и говорит:

Ёжик ножками туп-туп!
Ёжик глазками луп-луп!
Слышит ёжик — всюду тишь,
Чу!.. Скребётся в листьях мышь!

Ёж имитирует движения: осторожно ходит, прислушивается. Мыши в это время бегают за кругом. Ведущий говорит:

Беги, беги, ёжик,
Не жалей ты ножек,
Ты лови себе мышей,
Не лови наших детей!

Мышки бегают по кругу, выбегая и за круг. Ёж их ловит (пятнает). Игроки быстро приседают и опускают руки. Мышка поймана: она в мышеловке. Таким образом игра повторяется несколько раз.

Правила игры. Все действуют точно в соответствии с текстом. Ёж пятнает мышей, слегка коснувшись их рукой. Запятнанная мышка сразу выходит из игры.

Михасик

Для проведения игры шесть пар лаптей ставятся по кругу. Семь участников игры располагаются вокруг лаптей. После произнесённых ведущим слов: «Ты, Михасик, не зевай, не зевай!» звучит белорусская народная мелодия «Лапоточки обувай, обувай!» Все подскоками или шагом белорусской польки движутся по кругу.

С окончанием музыки все останавливаются и каждый старается быстрее обуть лапти. Ребёнок, оставшийся без лаптей, выбывает из игры. Убирается одна пара лаптей, и игра продолжается до тех пор, пока останется один игрок. Он и считается победителем.

Правила игры. Игроки обувают лапти только по окончании музыки. Двигаться по кругу, составленному из лаптей, надо с его наружной стороны.

Прела-горела (Прэла-гарэла)

Ведущий (или игрок) в разных местах прячет игрушки, сопровождая действия словами:

Прела-горела,
За море летела,
А как прилетела,
Так где-то и села,
Кто первый найдёт,
Тот себе возьмёт!

После этих слов все разбегаются по площадке, ищут спрятанные предметы. Кто больше найдёт, тот и выиграл.

Правила игры. Начинать искать предметы можно только после произнесённых слов. Во время раскладывания игрушек все должны стоять с закрытыми глазами и не подсматривать. Прятать игрушки необходимо быстро.

Заяц-месяц (Зайка-маладзик)

Играющие стоят по кругу. Ведущий и дети начинают переключку:

— Заяц-месяц, где был?
— В лесу.
— Что делал?
— Сено косил.
— Куда клал?
— Под колоду.
— Кто украл?
— Чур!

На кого падает слово «чур», тот догоняет детей, а они разбегаются врассыпную.

Правила игры. Бежать можно только после слова «чур». Пойманным считается тот, кого коснулся ловишка.

Иванка

На земле чертят круг диаметром 5–10 м. Это лес, а в середине квадратик — дом лесовика. В квадрат помещают Иванку и выбирают лесовика. Остальные —

лебеди. Лебеди, залетая в лес, пробуют забрать Иванку, а лесовик — поймать лебедей рукой или дотронуться до них прутиком. Лебедь, которому удаётся вывести из леса Иванку, сам становится лесовиком, и игра начинается сначала.

Правила игры. Забегать в дом лесовика нельзя. Пойманные лебеди выбывают из игры до смены ролей. Лесовик не имеет права выходить из леса и всё время стоять возле дома, он должен двигаться по площадке.

Мельница (Млын)

Все играющие становятся в круг на расстоянии не менее 2 метров друг от друга. Один из играющих получает мяч и передаёт его другому, тот третьему и т. д. по кругу. Постепенно скорость передачи возрастает. Каждый игрок старается поймать мяч.

Правила игры. Игрок, который упустил мяч или бросил его неправильно, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остаётся в игре последним.

Ленок (Лянок)

На земле рисуют кружки — гнёзда, которых на 2–3 меньше, чем игроков. Все становятся в круг, берутся за руки. Ведущий в кругу делает разные движения, все повторяют их. По команде «Сажай лён» игроки занимают гнёзда, а кто не займёт гнездо, считается «посаженным»: его сажают в гнездо до конца игры.

Правила игры. Побеждает тот, кто займёт последнее свободное гнездо.

Охотники и утки

Играющие делятся на две команды с одинаковым количеством участников. Одна команда — качки (утки), другая — охотники. Охотники образуют внешний большой круг и очерчивают его. Утки очерчивают внутренний малый круг на расстоянии 2,5–3 метров от круга охотников. По сигналу охотники стреляют в уток — стараются попасть в них мячом. Когда все утки пойманы, команды меняются.

Правила игры. Охотникам и уткам нельзя выходить из очерченных кругов. Осаленный мячом выходит из игры. Если играют несколько команд, выигрывает та команда, которая быстрее переловит уток.

Мороз (Мароз)

С помощью считалки выбирается Дед Мороз.

Ты зелёный, ты красный,
Ты в шубе, ты в кушаке,
У тебя синий нос,
Это ты, Дед Мороз!

Все дети разбегаются, а Дед Мороз старается дотронуться до любого игрока и заморозить его. Замороженный стоит неподвижно в любой позе.

Правила игры. Разбежаться можно только после окончания считалки. В момент заморозки можно принять любую позу. Выигрывает тот, кто ни разу не попался Деду Морозу.

Колечко (Пярсцёнак)

Играющие стоят по кругу, держат руки впереди лодочкой. Выбирается один ведущий. В руках у ведущего лежит небольшой блестящий предмет (это может быть колечко, фантик из фольги). Ведущий идёт по кругу и каждому как будто кладёт колечко в руки. При этом он говорит:

Вот по кругу я иду,
Всем колечко я кладу.
Ручки крепче зажимайте
Да следите, не зевайте!

Одному из детей он незаметно кладёт колечко, а потом выходит из круга и говорит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» Тот, у которого в ладошках окажется колечко, выбегает, а дети должны постараться задержать его, не выпустить из круга.

Правила игры. После слов: «Колечко, выйди на крылечко!» — все игроки должны успеть быстро взяться за руки, чтобы не выпустить игрока с колечком в руке из круга.

Гуси летят (Гуси ляцязь)

Вожак выбирается игрок, который знает как можно больше названий животных и птиц. Вожак придумывает названия летунов: «Гуси летят», «Утки летят» и т.д. Дети поднимают руки и машут «крыльями». При этом громко говорят: «Летят» — и быстро опускают руки. Когда вожак говорит, например: «Щуки летят», игроки могут допустить ошибку и помахать руками. У того, кто ошибся, берут фант, который он должен выручить в конце игры (рассказать стихотворение, спеть песню, станцевать).

Правила игры. Дети должны быть внимательными и не ошибаться.

У Мазалья

Участники игры выбирают Мазалья. Все остальные отходят от Мазалья и договариваются, что будут ему показывать, — после чего идут к Мазалью и говорят:

— Здравствуй, дедушка Мазаль —
С длинной белой бородой,
С карими глазами,
С белыми усами!

— Здравствуйте, детки! Где вы были? Что делали?

— Где мы были, Вам не скажем, а что делали — покажем!

Все делают те движения, о которых договорились заранее. Когда дед Мазаль отгадает, играющие разбегаются, а дед ловит их.

Правила игры. Дед Мазаль выбирает себе на замену самого быстрого, ловкого игрока.

Хлоп, хлоп, убегай! (Лясь, лясь, уцякай!)

Играющие ходят по площадке — собирают на лугу цветы, плетут венки, ловят бабочек и т.д. Несколько детей выполняют роль лошадок, которые в стороне щиплют травку. На слова ведущего: «Хлоп, хлоп, убегай! Тебя кони стопчут».

— «А я коней не боюсь, по дороге прокачусь» — несколько игроков начинают скакать на палочках, подражая лошадкам и стараясь поймать детей, гуляющих на лугу.

Правила игры. Убежать можно лишь после слова «прокачусь». Тот ребёнок, которого настигнет лошадка, на время выбывает из игры.

Вор-воробей

Выбирается огородник и воробей. Остальные играющие образуют круг и берутся за руки. Огородник выходит на середину хоровода, воробей остаётся за кругом. Дети водят хоровод, огородник поёт:

Эй, вор-воробей,
Не клюй мою конопель,
Ни мою, ни свою, ни соседову.
Я за ту коноплю
Тебе ножку перебью.

Огородник бежит ловить воробья. Дети выпускают в круг воробья и выпускают, а огородник может ловить его только за кругом. При этом все поют:

Наш воробьишка
В сером армячишке.
В чисто поле не идёт,
Коноплю не клюет,
По двору шныряет,
Крохи собирает.

Правила игры. Поймав воробья, огородник меняется с ним местами, или выбираются новые огородник и воробей, и игра повторяется.

