Содержание

Аннотация ---------- 2

НАРОДНАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО И МЕТОД КУЛЬТУРНОГО ДОСУГА

Исторический аспект возникновения и общая характеристика народных игр---------- 2

Роль народной игры ---------- 4

ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ НАРОДНЫХ ИГР

Подготовка к проведению народных игр ---------- 7

Методика проведения народных игр ---------- 9

КАРТОТЕКА НАРОДНЫХ ИГР ---------- 10

Башкирские народные игры ---------- 10

Русские народные игры ---------- 18

Татарские народные игры ---------- 23

Чувашские народные игры ---------- 25

Заключение ---------- 27

Список использованных источников ---------- 27

Аннотация

Методическое пособие «Применение народных игр в досуговой деятельности» разработано с целью популяризации традиционных народных игр и предназначено для оказания практической помощи специалистам, участвующим в организации досуговой деятельности.

В данном пособии представлена игровая досуговая программа «Народные забавы», разработанная на основе традиционных русских, башкирских, татарских и чувашских народных песен и игр, являющимися неотъемлемой частью народного творчества.

Народное творчество сочетает в себе неисчерпаемый запас знаний о законах природы, нормах морали и принципах организации общества, выстроенных на основании многовекового опыта и наблюдений, мудрость поколений, пронесенную через столетия и дошедшую до нас.

Народные игры, забавы, песни, хороводы, праздники, составляют важный элемент традиционной культуры и рассматриваются как объекты нематериального культурного наследия.

Популяризация народной культуры, традиций, обычаев способствует формированию национальной идентичности современного поколения детей, воспитывает уважение к истории, развивает толерантность к представителям других народностей и культур, формирует ощущение гордости за свою Родину.

Активное применение различных видов народного творчества в образовательном процессе и организации досуговой деятельности способствует развитию познавательного, этнокультурного интереса у подрастающего поколения, имеет большое значение в эстетическом, нравственном, патриотическом воспитании.

Народная игра как метод культурного досуга

Исторический аспект возникновения и общая характеристика народных игр

Народные игры – это яркое выражение народа в них играющего, отражение этноса в целом и истории его развития.

Истоки подвижных игр уходят корнями в глубокую древность. История появления подвижных игр позволяет понять их воспитательное значение. Многие виды фольклора подтверждают предположение ученых о том, что истоки подвижных игр заложены в первобытно – общинном строе.

Игра была спутником человека с незапамятных времен. Игры разных народов демонстрируют сходство и огромное многообразие, например, игры с мячом, в кости и т.д. Назначение древних игр было не развлекательное, а практическое. Действием игры и словами песни люди пытались обеспечить себе успех в предстоящих работах. Древняя игра есть магический мир, в котором желаемое изображается как действительное, настоящее проецируется на будущее. Поскольку человек всегда зависел от природы,

основным предметом изображения в игровых песнях был растительный и животный мир.

В наиболее ранние исторические периоды жизни общества дети жили общей жизнью со взрослыми. Воспитательная функция тогда не выделялась как особая общественная функция, и все члены общества, воспитывая детей, стремились сделать их участниками общественно – производительного труда, передать им опыт этого труда, постепенно включая детей в доступные им формы деятельности. Дети, чтобы прокормиться, учились стрелять из лука, ловить птиц и рыбу. Игры детей обусловливались трудом взрослых членов общества.

Большинство народных игр уходит корнями в религиозные пласты жизни. Например, одной из причин появления подвижных игр являются обрядовые игры, связанные с суевериями, предрассудками. Значительная часть русского народного творчества связана с язычеством, придававшим особую красочность русской народной культуре. Верования племен основывались на поклонении солнцу, огню, воде и земле. Человек ожидал от природы ниспослания земных благ, почитая предков, произнося магические заклинания и принося жертвы духам или богам. Игрой в разной степени пронизаны практически все области устного народного творчества: от песни, которая «играется», и до свадьбы – своеобразной драматической игры с четко определенным ритуально – игровым поведением каждого персонажа. Особые формы ритуально – игрового поведения можно найти в календарных обрядах и народных игрищах.

Детская фантазия безгранична. Из поколения в поколение, от старших к младшим, передавались подвижные игры и таким образом дошли до наших дней.

Народные игры актуальны и интересны и в настоящее время, несмотря на то, что существует достаточно большое количество соблазнов в наш технократический век. Их с большим удовольствием и пользой можно использовать в культурно-досуговом учреждении.

Народные подвижные игры вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических и физических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития. Игровая ситуация увлекает и воспитывает ребенка, а встречающиеся в некоторых играх зачины, диалоги непосредственно характеризуют персонажи и их действия, которые надо умело подчеркнуть в образе, что требует от детей активной умственной деятельности. В народных подвижных играх много познавательного материала, содействующего расширению сенсорной сферы ребенка, развитию его мышления и самостоятельности действий. 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 детей и подростков всегда было и остается глубокое знание и свободное владение обширным игровым репертуаром, а также методикой организации культурного досуга. Культработник, творчески используя игру как эмоционально – образное средство влияния на детей, пробуждает интерес, воображение, добиваясь активного выполнения игровых действий.

На основе анализа научно-методической литературы, посвященной народным играм, можно сделать следующие выводы:

• истоками народной игры является моделирование недоступной для ребенка деятельности взрослого;

• игры создавались с целью подготовки подрастающего поколения к жизни, к труду;

• игры возникали с целью проверки готовности к жизни;

• игры создавались с целью развития и совершенствования основных видов двигательной активности.

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.

Роль народной игры.

В культуру каждого народа входят созданные им игры.

