

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 308 «ЖЕМЧУЖИНКА»,
город Екатеринбург, Октябрьский район

Картотека
«Игры народов России»
(методическое пособие для педагогов ДОУ)

Составитель:

Музыкальный руководитель
1 квалификационной категории
Самерханова К.П.

Екатеринбург 2023

Пояснительная записка

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

Еще передовые представители дореволюционной России К.Д.Ушинский, Е.А Покровский , Г.А.Виноградов и другие заботясь о просвещении, образовании и воспитании широких народных масс, призывали повсеместно собирать и описывать народные игры, чтобы донести до потомков национальный колорит обычаев, оригинальность самовыражения того или иного народа, своеобразие языка, формы и содержания разговорных текстов.

Народные игры являются частью многонационального, художественного и физического воспитания дошкольников. Радость движения сочетается с духовным обогащением детей. У них формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны, создается эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств : любви и преданности к Родине. В играх отражаются особенности жизни и труда людей, которые зависят от природно-климатических условий(на севере распространено оленеводство, рыболовство, в южных районах преобладает коневодство, в тайге занимаются охотой.

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 – дошкольника.

В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны и образны. Используются любимые детьми считалки, жеребьевки, потешки. В играх дошкольники приобретают важные качества , необходимые им в будущей жизни.

Народная игра – это игра, которая устойчиво характерна, типична для данного народа и признается таковым национальным сознанием.

На основе исследований Капицы О. И. и Науменко Г. М. игры условно можно разделить на **виды**:

- а) подвижные (спортивные) игры;
- б) обрядовые (календарные);

- в) по отношению к природе (природные);
- г) трудовые (бытовые)
- д) с ведущим (водящим);
- ж) драматические (с элементами театрализованных действий).

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. Впечатления от веселых игр 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.

Цель: познакомить воспитанников с культурой и традициями народов России, через изучение народных игр.

Задачи:

Воспитательные:

- воспитывать интерес к культуре и традициям народов России;
- воспитывать уважение к людям независимо от их национальной принадлежности;
- воспитывать дружеские, доброжелательные отношения между детьми;
- воспитывать чувство общности, дружбы и единства с людьми различных национальностей в России;

Образовательные:

- формировать знания дошкольников о разнообразии национальных культур на примере игр различных народов нашей страны;
- формировать культуру межличностного взаимодействия детей в группе.
- формировать умение видеть и понимать другого человека, проявлять уважение к культуре и обычаям других народностей.
- формирует чувства принадлежности к своему народу.

Развивающие:

- развивать физические данные детей: скорость, силу, ловкость, координацию движений;
- развивать
- развивает эмоциональную сферу, так как во время игры возникают сложные и многообразные чувства, которые ребенок учится выражать мимикой, жестами, словами;
- развивать творческие способности;

«Русские народные игры»

Игра «Гуси-лебеди»

Описание: на игровой площадке чертятся две линии на расстоянии 15—25 м (в зависимости от возраста играющих). Из числа играющих выбирается «волк» (реже — два, который стоит между линиями. За одной линией находятся остальные участники — «гуси», а за другой — воспитатель (*пастух*)).

Пастух обращается к гусям: «Гуси-гуси!» Гуси отвечают:

— Га-га-га!

— Есть хотите?

— Да, да, да!

— Ну летите!

— Нам нельзя! Серый волк под горой, не пускает нас домой!

— Ну летите, как хотите, только крылья берегите!

После этих слов гуси спешат домой от одной линии к другой, а выбежавший волк (*волки*) старается поймать («запятнать») как можно больше гусей. Пойманных гусей волк отводит в свое логово.

После двух-трех таких «перелетов» выбирается новый волк, а пойманные гуси возвращаются в игру, которая начинается сначала.

Игра «Змейка»

Описание. Все дети берут друг друга за руки, образуя живую цепь. Ребенок, стоящий первым, становится ведущим. Он начинает бежать, увлекая за собой всех остальных. На бегу ведущий несколько раз должен резко изменить направление движения всей группы: побежать в противоположную сторону, сделать резкий поворот (под углом 90°), закрутить цепочку «змейкой», описать круг и т.д.

Правила.

Все дети должны крепко держаться за руки, чтобы «цепочка» не порвалась. Игроки должны точно повторять все движения ведущего и стараться бежать «след в след».