БОЛГАРСКИЕ НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Ночной сторож (Пазачи)

По-болгарски «пазач» значит «ночной сторож».

Двое играющих по жребию или согласию становятся сторожами — «пазачами». Им завязывают глаза платками. «Пазачи» занимают место в центре площадки. Они становятся лицом друг к другу на расстоянии одного широкого шага. Все остальные играющие «лисы» расходятся по площадке так, чтобы оказаться от «пазачей» не ближе чем на 8–10 метров. По безмолвному сигналу капитана один из играющих пытается проникнуть в «курятник», который стерегут «пазачи». Он осторожно крадётся к сторожам. Его задача — незаметно проползти между ними. Сторожа прислушиваются к каждому шороху, но им мешают играющие, они прищёлкивают, посвистывают, изображают шум ветра. «Лиса» должна проползти только между сторожами, только тут проход в «курятник». Кто сумеет это сделать, тот и победитель.

Цыплята

Участники выбирают курицу и петуха. Остальные игроки выстраиваются за курицей — это цыплята. Петух на отведённом ему месте делает вид, будто роет что-то. Курица вначале говорит: «Куд-кудах», цыплята: «Пиу, пиу».

Курица водит цыплят взад и вперёд, потом останавливается перед петухом и спрашивает:

- Что ты делаешь?
- Амбар строю.
- А зачем тебе амбар?
- Кукурузу хранить.
- А зачем тебе кукуруза?
- Цыплят кормить.
- А где цыплята?
- За твоей спиной.
- Да ведь они мои!
- Были твои, а станут мои!

Петух пробует подобраться к цыплятам, обходя курицу справа и слева. Курица защищает цыплят и всё время находится в движении с ними вместе, чтобы не дать петуху похитить цыплёнка. Цыплята не могут ни отойти от курицы, ни изменить своё место в ряду. Петух может добраться до цыплят, только обойдя курицу, и может поймать лишь последнего цыплёнка. Когда он схватит цыплёнка, повторяются вопросы-ответы, и игра начинается сначала. Она идёт до тех пор, пока петух не схватит последнего цыплёнка. Тогда роли меняются, бывшая курица становится петухом, а петух курицей.

Народный мяч

Площадка как для волейбола, только без сетки. Играют две команды по 10–15 человек. Команды стоят на своей половине площадки, а по одному игроку посылают на половину противника. Мяч вводится в игру броском. Если игрок одной команды ловит его, он бросает его на половину другой команды, стараясь попасть в игрока противника. Игрок, в которого попали мячом, выбывает из игры.

Если игрок противника ловит мяч на лету, он бросает его, стараясь попасть в противника. Так меняется порядок бросков и число выбывших растёт. Команда, выбившая всех противников, выигрывает. Роль стоящего сзади игрока: если брошенный мяч не попадёт ни в кого и покатится дальше, он должен схватить его и перебросить своей команде.

Игрок, стоящий сзади, может ввести противника в заблуждение. Брошенный ему через площадку мяч он неожиданно отбрасывает своим партнёрам для более удачного броска. Однако он сам не может выбить противника.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Важнейшее достоинство народных подвижных игр состоит в том, что в своей совокупности они, по существу, исчерпывают все виды свойственных человеку естественных движений и поэтому являются уникальным и незаменимым средством физического воспитания детей.

Характерной чертой народных подвижных игр является не только богатство и разнообразие движений, но и свобода их применения в разнообразных игровых ситуациях, что создаёт возможности для проявления инициативы и творчества. Игры имеют ярко выраженный эмоциональный характер. Играя, ребёнок испытывает радость от напряжения физических и умственных сил, необходимого для достижения успеха.

Хорошее знание практического материала позволит педагогу легче справиться с подбором игр в соответствии с возрастными особенностями детей, их подготовленностью, правильно выбрать игру в зависимости от условий проведения, количества детей, наличия пособий, состояния погоды, воспитательных задач и т. п.

Подвижные игры необходимо подбирать с учётом уровня сложности и цели их проведения.

Важно, чтобы дети получали удовольствие от самого процесса игры и укреплялись в желании играть в народные подвижные игры. Подвижные народные игры способствуют выработке у детей готовности к любой активности, если она приносит радость общения со сверстниками.

Знакомясь с новой игрой или играя в уже известную, дети выполняют правила игры, осваивают новые движения, роли, развивают ловкость и скорость движений.

Чтобы помочь каждому занять достойное место в коллективе, преодолеть неуверенность робких детей, вызвать желание выполнять не только второстепенную, но и главную роль в игре, полезно ввести следующие правила:

- каждый ребёнок имеет право участвовать в игре;
- желающие играть должны сообща договариваться, в какую игру будут играть;
- ведущего выбирают дети с общего согласия всех участников игры;
- при обсуждении выбора ведущего следует объяснять справедливость выбора;
- дети должны самостоятельно решать спорные вопросы, организованно заканчивать игру;
- если кому-то из детей не хочется больше играть, он может найти другое интересное для себя занятие;
- все участники игры обязаны с уважением относиться друг к другу, считаться с мнением товарищей, проявлять требовательность к нарушителям правил в игре;
- как ведущий, так и участники игры имеют право давать советы, улучшать условия игры, расширять её содержание и правила с общего согласия товарищей по игре.

Оценивая вместе со взрослыми действия сверстников и отмечая их ошибки, ребёнок лучше усваивает правила игры, а потом и осознаёт свои собственные просчёты. Соблюдение правил приносит новый социальный опыт, постепенно возникают предпосылки к формированию сознательного поведения и самоконтроля, что вырабатывает произвольность поведения. Играя по-честному, то есть по правилам, дети завоёвывают одобрение взрослого, признание и уважение сверстников.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Адашкявичене Э.Й. Спортивные игры и упражнения в детском саду. — М.: Просвещение, 1992.
2. Иванчикова Р. Народные игры с детьми // Дошкольное воспитание. 2005. № 4. — С. 35.
3. Кенеман А.В. и др. Теория и методика физического воспитания детей дошкольного возраста. — М., 1985.
4. Князева О.Л., Маханева М.Д. Приобщение детей к истокам русской народной культуры: программа. Учебно-методическое пособие. — СПб.: Детство-Пресс, 2010.
5. Лебедева Н.Т. Профилактическая физкультура для здоровых детей. — Минск, 1993.
6. Лесгафт П.Ф. Избранные педагогические сочинения / сост. И.Н. Решетень. — М., 1988.
7. Литвинова М.Ф. Русские народные подвижные игры. — М.: Айрис-пресс, 2003.
8. Осокина Т.И. Физическая культура в детском саду. — М., 1986.
9. Панько Е.А., Шебеко В.Н. Физическая культура и развитие личности дошкольника // Пралеска, 1999. № 4–5. — С. 33–35.
10. Полтавцева Н.О. О программе знаний физической культуры для дошкольников // Дошкольное воспитание. 1997. № 5. — С. 14–16.
11. Пралеска: программа воспитания и обучения детей в яслях-саду. — Минск, 1996.
12. Степаненкова Э.Я. Теория и методика физического воспитания и развития ребёнка. — М.: Просвещение, 2001.
13. Страковская В.П. Подвижные игры в терапии больных и ослабленных детей. — М., 1993.
14. Физическая подготовка детей 5–6 лет к обучению в школе / под ред. А.В. Кенеман. — М., 1980.
15. Шабека В.М. і інш. Любим бегаць і скакаць: Карэкцыя фізічнага развіцця дзяцей. — Минск, 1998.
16. Шебеко В.Н., Ермак Н.Н. Физическое воспитание дошкольников. — М., 1998.

РАЗВЛЕЧЕНИЯ НА ОСНОВЕ НАРОДНЫХ ПОДВИЖНЫХ ИГР

Развлечение «Ярмарка народных игр»

Цели: вызвать у детей радостные эмоции, внести праздник в повседневную жизнь, развивать творческую активность детей.

Задачи

Образовательные:

- продолжать знакомить детей с русскими народными играми;
- приобщать детей к народному творчеству и культуре;
- развивать чувство юмора, воображение, смекалку.

Развивающие:

- тренировать сердечно-сосудистую и дыхательную системы;
- развивать ловкость, быстроту, выносливость;
- упражнять в выполнении различных видов движений, через игровые задания;
- способствовать сохранению и укреплению здоровья.

Воспитательные:

- воспитывать интерес и любовь к народным играм, уважение друг к другу, чувство ответственности, внимательное отношение к окружающим;
- закрепить знания детей о традициях народа;
- воспитывать патриотизм и любовь к своему народу;
- вызвать эмоциональное проявление радости.

