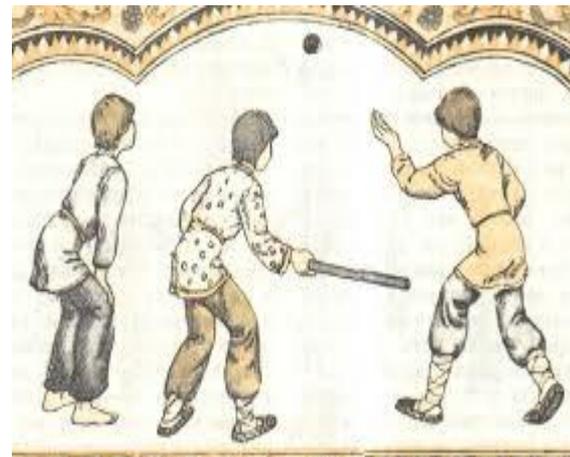


Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Детский сад № 26
Приморского района Санкт-Петербурга

Народные подвижные игры, как средство приобщения дошкольников к русской народной культуре.



Подготовила инструктор по физической культуре: Ю.В. Иванова



«Подвижная игра является
упражнением, посредством которого
ребенок готовится к жизни»
П. Ф. Лесгафт

Подвижные игры – это наше детство.
Кто не помнит известных всем прятков, ловишек, салочек!
Когда они возникли? Кто придумал эти игры?
Они созданы народом, так же как сказки и песни.
Подвижная игра – это школа воспитания, в которой
есть свои «занятия». Одни из них развивают
у детей ловкость, меткость, быстроту и силу; другие
учат премудростям жизни, добру и справедливости,
чести и порядочности, любви и долгу.

Из истории.



Русские народные подвижные игры имеют многотысячелетнюю историю: они сохранились до наших дней со времен глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции.

Дети раннего возраста воспитывались в семьях на прибаутках, потешках, играх-забавах, связанных с первоначальными движениями самого малыша. В жизни более старших детей бытовали народные игры с разнообразным двигательным содержанием, включающие заманчивые для ребят зачины, певалки, считалки.

Знакомя детей с русскими народными играми, мы через игровой фольклор расширяем и закрепляем знания детей о русском народном творчестве, традициях, развиваем в них патриотизм.

Особенности организации народных подвижных игр:

Содержание игр должно соответствовать возрасту детей.

При разучивании новой подвижной игры нужно объяснить её содержание и правила. Отдельные моменты можно и проиграть.

Если игра хорошо детям знакома, то воспитатель предоставляет им самим вспомнить правила игры, обращает внимание лишь на важные моменты. .

В младших группах при разучивании новой игры роль водящего воспитатель берёт на себя.



Чтобы народные игры всегда были интересны детям надо:

- на игру детей надо приглашать, используя яркие заставки к игре (зазывалки, загадки, потешки, игрушки);

- быть объективным, никогда не сравнивать детей друг с другом;

- не сердится, если игра не получилась, найти причину неудачи

- участвовать в игре на правах партнёра, проявлять высокий непосредственный интерес к ней.



по возрасту
(для детей младшего,
среднего, и старшего
возраста)

по содержанию
(от самых простых до
сложных с правилами
и полуспортивных игр)

Классификация подвижных игр

по преобладающему виду
движений (игры с бегом,
прыжками, лазаньем и
ползанием, катанием,
бросанием и ловлей,
метанием).

по физическим
качествам (игры для
развития
ловкости,
быстроты,
силы,
выносливости,
гибкости).



БАБКА-ЁЖКА

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге с увертыванием, прыжках на одной ноге, умению играть в коллективе.

Описание: Дети образуют круг. В середину круга встает водящий — Бабка Ёжка, в руках у нее «помело». Вокруг бегают играющие и дразнят ее:

Бабка Ёжка — Костяная Ножка

С печки упала, Ногу сломала,

А потом и говорит:

— У меня нога болит.

Пошла она на улицу —

Раздавила курицу.

Пошла на базар —

Раздавила самовар.

Бабка Ёжка скачет на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться «помелом». К кому

прикоснется — тот «заколдован» и замирает.

Правила игры: «Заколдованный» стоит на месте. Выбирается другой водящий, когда «заколдованных» станет много.



МОРОЗ – КРАСНЫЙ НОС

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, выдержке.

Упражнять в ходьбе и беге.

Описание: На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки встает водящий - Мороз-Красный нос. Он говорит: Я Мороз-Красный нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

И играющие отвечают: Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз.



