Методические рекомендации по организации игровой деятельности детей в ДОУ

«Организация народных подвижных игр в ДОУ»

Выполнила воспитатель МАДОУ №150 Советского района

Г.Казань Низамутдинова А.Т

КАЗАНЬ 2017 год

Народная игра – игра, реализующаяся на принципах добровольности, спонтанности при особых условиях оговоренности, популярная и широко распространенная в данный исторический момент развития общества и отражающего его особенности, претерпевающая изменения под различными влияниями: социально-политическим, экономическим, национальным. Народная игра, являясь феноменом народной культуры, может служить одним из средств приобщения детей старшего возраста к народным традициям, что, в свою очередь, представляет важнейший аспект воспитания духовности, формирования системы общечеловеческих ценностей; в современной ситуации общественного развития обращение к народным истокам, к прошлому является весьма своевременным.
Народная игра способствует у детей старшего дошкольного возраста выработке нужных моральных качеств всегда в соединении с качествами, относящимися к физической, умственной, трудовой и другими сторонами культуры. Самые разнообразные игры могут быть использованы для формирования культуры общения у детей старшего дошкольного возраста. Таким образом, включая народную игру в учебно-воспитательный процесс, воспитатель ненавязчиво, целенаправленно вводит детей в мир народной культуры, обучая детей культуре общения.
Особенность народной игры как воспитательного средства заключается в том, что она входит в качестве ведущего компонента в народные традиции: семейные, трудовые, семейные, празднично-игровые и прочие. Это позволяет взрослому ненавязчиво, целенаправленно вводить детей в мир народной культуры, этики, человеческих отношений. Неслучайно игровой опыт детей старшего дошкольного возраста непременно включает разнообразные народные прибаутки, игровые считалки, народные подвижные, шуточные и другие игры со сверстниками и взрослыми.
Народные подвижные игры влияют на воспитание воли, нравственных чувств, развитие сообразительности, быстроты реакции, физически укрепляют ребенка. Через игру воспитывается чувство ответственности перед коллективом, умение действовать в команде. Вместе с тем, спонтанность игры, отсутствие дидактических задач делает эти игры привлекательными «свежими» для детей. По-видимому, такое широкое применение народных подвижных игр и обеспечивает их сохранность и передачу из поколения в поколение.
В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами, заманчивыми и любимыми детьми считалками, жеребьевками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший, неоспоримый игровой фольклор.
Основным условием успешного внедрения народных подвижных 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. 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. В этом и заключается актуальность темы моей работы.

Справедливо известное изречение: если вы хотите узнать душу народа, приглядитесь, как и чем играют его дети. Игра сопровождает человека с колыбели. Ученые давно заметили, что именно детские игры помогают зримо представить седую старину. Многое из того, что было характерно для быта, с веками исчезло, но кое-что сохранилось лишь в детских играх.

АКТУАЛЬНОСТЬ
Народные игры - естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. К сожалению, народные игры почти исчезли, поэтому задача педагога сделать этот вид деятельности частью жизни детей.
Практическая значимость данной картотеки заключается в том, что она создает условия возрождения народных игр и помогает делать досуг детей содержательным и полезным.

ЦЕЛЬ: приобщение детей к народной культуре и культуре народов России.
ЗАДАЧИ:
1. Знакомить с русскими,татарскими,чувашскими,марийскими народными играми; воспитывать желание перенимать и хранить народные традиции.
2. Развивать координацию движений, мышечный тонус, артистические умения.
3. Способствовать развитию инициативы, организаторских и творческих способностей.

Еще выдающийся ученый Е.А. Покровский подчеркивал, что подвижные игры имеют большое воспитательное значение, так как требуют «самого обширного участия всех духовных и телесных сил: с ловким, проворным движением тела и его членов, здесь соединяется смело задуманный план, быстрота решения, осмотрительность при его выполнении, присутствие духа в непредвиденных случаях, неутомимость и настойчивость в проведении плана к строго намеченной цели. Большинство такого рода игр производится на чистом воздухе, на широких пространствах, при усиленных движениях и ясно, что игры такого рода, бесспорно, содействуют наилучшему благосостоянию и развитию организма».