Костюмы для каждого ребёнка в народном стиле; одна дуга украшена ленточками и бантами.

Музыкальный зал оформлен в народном стиле, стены украшены разноцветными народными платками, лентами.

Звучит русская народная мелодия, выходит воспитатель:

Солнце яркое встаёт,
Спешит на ярмарку народ,
Распахнулись ворота,
Проходите, господа!

Музыкальное оформление: звучит народная хороводная песня, дети в костюмах скоморохов выходят на середину и встают напротив друг друга, в руках у них дуга, то есть воротики, через которые проходят вереницей хороводным шагом остальные дети; затем расходятся один вправо, другой влево и встречаются на полукруге.

1 ребёнок. Пожалуйста, гости дорогие!
Давно мы вас ждём-поджидаем,
Праздник без вас не начинаем!

2 ребёнок. У нас для каждого найдётся
И местечко, и словечко!

3 ребёнок. Сегодня будут игры, танцы, смех,
Радости хватит для всех!

Воспитатель. Уважаемые гости! Собрались мы сегодня, чтобы вспомнить старину, поиграть в народные игры, в которые играли бабушки и дедушки. Играли, наверное и вы, а теперь играют наши дети!

У каждого народа есть свои традиции, песни, сказки, игры. Ребята, скажите, пожалуйста, как называется республика, в которой мы живём? (*Приднестровская Молдавская Республика*) В нашем краю живут люди разных национальностей. Какие национальности вы знаете? (*Ответы*) У каждого народа есть детские подвижные игры.

Именно сегодня мы поговорим и поиграем в народные игры, потому что мы должны знать свои традиции и, конечно же, детские народные игры.

На ярмарку всех зовём,
Хоть ничего не продаём!
Будем праздник начинать,
Будем петь и танцевать.
Хоровод мы заведём,
Песню звонкую споём!

Музыкальное оформление «На горе-то калина...» (*дети встают в круг и исполняют песню*).

Воспитатель. Друзья мои, в нашей республике живут русские, молдаване, украинцы, болгары и другие народы. Сегодня мы познакомимся с русскими народными играми, очень весёлыми и задорными. Я вас приглашаю поиграть в игру «Горелки с платочком».

Воспитатель объясняет правила игры. Дети начинают играть. Игра повторяется три раза со сменой водящего.

Звучит народная песня и заходит гость.

Воспитатель. Ребята, посмотрите, кто к нам идёт?! Здравствуйте, дорогой незнакомец! Вы кто?

Дедушка Прокоп. Я дедушка Прокоп! А что у вас тут за праздник? Я люблю ходить в гости и люблю играть с детьми, — разрешите мне здесь остаться, я вас познакомлю с интересной русской народной игрой. Она так и называется «Здравствуй, дедушка Прокоп!» Поиграем? Кто хочет поиграть, должен загадку отгадать (*дедушка-ведун загадывает загадки*).

И теперь для всех ребяток
Загадаю я загадки,
Знаю, знаю наперёд —
Вы смекалистый народ!

Загадки

1. Пятак есть, а ничего не купит? (*Свинья*)
 2. Каким гребешком никто не причёсывается? (*Петушиным*)
 3. Шубу два раза в год снимает. Кто под шубою гуляет? (*Овца*)
 4. Петух снёс яйцо, кому оно достанется? (*Никому, петух яйца не несёт*)
- Молодцы!

Дедушка Прокоп объясняет правила игры и проводит с детьми игру.

Дети стоят в кругу. Дедушка Прокоп встаёт в центр круга.

Дети. Здравствуй, дедушка Прокоп! (*Идут к центру круга, кланяются*)

Не созрел ещё горох? (*Возвращаются на прежнее место*)

Ох! Ох! Ох! Вкусный, сладкий горох! (*Ритмично притопывают*)

Дедушка Прокоп. Нет, не созрел, только посадил, дождик надо.

Дети. Дождик, дождик, поливай, будет славный урожай!

(*Поднимают и опускают руки, имитируя струйки дождя*)

Здравствуй, дедушка Прокоп! (*Идут к центру круга, кланяются*)

Не созрел ли твой горох? (*Возвращаются на прежнее место*)

Ох! Ох! Ох! Ох! Вкусный, сладкий горох! (*Ритмично притопывают*)

Дедушка Прокоп. Нет, не созрел, только наливается. Тепла, солнышка надо.

Дети. Красно солнце, пригревай, будет славный урожай!

(*Рисуют в воздухе солнце двумя руками*)

Здравствуй, дедушка Прокоп! (*Идут к центру круга, кланяются*)

Не созрел ещё горох? (*Возвращаются на прежнее место*)

Ох! Ох! Ох! Ох! Вкусный, сладкий горох! (*Ритмично притопывают*)

Дедушка Прокоп. Созрел! Молотить пора! (*Идут друг к другу, имитируя*

молотьбу гороха)

Обмолотили! (*Все убегают, дедушка Прокоп догоняет*)

Игра повторяется несколько раз.

Воспитатель. Ребята, а как на таком душевном празднике без русских народных частушек!

Эй вы, красны молодцы!
Барыни-сударыни!
Запевайте-ка частушки,
Запевайте поскорей,
Чтоб порадовать гостей!

Музыкальное оформление (фортепиано), дети на музыкальных инструментах.

* * *

Начинаем петь частушки,
Просим не смеяться.
Тут народу очень много,
Можем застесняться!

* * *

Станем, девицы, рядком
Да частушки пропоём,
Да и мы, пожалуй, встанем,
От подружек не отстанем!

* * *

Мы с мальчишками гуляли
Возле нашего пруда,
Нас лягушки напугали —
Не пойдём больше туда!

Воспитатель. Молодцы, мальчишки и девчонки, весело частушки поёте!

Наступает час прощанья,
Будет краткой наша речь.
Говорим вам: «До свиданья!» (*Дети хором*)
До приятных, новых встреч!

Дорогие гости, мы вас хотим угостить по русской традиции чаем из самовара с баранками и, конечно же, вас, ребята, не оставим без угощения! (*Связку баранок вручаем.*) Тут и ярмарке конец, кто играл, тот молодец!

Дети под музыку проходят круг и возвращаются в группу.

Спортивный праздник «Калейдоскоп подвижных игр» (для детей средней и старшей групп)

Задачи:

1. Закрепить умение детей бегать по сигналу, выполнять различные виды перестроений. Способствовать укреплению мышц ног при помощи ходьбы, бега, прыжков. Ознакомить с русскими народными играми, с малыми фольклорными формами.

2. Развить быстроту, ловкость, координацию движений, умения и навыки безопасного поведения детей в процессе подвижных игр. Стимулировать

развитие инициативности, двигательной активности, умения устанавливать ролевые отношения и действовать в воображаемой игровой обстановке.

3. Создать условия для воспитания чувства товарищества, дружеских отношений в игре, для формирования у детей мотивации, интереса к физической культуре, желания активно участвовать в спортивных мероприятиях.

Оборудование: калейдоскоп, карточки с заданиями, шапочки лисы и медведя, фартук, музыкальная колонка.

Ход мероприятия

Под весёлую музыку дети входят в спортивный зал.

Ведущая. Здравствуйте, ребята! А хотите ли вы узнать, в какие игры играли наши мамы и папы, когда были маленькими? Мы сегодня можем даже поиграть в них. В этих играх есть считалки...

Слова ведущего прерываются звуком ветра (или пропеллера). На площадку «влетает» Карлсон.

Карлсон. Здравствуйте, мои друзья!
К вам сегодня прилетел я неспроста.
Мой послушайте рассказ
Вы внимательно сейчас.
Я вышел утром на чердак,
А там лежит игрушка —
Не волчок, не телескоп
Вот такой калейдоскоп.

Вынимает из кармана калейдоскоп, а из другого кармана — конверт.

На верёвочке письмо
Смотрю к нему прикреплено.
Письмо с верёвочки я снял,
Сел на крышу я и прочитал:
«Здравствуй, Карлсон!
Сегодня будешь ты с детьми играть,
Веселить их, забавлять.
В конверте карточки лежат,
А в них — задания для ребят.
Калейдоскоп ты покрути
И цвет в нём карточки найди.
В конце игры всех ждёт сюрприз...»

Ведущая. Ой, как интересно, Карлсон! Давай же скорее крути калейдоскоп. Что же там за задания?

Карлсон. Калейдоскоп я свой кручу,
Цвет карточки узнать хочу!

Вращает калейдоскоп, смотрит в него.

Первый цвет — красный цвет,
Веселей и ярче нет!