На протяжении веков эти игры сопутствуют повседневной жизни детей и взрослых, вырабатывают жизненно важные качества: выносливость, силу, ловкость, быстроту, прививают честность, справедливость и достоинство.

Народные игры имеют многотысячелетнюю историю, они сохранились до наших дней со времен глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции. Помимо сохранения народных традиций игры оказывают большое влияние на воспитание характера, силы воли, интереса к народному творчеству у подрастающего поколения и развивают культуру.

Народная игра – игра, реализующаяся на принципах добровольности, спонтанности при особых условиях договорённости, популярная и широко

распространенная в данный исторический момент развития общества и отражающего его особенности, претерпевающая изменения под различными влияниями:

- социально-политическими,
- экономическими,
- национальными.

Народная игра, являясь феноменом народной культуры, может служить одним из средств приобщения подрастающего поколения 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 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. Таким образом, включая народную игру в досуговый процесс, культработник может ненавязчиво, целенаправленно вводить детей в мир народной культуры, обучая детей культуре общения.

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.

Народные игры и их классификация

Чтобы игры стали подлинным организатором жизни людей, необходимо, чтобы в практике воспитания было богатство и разнообразие игр.

Существуют игры, рассчитанные на конкретный возраст, есть игры без возраста. Игры можно разграничить по вопросу:

- «игры - для того, чтобы» - для взрослых
- «игры - потому, что» - для детей.

Сложность классификации игр заключается в том, что они как и любое явление культуры, испытывают серьезное влияние динамики исторического процесса любой формации.

Игры с одинаковыми правилами, информационной базой могут быть весьма разными, так как используются в разных целях: в одном случае - для анализа функционирования системы, в другом - для обучения, в третьем - в качестве тренинга для принятия решений в моделируемых ситуациях, в четвертом - для развлечения и т.д.

Большинству игр присущи четыре главные черты:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от его результата (процедурное удовольствие);
- творческий, значительно импровизационный, очень активный характер этой деятельности ("поле творчества");
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, "эмоциональное напряжение");

- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Игры классифицируются:

- по содержательному признаку: военные, спортивные, художественные, экономические, политические;

- по составу и количеству участников: детские, взрослые, одиночные, парные, групповые;

- по тому, какие способности они обнаруживают и тренируют: физические, интеллектуальные, состязательные, творческие и др.

Можно принять за аксиому общепринятый подход делить все игры детей и взрослых на две, или на три большие группы:

- игры с готовыми "жесткими" правилами;

- игры "вольные", правила которых устанавливаются по ходу игровых действий;

- игры, в которых наличествуют и свободная игровая стихия, и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по ее ходу.

Данное деление частично условно, так как практически в любой игре есть "вольное" творческое начало и присутствуют правила или наметки правил. Каждый блок или вид игр следует различать (что и делается на практике) по следующим принципиальным внешним и внутренним признакам (показателям, приметам, знакам, признаниям).

К внешним признакам игры мы относим ее содержание, форму, место проведения, состав и количество участников, степень регулирования и управления, наличие аксессуаров.

Можно выделить в самостоятельные типовые группы следующие игры:

- детские игры всех видов;
- игры-празднества, игровые праздники;
- игровой фольклор;
- театральные игровые действия;
- игровые тренинги и упражнения;
- игровые анкеты, вопросники, тесты;
- эстрадные игровые импровизации;
- соревнования, состязания, противоборства, соперничества,
- конкурсы, эстафеты, старты;
- свадебные обряды, игровые обычаи;
- мистификации, розыгрыши, сюрпризы;
- карнавалы, маскарады;
- игровые аукционы.

С этой позиции можно разделить все детские игры на следующие виды:

- физические и психологические игры и тренинги: двигательные (спортивные, подвижные, моторные);

- экстатические, экспромтные игры и развлечения;

- освобождающие игры и забавы;

- лечебные игры (игротерапия).

Таким образом, мы видим, что виды, типы, формы игр многообразны, как многообразна сама жизнь, которую эти игры отражают.

Подготовка к проведению народных игр

Народные подвижные игры являются традиционным средством организации досуга и взрослых, и детей.

По содержанию все народные игры классически лаконичны, выразительны и доступны ребенку. 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 ребенка.

Все свои жизненные впечатления и переживания дети отражают в условно-игровой форме, способствующей конкретному перевоплощению в образ («Гуси-лебеди», «Коршун и наседка», «У медведя во бору», «Чепена», «Олени и пастухи» и т. д.). Игровая ситуация увлекает и воспитывает ребенка, 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 определенных игровых заданиях, так же много познавательного материала, содействующего расширению сенсорной сферы ребенка, развитию его мышления и самостоятельности действий. Так, например, в связи с движениями водящего и изменением игровой ситуации ребенок должен проявить более сложную, т. е. мгновенную и правильную, реакцию, поскольку лишь быстрота действий приводит к благоприятному результату («Па-лочка-выручалочка», «Пятнашки» и др.).

Большое воспитательное значение заложено в правилах игры. Они определяют весь ход игры, регулируют действия и поведение детей, их взаимоотношения, содействуют формированию воли, т. е. они обеспечивают условия, в рамках которых ребенок не может не проявить воспитываемые у него качества.

При организации и проведении народных подвижных игр необходимо придерживаться следующих правил:

• Правила игры должны быть просты, понятны и легко выполнимы детьми.

• Игра должна способствовать мыслительной и двигательной деятельности каждого ребенка.

• Каждый ребенок – активный участник игры.

• При проведении игр исключать даже малейший риск угрозы здоровью детей.

