

МКДОУ «Большемуртинский детский сад № 3»

ПОДВИЖНЫЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Руководитель:
инструктор по физическому воспитанию
Любочка О.С.

ПГТ. Большая Мурта

Введение

Значение и место народных игр в физическом воспитании. 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, волю и стремление к победе. Народные игры являются неотъемлемой частью физического воспитания дошкольников. Радость движения сочетается с духовным обогащением детей.

Н.К. Крупская рекомендовала использовать в работе с дошкольниками народные игры. Правильно организованные и систематически проводимые, они формируют характер, волю, воспитывают патриотические и интернациональные чувства. Она подчеркивала «В игре развиваются силы ребёнка, тверже делается рука, гибче тело, вернее глаз, развиваются сообразительность, находчивость, инициатива».

Е.А. Аркин утверждает, что основной формой работы по физической культуре с дошкольниками должна быть игра. На первом месте выступают так называемые народные подвижные игры. Именно народным подвижным играм старших дошкольников отвели мы ведущую роль в совершенствовании системы физического воспитания, рациональной его организации. Эти игры можно проводить как в естественных природных условиях, на свежем воздухе так и в помещениях. В живой, увлекательной форме у детей закрепляются навыки основных движений, воспитываются важнейшие физические, нравственные качества, совершенствуется ориентировка в пространстве. Народные игры имеют многовековую историю, они сохранились и дошли до наших дней из глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции. Особенно популярными и любимыми были такие игры, как «Горелки», «Русская лапта», «Городки», игры с мячом. Немало было и таких игр, где успех играющих зависел, прежде всего, от умения точно бросить битую, сбить городки, поймать мяч или попасть мячом в цель.

Организация и проведение 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. Часто игра сопровождается считалками, жеребьевками, потешками. В любой народной игре есть обязательно водящий или ведущий. На эту роль бывает обычно много желающих, а выбрать нужно одного, иногда двоих, для чего и служат считалки. Водящего можно также выбрать жеребьевкой. Проводится она иначе, чем считалка, и применяется в тех играх, где нужно разбиться на две партии. Начало игры: игроки выбирают путём считалки сначала 2 детей, а они, договорившись, кто из них как будет называться встают в пару, подняв вверх соединённые руки, образуют воротца. Остальные играющие друг за другом проходят в воротца. Последнего воротца задерживают, так игроки опускают руки и тихо спрашивают:

«Конь вороной остался под горой,
Выбираешь, какого коня
Сивого или златогривого?»

Играющий встаёт позади того кого выбрали. Таким способом все дети делятся на 2 команды, и начинается игра.

Основным условием успешного внедрения народной игры в жизнь дошкольников всегда было и остаётся глубокое знание и свободное обширным игровым репертуаром, а также методикой педагогического руководства.

В ходе игры воспитатель привлекает внимание ребят к её содержанию, следит за точностью движений, которые должны соответствовать правилам, за дозировкой физической нагрузки, делает краткие указания, поддерживает и регулирует эмоционально - положительное настроение и взаимоотношения играющих, приучает их ловко и стремительно действовать в создавшейся игровой ситуации. Объяснение новой игры может проходить по - разному, в зависимости от её вида и содержания. Так несюжетная игра объясняется кратко, лаконично, эмоционально выразительно. Воспитатель даёт представление о её содержании, последовательности игровых действий, расположении игроков и атрибутов, правилах игры. Он может задать 1 - 2 уточняющих вопроса, чтобы убедиться, что ребята поняли его правильно. Основная часть времени предоставляется конкретным игровым действиям детей. В конце игры следует положительно оценить поступки тех ребят, кто проявил ловкость, смелость, выдержку.

Сюжетную народную игру можно объяснить по-разному. Например: воспитатель предварительно рассказывает о жизни того народа, в чью игру им предстоит играть, показывает иллюстрации, предметы быта и искусства, заинтересовывает фольклором. Или можно образно, но кратко рассказать о сюжете игры, пояснить роль водящего, дать послушать диалог, если он имеется и перейти к распределению ролей.

Педагогу следует помнить, что главная его задача заключается в том, чтобы научить играть детей активно и самостоятельно.

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.

Организация работы кружка:

Занятия кружка проводятся 4 раза в месяц

Четверг: 15.30 – 16.00

Продолжительность занятия:

25 – 30 минут (подготовительная к школе группа «Лучики»)

Количество занятий в год- 35

Цель: создание условий для физического развития детей старшего дошкольного возраста через народные подвижные игры.

