

Не забывайте народные игры!

Февраль 2018

воспитатель Арсюкова Г.П.



Кто из взрослых не помнит игр своего детства? «Испорченный телефон», «Бояре», «Колечко-малечко», - эти и многие другие народные игры всегда создавали радостное настроение, потому что в них много юмора, соревновательного задора.

Подвижные игры в ДООУ отличаются от активных занятий дома или во дворе тем, что в них может быть задействовано большое количество детей. Особенно удобно проводить время в активном движении летом, на открытой площадке во время прогулки. Почти все воспитатели запасаются большим количеством игр, когда отправляются в летний лагерь, в отряд к дошколятам. Огромное количество подвижных детских игр, используемых в ДООУ, взято из фольклора. Перед вами два примера народных подвижных игр, которые отличаются легкостью проведения: Овцы и волк (из каталога русских народных игр). Правила: Для организации подвижной игры нужно выбрать 2-х ребят, один из которых будет пастухом, второй – волком, остальные – овцы. На площадке с противоположных сторон проводят 2 линии, это границы овчарен. Сюда волку хода нет. Все овцы располагаются сначала в одной овчарне. Примерно посередине поля прочерчивают окружность, это волчье логово, где он и располагается. Игра начинается со слов

**Приглашаю детвору
На весёлую игру,
А кого не примем
За уши поднимем.
Уши будут красные.
До того прекрасные.**

Игра «Уголки»

А вот игра «Уголки». Она вырабатывает внимание, ловкость, чувство такта, здесь перебежки сопровождаются подпевкой. Подпевки имеют место в народных играх:

**Мышка, мышка,
Продай уголок -
За шильце, за мыльце,
За белое полотенце,
за зеркальце!**

После этих слов все играющие меняются уголками, а водящий старается занять освободившийся уголок.

Игра «Башмачки»

А вот игра «Башмачки» развивает у детей аккуратность, быстро и правильно обуваться, (часто малыши неправильно надевают обувь). Суть игры состоит в том, что дети снимают свою обувь и составляют с другой обувью, чтобы не очень легко было отыскивать пару. Затем все вместе проговаривают текст;

**Вот сидит малыш,
До чего же хорош,
До чего же хорош -
Ну, а ножки то босы!
Раз, два, три,
К башмакам беги!**

Игра считается законченной, когда все дети находят и аккуратно надевают свою обувь.



Игра «Золотые ворота»

**Золотые ворота-
Проходите детвора
Первой мать пройдет
Всех детей проведет
Первый раз - прощается
Второй – запрещается
А на третий раз
Не пропустим вас!**

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

Белорусская народная игра «Колечко».

Ход игры: Играющие стоят по кругу, держат руки перед собой «лодочкой». Выбирается один ведущий. В руках у него колечко. Ведущая идёт по кругу и каждому будто кладёт колечко в руки. При этом говорит:

**Вот по кругу я иду,
Всем колечко вам кладу.
Руки крепче зажимайте,
Да следите, не зевайте.**

Одному из детей она незаметно кладёт колечко, а потом говорит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!». Тот, у кого колечко в ладошках, выбегает, а остальные должны постараться задержать его, не выпустить из круга.

Правила игры: после слов «колечко, колечко...» все играющие должны быстро взяться за руки, чтобы не выпустить игрока с колечком из круга, играть 2-3 раза .

Игра «Попрыгунчики-воробушки».

Чертится круг 5-8 метров в диаметре. Играющие, кроме одного водящего, который выбирается с помощью считалки, изображают «воробушек» и располагаются за кругом. Водящий — «большая птица» — становится в середину круга. Воробушки, прыгая на двух ногах, то впрыгивают в круг, то выпрыгивают из него. Большая птица, бегая в круге, не дает воробушкам собирать зерна и «клюет» их, дотрагиваясь рукой до игроков, оказавшихся внутри круга. Воробушек, которого клюнула большая птица, продолжает играть. Воробушки стараются побольше побыть в круге, увертываясь от большой птицы. Воспитатель отмечает тех воробушек, которых она коснулась рукой. Наиболее ловкими считаются те, которых водящий ни разу не коснулся рукой.

Примечание:

Игра может продолжаться до 30 секунд. Ее можно повторять до нескольких раз с перерывами для отдыха до 1 минуты.



Грузинская народная игра «День и ночь».

Ход игры: на некотором расстоянии друг от друга проводятся две линии. У одной линии выстраиваются мальчики, у другой –девочки. Ведущий стоит между ними. Команда мальчиков – «Ночь», команда девочек – «День».

Правила игры: По сигналу ведущего «Ночь» – мальчики ловят девочек. По команде «День» –девочки ловят мальчиков. Тот, кого поймали, переходит в команду противника. Играют несколько раз.

Казахская народная игра «Платок с узелком».