• Используемый в игре инвентарь должен соответствовать требованиям безопасности.

• При планировании проведения игр использовать принцип: от простого к сложному.

• Иногда от вас потребуется сделать игру более доступной и понятной детям. Например, вы можете исключить из игры сложные этапы, а затем при последующем ее повторении шаг за шагом добавлять их.

• Чтобы все дети справились с заданием и получили положительные эмоции, следует регулировать темп игры или дать дополнительное время.

• С помощью природного настроя на игру, интонации и жестикуляции вы можете добиться тишины и сосредоточенности в группе играющих.

• Повторите задание несколько раз (на первоначальном этапе проведения игры), пока дети не поймут идею игры.

• Поддерживайте сотрудничество и взаимопомощь в группе играющих.

• Иногда необходимо усложнить игру для части детей, чтобы они имели возможность выполнять более сложные действия.

• Игры должны способствовать развитию детей.

• Используйте несложный реквизит при проведении игр, он поможет разукрасить игру.

• В некоторых играх целесообразно использовать музыку, но в некоторых она неуместна.

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, неповторимый игровой фольклор.

Сбор детей на игру.

Информацию о времени игровой программы необходимо разместить заранее в социальных сетях.

Начинать играть нужно вовремя даже с малым количеством детей, постепенно к ним присоединятся и остальные. Собирать детей в игру надо быстро (1—2 мин), потому что всякая задержка снижает интерес к игре.

Подготовка атрибутов и инвентаря для подвижных игр:

• Значительное внимание нужно уделять подготовке атрибутов.

• Можно изготавливать их вместе с детьми и родителями.

Основные требования к атрибутам игры и инвентарю:

• Инвентарь должен быть интересным, ярким, красивым, а его размер и масса — посильными для играющих.

• Необходимо планировать применение атрибутов для игры заранее.

• После того, как ведущий объяснит правила игры, участники расставляют инвентарь на площадке.

• Инвентарь и атрибуты должны соответствовать требованиям СанПин(а).

После окончания игр желательно обсудить их, привлекая к обсуждению всех детей. Это приучает их к анализу своих поступков,

вызывает более сознательное отношение к выполнению правил игры и движений.

Методика проведения народных игр

Большое воспитательное значение заложено в правилах игры. Они определяют весь ход игры, регулируют действия и поведение детей, их взаимоотношения, содействуют формированию воли. Народная игра требует внимания, выдержки, сообразительности и ловкости.

При организации и проведении подвижных игр необходимо придерживаться следующих правил:

- Правила игры должны быть просты, понятны и легко выполнимы детьми.
- Игра должна способствовать мыслительной и двигательной деятельности каждого ребенка.
- Каждый ребенок – активный участник игры.
- При проведении игр исключать даже малейший риск угрозы здоровью детей.
- Используемый в игре инвентарь должен соответствовать требованиям безопасности.
- При планировании проведения игр на занятии использовать принцип: от простого к сложному.
- Иногда от вас потребуется сделать игру более доступной и понятной детям. Например, вы можете исключить из игры сложные этапы, а затем при последующем ее повторении шаг за шагом добавлять их).
- Чтобы все дети справились с заданием и получили положительные эмоции, следует снизить темп игры или дать дополнительное время.
- С помощью природного настроя на игру, интонации и жестикуляции вы можете добиться тишины и сосредоточенности в группе играющих.
- Повторите задание несколько раз (на первоначальном этапе проведения игры), пока дети не поймут идею игры.
- Повторяйте игру через несколько дней, чтобы дети почувствовали, что они уже что-то умеют делать.
- Поддерживайте сотрудничество и взаимопомощь в группе.
- Иногда необходимо усложнить игру для части детей, чтобы они имели возможность выполнять более сложные действия.
- Игры должны способствовать развитию детей.
- Используйте несложный реквизит при проведении игр, он поможет разукрасить игру.
- В некоторых играх целесообразно использовать музыку, но в некоторых она неуместна.

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, неповторимый игровой фольклор.

Окончание игры и подведение итогов.

- Ведущий заканчивает игру анализом проведенной игры и предложением перейти к каким-либо другим видам деятельности более спокойного характера, а также подводятся итоги игры (самоанализ игры): участники сами отмечают, кто хорошо выполнял движения, проявлял ловкость, быстроту, смекалку, сообразительность, соблюдал правила, выручал товарищей.
- Участники анализируют, как удалось достичь успеха в игре, почему «ловишка» быстро поймал одних, а другие ни разу не попались ему.
- Подведение итогов игры должно проходить в интересной и занимательной форме, чтобы вызвать желание в следующий раз добиться еще лучших результатов.
- К обсуждению проведенной игры надо привлекать всех участников. Это приучает их к анализу своих поступков, вызывает более сознательное отношение к выполнению правил игры и движений.

Сделаем вывод, что 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, неповторимый игровой фольклор.

Картотека народных игр

Башкирские народные игры

Жмурки (в кругах)

Эту игру можно проводить на улице или в помещении. Необходимо до начала игры заготовить небольшие кружочки, на которые в дальнейшем будут становиться игроки. Рекомендуем вырезать такие кружочки из плотного картона такого размера, чтобы на них можно было устойчиво стоять двумя ногами. Однако можно просто очертить круги мелом на асфальте или палочкой на земле. Главное, чтобы они были хорошо заметны, и количество таких кругов несколько превышало количество игроков.