Достаёт из конверта красную карточку, отдаёт её ведущей.

Ведущая. Что же написано на карточке? Давайте прочитаем.
«Дорогие, ребятки! Отгадайте-ка загадки»

Первое задание — отгадать загадки.

1. Редко видим в небе просинь.
Тучи, дождь, ведь это ... (*осень*)
2. Его весной и летом, мы видим одетым.
А осенью с бедняжки сорвали все рубашки. (*Дерево или куст*)
3. Открывают детворе
Двери школы в ... (*сентябре*)
4. Зелены лишь иглы сосен —
Красить их боится ... (*осень*)
5. Вмиг грустнеют наши лица,
Увидав иголку ... (*шприца*)
6. Как наглаженный платок,
Гладкий, ровный наш ... (*каток*)
7. Скрипит зубами, водит носом
И русский дух не переносит.
Старуха с костяной ногой, зовётся ... (*Бабюю Ягой*)
8. Синяя косынка, тёмненькая спинка,
Маленькая птичка, зовут её ... (*синичка*)

Карлсон. Молодцы, ребята, быстро отгадали загадки. Посмотрим, какое же у нас следующее задание.

Вновь вращает калейдоскоп, глядит в него.

Калейдоскоп я свой кручу,
Цвет карточки узнать хочу!
Второй цвет — оранжевый.

Достаёт из конверта красную карточку, передаёт её ведущей.

Ведущая. Рыжая плутовка. Хитрая да ловкая.
В сарай попала, кур пересчитала ... (*лиса*)

А сейчас мы поиграем в игру.

Подвижная игра «Хитрая лиса». По считалке выбирается лиса.

Считалка: Лиса по лесу ходила,
Громким голосом вопила.
Лиса лычки драла,
Лиса лапти плела —
Кто лапти найдёт,
Тот водить пойдёт.

Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга очерчивается «дом лисы». Воспитатель предлагает играющим закрыть глаза. Дети закрывают глаза, а воспитатель обходит круг (за спинами детей) и дотрагивается до одного из играющих, который становится «хитрой лисой». Затем воспитатель предлагает играющим открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса — не выдаёт ли она себя чем-нибудь. Играющие 3 раза спрашивают хором (с небольшими промежутками) — сначала тихо, а затем громче: «Где ты, хитрая лиса?» При этом все смотрят друг на друга. Когда все играющие (в том числе и хитрая лиса) в третий раз спросят, хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх и говорит: «Я здесь!» Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Пойманные, то есть те, до которых лиса коснулась рукой, отходят в сторону. После того, как лиса поймала 2–3 детей, воспитатель говорит: «В круг!» Играющие снова образуют круг, и игра повторяется. После игры дети проходят на свои места.

Ведущая. А можно теперь я покручу калейдоскоп?

Карлсон. Конечно, можно. Крути!

Ведущая. Калейдоскоп я свой кручу,
Цвет карточки узнать хочу!
Третий цвет — жёлтый цвет,
Горячей на свете нет!
Посмотри, Карлсон, что написано на жёлтой карточке!

Карлсон. Жёлтое солнце на небе сияет.
Солнце ребяток играть приглашает!

Малоподвижная игра «Солнышко и дождик».

Дети берутся за руки по два человека. По команде «солнышко!» — ходят; по команде «дождик!» — все приседают. Руки расцеплять нельзя, присесть в парах вместе. Игра продолжается 5–6 раз. После игры дети проходят на свои места.

Карлсон. Какие внимательные ребята! Молодцы! Давайте снова заглянем в калейдоскоп, посмотрим, какой же цвет выпадет следующим!

Калейдоскоп я свой кручу,
Цвет карточки узнать хочу!
Внимание! Цвет карточки — белый!

Вынимает из конверта белую карточку, передаёт её ведущей.

Ведущая. А в белом послании игра «У медведя во бору».

Подвижная игра «У медведя во бору».

Считалка: На золотом крыльце сидели:
Царь, царевич, король, королевич,
Сапожник, портной. А ты кто такой?

Медведь, выбранный по считалке, живёт в лесу (располагается на одной стороне). На противоположной стороне поводится линия — опушка леса. За линией, в 2–3 шагах от неё находится «медвежья берлога». По сигналу руководителя дети подходят к «медвежьей берлоге» и начинают делать движения, имитирующие сбор ягод, грибов, и в тоже время все вместе приговаривают:

У медведя во бору
Грибы, ягоды беру,
А медведь не спит,
И на нас глядит!

Когда дети произнесут последнее слово — «глядит», «медведь» с рычанием выскакивает из берлоги и старается кого-нибудь поймать. Пойманного он отводит в берлогу. Игра заканчивается, когда непойманными останутся трое-четыре ребят, они и становятся победителями.

Игра начинается только по сигналу.

После игры дети проходят на свои места.

Ведущая. С тобой весело играть,
Соревноваться, веселиться!
Что же ты нам ещё интересного покажешь?

Карлсон (*крутит калейдоскоп*).

Калейдоскоп я свой кручу,
Цвет карточки узнать хочу.
Что такое? Не пойму.
Всё смешалось. Почему?
Еле вижу я цвета,
И не один, а целых два:
Фиолетовый и синий различаю я едва.

Ведущая. Два цвета вместе? Интересно! Такого не было у нас.
А сейчас играем в подвижную игру «Мышеловка».

Подвижная игра «Мышеловка»

Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая (примерно $\frac{1}{3}$ играющих) образует круг — «мышеловку». Остальные изображают мышей. Они находятся вне круга.

Играющие, изображающие мышеловку, берутся за руки и начинают ходить по кругу то влево, то вправо, приговаривая:

Ах, как мыши надоели,
Всё погрызли, всё поели.
Берегитесь же, плутовки,
Доберёмся мы до вас.
Вот поставим мышеловки,
Переловим всех за раз!

По окончании стихотворения дети останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Мыши вбегают в мышеловку и тут же выбегают с другой стороны. По слову воспитателя «хлоп!» дети, стоящие по кругу, опускают руки и приседают — мышеловка считается захлопнутой. Играющие, не успевшие выбежать из круга (мышеловки), считаются пойманными.

Пойманные мыши переходят в круг и увеличивают тем самым размер мышеловки. Когда большая часть мышей поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется.

После игры дети проходят на свои места.

Карлсон. Калейдоскоп я свой кручу,
Цвет карточки узнать хочу!
Цвет карточки — зелёный.

Ведущая. Послушайте задания из зелёного послания.

Подвижная игра «Горох»

По считалке: Катился горох по блюду.
Ты води, а я не буду!

Выбирается Хозяйка (она сидит в стороне). Остальные дети — горошинки (садутся, как стручок фасоли, полукругом). Все читают стихотворение:

Ох, ох, ох! Посадили мы горох. (Сидят полукругом)
Ох, ох, ох! Вырос наш горох. (Медленно встают)
Ох, ох, ох! Рассыпался горох и покатился. (Бегают врассыпную)

Хозяйка. Ох, ох, ох! Поймаю в суп горох!

Хозяйка догоняет горошинки.

Игра продолжается с новой Хозяйкой.

После игры дети проходят на свои места.

Карлсон. Ой, какие, вы все молодцы! Для вас есть у меня сюрприз (даёт каждому ребёнку по конфете). Сегодня с вами мы играли, соревновались, отдыхали. Вы узнали, в какие игры играли ваши родители, когда были маленькие.

И вот настал момент прощания.

Пора и мне уже домой.

И говорю вам: «До свидания, до новых встреч!»

Сценарий спортивного праздника «Русские народные подвижные игры» (для детей среднего дошкольного возраста)

Задачи:

— закрепить элементарные представления детей о фольклоре и русских народных играх;

— продолжать развивать двигательную активность детей: ловкость, быстроту, пространственную ориентировку;

— приучать к самостоятельному выполнению правил;

— развивать творческие способности детей в играх.

Оборудование: маски медведя, волка, гусей, петуха, лошадок, курочек, платок и фартук для «хозяйки», разноцветный платочек.

Зал украшен атрибутами, которые соответствуют русскому народу. Под музыку дети входят в зал, воспитатель предлагает всем принять участие в празднике. Вдруг из-за двери раздаются громкие спорящие голоса Петрушки и Матрёшки.

Матрёшка. Ты не знаешь считалки, я буду водить.

Петрушка. Нет, это ты не те слова говоришь, совсем не знаешь считалки.

Матрёшка. Это я не знаю считалки? Вот давай я посчитаю, и узнаем, кто будет водить.

Воспитатель. Здравствуйте, друзья, о чём вы спорите?