Ход игры: Участники встают в круг вокруг водящего. Водящий даёт одному из участников завязанный в узел платок. По команде водящего «Раз, два, три!» – все разбегаются. Водящий должен догнать игрока с платком, коснуться его плеча и забрать платок. В момент преследования, игрок с платком может передать его товарищу, а тот – другому. Если водящий поймает игрока с платком, тот должен исполнить его любое желание (спеть частушку, отгадать загадку, станцевать «цыганочку с бубном», рассказать стихотворение). После того, как пойманный исполнит желание, он становится водящим.

«Волк и ягнята».

Ход игры: один игрок – «волк», другой – «овца», остальные – «ягнята». «Волк» сидит на дороге, по которой движутся «овца» с «ягнятами». «Овца» впереди, за нею друг за другом «гуськом» идут «ягнята». Подходят к «волку», «овца» спрашивает:

-Что ты здесь делаешь?.

-Вас жду - отвечает «волк».

-А зачем ты нас ждёшь?

-Чтобы всех вас съесть!

С этими словами, «волк» бросается на «ягнят», а «овца» их загораживает. «Ягнята» держатся друг за друга и за «овцу».

Правила игры: «волк» должен ловить только последнего «ягнёнка». «Ягнята» должны ловко делать повороты в сторону. «Волку» нельзя отталкивать «овцу». Играют 2-3 раза.

«Бой петухов»

В потехе «Бой петухов» игроки с поджатой ногой пытаются удержать равновесие, подпихивают друг друга плечами. Победителем становится игрок, вынудивший своего соперника опуститься на ноги.

«Петушки и курочки»

Забава «Петушки и курочки» является парной, что позволяет ребенку почувствовать себя ответственным за сверстника. Объединившись по двое, за определенное время игроки собирают крупные семена (например, тыквы), рассыпанные на земле. Победителями считаются игроки, собравшие большую часть зерен.

«Утки-Гуси»

Развлечение «Утки-Гуси» помогает детям проявлять выдержку, сноровку, так как по правилам к цели надо идти «утиным шагом». Играя, участники образуют круг, руки держат за спиной. С мячиком в руках водящий идет по кругу и произносит несколько раз слово «утка», затем неожиданно для всех меняет слово, произнеся «гусь». Мячик быстро кладется в руку одному из игроков. Затем водящий и ребенок с мячом идут влево-вправо, двигаясь навстречу друг другу по кругу. Каждый стремится дойти первым до «пустого» места, откуда началось движение. При встрече игроки здороваются: «Доброе утро (день, вечер)! ». Побеждает игрок, пришедший первым. Ведущим становится тот, кто пришел последним.

«Мороз»

Это игра-хоровод с элементами салок. Водящего – «Мороза» – выбирают считалкой. После чего дети образуют круг, в центр которого и встает Мороз». Ребята водят хоровод и читают стихотворение:

Идет Зимушка-Зима,

У ней белая коса.

С ней идут три тетки –

Белые поддевки:

Метель, Вьюга да Пурга.

У тех теток есть слуга:

Злющий дядька Мороз,

Кого схватит – тот замерз!

Потом дети разбегаются в разные стороны, а водящий пытается их догнать и «заморозить» (осалить). Осаленные должны замереть на месте, а другие игроки могут их освободить, попав в них снежками, пытаясь в то же время не попасться злому «Морозу». Игра заканчивается, когда остается один самый ловкий игрок, который и становится следующим «Морозом».

«Льдинка»

Перед игрой нужно начертить две окружности так, чтобы малая окружность (70 сантиметров) находилась внутри большой (5-6 метров). В центр маленькой окружности нужно сложить 10 льдинок. Считалкой нужно выбрать ведущего, который занимает место внутри большого круга и не может его покидать. Остальным игрокам нужно выбить льдинки за пределы большой окружности, а водящий должен их осалить. Первый же осаленный и становится новым ведущим. Игра продолжается до тех пор, пока последняя льдинка не покинет пределы большого круга.

«Шатёр».

Участники игры делятся на 3-4 подгруппы. Каждая подгруппа образует круг по углам площадки. В центре каждого круга ставится стул, на котором вешают платок с узорами. Дети берутся за руки, идут по кругу шагом вокруг стульев, поют и приговаривают:

Мы весёлые ребята.

Соберемся все в кружок,

Поиграем и попляшем,

И помчимся на лужок.

С окончанием пения дети перестраиваются в один общий круг. Взявшись за руки, подскоками двигаются по кругу. С окончанием музыки (или по сигналу «Строим шатер») дети быстро бегут к своим стульям, берут платки и натягивают их над головами в виде шатра (крыши). Выигрывает группа, которая первой построит «Шатер».

Катай каравай.

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

Катай каравай,

Поворачивай , давай,

К лесу – куролесу,

В огород залезу,

Плетень изломаю,

Гряды ископаю.

Говори, слепой,-

Куда головой?

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

По материалам открытых источников.