В центре площадки «раскручивают» водящего с завязанными глазами, чтобы он потерял ориентацию и не знал, в какую сторону он идет. По команде взрослого водящий идет наугад, а другие игроки перебегают из кружка в кружок до тех пор, пока водящий не подойдет вплотную к одному из них. Тогда все «замирают», а водящий должен в полной тишине попытаться на ощупь найти, где спрятался игрок. Ребенок, которого ловят, может приседать, наклоняться в сторону, но ни при каких обстоятельствах не

сходить с круга. Если он не смог удержать равновесия и заступил за круг, он считается проигравшим.

Если водящий сумел найти игрока, стоящего на круге, то он должен еще определить на ощупь, кого он поймал. Если это ему удалось, то этот игрок становится водящим.

Правила игры:

1. Все дети могут опять перебегать с кружка на кружок, шуметь, хлопать в ладоши, только до того момента, пока водящий не подошел вплотную к игроку «в кружке».
2. Ребенок, который попытался убежать или просто не удержал равновесие (сдвинулся с места), когда «водящий» вплотную подошел к его кружку, сам становится водящим.

ЮРТА

Цель: развивать умение ориентироваться в пространстве.

Материал: платочки с башкирским орнаментом, картинка с изображением юрты, 4 стула

Организация игры. В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором 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».

На 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.

Методические приемы: рассматривание картины с изображением юрты – старинное жилище башкирского народа. Рассматривание башкирского орнамента на платочках.

Дополнительные рекомендации: с окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

СТРЕЛОК

Цель: развивать умение у детей метать мяч.

Оборудование: мяч

Организация игры: проводятся две параллельные линии на расстоянии 10 – 15 м одна от другой. В середине между ними чертится круг диаметром 2 м.

Один Игрок – стрелок. Он с мячом в руках стоит в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого попал, становится стрелком.

Дополнительные рекомендации: в начале игры стрелком становится тот, кто после внезапной команды «Сесть!» присел последним. Момент броска мяча определяется самим стрелком. Мяч, брошенный мимо, игроки перебрасывают стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, то это не считается попаданием.

ЛИПКИЕ ПЕНЬКИ

Цель: развивать умение ориентироваться в пространстве, развивать ловкость.

Материал: маски на голову с изображением пенечка.

Организация игры: три-четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить близко к пенькам. Пенечки должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Осаленные игроки становятся пеньками.

Дополнительные рекомендации: пеньки не должны вставать с мест.

МЕДНЫЙ ПЕНЬ

Цель: развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

Организация игры: 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 игрок, встает за медным пнем.

Дополнительные рекомендации: бежать только по сигналу. Победитель становится хозяином.

ПАЛКА-КИДАЛКА

Цель: Развивать внимание, ловкость. Упражнять детей в метании предмета вдаль. Воспитывать взаимовыручку.

Оборудование: считалка, палка, длиной 50 см

Организация игры: Чертится круг диаметром 1,5 м. В круг кладут палку-кидалку длиной 50 см. 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.

Методические приемы: Считалкой выбирают пастуха. Выработка правила с детьми: пастухом становится тот, кто первым (или последним) был обнаружен.

Дополнительные рекомендации: 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.

Мөйөш алыш (уголки)

Организация игры: По четырем углам площадки стоят четыре стула, на них четверо детей. В центре стоит водящий. Он по – очереди подходит к сидящим и задает каждому вопрос:

- Хозяйка, можно истопить у тебя баню?

1 играющий отвечает: «Моя баня занята».

2 играющий отвечает: «Моя собака ощенилась»

3 играющий отвечает: «Печка обвалилась»

4 играющий отвечает: «Воды нет»

Водящий выходит на центр площадки, хлопает в ладоши три раза и кричит: Хоп, хоп, хоп! За это время хозяева быстро меняются местами. Водящий должен успеть занять свободный стул.

Правила: меняться только после хлопков водящего. Игра может проводиться и с большим количеством детей: в этом случае воспитателю

следует поставить столько стульев, сколько играющих и составить дополнительные ответы для «хозяев».

«Аҡ тирәк, күк тирәк»
(белый тополь, синий тополь)

Организация игры: Дети стоят в две шеренги по краю площадки напротив друг друга. Первая команда хором спрашивает: «Белый тополь, синий тополь, что есть на небе?»

Вторая команда хором отвечает: «Пестрые птицы».

Первая команда спрашивает: «Что есть у них на крыльях?»

Вторая команда отвечает: «Есть сахар и мед».

Первая команда просит: «Дайте нам сахар».

Вторая команда спрашивает: «Зачем вам?»

Первая команда зовет: «Белый тополь, синий тополь».

Вторая команда спрашивает: «Кого выбираете из нас?»

Первая команда называют имя одного из играющих из противоположной команды. Выбранный ребенок бежит навстречу шеренге соперников, которые стоят, сомкнув крепко руки, и старается разорвать «цепь» соперника. Если он разорвет «цепь», то забирает играющего из команды соперников в свою команду, если нет, то остается в этой команде. Выигрывает та команда, в которой оказывается больше всего игроков.

«Букән ҡайыш»
(поймай воробья поясом)

Организация игры: Дети парами стоят по кругу: впереди девочка сзади мальчик. Водящий, в руке у которого пояс (веревка), ходит за кругом и произносит текст:

«Лето прошло, осень пришла,
Утки улетели, гуси улетели.
Соловьи пропели.
Ворона стой! Воробей лети!»

Ребенок, которого выбрали «воробьем» убегает от водящего по кругу, а тот старается догнать и осалить поясом. Если водящий осалит, то занимает место играющего, а осаленный становится водящим.

Правила: не касаться убегающего рукой, а только поясом. Убегать после слова «лети».