После этого дети перебегают через площадку в другой дом. Мороз догоняет их и старается заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг

Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают другого водящего.

Правила игры: Бежать можно только после слова «мороз». «замороженным» игрокам не сходить с места.

«Горелки»

Водящего выбирают до начала игры. В се остальные образуют пары, преимущественно мальчик – девочка.

Пары встают друг за другом, а водящий спиной к первой паре на определенном расстоянии. ему строго воспрещается оглядываться назад. После кто-то один или все вместе начинают приговаривать: "Гори, гори ясно!



Чтобы не погасло.

*Глядь на небо, там птички летят,
колокольчики звенят!"*

Водящий смотрит в небо, а последняя пара бежит через стороны вперед, один человек через правую сторону, другой через левую сторону.

Задача этой пары постараться встать впереди, взявшись за руки. Водящий старается поймать или хотя бы осалить одного из передвигающейся пары.

Если это происходит, тот, кого осалили, становится водящим, а "старый" водящий занимает его место в паре.



«Горелки с платочком»

Игроки стоят парами друг за другом. Впереди водящий, он держит в руке над головой платочек. Все хором: Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Глядь на небо,

Птички летят,

Колокольчики звенят!

Раз, два, три!

Последняя пара беги!

Дети последней пары бегут вдоль колонны (один справа, другой слева). Тот, кто добежит до водящего первым, берет у него платочек и встает с ним впереди колонны, а опоздавший “горит”, т. е. водит.



«Почта»

Игра начинается с переключки водящего с игроками:

- Динь, динь, динь!
- Кто там?
- Почта!
- Откуда?
- Из города ...
- А что в городе делают?



Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет 5 фантов. Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для них интересные задания. Дети читают стихи, вспоминают загадки, имитируют движения животных. Затем выбирают нового водящего и игра повторяется.

Инвентарь: По количеству детей раздается фант (колечко, мячик малый, флажок, лента)



«Верево́чка»

Берут длинную веревку, концы ее связывают.

Участники игры встают в круг и берут веревку в руки. В середине стоит водящий. Он ходит по кругу и старается коснуться рук одного из играющих. Но дети внимательны, они опускают веревку и быстро прячут руки. Как только водящий отходит, они сразу же берут веревку. Кого водящий ударит по руке, тот идет водить.

Правила:

- 1. Играющие должны веревку держать двумя руками.*
- 2. По ходу игры веревка не должна падать на землю.*

Инвентарь: *Веревка*



«Цепи-кованные»

Две шеренги детей, взявшись за руки, становятся друг против друга на расстоянии 15 – 20 м. Одна шеренга детей кричит: - Цепи-кованные, раскуйте нас!

Кем из нас? – отвечает другая

- Стёпой! - отвечает первая.

Ребёнок, чьё имя назвали, разбегается и старается разбить вторую шеренгу (целится в сцепленные руки). Если разбивает, то уводит в свою шеренгу одного из участников, которую он разбил. Если не разбивает, то встаёт в шеренгу, которую не смог разбить. Выигрывает та команда, где оказывается больше игроков.



«Бубенцы»

Дети встают в круг. На середину выходят двое - один с бубенцом или колокольчиком, другой – с завязанными глазами.

Все дети говорят: Прынцы-брынцы, бубенцы,

Раззвонились удалцы:

Диги-диги-диги-дон,

Отгадай, откуда звон!

После этих слов "жмурка" ловит увертывающегося игрока.

Правила: Ловить начинать только после слов «Звон!». Игрок, которого ловят, не должен выбегать за пределы круга.

Варианты: Дети, образующие круг, могут водить хоровод.



«Капуста»

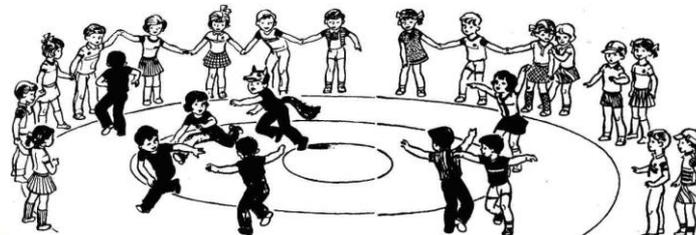
Рисуется круг – «огород». На середину круга складываются шапки, пояса, платки и прочее. Это – «капуста». Все участники игры стоят за кругом, а один из них выбирается хозяином. Он садится рядом с «капустой». «Хозяин» изображает движениями то, о чем поет: Я на камушке сижу,



Мелки колышки тешу.
Мелки колышки тешу,
Огород свой горожу,
Чтоб капусту не украли,
В огород не прибежали
Волк и лисица, бобер и курица,
Заяц усатый, медведь косолапый.