Хорошо использовать в игре естественные препятствия: обегать вокруг деревьев, наклоняться, пробегая под их ветками, сбегать по склонам неглубоких оврагов. При игре в помещении можно создать «полосу препятствий» Игру можно остановить, если «цепочка» порвалась, и выбрать нового ведущего.

Игра «Золотые ворота»

Ход игры: ворота создают двое выбранных ребят. Они встают рядом друг напротив друга, крепко держатся за руки и поднимают их. Таким образом, образуются ворота. Другие участники держатся за руки и выстраиваются в одну линию. Самый первый игрок в цепочке проходит через ворота, ведя за собой остальных. В это время ребята произносят слова для игры Золотые ворота:

Золотые ворота,

Проходите господа.

Первой мать пройдет,

Всех детей проведет.

Первый раз прощается,

Второй раз запрещается.

А на третий раз

Не пропустим вас.

Когда проговаривается последнее предложение припевки, ребята опускают руки, и ворота закрываются. Участник, оказавшийся внутри них, считается пойманным. Он присоединяется к детям, которые играют роль ворот. Игра заканчивается, когда все участники будут пойманы и объединятся в один хоровод.

Правила:

- Игроки, проходя через ворота, не должны замедляться или останавливаться. Такое часто бывает, когда дети боятся, что ворота закроются именно на них.
- Если ребенок все же остановился, то считается, что ворота его поймали.
- Игроки, которые проходят через ворота, должны крепко держать друг друга за руки.
- Если один из идущих перестал держать за руку другого, он считается пойманным.
- Закрывать ворота, то есть опускать руки, можно только тогда, когда произнесены последние слова припевки.

Татарские народные игры «Продаём горшки» (Чулмак уены)

Описание. Играющие разделяются на две группы: дети-горшки и игроки—хозяева горшков. Дети-горшки образуют круг, встав на колени или усевшись на траву. 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, 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.

Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его.

Бегущие не имеют права задевать других игроков.

Водящий может начинать бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.

Игра «Тимербай»

Описание. 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.

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

«Маляр и краски»

Описание: перед началом игры выбирают водящего («маляра») и «хозяйку красок». Остальные дети становятся «красками», каждый ребенок выбирает себе собственный цвет, но так, чтобы «маляр» не услышал его названия.

Водящий («маляр») обращается к «хозяйке красок»: «Бабушка, бабушка, я пришел за краской. Разрешите взять?» — «У меня красок много, — отвечает «хозяйка красок», — какую тебе?»

Все «краски» сидят рядышком на лавке и ждут, какой цвет назовет «маляр». Названная «краска» должна вскочить с лавки и успеть добежать до противоположного конца комнаты или площадки, где можно будет укрыться за специально начерченной линией.

«Маляр», называя «краску», не знает, есть ли она у «хозяйки» и какой это игрок. Он должен постараться угадать нужный цвет, а затем или успеть поймать убегающую «краску», или хотя бы «осалить» ее. Обычно «маляр» по условиям игры должен собрать не менее пяти красок. Тогда можно выбрать другого «майлера», «хозяйку красок», присвоить «краскам» новые имена и начинать игру снова.

Правила:

Маляр не должен ловить «краску», когда она еще только поднимается со стула. Нельзя двум игрокам выбирать название одной «краски».

Башкирские народные игры.

«Иголка и нитка»

Описание. Игра проводится в виде соревнования. Дети делятся на две команды. Первые игроки – иголки. Остальные – нитка. Иголки бегут до ориентира, который находится на расстоянии 4-5м, оббегают его и возвращаются к своим командам. За иголку цепляется коротенькая нитка (один игрок). Они так же бегут до ориентира и возвращаются назад. С каждым разом нитка становится длиннее, пока не прицепится последний игрок. Выигрывает та команда, которая быстрее вернется к своей черте и у которой «нитка не порвется».

Игра «Липкие пеньки»

Описание: водящие (их несколько человек одновременно) присаживаются на корточки, а остальные игроки бегают между ними. Водящие пытаются, неподвижно сидя на корточках, поймать или хотя бы коснуться руками («ветками») пробегающих детей. Если им это удалось, то пойманный ребенок становится водящим, и теперь сам должен ловить («приклеивать») веселых бегунов.

Правила:

1. Нельзя ловить игроков за одежду.
2. «Пеньки» не должны сходить с места.