Энә менән еп
(Иголка и нитка)

Организация игры: Дети делятся на две команды, выстраиваются в колонны друг за другом на одной стороне площадки. Перед каждой командой на расстоянии 5 метров ставится ориентир (куб, башня, флажок). По сигналу первые игроки («иголки») обегают ориентиры, возвращаются к команде. К ним зацепляется следующий игрок («нитка»), они обегают ориентир вдвоем. Таким образом, все игроки команды («нитки»), по очереди зацепляясь, друг за дружкой, обегают ориентиры. Побеждает та команда («иголка с ниткой»), все игроки которой зацепились и обежали ориентиры первыми.

Правила: играющим во время бега не разрешается расцеплять руки. Если это случилось, то нарушившая правила команда начинает игру заново.

Бесәй менән сысҡан
(кот и мыши)

Организация игры: Кот сидит в кругу на краю площадки, закрыв глаза. Дети - мыши бегают по площадке очень тихо, на носочках, чтобы не разбудить кота. Как только кот открывает глаза и поднимается с места, дети - мыши должны присесть и не двигаться. Кот произносит слова:

«Котик вышел погулять,
Серых мышек поймать.
Сейчас догоню, схвачу и проглочу»

После окончания слов кот ловит мышей, которые встают и убегают от него. В конце игры подсчитывают количество пойманных мышей. Выбирается новый кот, игра повторяется.

Правила: не двигаться во время слов кота; осаленные мыши должны прекратить игру, собраться у кота в домике.

Бүре менән ҡуян
(Волк и зайцы)

Организация игры: Для игры выбираются волк и водящий. Остальные дети - зайцы. Волк прячется - приседает на одной стороне площадки, а дети - зайцы стоят на другой стороне площадки, ограниченной чертой. На слова ведущего «зайцы» выходят из дома и прыгают на двух ногах по всей площадке:

«Белый заяц, мягкий заяц
В гости к нам пришел.
Ушки - длинные.
Короткий хвост».

На сигнал ведущего «Буре» («Волк») дети-зайцы прыжками быстро возвращаются в свой дом, а волк старается поймать как можно больше детей.

Правила: передвигаться по площадке можно только прыжками на двух ногах; убегать в дом только после сигнала водящего; ловить, касаясь игрока рукой.

Сабантуй - hабантуй

Цель: Развивать прыгучесть, ловкость. Организация игры. Большинство народных игр связано с главным праздником наших хлеборобов – «сабантуем». Этот праздник проводится весной. Дети изображают скакунов. В центре встаёт ведущий с шестом, к которому привязан красивый платок. Ведущий вращает шест над головой по кругу, дети стараются задеть в прыжке платок рукой. Тот, кто заденет платок, считается победителем.

Стрелок (Уксы)

Проводятся две параллельные линии на расстоянии 10-15 м друг от друга. В середине между ними чертится круг диаметром 2 м. Один игрок – стрелок. Он с мячом в руках стоит в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого попал, становится стрелком.

Правила игры. В начале игры стрелком становится тот, кто после внезапной команды «Сесть!» присел последним. Момент броска мяча определяется самим стрелком. Мяч, брошенный мимо, игроки перебрасывают стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, то это не считается попаданием.

Ловкий джигит – таhыл егет

Цель: Развивать быстроту. Улучшать качество выполнения прямого галопа. Организация игры.

Подгруппа детей (4-5) становится в шеренгу напротив центральной стены. У каждого в руке «лошадка» на палке. Остальные дети сидят на стульях и поют:

«Эй, джигиты, выходите

и коней себе берите. На конях должны скакать,

свою удаль показать. Тот, кто первый прибежит,

настоящий тот джигит!» По окончания пения выбранные дети «Скачут» на лошадках к центральной стене. Добежав до стены, поднимают «лошадку» вверх. Выигрывает ребёнок, прискакавший первым, и получает приз.

Кто быстрее нарядится

Цель: познакомить детей с предметами национальной одежды: хараус, жилет, сапоги (ситек), камзол, тюбетейка. Организация игры. Игра проводится в

соревновательной форме, т.е. кто быстрее нарядится! Закончив наряжаться, нужно под весёлую музыку выполнить несколько танцевальных движений (импровизируя национальный танец).

Осто-осто

Уйынсылар теҙелешеп ултыра йәки баҫып тора. Алып барыусы оса торған һәм осмай торған нәмәләрҙе буташтырып әйтә лә ҡулын күтәрә:
-Осто-осто – торналар осто.
-Осто-осто – тырмалар осто.
-Осто-осто – ҡарғалар осто.
-Осто-осто – арбалар осто.
Башҡалар тик осоусы әйбер әйтелгәндә генә ҡул күтәрергә тейеш. Кем осмай торған әйбер әйтелгәндә ҡулын күтәрә, шул йә алып барыусыны алмаштыра, йә уйындан сығарыла, йә берәй “яза”ға тарттырыла: йырлай, бейей, шиғыр уҡый h.б.

Йөҙөк һалыш.

Теҙелешеп ултыраһың. Һәр кемдең алдына һалған һымаҡ итәһең дә, берәүһенә генә һалып китәһең. Шанан:
— Йөҙөк кемдә? Әйт, — тиһең, көтөүсе эҙләй. Тапмаһа, уйын дауам итә, тапһа, кемдән таба, шал кеше — көтөүсе була, һин уның урынына ултыраһың.
Ҡара-ҡаршы әйтешеп уйнау
— Һике аҫтында май ҡайҙа?
— Сысҡан ашаған.
— Сысҡан ҡайҙа?
— Һалам аҫтында.
— Һалам ҡайҙа?
— Үгеҙ ашаған.
— Үгеҙ ҡайҙа?
— Һаҙға батҡан.
— Һаҙ ҡайҙа?
— Һайыҫҡан соҡоған.
— Һайыҫҡан ҡайҙа?
— Кәртә башында.
— Кәртә ҡайҙа?
— Утта янған.
— Ут ҡайҙа?