Петрушка. Мы хотели поиграть в игру, но никак не можем договориться, кто будет водить.

Воспитатель. А это очень просто, только надо знать считалочки. Давайте мы вам с ребятами поможем.

Катился горох по блюду.

Ты води, а я не буду!

Матрёшка. Ух, ты, здорово! А ещё знаете какие-нибудь считалочки?

Воспитатель. Конечно, знаем! Ребята, помогайте!

1 ребёнок. Я куплю себе дуду и по улице пойду.

Громче, дудочка, дуди: мы играем — ты води!

2 ребёнок. На золотом крыльце сидели: царь, царевич, король, королевич, сапожник, портной. Кто ты будешь такой?

Выбирай поскорей, не задерживай добрых и честных людей!

3 ребёнок. Кто засмеётся, губа задерётся.

Раз, два, три, четыре, пять,

С этих пор молчать.

Водящим становится самый молчаливый.

Воспитатель. Наши дети очень часто используют считалочки в играх и знают очень много русских народных подвижных игр. А вы знаете?

Матрёшка и Петрушка. Да, мы знаем игры: «Медведь», «Гуси», «Курица».

Воспитатель. Нет, вы неправильно называете игры. Ребята, давайте правильно назовём русские народные игры и научим Матрёшку и Петрушку играть в эти игры.

1. Русская народная игра «У медведя во бору»

Правила игры. Играющие выбирают медведя, определяют место его берлоги. Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают песенку:

У медведя во бору
Грибы, ягоды беру!
А медведь постыл
На печи застыл!

Медведь просыпается, выходит из берлоги, медленно идёт по поляне. Неожиданно он быстро бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный выбывает из игры.

2. Русская народная игра «Гуси-лебеди»

Правила игры. Участники игры выбирают волка и хозяина, все остальные дети — гуси-лебеди. На одной стороне площадки дом, где живут хозяин и гуси, на другой — волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зелёной травки пощипать. Гуси уходят от дома далеко. Через некоторое время хозяин зовёт гусей: «Гуси-лебеди, домой!» Гуси отвечают: «Старый волк под горой!» — «Что он там делает?» — «Сереньких, беленьких рябчиков щиплет.» — «Ну, бегите же домой!» Гуси бегут домой, а волк их ловит. Пойманный выходит из игры. Игра заканчивается, когда все гуси пойманы.

3. Русская народная игра «Ванька-встань-ка»

Правила игры. Ванька, встань-ка. Дети поднимаются на носки и опускаются.

Ванька, встань-ка, (Повторяют упражнение)

Приседай-ка, приседай-ка, (Дети выполняют 2 приседания, руки вытягивают вперёд)

Будь послушен, ишь какой, (Руки на поясе, повороты корпуса вправо и влево)

Нам не справиться с тобой. (Руки на поясе, наклоны корпуса вправо и влево)

4. Русская народная игра «Курочки»

Правила игры. Играющие выбирают хозяйку и петушка. Все остальные курочки. Петушок ведёт курочек гулять, зёрнышки поклевать. Выходит хозяйка и спрашивает петушка: «Петушок, петушок, не видал ли мою курочку?» «А какая она у тебя?» — спрашивает петушок. «Рябенькая, а хвостик черненький.» — «Нет, не видел.» Хозяйка хлопает в ладоши и кричит: «Кшш! Кшш!» Курочки бегут в дом, а хозяйка ловит их. Петушок курочек защищает. Он, широко раскрыв крылья, встаёт на пути у хозяйки. Всех пойманных курочек хозяйка уводит в дом.

5. Русская народная игра «Платок»

Правила игры. Все участники игры встают в круг. Водящий с платочком идёт за кругом, кладёт его на плечо одному из играющих и быстро бежит по кругу, а тот, кому положили платок, берёт его в руки и бежит за водящим. И тот, и другой стараются занять свободное место в круге. Если игрок с платком догонит водящего и сможет положить ему платок на плечо, прежде чем тот займёт свободное место в круге, тот вновь становится водящим, а игрок, отдавший платок, занимает свободное место. Если же убегающий первым встанет в круг, то водящим остаётся игрок с платком. Он идёт по кругу, кому-то кладёт платочек на плечо, игра продолжается.

Матрёшка. Ой, ребята, что-то я утомилась, давайте мы с вами отдохнём, а я вам интересные потешки расскажу.

Грелась кошка у ворот,
Умывала лапкой рот,
Парикмахер петушок,
Подарил ей гребешок,
Причесал им кошку...

Воспитатель. Нет, такого не бывает, — это понарошку.

Матрёшка. В облаках медведь парил,
Чай с воронами он пил.
Вдруг навстречу крокодил,
Раз — и мишку проглотил,
Проглотил как мошку...

Воспитатель и дети. Нет, такого не бывает, — это понарошку.

Матрёшка. Утром бабушка Варвара
Комара несла с базара,
Видит: около плетня
С поросятами свинья
Пляшет под гармошку...

Дети. Нет, такого не бывает, — это понарошку.

Петрушка. Ребята, отгадайте загадку.

Я копытами стучу,
Я скачу, скачу, скачу,
Грива вьётся на ветру.
Кто это? (*Лошадь*)

А я знаю русскую народную игру, которая называется «Лошадки».

6. Русская народная игра «Лошадки»

Правила игры. Все участники игры делятся на тройки, в каждой тройке кучер и две лошадки. Водящий по ходу игры подаёт различные команды, лошадки их выполняют, а кучер управляет и внимательно смотрит, точно ли выполняют лошадки все движения. Лошадки идут шагом, бегут галопом по кругу, поворачивают направо, налево и т. д. На слова ведущего: «Лошадки, в разные стороны!» — кучер отпускает вожжи, и лошадки быстро разбегаются по площадке. На слова: «Найдите своего кучера!» — они как можно быстрее находят своего кучера. При повторении игры в каждой тройке кучер меняется.

7. Русская народная игра «Перебежки»

Правила игры. На противоположных сторонах площадки отмечают линиями два дома. Участники игры делятся на две равные группы и занимают дома. В середине площадки стоит водящий. Игрокам нужно из одного дома перейти в другой. Водящий их не пускает, он старается осалить перебегающих. Осаленный выходит из игры. Побеждает та группа, в которой оказывается большее число игроков в конце игры.

Матрёшка и Петрушка принимают активное участие в играх, благодарят детей за интересный праздник.

Сценарий физкультурного праздника (для детей старшей, подготовительной групп)

Задачи:

- создать праздничное настроение у детей и их родителей;
- воспитывать выдержку, внимание;
- развивать интерес к народным играм.

Ход праздника

Дети под музыку входят в зал. Выбегают два скомороха.

1 скоморох. Здравствуйте, гости дорогие! Давно мы вас ждём-поджидаем, праздник без вас не начинаем. Сегодня будут игры, танцы, смех. Радости хватит для всех!

2 скоморох. Сегодня праздник мира и весны.
Народов дружба крепнет год от года!
Навеки сгиньте признаки войны.
Пусть будет мир и счастье, и свобода!

1 скоморох. Ребята! Собрались мы сегодня, чтобы вспомнить старину, поиграть в народные игры. У каждого народа есть свои традиции, свои песни, сказки, игры.

А любимая русская народная игра — «Гори, гори ясно!»

Дети становятся в 2 колонны по 6 человек. Ведущий с платочком (всего их 6 штук) стоит на противоположной стороне от команд. Первые в обеих командах оббегают сначала свою команду, а потом стремятся забрать у водящего платочек. Побеждает команда, набравшая больше платочков.

Народная игра «Невод»

Два игрока берутся за руки и ловят остальных детей, которые, как рыбки, пытаются ускользнуть от «невода». Догнав кого-нибудь, игроки должны соединить руки так, чтобы пойманный оказался в кругу. Затем они ловят «рыбок» уже втроем. Каждый пойманный становится частью «невода».

Народная игра «Ветродуи»

В игре участвуют двое детей. Перед каждым стоит глубокая тарелка с шариком для пинг-понга. Дети должны выдуть из неё шарик. Побеждает игрок, сделавший это быстрее.

Народная игра «Пусть делают все так, как я»

На запев дети, взявшись за руки, идут вокруг ведущего, который выполняет движения, соответствующие тексту песни. На мелодию припева ребята повторяют за ведущим движение.

Пусть все улыбнутся, как я! (2 раза)

Припев: А ну-ка все вместе, все раз,
Получится дружно у нас!

Ударьте в ладоши, как я!

Припев.

Пусть каждый подпрыгнет, как я!

Припев.

Пусть каждый присядет, как я!

Припев.