**Картотека народных игр**

**для детей**

**Русские народные игры**

Русский народ издревле славился не только уникальной и крайне интересной культурой, но и увлекательными играми как для детей, так и для взрослых. Однако, время, воины и влияние европейских соседей постепенно затмили старинные русские игры. Сейчас они начинают возрождаться и не перестают восхищать свой живостью, оригинальными идеями и заданиями, наполненными шумным весельем.

Узнав нехитрые правила русских народных игр, можно погрузиться не только в захватывающий мир детства, но и понять, как жили и отдыхали наши предки.

***«Гори ясно»***

Цель: упражнять детей в умении самостоятельно менять направление движения со сменой тембровой окраски музыки. Воспитывать организованность, развивать ловкость, быстроту.

Ход игры:

Дети стоят в кругу, держась за руки. В середине ребёнок с платочком в руке.

Все дети идут вправо по кругу, водящий машет платочком.

Дети останавливаются и хлопают в ладоши. Водящий скачет внутри круга. С окончанием музыки останавливается и встает перед двумя стоящими в кругу детьми.

Играющие хором поют считалочку:

*«Гори, гори ясно,*

*Чтобы не погасло,*

*Раз, два, три!»*

На слова «Раз, два, три!» 3 раза хлопают в ладоши, а водящий взмахивает платком. После этого выбранные дети поворачиваются спиной друг к другу и обегают круг. Каждый стремиться прибежать первым, взять у водящего платочек и высоко поднять его.

***«Ворон»***

Цель: двигаться в соответствии с плясовым характером музыки и передавать содержание текста песни. Уметь расширять и сужать круг. Отрабатывать дробный шаг и разнообразные знакомые плясовые движения.

Ход игры:

Дети стоят по кругу. Выбирается заранее один ребёнок, изображающий «ворона». (Он стоит в кругу вместе со всеми)

*Ой, ребята, та-ра-ра!*

*На горе стоит гора,*

*А на той горе дубок,*

*А на дубе воронок.*

*Ворон в красных сапогах,*

*В позолоченных серьгах.*

*Черный ворон на дубу,*

*Он играет во трубу.*

*Труба точеная,*

*Позолоченная,*

*Труба ладная,*

*Песня складная.*

С окончание песни «Ворон» выбегает из круга, все закрывают глаза, «ворон» обегает круг, дотрагивается до чьей-нибудь спины, а сам становится в круг.

***«Солнце»***

Цель: действовать в соответствии с текстом песни. Ходить по кругу, взявшись за руки, спокойным, хороводным шагом. Уметь расширять и сужать круг. Учить стремительному бегу.

Ход игры:

Дети стоят по кругу. В центре «солнце» - ребёнок.

*Гори солнце ярче,*             - Дети ходят

*Лето будет жарче.*         - по кругу.

*Я зима теплее,*                - Идут в центр.

*А весна милее*                   - Из центра обратно.

*А зима теплее,*                 - В центр.

*А весна милее.*                  - Обратно.

После слов «солнце» (ловишка) ловит детей.

.

**Татарские народные подвижные игры**

История татарских игр органически связана с историей народа, его трудовой деятельностью, бытом, обычаями, традициями, верованиями. Татарские игры составляют важную и неотъемлемую часть национальной культуры татарского народа, являются древнейшим средством физического, нравственного, трудового и эстетического воспитания подрастающего поколения. В своей совокупности они синтезируют элементы народного театра, народной песни, детских видов фольклора, трудового и военного искусства.Татарские игры отличаются соревновательным, коллективным характером действий, высокой эмоциональностью, вариативностью отдельных из них и др. Некоторые татарские народные игры используются в настоящее время на уроках физической культуры в школах, во внешкольных организациях, без них не обходится не один праздник

**Продаем горшки (Чулмакуены)**

Играющие разделяются на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. За каждым горшком стоит игрок — хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом. Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

— Эй, дружок продай горшок!