— Көл булған.
— Көл ҡайҙа?
— Күккә осҡан.

Русские народные игры

Горелки

В игре участвует от 11 человек. Важно, чтобы количество играющих было нечётным. Для игры выбирается большая открытая площадка. Выбирается водящий – он и будет «гореть».

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий – горелка. Играющие нараспев говорят слова:

Гори, гори ясно,
Пока не погасло.
Стой подоле,
Гляди на поле,
Едут там трубачи
Да едят калачи.
Погляди на небо:
Звёзды горят,
Журавли кричат:
- Гу, гу, убегу.
Раз, два, не воронь,
А беги как огонь!

После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Игра повторяется.

Данная игра учит детей действовать по сигналу, развивает ловкость, увёртливость, воспитывает выдержку, умение соблюдать правила игры, формирует дружеские взаимоотношения между детьми.

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 далеко. Через некоторое время хозяин зовёт гусей. Идёт перекличка между хозяином и гусями:

- Гуси – гуси!
- Га – га – га!
- Есть хотите?
- Да, да, да!
- Так летите же домой!
- Нам нельзя!
Серый волк под горой
не пускает нас домой!
- Ну летите как хотите,
Только крылья берегите!

Гуси летят в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, 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 летите как хотите, только крылья берегите!»

Игра «Гуси - лебеди» способствует закреплению умений выполнять действия взятой на себя роли, учит согласовывать слова с игровыми действиями, упражняет в беге с увёртыванием. Также развивает у детей ловкость, сообразительность, быстроту реакции, воспитывает целеустремлённость, положительный эмоциональный настрой.

САЛКИ, ИЛИ ПЯТНАШКИ

Одна из самых распространенных игр в России, имеет разных местах разные названия и варианты.

По жребию выбирают одного водящего — «салку», или «пятнашку». Условно устанавливают границы площадки. Играющие разбегаются, а водящий догоняет их, стараясь коснуться кого-либо рукой, «осалить», «запятнать». Кого догонит и «осалит», тот становится «салкой», «пятнашкой». Он начинает ловить играющих, а бывший «салка» убегает со всеми. В игру можно играть, пока не надоест.

ОХОТНИКИ И УТКИ

На площадке чертят 2 линии на расстоянии 6— 8 м одна от другой, произвольно определяют ширину площадки (тоже ограничивают линиями).
Играющие по сговору делятся на две команды — «охотников» и «уток». «Охотники» становятся за начерченными линиями, «утки» располагаются в центре. «Охотники» перебрасывают мяч друг другу и в удобный момент

бросают его в «уток». «Осаленная» мячом «утка» выходит из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не будут «подстрелены» все «утки», после чего команды меняются ролями.

Указания к проведению: в этой игре могут участвовать от 4 до 12 человек. Лучше играть в мяч во время прогулки в лес, выбрав ровную полянку. Мяч должен быть среднего размера.

Правила: «охотники» не имеют права заступать за черту, нельзя «осалить утку» мячом, отскочившим от земли; «подстреленная утка» временно не участвует в игре (пока не будут «осалены» все «утки» и команды не поменяются местами). Каждая команда имеет своего капитана («мати»). Он может выручить проигравшую команду, если выполнит задание: в течение 10—12 перебросов мяча ни разу не будет «подстрелен».

«Утки» могут ловить мяч («свечи») — это запасные очки, в таком случае последующее попадание в «утку» не засчитывается.

Игра особенно интересна для младших дошкольников, у них лучше развит глазомер, больше точности в выбивании «уток».

В узелок

Для этой игры можно использовать мяч средних размеров, но лучше играть так, как играли в старину: платком или шарфом, завязанным в узелок. Водящий должен отойти на несколько шагов от остальных детей, которые стоят или усаживаются в кружок. Расстояние между детьми должно быть примерно 1,5—2 м. Игроки перекидывают узелок (или мяч) по кругу, своим соседям слева или справа, а водящий бегает за кругом и пытается его поймать. Если ему удастся хотя бы коснуться узелка на лету или в руках у одного из игроков, то игрок, не сумевший защитить узелок, становится водящим. Игра продолжается. Правила: 1. Водящий может находиться только вне круга и оттуда пытаться поймать мяч. 2. Нельзя прятать узелок от водящего, надо как можно быстрее перебрасывать его своему соседу. 3. Нельзя перебрасывать узелок не соседям, а, например, ребенку напротив, если это не было специально обговорено до начала игры.

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 убегать очень далеко. Они могут увёртываться от «жмурки», приседать, проходить на четвереньках. Пойманного игрока «жмурка» должен узнать и назвать по имени, не снимая повязки.

Краски

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки – краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей.

Покупатель стучит:

- Тук, тук!
- Кто там?
- Покупатель.
- Зачем пришёл?
- За краской!
- За какой?
- За голубой!

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!» Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе.

Идёт второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они по очереди и разбирают краски. Выигрывает тот покупатель, который набрал больше красок. Если покупатель не отгадал цвет краски, хозяин может дать и более сложное задание, например: «Скачи на одной ножке по голубой дорожке».

Правила игры: Хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.

В данной игре дети повторяют и закрепляют знания цветов, развиваются навыки диалогической речи.

Золотые ворота

Эта игра — предшественница многих популярных забав.