Теперь снова встаньте, как я!

Припев.

Теперь отдохните, как я!

Припев.

Так можно играть до утра,

Но песню кончать нам пора.

Теперь напоследок разок,

Что хочешь, то делай, дружок!

2 скоморох. Молодцы у нас ребята!
Сильные, умелые, дружные и смелые!

ДЕТСКИЕ СЧИТАЛКИ

* * *

Катился горох по блюду. Ты води, а я не буду!

* * *

Я куплю себе дуду и по улице пойду.
Громче, дудочка, дуди: мы играем — ты води!

* * *

Шла кукушка мимо сети, а за нею малы дети,
Кукушата просят пить. Выходи — тебе водить!

* * *

Конь вороной остался под горой.
Выбираешь какого коня:
Сивого или златогривого?

* * *

Первенчики, бубенчики,
Летали голубенчики
По свежей росе,
По чужой полосе.
Там чашки, орешки,
Медок, сахарок,
Молчок!

* * *

Кто засмеётся,
Губа задерётся.
Раз, два, три, четыре, пять,
С этих пор молчать!

* * *

Петушок, петушок,
Покажи нам свой кожушок.
Кожушок горит огнём,
Сколько пёрышек на нём?
Раз, два, три, четыре, пять —
Невозможно сосчитать.

* * *

Жаба прыгала, скакала,
Чуть в болото не упала.
Из болота вышел дед,
Двести восемьдесят лет.
Нёс он травы и цветы.
Выходи из круга ты.

* * *

Бегал заяка по дороге,
Да устали сильно ноги.
Захотелось зайке спать,
Выходи, тебе искать.

* * *

Вышла мышка как-то раз
Посмотреть, который час.
Раз, два, три, четыре,
Мышка дёрнула за гири.
Вдруг раздался сильный звон.
Выходи из круга вон.

* * *

Мышка сушек засушила,
Мышка мышек пригласила.
Мышки пили, мышки ели,
Только сушками хрустели.
Раз, два, три, четыре, пять.
Вышли пальчики гулять.
Этот пальчик гриб нашёл,
Этот пальчик — чистый стол.
Этот резал, этот ел,
Ну а этот лишь глядел.

* * *

Я — зверёк
И ты — зверёк.
Я — мышонок,
Ты — хорёк.
Ты хитёр,

А я умён.
Кто умён,
Тот вышел вон!

* * *

Аты-баты, шли солдаты,
Аты-баты, на базар.
Аты-баты, что купили?
Аты-баты, самовар.
Аты-баты, сколько дали?
Аты-баты, сто грошей.
Аты-баты, выходи-ка,
Аты-баты, поскорей.

* * *

Раз, два, три, четыре, пять.
Нам друзей не сосчитать,
А без друга в жизни туго,
Выходи скорей из круга.

* * *

За высокими горами
Стоит Мишка с пирогами.
Здравствуй, Мишенька-дружок,
Сколько стоит пирожок?
Пирожки не продаются,
Они сами в рот кладутся,
Но кто их возьмёт,
Тот водить пойдёт.

* * *

За морями, за горами,
За дремучими лесами
На пригорке — теремок,
На дверях висит замок.
Кто к замочку ключ найдёт,
Тот из круга вон пойдёт.

* * *

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.

Стой подоле,
 Гляди в поле.
 Едут там трубачи
 Да едят калачи.
 Погляди на небо —
 Там краюха хлеба.
 Раз, два, не воронь,
 Беги как огонь.

* * *

Шёл баран по крутым горам,
 Вырвал травку, положил на лавку.
 Кто её возьмёт,
 Тот водить пойдёт!

* * *

Раз, два, три, четыре,
 Кто не спит у нас в квартире?
 Всем на свете нужен сон.
 Кто не спит, тот выйдет вон!

* * *

Я пойду на улицу,
 Там поймаю курицу.
 Привяжу её за хвост —
 Это будет паровоз!

* * *

Тише, мыши! Кот на крыше.
 А котята — ещё выше!
 Кот пошёл за молоком,
 А котята — кувырком,
 Кот пришёл без молока,
 А котята: — Ха-ха-ха!

ПРИМЕРНЫЕ КОНСУЛЬТАЦИИ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

Тема «Значение народных подвижных игр в жизни детей»

Давайте детям больше и больше содержания
 общего, человеческого, мирового, но преимущественно
 старайтесь знакомить их с этим
 через родные и национальные явления.

В. Белинский

Возникновение народной игры теряется в стародавних временах. Ещё в Лаврентьевской летописи, в которой говорится о лесных славянских племенах (радимичах, вятичах, северянах), упоминается о том, что в дни языческих праздников народ сходил на игрища.

В течение долгого времени игры по традиции передавались в устной форме. Тем самым народы России, передавая от поколения к поколению игровой фольклор, сохранили неразрывной ту нить времён, которая связывает прошлое с настоящим и будущим. Русская народная игра — это наша историческая память. «Игра в значительной степени является основой всей человеческой культуры», — к этой оценке А.В. Луначарского трудно что-либо добавить. В жизни Древней Руси различные игры и игрища, как составные части народных и храмовых праздников, занимали видное место. В празднествах участвовали люди всех возрастов, но особенная роль отводилась детям, они были самыми активными их участниками.

Ребятишек посылали с первовыпеченными блинами на огород, где они, скача верхом на кочерге, кричали: «Прощай, зима счастливая! Приходи, лето красное!»

Вместе со взрослыми дети взбирались на крыши построек, на деревья и заклинали птиц. Наблюдая жизнь взрослых, дети в своих играх часто имитировали календарные и семейные обряды, исполняли при этом соответствующие песни.

Мальчишки и девчонки любили вместе со взрослыми приходить на вечерки, собирались на деревенской улице, за околицей, водили хороводы, пели песни, без усталости бегали, играя в горелки, салочки, состязались в ловкости, играя в лапту. Зимой развлечения носили иной характер: устраивались катания с гор, игры в снежки; с песнями катались на лошадях. Во всех народных играх проявлялась любовь русского человека к веселью, удалству. Так подвижная игра перешла от взрослых к детям.

Однако игру не следует рассматривать только как средство развлечения. Игра — это школа воспитания. В ней свои «учебные предметы». Одни из них развивают у детей ловкость, меткость, быстроту и силу; другие учат премудростям жизни, добру и справедливости, чести и порядочности, любви и долгу. Игра формирует высокую нравственность. С переходом игры от взрослых к детям действия её упрощались, длинные и сложные диалоги и песни заменялись короткими присказками и разговорами.

Игры отличаются богатством интеллектуального содержания, требуют от играющих внимания, сообразительности, волевого напряжения. А сколько новых впечатлений черпают дети в народной игре!

Дети спрятались, а ищет их «палочка-застука». Играя, они встречают «дедушку Пыхто», узнают, кто же такие кум и кума. Да и водящих, оказывается, называют по-разному. В одной игре — это «юлушка-юла», в другой — «квасик-торгасик», а в третьей — «огарышек»!

Вот дети глядят и дивятся, как летят «кокушки» (кукушки), вместе с бабушкой Ульяной едут на базар, просят Иванушку-братца «состроить» избушку, рассказывают Назару, какой он должен купить им сарафан.

Все прибаутки, дразнилки, считалки и песенки отличаются ритмичностью. Иной раз, проговаривая их, дети скандируют. Этот приём прививает им чувство ритма:

Чеки-чеки, чекалочки,
Ехал Ваня на палочке,
А Сашенька на тележке
Щёлкает орешки,
Орешки калены,
С Москвы привезены.
Утка-Маврутка,
Селезень-Павлутка,
Курица-Аниска,
Петушок-Бориска,
Кошка-Матрёшка,
А кот — Агафоска.

Затейливость игр всегда зависела от самих играющих, они могли вносить в содержание изменения, прикладывать фантазию, не ломая устоявшийся порядок изложения игрового действия. Так, в зависимости от местности, у одной и той же игры появлялись разные названия: «Соседи», «В углы», «Уголки», «Кумушки».

Воспитание у детей активности, сноровки, сообразительности, инициативы вполне может основываться на необозримо разнообразных играх. В игре

удовлетворяется потребность в действии, предоставляется обильная пища для ума и сердца; закладывается стремление преодолевать неудачи, радоваться успеху, умение постоять за себя, чувство справедливости.

В играх заключён залог полноценной духовной жизни в будущем. Не играющий в детстве ребёнок, став взрослым, не сможет полностью реализовать свой человеческий потенциал.