— Покупай

— Сколько дать тебе рублей?

— Три отдай

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей)  касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг обегают три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

Правила игры. Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его. Бегущие не имеют права задевать других игроков. Водящий начинает бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.

Серый волк (Соры буре)

Одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, серый волк прячется за чертой в одном конце площадки (в кустах или в густой траве). Остальные играющие находятся на противоположной стороне. Расстояние между проведенными линиями 20—30 м. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает (дети хором отвечают):

— Вы, друзья, куда спешите?

— В лес дремучий мы идем

— Что вы делать там хотите?

— Там малины наберем

— Вам, зачем малина, дети?

— Мы варенье приготовим

— Если волк в лесу вас встретит?

— Серый волк нас не догонит!

После этой переклички все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:

— Соберу я ягоды, и сварю варенье,

— Милой моей бабушке будет угощенье

— Здесь малины много, всю и не собрать,

— А волков, медведей вовсе не видать!

После слов не видать, серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать.

Пленников он уводит в логово — туда, где прятался сам.

Правила игры.Изображающему серого волка нельзя выскакивать, а всем игрокам убегать раньше, чем будут произнесены слова не видать. Ловить убегающих можно только до черты дома.

**Скок-перескок (Кучтем-куч)**

На земле чертят большой круг диаметром 15—25 м, внутри него — маленькие кружки диаметром 30—35 см для каждого участника игры. Водящий стоит в центре большого круга.

Водящий говорит: «Перескок!» После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая также на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.

Правила игры. Нельзя выталкивать друг друга из кружков. Двое играющих не могут находиться в одном кружке. При смене мест кружок считается за тем, кто раньше вступил в него.

**Хлопушки (Абакле)**

На противоположных сторонах комнаты или площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20—30 м. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая рука вытянута вперед ладонью вверх.

Выбирается водящий. Он подходит к стоящим у города и произносит слова:

Хлоп да, хлоп - сигнал такой

Я бегу, а ты за мной!

С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут к противоположному городу. Кто быстрее добежит, тот останется в новом городе, а отставший становится водящим.

Правила игры. Пока водящий не коснулся чьей-либо ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.

**Башкирские народные подвижные игры**

Башкирские 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. Суровые условия полукочевого быта требовали серьезной закалки подрастающего поколения, поэтому различные состязания в выносливости стали для башкирского народа органической потребностью. С 4-5 лет башкирского мальчика воспитывал только отец, который, прежде всего, учил его ездить верхом, стрелять из лука, бороться, бегать. Большой популярностью пользовались у детей бег на скорость, игры в жмурки, прятки, игры с мячом, скатанным из шерсти, с палками, в кости.
По содержанию башкирские народные игры выразительны и доступны детям. Они способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире. В играх присутствуют все виды движений: бег, прыжки, метание. В башкирских народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора, движения точны и образны. Народный фольклор устно передается от поколения к поколению и никогда не стареет.

**Юрта**

В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на который повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют: — Мы, веселые ребята, Соберемся все в кружок, Поиграем, и попляшем, И помчимся на лужок. Под мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши), получается юрта. Правила игры. С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

**Медный пень**

 Играющие парами располагаются по кругу. Дети, изображающие медные пни, сидят на стульях. Дети-хозяева становятся за стульями. Под башкирскую народную мелодию водящий-покупатель двигается по кругу переменным шагом, смотрит внимательно на детей, сидящих на стульях, как бы выбирая себе пень. С окончанием музыки останавливается около пары и спрашивает у хозяина: — Я хочу у вас спросить, Можно ль мне ваш пень купить? Хозяин отвечает: — Коль джигит ты удалой, Медный пень тот будет твой. После этих слов хозяин и покупатель выходят за круг, встают за выбранным пнем друг к другу спиной и на слова: «Раз, два, три — беги!» —разбегаются в разные стороны. Добежавший первым встает за медным пнем. Правила игры. Бежать только по сигналу. Победитель становится хозяином.