В игре «Золотые ворота» двое игроков встают друг напротив друга и, взявшись за руки, поднимают руки вверх. Получаются «воротики».

Остальные дети встают друг за другом и кладут руки на плечи идущему впереди либо просто берутся за руки. Получившаяся цепочка должна пройти под воротами.

«Воротики» произносят:

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

После этих слов «воротики» резко опускают руки, и те дети, которые оказались пойманными, тоже становятся «воротиками». Постепенно количество «ворот» увеличивается, а цепочка уменьшается. Игра заканчивается, когда все дети становятся «воротами».

Игра развивает ловкость, реакцию.

Удочка

Участники встают в круг. Ведущий встаёт в центр с «удочкой». Удочка - это скакалка. Один её конец в руке «рыбака» - водящего. Все играющие встают вокруг «рыбака» не дальше, чем на длину скакалки. «Рыбак» начинает раскручивать «удочку», пытаясь задеть ею по ногам играющих. «Рыбки» должны уберечься от «удочки», перепрыгнув через неё. Чтобы «рыбки» не мешали друг другу, между ними должно быть расстояние примерно в полметра. «Рыбки» не должны сходить со своих мест. Если «рыбаку» удалось поймать «рыбку», т.е. дотронуться «удочкой», то место «рыбака» занимает пойманная «рыбка». Необходимо соблюдать два условия: скакалку можно крутить в любую сторону, но нельзя поднимать ее от земли выше чем на 10-20 сантиметров.

Колечко

Перед началом игры определяется ведущий по договоренности или с помощью считалочки. Он выходит на середину комнаты, а остальные игроки садятся в ряд на диване или на стульях. Каждый из них складывает ладони лодочкой. Ведущий берет колечко, зажимает его между ладонями и начинает обходить всех игроков по очереди, при этом он проводит своими

сомкнутыми ладонями между ладонями каждого из игроков. Одному из них он должен как можно незаметнее передать колечко, которое игрок зажимает между ладонями и не подает вида, что колечко у него. Ведущий может всячески запутывать игроков, делая несколько кругов и продолжая обходить игроков уже после того, как колечко отдано. Затем ведущий выходит на середину комнаты и говорит фразу: «Колечко-колечко, выйди на крылечко!»

Тот игрок, у которого колечко, должен встать и выбежать на середину комнаты. А другие игроки должны стараться удержать его на месте. Если игроку удалось выбежать «на крылечко», то он становится ведущим. Иначе он возвращается на свое место, а ведущий все начинает сначала.

Татарские народные игры

Тюбетейка

Дети становятся в круг. Под национальную музыку они по очереди надевают тюбетейку на голову рядом стоящего ребёнка. Музыка прекращается, на ком останется тюбетейка, тот выполняет задание.

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.

Тимербай

Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего — Тимербая. Он становится в центре круга. Водящий говорит: Пять детей у Тимербая, Дружно, весело играют. В речке быстрой искупались, Нашалились, наплескались, Хорошенечко отмылись и красиво нарядились. И ни есть, ни пить не стали, В лес под вечер прибежали, Друг на друга поглядели, Сделали вот так! С последними словами вот так водящий делает какое-нибудь движение. Все должны повторить его. Затем водящий выбирает кого-нибудь вместо себя.

Правила игры. Движения, которые уже показывали, повторять нельзя. Показанные движения надо выполнять точно. Можно использовать в игре различные предметы (мячи, косички, ленточки и т. д.).

Чума үрдәк, чума каз

Уйнаучылар кара- каршг ике рәт булып тезеләләр, парлашып кулга — кул тотыналар. Рәт башында бер ялгыз уенчы басып тора. Балалар барысы бергә җырлыйлар:

Чума үрдәк, чума каз,
Тирән күлне ярата ул, ярата.
Әлфия үзенә иптәш эзли,
Белмим, кемне ярата шул, ярата. Илназны ярата шул, ярата.

Уйнаучылар, җыр ритмына туры китереп, хәрәкәтләнеп торалар. Ялгыз бала (Әлфия), рәт арасыннан узып, үзенә бер иптәш сайлый һәм аны (Илназны) җитәкләп ахырга барып баса. Үз парыннан аерылган уйнаучы рәт башына китә.

Уен шулай дәвам итә.

Яулык алыш

Бу уен күбесенчә кыз балалар тарафыннан уйнала. Кызлар бер урынга түгәрәкчәнеп басалар һәм бер кеше яулык җыючы итеп сайлап куялар. Ул уртага чыгып баса да:

Талым, талым, талчыбык, Уртасында бал чыбык,
Ал яулык, гөл яулык,

Бир син миңа бер яулык, -дип, такмаклый-такмаклый, барлык кызлардан да яулык җыеп чыга. Җыеп бетергәч, яулык хуҗаларына берәм-берәм җәза бирелә. Җәзадан соң уен тагын яңадан башлана.

Без-без, без идек

Без-без, без идек,
Без унике кыз идек;
Базга төштек бал каптык, Келәткә кердек май каптык;
Кап та коп,
кара, Якуб,
Тимер туп,
Авызыңны ач та йом!

М-м-м

Балалар уен сүзләрен көйләп әйтәләр, аннары, берьюлы авызларын йомып, җиңелчә, күңелле көйгә төрле шаян хәрәкәтләр ясыйлар. Кем көлеп

җибәрә, шул уеннан чыга һәм җәза үтәргә тиеш була (җырлый, бии, сорауларга җавап бирә н.б.).