Главная забота родителей заключается в том, чтобы игры развивали в детях не простое стремление к получению удовольствия, а помогали ему ощущать, воспринимать и творчески отображать мир в своей игровой деятельности, учили ребёнка всматриваться в жизнь.

Тема «Играйте с детьми в народные подвижные игры»

Народные подвижные игры не только занимательны для малышей, но и чрезвычайно полезны. Они учат управлять своими движениями, принимать игровое правило и подчиняться ему, кроме того, приведённые ниже игры вводят ребёнка в воображаемую ситуацию и тем самым развивают его воображение. В этих играх особенно важна эмоциональная вовлечённость взрослого. Старайтесь не просто демонстрировать нужные действия и слова, но по возможности ярко выражать свой интерес к игре.

Поймай зайчика

Покажите малышу солнечного зайчика с помощью зеркала: как убегает, прыгает, отдыхает, а потом опять неожиданно убегает в другое место. Прочитайте стишок:

Солнечные зайчики —
Прыг, прыг, скок,
Прыгают, как мячики,
Прыг, прыг, скок...

Потом предложите ребёнку догнать зайчика, позволяя ему иногда «поймать» световое пятно, которое потом опять «убежит» от него. Иногда зайчик будет «у уставать» и прятаться, а вы объясните ребёнку: «Устал зайчик, спрятался в норку, и ты отдохни, закрой глаза и поспи понарошку.» Потом зайчик снова неожиданно появляется и начинает бегать по комнате, а малыш за ним.

Все действия зайчика и ребёнка нужно обязательно комментировать словами: «Проснулся зайчик, посмотри, как он танцует, а теперь под стол спрятался, а ты его не поймал! Ой, смотри, он на диван прыгнул. Лови его скорей...» и т. д.

Гуси-лебеди

Малыша ставят на определённое расстояние от взрослого, который выполняет роль хозяйки гусей и живёт с ними в определённом месте (домике). Он и обращается к ребёнку с детской песенкой:

- Гуси, гуси!
- Га-га-га!
- Есть хотите?
- Да, да, да!
- Ну летите же домой!
- Серый волк под горой, не пускает нас домой.
- Что он делает?
- Зубы точит, нас съесть хочет.
- Ну, летите, как хотите, только крылья берегите!

Сначала взрослый говорит весь текст сам — от имени гусей и их хозяйки, подчёркнуто меняя интонацию и тембр голоса. Пока малыш не освоит весь текст (а это случается достаточно быстро), можно подсказывать ему слова гусей: «Говори „га-га-га“, а теперь „да, да, да“» и т. д. Когда этот несложный текст будет освоен, можно инсценировать погоню волка за гусями и их счастливое избавление от угрозы.

Вам придётся взять на себя роль волка и хозяйки гусей. По окончании песенки ребёнок, выполнивший роль гусей, убегает. А «волк» со «страшными» словами: «У-у, сейчас догоню и съем» ловит его. Когда малыш успешно убегает от волка и добирается до «гусиного домика», вы, уже в роли хозяйки, ловите его и вместе радуетесь встрече и избавлению от опасности. Родители не только организуют игры, но и сами включаются в детские забавы. Такое участие взрослых приносит двойную пользу: доставляет детям много радости и удовольствия, а папам и мамам даёт возможность лучше узнать своего ребёнка, стать ему другом.

ПРИМЕРНЫЕ КОНСУЛЬТАЦИИ ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЕЙ**Тема «Детские народные подвижные игры как средство педагогики»**

Народные подвижные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе.

Народные игры являются неотъемлемой частью интернационального, художественного и физического воспитания дошкольников. Радость движения сочетается с духовным обогащением детей. У них формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны, создаётся эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств.

Неизгладимые впечатления даёт детям знакомство с особенностями жизни разных народов. Дети разных национальностей, посещая детские сады, повседневно общаются, рассказывают сказки, рисуют, играют в разные игры, поют и танцуют, внося в свою деятельность элементы национальной культуры. Педагог помогает старшим дошкольникам понять, что людей разных национальностей объединяет интерес к многонациональной культуре и искусству, дружба, взаимопомощь, уважение к человеку. Это находит отражение в народных песнях, сказаниях, в движениях танца и игры. Все свои жизненные впечатления и переживания малыши отражают в условно-игровой форме, способствующей конкретному перевоплощению в образ («Гуси-лебеди», «Коршун и наседка», «У медведя во бору», «Олени и пастухи» и т. д.). Игровая ситуация увлекает и воспитывает ребёнка, а встречающиеся в некоторых играх зачины, диалоги непосредственно характеризуют персонажи, их действия, которые надо умело подчеркнуть в образе, что требует от детей активной умственной деятельности.

Большое воспитательное значение заложено в правилах игры. Они определяют весь ход игры, регулируют действия и поведение детей, их взаимоотношения, содействуют формированию воли, то есть обеспечивают условия, в рамках которых ребёнок не может не проявить воспитываемые у него качества. Например, в игре «Коршун и наседка» коршун должен ловить лишь одного цыплёнка, стоящего в конце всей вереницы цыплят, и только после слов наседки: «Не дам тебе своих детей ловить». Игра требует внимания, выдержки, сообразительности и ловкости.

В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора: движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными весёлыми моментами, заманчивыми и любимыми детьми считалками, жеребьёвками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший, неоспоримый игровой фольклор.

Помимо считалок, существуют и жеребьёвки, которые тоже создают эмоциональное настроение и увлекают самым процессом игры. Они применяются в тех случаях, когда детям необходимо разделиться на команды. Например, игроки выбирают путём считалки сначала двух детей, а они, договорившись, кто из них как будет называться, встают в пару и, подняв вверх соединённые руки, образуют воротца. Остальные играющие друг за другом проходят или пробегают эти воротца. Последнего ворота задерживают: игроки спускают руки и тихо спрашивают: «Конь вороной остался под горой, выбираешь какого коня: сивого или златогривого?».

Играющий встаёт позади того, кого выбрал. Таким способом все дети делятся на две команды и начинается игра. В жеребьёвке могут быть и более короткие загадки: «Красное яблочко или золотое блюдечко?», «Ниточка или иголочка?» и т. п.

Основным условием успешного внедрения народных игр в жизнь дошкольников всегда было и остается глубокое знание и свободное владение обширным игровым репертуаром, а также методикой педагогического руководства. Воспитатель, творчески используя игру как эмоционально-образное средство влияния на детей, пробуждает интерес, воображение, добиваясь активного выполнения игровых действий.

В ходе игры педагог привлекает внимание ребят к её содержанию, следит за точностью движений, которые должны соответствовать правилам, за дозированной физической нагрузкой, делает краткие указания, поддерживает и регулирует эмоционально-положительное настроение и взаимоотношения играющих.

В подвижных играх сверстники вступают в сложные взаимоотношения, в которых переплетены моменты взаимной поддержки и соревнования. В игре, с одной стороны, ребёнок хочет «быть как все», а с другой — «лучше, чем все». Стремление «быть как все» в определённой степени стимулирует развитие ребёнка и подтягивает его до общего среднего уровня. Потребность в признании «быть лучше, чем все» проявляется в желании ребёнка выиграть.

Исходя из того, что дети будут сильно стремиться выиграть, быть победителем, а, столкнувшись с трудностями и неудачами, они испытают отрицательные эмоции разочарования и страха, целесообразно провести с ними несколько бесед на тему «Сегодня — побеждённый, завтра — победитель». В процессе беседы необходимо подвести детей к выводу: «Невозможно победить, не рискуя проиграть!».

Стремление «быть лучше, чем все» создаёт мотивы достижения успеха, является одним из условий развития воли и формирования рефлексии, то есть способности осознавать свои достоинства и недостатки. Следовательно, у детей необходимо повышать уровень притязаний, иногда прибегая к целенаправленному созданию ситуации успеха: начать с простых игр, где каждый ребёнок может выиграть. Далее необходимо поддерживать стремление «быть лучше всех», так как это позволит ребёнку обрести уверенность в себе и стать более активным в деятельности и в общении.

Один из ответственных моментов в детских играх — распределение ролей. Для многих подвижных игр требуются водящие, то есть командные роли. Игровая практика детей накопила немало демократических примеров распределения ролей, таких, как жеребьёвка, считалки, очередность выполнения роли в игре, бросание кубика с цифрами и т. п.

При распределении командных ролей педагогу следует исходить из того, что роль должна помогать неавторитетным укрепить авторитет, неактивным — проявить активность, недисциплинированным — стать организованными, детям, чем-то себя скомпрометировавшим — вернуть потерянный авторитет, новичкам или ребятам, сторонящимся детского коллектива — проявить себя, дружить со всеми.