**Палка-кидалка**

Чертится круг диаметром 1,5 м. В круг кладут палку-кидалку дайной 50см. Считалкой выбирают пастуха. Один игрок кидает палку вдаль. Пастух выбегает за брошенной палкой. В это время игроки прячутся. Пастух возвращается с палкой, кладет ее на место и ищет детей. Заметив спрятавшегося, он называет его по имени. Пастух и названный по имени ребенок бегут к палке. Если игрок прибежал раньше пастуха, то он берет палку и опять кидает ее, а сам снова прячется. Если же игрок прибежал позже, то становится пленником. Его может выручить только игрок, который назовет его имя и успеет взять палку раньше пастуха. Когда все будут найдены, пастухом становится тот, кто первым был обнаружен, Правила игры. Начинать искать игроков можно только тогда, когда палочка найдена и положена в круг. Названный по имени игрок должен сразу выйти из укрытия; Пленника спасает игрок, добежавший до палки раньше пастуха.

**Чувашские народные игры**

Бытовавшие в народе чувашские игры возникали свободно, продолжительность их не была регламентирована; элементарные правила между играющими, требования к выполнению двигательных заданий складывались по общему уговору участников игры, которые всякий раз сами устанавливали, где и как будут играть, куда можно убегать, сколько человек надо поймать водящему, как можно выручать пойманных и т. п. Устанавливались и правила выбора водящих (назначение по желанию играющих, с помощью считалок и т. п.), а также придумывались наказания проигравшему (часто довольно трудные и с современной точки зрения недопустимые).
Подвижные игры разнообразны по своему содержанию и организации. Одни игры имеют сюжет, роли и правила, тесно связанные с сюжетом; игровые действия в них производятся в соответствии с требованиями, заданной ролью и правилами. В других играх сюжет и роли отсутствуют, предложены только двигательные задания, регулируемые правилами, которые определяют последовательность, быстроту и ловкость их выполнения. В-третьих, сюжет, действия играющих обусловлены текстом, определяющим характер движений и их последовательность.

**Хищник в море**

В игре участвуют до десяти детей. Один из играющих выбирается хищником, остальные—рыбки. Для игры нужна веревка длиной 2-3 м. На одном конце ее делают петлю и надевают на столбик или колышек. Игрок, выполняющий роль хищника, берется за свобод­ный конец веревки и бежит по кругу так, чтобы веревка была натянута, а рука с веревкой была на уровне коленей. При прибли­жении веревки детям-рыбкам нужно прыгать через нее.

*Правила игры.* Задетые веревкой рыбки выходят из игры. Ребенок, выполняющий роль хищника, начинает бег по сигналу. Веревка должна быть постоянно натянута.

**Рыбки**

На площадке чертят или вытаптывают в снегу две линии на расстоянии 10-15 м друг от друга. По считалке выбирается водящий — акула. Остальные игроки делятся на две команды и становятся лицом друг к другу за противоположными линиями. По сигналу играющие одновременно перебегают с одной черты на другую. В это время акула «салит» перебегающих. Объявляется счет «осаленных» из каждой команды.

*Правила игры.* Перебежка начинается по сигналу. Проигрывает команда, в которой «осалено» условленное число игроков, например пять. «Осаленные» не выбывают из игры.

**Луна или солнце**

Выбирают двух игроков, которые будут капитанами. Они договари­ваются между собой, кто из них луна, а кто солнце. К ним по одному подходят остальные, стоящие до этого в стороне. Тихо, чтобы другие не слышали, каждый говорит, что он выбирает: луну или солнце. Ему так же тихо говорят, в чью команду он должен встать. Так все делятся на две команды, которые выстраиваются в колонны — игроки за своим капитаном, обхватив стоящего впереди за талию. Команды перетягивают друг друга через черту между ними. Пере­тягивание проходит весело, эмоционально даже тогда, когда коман­ды оказываются неравными.