Играющие стараются быстро забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» поймает, тот выбывает из игры. Участник, который больше всех унесет «капусты», объявляется победителем.

Правила игры: Бежать можно только после слов «медведь косолапый».



«Золотые ворота»

Пара игроков встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки – это ворота.

Остальные игроки берутся друг за друга так, что получается цепочка. Все дети говорят:

Ай, люди, ай, люди,
Наши руки мы сплели.
Мы их подняли повыше,
Получилась красота!
Получились не простые,
Золотые ворота!

Игроки-ворота говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними. Дети – «ворота» говорят:

Золотые ворота
Пропускают не всегда.
Первый раз прощается,
Второй - запрещается.
А на третий раз
Не пропустим вас!

С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. "Ворота" побеждают, если им удалось поймать всех игроков.



«Пирог»

Играющие делятся на две команды. Команды становятся друг против друга. Между ними садится «пирог» (на него надета шапочка). Все дружно начинают расхваливать «пирог»:

Вот он какой высоконький,
Вот он какой мякошенький,
Вот он какой широконький.
Режь его да ешь!

После этих слов играющие по одному из каждой команды бегут к «пирогу». Кто быстрее добежит до цели и дотронется до «пирога», тот и уводит его с собой. На место «пирога» садится ребенок из проигравшей команды. Так происходит до тех пор, пока не проиграют все в одной из команд.



«Заря-заряница»

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих – Заря – ходит сзади с лентой и говорит: - Заря-заряница, красная девица,

По полю ходила, ключи обронила,

Ключи золотые, ленты расписные

1-2-3- не воронь, а беги как огонь!

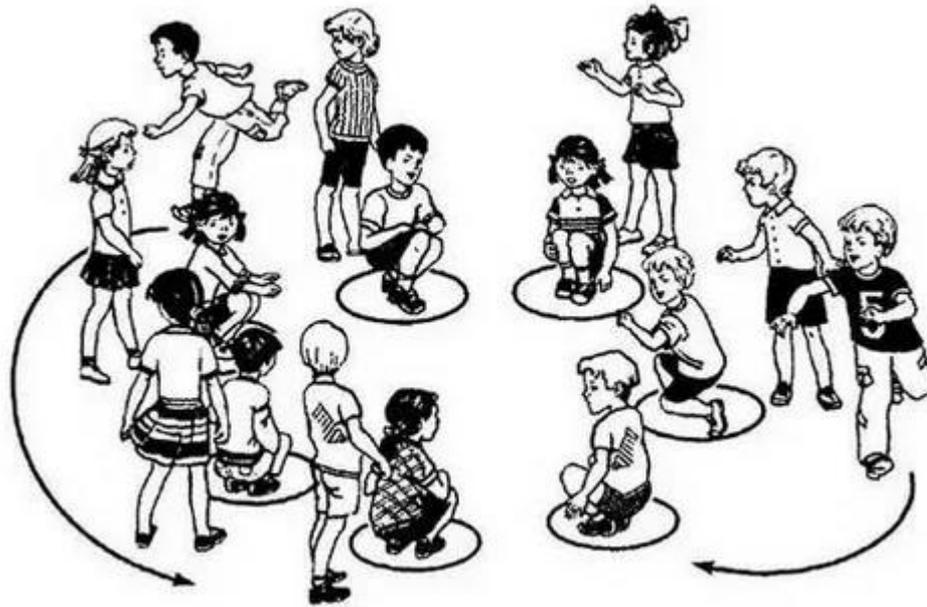
С последними словами водящий осторожно кладет между парой игроков ленту, игроки быстро бегут в разные стороны по кругу. Кто прибежит первый и возьмет ленту, становится Зарей. Игра повторяется.

Правила игры: бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту.



«Ключи»

Дети рисуют круги, расположенные по кругу. Выбирается водящий. Он подходит к любому из играющих и спрашивает: «Где ключи?» Тот отвечает: «Иди у ... (имя любого ребенка) постучи». После этого все играющие стараются поменяться местами. Водящий тоже старается занять пустой кружок. Тот кому не досталось места, становится водящим.





Вывод:

Мир детства не может быть без игры. Игра в жизни ребёнка – это минуты радости, забавы, соревнования, она ведёт ребёнка по жизни.

Русские народные игры являются эффективным средством воспитания гармонично развитой личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство.





***Спасибо
за
внимание!***