Педагогу необходимо следить за тем, чтобы в игре не появлялось зазнайство, превышение власти командных ролей над второстепенными. Необходимо следить за тем, чтобы у роли было действие: ребёнок выйдет из игры, если ему нечего делать.

Правильный выбор водящего имеет большое значение во многих играх. Его активность, изобретательность часто определяют ход игры. Особенно велика роль водящего в самостоятельных играх, которые дети организуют без участия взрослых. Воспитатель может назначить водящего сам. Можно предложить выбрать водящего участникам игры, подсказав при этом, какими качествами он должен обладать (хорошо бегать, самого весёлого и т. п.). Этот способ особенно хорош, потому что выбранный водящий всегда старается оправдать доверие своих товарищей.

Но есть игры, где водящим может стать любой, тем более что в процессе игры он будет часто меняться. В этих случаях лучший способ — прибегнуть к считалке.

Народные подвижные игры можно проводить с малышами ежедневно. В утренние часы, до завтрака, целесообразно дать детям возможность поиграть самостоятельно. Народная подвижная игра, организованная со всей группой детей, может заменить утреннюю гимнастику. Такая игровая форма проведения утренней гимнастики может быть использована в работе с детьми младшего дошкольного возраста в начале года, когда в коллективе много новых детей. Игра

привлекает их своей эмоциональностью, возможностью активно действовать, выполнять движения в меру своих способностей. Нецелесообразна активная двигательная деятельность сразу после завтрака.

Наиболее полезны и целесообразны народные подвижные игры на свежем воздухе, во время прогулки. Лишь в ненастную погоду (сильный дождь, ветер, холод) игры надо организовывать в помещении, но при этом желательно использовать зал, так как в групповых комнатах не всегда возможно полноценно провести подвижную игру с большим количеством детей.

На утренней прогулке после занятий проводятся разные по характеру подвижные игры. Их количество и длительность в отдельные дни недели не одинаковы.

При подборе игр учитываются предшествующие занятия. Так, после НОД «Познание», «Коммуникация», «Художественное творчество» целесообразно провести игру с более активными действиями. Однако после занятий, потребовавших от детей сосредоточенного внимания, не рекомендуется разучивать новые игры.

Не исключаются народные подвижные игры и в дни, когда есть музыкальные и физкультурные занятия. В такие дни подбирают подвижные игры с менее активными действиями и проводят их не в начале, а в середине прогулки.

Для детей третьего года жизни в дни, когда проводятся физкультурные занятия, длительность народных подвижных игр может быть 6–8 минут. В другие дни (без физкультурных занятий) следует проводить подвижные игры в сочетании с различными физическими упражнениями. Их общая длительность может достигать до 10–15 минут.

С детьми четвертого года длительность народных подвижных игр и физических упражнений на прогулке в дни физкультурных занятий составляет 6–10 минут. В остальные дни, когда занятия по физической культуре не проводятся, время для проведения подвижных игр увеличивается до 15–20 минут.

На вечерней прогулке можно проводить народные подвижные игры как со всей группой детей, так и с небольшими подгруппами, желательны игры малой подвижности. Их длительность около 10 минут.

Наиболее благоприятными сезонами для проведения народных подвижных игр на воздухе являются поздняя весна, лето и ранняя осень. В это время могут быть использованы игры с самыми разнообразными двигательными заданиями. Однако летом в прохладную погоду проводятся игры, в которых дети должны быть активны; в жаркие, душные дни желательны игры более спокойные, так как малыши быстро перегреваются, потеют, скорее устают, и у них пропадает желание участвовать в этих играх.

Одним словом, задача педагога заключается в том, чтобы научить детей самостоятельно и с удовольствием играть.

Итак, народные игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования гармонически развитой личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство. Работая с детьми, педагогу надо помнить, что впечатления детства глубоки и неизгладимы из памяти человека. Они образуют фундамент для развития его нравственных чувств, сознания и дальнейшего проявления их в общественно полезной и творческой деятельности.

Тема «Народные, хороводные игры в организации игровой деятельности детей»

В настоящее время игровой деятельности детей дошкольного возраста придаётся большое значение. Игра занимает важное место в жизни ребёнка дошкольного возраста, являясь ведущим видом их деятельности. Родина впервые предстаёт перед ребёнком в образах, звуках, красках и играх. Всё это в изобилии несёт в себе народное творчество, богатое и разнообразное по своему содержанию.

Русские народные, хороводные игры имеют многовековую историю, они сохранились до наших дней из глубокой старины, передаваясь из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции. Собирались мальчишки и девчонки за околицей, водили хороводы, пели народные песни с прибаутками, плясками, играли в горелки, салочки, состязались в ловкости. Зимой развлечения носили другой характер: устраивались катания с гор, игры в снежки, на лошадях катались по деревьям с песнями, плясками и хороводами.

Отними игру — и получишь личность, неподготовленную к жизни, так как в играх у детей воспитывается умение жить и действовать сообща, оказывать помощь друг другу, формируется коллективное самосознание, ответственность за свои дела. В игре ребёнок сознательно ставит цели, стремится к их достижению, при этом фантазирует, творит, у него развиваются инициатива, организаторские способности, изобретательность.

Игра — не только форма организации жизни ребёнка, но и активный способ приобретения ребёнком социального опыта. Русские народные, хороводные игры для детей ценны в педагогическом отношении. Хороводная игра представляет собой уникальный синтез народной традиции, творческой импровизации, художественной образности, оказывают большое влияние на воспитание характера, ума, воли, дисциплины, настойчивости в преодолении трудностей, приучает детей быть честными и правдивыми, учит премудростям

жизни, добру и справедливости, чести и порядочности, любви и долгу. Игры формируют высокую нравственность, физически укрепляют ребёнка, создают определённый настрой, интерес к народному творчеству. Игры издавна служили средством самосознания, в них проявлялись лучшие качества: доброта, благородство, взаимовыручка, самопожертвование ради других.

После тяжёлого трудового дня взрослые с удовольствием принимали участие в играх детей, обучая их, как надо развлекаться и отдыхать. Радость движения сочетается в народных играх с духовным обогащением детей. В них заключается огромный потенциал для физического развития ребёнка, формируется устойчивое отношение к культуре родной страны, создавая эмоционально положительную основу для развития патриотических чувств.

Народные, хороводные игры являются неотъемлемой частью художественного, интернационального, и физического воспитания детей разного возраста. Они вызывают интерес не только как жанр устного народного творчества. В них заключена информация, дающая представление о повседневной жизни наших предков — их быте, труде, мировоззрении. Игры были непременным элементом народных обрядовых праздников.

Русские народные подвижные и хороводные игры не должны быть забыты. Они дадут положительные результаты тогда, когда исполняют своё главное назначение — доставят детям удовольствие и радость, а не будут учебным занятием.

В соответствии с этим хороводная игра в работе по воспитанию дошкольников имеет следующие задачи:

Коррекционные:

— развитие слухового, зрительного, тактильного восприятия, мимической мускулатуры, дыхательной системы, артикуляционного аппарата, координации движений и нормализации их темпа и ритма;

— формирование выразительных средств: интонации, мимики, жестов, движения.

Оздоровительные:

— укрепление сердечно-сосудистой, двигательной систем, костно-мышечного аппарата;

— развитие моторики: общей, мелкой, артикуляционной;

— развитие «мышечного чувства» (способности снимать эмоциональное и физическое напряжение);

— развитие быстроты двигательной реакции.

Образовательные:

— обучение речевым, певческим, двигательным навыкам;

— развитие творческих, коммуникативных способностей;

— формирование умственных умений и действий.

Воспитательные:

— воспитание общей музыкальной, речевой, двигательной культуры;

— эстетическое отношение к окружающему;

— развитие чувств, эмоций высшего порядка.

Развивающие:

— познавательная активность;

— устойчивый интерес к действию;

— саморегуляция и самоконтроль;

— внимание, память, мышление;

— ориентировка в пространстве.

Учебное издание

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НАРОДОВ ПРИДНЕСТРОВЬЯ
сборник методических материалов
к образовательной области «Физическое развитие» ООП ДО
(республиканский компонент)

Методическое пособие

Составители:

О.П. Нестеренко, Е.Д. Ромашова

Редактор *Л.Г. Соснина*

Компьютерная вёрстка *О.М. Тимчук*

Подписано в печать 07.06.2019.

Формат 60 × 84 ¹/₁₆, Усл. печ. л. 4,65.

ГОО ДПО «Институт развития образования и повышения
квалификации». 3300, г. Тирасполь, ул. Каховская, 17.