*Правила игры.* Проигравшей считается команда, капитан которой переступил черту при перетягивании.

**Тили-рам**

В игре участвуют две команды. Игроки обеих команд строятся лицом друг к другу на расстоянии 10-15 м. Первая команда говорит хором:

- Тили-рам, тили-рам? (Кого вам, кого вам?) Другая команда называет любого игрока из первой команды. Он бежит и старается грудью или плечом прорвать цепь второй команды, взявшейся за руки. Потом команды меняются ролями. После вызовов команды перетягивают друг друга через черту.

*Правила игры.* Если бегущему удается прорвать цепь другой коман­ды, то он уводит в свою команду одного из двух игроков, между которыми прорвался. Если бегущий не прорвал цепь другой коман­ды, то он сам остается в этой команде. Заранее, до начала игры, устанавливается количество вызовов команд. Победившая команда определяется после перетягивания каната.

# Марийские народные игры

Игры в культуре каждого народа занимали важное место. Они помогали детям становиться взрослыми, расти крепкими и здоровыми, учили работать и веселиться.

**Детские забавы**

С рождения марийский ребенок оказывался включенным в обряды и ритуалы, которые казались ему своеобразной игрой. Представители этого народа с большим уважением относились к природе. К рождению внука его дедушка и бабушка сажали новую березку в родовой священной роще позади усадьбы, считалось, если на одном из деревьев к этому времени появятся новые побеги, ребенок послан Богом.

Первыми игрушками малыша становились обереги – яркие ленты, бусины, монетки, раковины каури, бусы из ягод. Их укладывали рядом с ним в колыбельку или пришивали к одежде.

Когда ребенок просыпался, мать ласково гладила его по спинке и животику, щекотала ножки и приговаривала:

Кус-кус-кус-с!

Лень – к ножкам,

Счастье – к сердечку.

Как веточка-однолетка

Поднимайся ввысь!

**«Кума, кума, продай кола!»**

В еще одной марийской игре, дошедшей до наших дней, использовались деревянные колышки. На земле чертили круг, по линии которого каждый из игроков втыкал свой колышек и становится рядом с ним. Ведущий подходил к одному из участников и говорил: «Кума, кума, продай кола!», но получал отрицательный ответ: «Иди за реку!» Тогда он клал ладонь на вершину кола, а хозяин кола накрывал ее своей. Досчитав хором до трех, они разбегались в разные стороны по линии круга. Кто быстрее возвращался к колышку и дотрагивался до него, становился его владельцем, а проигравший – новым ведущим.

**«Биляша»**

Самая популярная командная игра марийцев - «Биляша». Число участников в ней доходило до 30 человек.

На земле чертили две параллельные линии на расстоянии 4-5 метров. За ними лицом друг к другу становились игроки, предварительно разделившиеся на две команды. Один из участников с криком «Биляша!» бежал к линии противников, каждый из которых вытягивал вперед правую руку. Он хватал одну из них и перетягивал соперника через площадку за свою линию. Если ему это удавалось, перетянутый игрок считался его «пленником» и вставал сзади него. Если выбежавший участник сам оказывался за чертой другой команды, то как «пленник» шел за спину победителя. Задача усложнялась тем, что перетягивать соперника разрешалось только одной рукой.

Затем к противникам выбегал участник другой команды. Действия повторялись. Если он перетягивал игрока, имевшего «пленника», то освобождал его. На площадке царили шум и веселье, каждая команда громко выкрикивала имена своих участников, чтобы подбодрить их. Побеждала та из  них, которой удавалось перетянуть на свою сторону всех соперников. Подростки и молодежь до сих пор с удовольствием играют в «Биляша».