Игры народов Севера.

Игра «Льдинки, ветер и мороз»

Описание. Играющие встают парами лицом друг к другу и хлопают в ладоши, приговаривая:

Холодные льдинки,
Прозрачные льдинки,
Сверкают, звенят
Дзинь, дзинь...

Делают хлопок на каждое слово: сначала в свои ладоши, затем в ладоши с товарищем. Хлопают в ладоши и говорят дзинь, дзинь до тех пор, пока не услышат сигнал «Ветер!». Дети-льдинки разбегаются в разные стороны и договариваются, кто с кем будет строить круг — большую льдинку. На сигнал «Мороз!» все выстраиваются в круг и берутся за руки.

Правила.

Выигрывают те дети, у которых в кругу оказалось большее число игроков. Договариваться надо тихо о том, кто с кем будет строить большую льдинку. Договорившиеся берутся за руки. Менять движения можно только по сигналу «Ветер!» или «Мороз!».

Игра «Вестовые»

Описание: на бескрайних просторах Крайнего Севера, где давным-давно зародилась эта игра, вести передавались специальными людьми — вестовыми. Они ездили на оленях или собачьих упряжках, а сами «письмена» еще до освоения письменности народами Севера изготавливались с помощью узелков на связках тесемок из тонких полосок кожи или веревок. Для игры понадобятся две такие связки тесемок с узелками.

Перед началом игры дети делятся на две команды и разбиваются в них по парам. В каждой паре один ребенок будет «вестовым», а другой «оленом». В помещении или на площадке обозначается место для двух «столбов». Вокруг каждого «столба» должны будут обегать игроки определенной команды, причем первым должен бежать «олень», а сзади, не отставая от него ни на шаг, бежит «вестовой» из этой пары игроков. Игра проводится в виде эстафеты: каждый вестовой вместе со своим оленем «скачет» к столбу, обегает его вокруг по часовой стрелке два раза и быстро возвращается к своей команде. Там он отдает свою связку тесемок («письмо») следующей паре игроков, и новый «вестовой» с «оленом» опять пускается в путь.

Выигравшей считается команда, чьи «вестовые» первыми вручат «письмо» судье по окончанию пути.

Правила:

1. «Вестовой» не должен обгонять своего «оленя».
2. Надо обязательно сделать два круга возле столба.
3. Следующий «вестовой» не имеет права выбегать навстречу игрокам своей команды, возвращающимся с «письмом».

Бурятские народные игры.

Игра «Иголка, нитка и узелок».

Цель: развивать внимание, ловкость.

Ход игры: Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают «иголку», «нитку» и «узелок». Все они друг за другом то вбегают в круг, то выбегают из него. Если же «нитка» или «узелок» оторвались (отстали или неправильно выбежали за «иголкой» из круга или вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка, которая двигается быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга. «Иголка», «нитка», «узелок» держатся за руки, их надо, не задерживая, пропускать выпускать из круга и сразу же закрывать его.

Игра «Рукавицу гнать»

В прежние времена эту игру проводила молодежь, собираясь у кого-нибудь в доме. Теперь играют и старшие дошкольники, причем не только в помещении, но и на улице. Рукавицу нередко заменяют платком, шарфом и т. п. Игра проходит интереснее, если в ней 15 и более участников.

Описание. Играющие, сев тесным кругом лицом к центру, незаметно передают из рук в руки за спиной рукавицу. Кому она попадет в руки, тот начинает раскачиваться из стороны в сторону и напевать:

«Рукавицу, рукавицу, рукавицу гони» («Бээлэй, бээлэй, бээлэй туу»).

Водящий, находящийся в середине круга, услышав пение, бросается в ту сторону, где поют. Но пока Он приблизится, пение и покачивание там прекращаются, переходя дальше по кругу - как бы катится волна. Это значит, что рукавица ушла дальше.

Задача водящего - обнаружить рукавицу в руках одного из играющих, который после этого становится новым водящим.

Правила.

1. Игрок, получивший рукавицу, не задерживает ее у себя до конца пения, а передает сразу в любую сторону, продолжая петь до конца фразы.
2. Остальные играющие не должны начинать пение до того, как придет к ним в руки рукавица.
3. Названный водящим игрок должен немедленно показать свои руки, не передавая дальше рукавицу, если она у него находится.