Чувашские народные игры

Ручейки (Юхан шывсем)

Игроки делятся на 2-3 команды и строятся друг за другом в разных частях Площадки. На сигнал «Ручейки!» все бегут в разных направлениях (каждый в своей колонне). На сигнал «Большая Волга!» игроки соединяются в одну колонну.

Правила игры. Игрокам следует крепко держать впереди стоящего за пояс. Игроки бегут друг за другом, не выходя из своей колонны. Игроки строятся в одну колонну только после сигнала «Большая Волга!»

Семён

Один из игроков выбирается водящим – Семеном. Для игры нужна веревка длиной -2-3 м. На одном конце веревки делают петлю и надевают на столбик или колышек. К столбику игроки бросают вещи. Семен берется за свободный конец веревки и бегает по кругу так, чтобы веревка была натянута. Игроки стараются взять свои вещи, лежащие у столбика.

Правила игры. Водящий начинает игру по сигналу. Если Семен заденет кого –то из игроков веревкой, то тот становится водящим. Если Семен никого не поймает, то его испытывают: он должен пробежать между двумя рядами игроков так, чтобы его никто не коснулся рукой. После этого выбирают нового водящего. Если Семен не пройдет испытание, то он остается водить.

Материал: веревка 2-3 м, столбик.

Журавушка (Тарналла)

Один игрок выбирается сторожем, другой журавлем, остальные – птенцы. Сторож охраняет гороховое поле. Журавль с птенцами прилетает на поле поклевать горох. Сторож их ловит. Поймав птенца, он запирает его в своем домике на краю горохового поля и засыпает. К пойманному птенцу прилетают журавль с журавликами и поют песню:

Ах, журавлик наш, журавушка,
Не забыл ли домик матушки?
Журавлик поет в ответ:
Не забыл я, но сегодня
На гороховом на поле
Меня сторож подловил,
Да и в клетку посадил.

Журавль и птенцы улетают на гороховое поле. Сторож ловит их.

Правила игры. Журавль с птенцами прилетают к каждому пойманному журавлику. Игра продолжается до тех пор, пока сторож не сможет поймать журавля, то все птенцы освобождаются.

Пекарь (Çăкăр пĕçерекен)

Среди игроков выбирается водящий - пекарь. Остальные встают парами друг за другом. Пекарь стоит спиной к игрокам во главе колонны и говорит: «Я пеку хлеб».

Игроки: « Успеешь ли испечь?»

Пекарь: «Успею».

Игроки: « Сумеешь ли догнать?

Пекарь: «Попробую!»

Игроки последней пары бегут мимо пекаря, пекарь их ловит.

Правила игры. Пекарь осаливает игроков касанием руки. Если пекарь поймает одного из игроков, то встает с ним в пару. Игрок, оставшийся без пары, становится пекарем. Если пекарь никого не поймает, то остается водящим. Пекарь не должен ловить игроков, если они, обежав его, взялись за руки.

Пустая изба (Пушă пуртлĕ)

Игроки становятся в круг на расстоянии 3-4 м друг от друга. Один из игроков выбирается водящим. Он выходит в середину круга. Игроки чертят на земле круги (избы) и встают в них. Водящий громко говорит: «В путь!» Игроки меняются избами. Водящий старается занять свободную избу.

Правила игры. Игроки меняются избами только после сигнала «В путь!» Водящим становится игрок, оставшийся без избы.

Отгадай имя (Ятне пĕл)

Один из игроков выбирается водящим – медведем. Ему завязывают глаза платком, крутят вокруг себя. Игроки все вместе говорят:

Медвежонок встал на лапы,
Зарычал на нас косматый.
Медвежонок, ты, медведь,
Перестань-ка ты реветь.
А попробуй нас поймать
И по голосу узнать.

Игроки разбегаются по площадке. Медведь их ловит. Поймав игрока. Медведь говорит: «Не бойся меня, спой песенку». Игрок ревет: «У-у-у!» Медведь называет имя игрока.

Правила игры. Если медведь узнает игрока по голосу и назовет его имя, то они меняются ролями. Если медведь не узнает игрока, то продолжает водить. Игроки не должны далеко убегать от водящего.

Заключение

Таким образом, народная игра — отражение образа жизни, национальных традиций, обычаев. Народные игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования гармонически развитой, активной личности. Они образуют фундамент для развития его нравственных чувств, создания и дальнейшего проявления их в общественно полезной и творческой деятельности.

Народные игры интересны и актуальны и в настоящее время, несмотря на то, что существует достаточно большое количество соблазнов в наш технократический век. Дети с большим удовольствием, а самое главное, с пользой играют в народные игры, т.к. они координируют их, поднимают настроение, развивают физически, доставляют радость. В детях формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны, создаётся эмоциональная положительная основа для развития духовных и патриотических чувств: любви и преданности Родине. Игры вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех умственных и психических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой степени развития.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Теория и методика проведения народных подвижных игр https://nsportal.ru/detskiy-sad/regionalnyy-komponent/2014/03/31/teoriya-i-metodika-provedeniya-narodnykh-podvizhnykh

2. Консультация для воспитателей «Организация народных подвижных игр в ДОУ» https://infourok.ru/konsultaciya-dlya-pedagogov-organizaciya-narodnyh-podvizhnyh-igr-v-dou-6427023.html?ysclid=lp2itnubup46443288

3. Башҡорт халыҡ уйындары https://nsportal.ru/detskiy-sad/regionalnyy-komponent/2015/04/05/bashkort-halyk-uyyndary-1

4. Использование народных игр в работе с детьми https://урок.рф/library/ispolzovanie_narodnih_igr_v_rabote_s_detmi_doshko_093123.html?ysclid=lq0wg3tx9a37994376