Задачи: развивать умения детей рассказывать содержание и объяснять правила игры; воспитывать нравственные качества, дружеское отношение к этнокультурным традициям других народов; разучивать народные игры; укрепление здоровья детей; создание картотеки «Народные подвижные игры».

Основная форма работы с детьми: тематические занятия и занятия интегрированного типа.

Методы: наглядный, словесный, практический; беседы с детьми; слушание русских народных песен, сказок, прибауток, потешек; участие детей и их родителей в тематических праздниках и развлечениях; изготовление пособий для игр с привлечением родителей

Планируемый результат: дети научатся играть в подвижные народные игры активно, самостоятельно и с удовольствием, находить выход из критического положения, быстро принимать решение и приводить его в исполнение, проявлять инициативу, оказывать товарищескую поддержку, добиваться достижения общей цели. Дошкольники будут относиться доброжелательно к этнокультурным традициям разных народов Красноярского Края.

Дети будут знать: материал по устному народному творчеству (считалки, скороговорки, потешки и так далее); народные праздники; народные игры

Уметь: рассказывать содержание и правила игры; играть и организовывать игры самостоятельно; уметь взаимодействовать с другими детьми в процессе игры

Взаимодействие со специалистами и родителями:

Работа кружка более эффективна и результативна при участии специалистов ДОУ: логопед - помогает совершенствовать речевые навыки дошкольников; воспитатели подбирают репертуар к играм, праздникам, принимают участие в развлечениях в роли персонажей.

Родители оказывают помощь в изготовлении атрибутов, костюмов к праздникам; участвуют в качестве персонажей. Беседы с родителями, их участие в работе кружка помогают и дома закреплять знания и навыки, полученные детьми на занятиях и, тем самым, достичь желаемых результатов.

План работы кружка на 2022-2023 учебный год.

Месяц	Задачи	Игры разучиваем новые	Пословицы, поговорки, считалки	Сотрудничество с другими специалистами и родителями
Сентябрь	Вспомнить уже знакомые народные игры: Русские народные игры «Гори ясно», «Солнце».	Русские народные игры: «Золотые ворота» Татарская народная игра: «Продаем горшки»	Холоден сентябрь, да сыт. Батюшка сентябрь не любит баловать. В сентябре и лист на дереве не держится. Считалки: - Заяц серый, Куда бегал? - В лес зелёный. - Что там делал? - Лыки драл. - Куда клал? - Под колоду. - Кто украл? - Родион! - Поди вон	Воспитателям закреплять игры на прогулке. Разучить с детьми две - три считалки. Обсуждение в группе пословиц и поговорок.
Октябрь	Вспомнить уже знакомые народные игры и закрепить ранее изученные игры: Русская народная игра «Золотые ворота» Татарская народная игра:	Русская народная игра: «Жмурки» Татарская народная игра: «Серый волк»	Плачет октябрь холодными слезами. В октябре на одном часу и дождь и снег. Сентябрь пахнет яблоком, октябрь — капустой. Считалки: Конь ретивый С длинной гривой Скачет,	11 октября день Ильи Муромца. Воспитателям и родителям через чтение художественной литературы ознакомить детей с былинным героем. Закреплять игры на прогулке, использовать считалки.

	«Продаем горшки»;		Скачет По полям Тут и там! Тут и там! Где проскочет он - Выходи из круга вон!	
Ноябрь	Закрепление ранее изученных игр. Русская народная игра: «Жмурки» Татарская народная игра «Серый волк»	Русские народные игры: «Угадай, кто зовет» «Горелки» Татарская народная игра: «Займи место»	В ноябре зима с осенью борются. В ноябре мужик с телегой прощается, в сани забирается. В ноябре снегу надует — хлеба прибудет. Считалки: Тинцы-бринцы, бубенцы, раззвонились удалцы: диги, диги, диги-дон, выходи скорее вон!	Совместно с воспитателями познакомить детей с календарным праздником и традициями этого праздника. Обсуждение в группе пословиц и поговорок. Выучить считалку: Раз, два, три, четыре, пять, Мы собрались поиграть. К нам сорока прилетела И тебе водить велела.
Декабрь	Закрепить ранее изученные народные игры: «Угадай, кто зовет» «Горелки» Татарская народная игра: «Займи место»	Русская народная игра: «Бабка Ёжка» Татарская народная игра: «Лисички и курочки»	Декабрь год кончает, зиму начинает. Декабрь и замостит, и загвоздит, и саням ход даст. Считалки: Раз, два, три, четыре, пять, Мы собрались поиграть. К нам сорока прилетела И тебе водить велела	С детьми разучить новые считалки. Обсуждение в группе пословиц и поговорок.
Январь	Закрепление ранее изученных игр.	Русские народные игры:	Январь - году начало, зиме середка.	Воспитателям дать представление о праздниках:

	Русская народная игра: «Бабка Ежка» Татарская народная игра: «Лисички и курочки» Дать представление детям о Рождестве и Святках и Крещении (не вдаваясь в религиозную подоплеку)	«Два мороза» «Краски» Ознакомление с Чувашской народной игрой: «Хищник в море»	Январь-батюшка год начинает, зиму величает. Месяц январь - зимы государь. Январь тулуп до пят надевает, хитрые узоры на окнах расписывает. В январе и горшок на печи замерзает. Январь - весне дедушка. Считалки: На златом крыльце сидели Царь, царевич, Король, королевич, Сапожник, портной, Кто ты будешь такой? Говори поскорей, Не задерживай добрых и честных людей.	Рождество, Святки, Крещение (не углубляясь в религию) Совместно с воспитателями организовать Святочные посиделки. Обсуждение в группе пословиц и поговорок.
Февраль	Закрепление ранее изученных игр. Русские народные игры: «Два мороза» «Краски» Чувашская народная игра: «Хищник в море» В конце месяца дать представление детям о Масленице.	Русские народные игры: «Блины» «Удочка» Ознакомление с Чувашской народной игрой: «Иголлка, нитка, узелок»	Февраль - месяц лютый: спрашивает, как обутый. Февраль силен метелью, а март капелью. Февраль зиму выдувает, а март ломает. Считалки: Черепашка хвост поджала И за зайцем побежала, Оказалась впереди, Кто не верит – выходи!	Обсуждение в группе пословиц и поговорок. Провести подготовку к празднованию Масленицы. Выучить считалку: Шёл утёнок по дорожке, Видит он – лежат сапожки. Стал сапожки он носить, Выходи, тебе водить.

Март	Закрепить ранее изученные игры Русские народные игры: «Блины» «Удочка» Чувашская народная игра «Иголka, нитка, узелок Расширить знания детей о празднике – Масленица и проведении масленичной недели.	Русские народные игры: «Колпачок» «Круги» Ознакомление с Чувашской народной игрой «Пекарь»	В марте - апреле зима сзади и спереди. Иногда и март морозом хвалится. В марте мороз скрипуч, да не жгуч. В марте курица из лужицы напьется. В марте вода, в апреле трава. Считалки: Шёл баран По крутым горам. Вырвал травку, Положил на лавку. Кто травку возьмёт, Тот водить пойдёт!	Совместно с воспитателями провести масленичную неделю, привлечь к празднованию родителей. Закреплять игры на прогулке, использовать считалки.
Апрель	Закрепить ранее изученные игры. Русские народные игры: «Колпачок» «Круги» Чувашская народная игра «Пекарь» Познакомить детей с праздником Пасха	Русские народные игры: «Вербавербочка» «Ручеек» Ознакомление с немецкой народной игрой «Пожарная команда»	Апрельские ручьи землю будят. Апрель с водою - май с травой. Мокрый апрель - хорошая пашня. Где в апреле река, там, в июле лужаца. Считалки: Уж как зоренька-заря Русы косыньки плела. Кто те косы расплетёт, Первый кон водить идёт!	Совместными усилиями организовать весенние русские посиделки. Дать детям представление о Пасхе. Выучить считалку: Ехал белый парохад, А на нем - усатый кот. Кот записки всем писал. Что ты водишь, нам сказал.

Май	Закрепить ранее изученные игры Русские народные игры: «Верба-вербочка» «Ручеек» Немецкая народная игра «Пожарная команда» Провести мониторинг	Русские народные игры: «Третий лишний» «Тише едешь» Ознакомление с немецкой народной игрой «Белочка»	Март с водой, апрель с травой, а май с цветами. Май леса наряжает, лето в гости ожидает. Майская травка и голодного кормит. Одна майская роса коням лучше овса. Дождь в мае хлеба подымает. Считалки: Конь ретивый С длинной гривой Скачет, Скачет По полям Тут и там! Тут и там! Где проскочет он - Выходи Из круга Вон!	Совместно с воспитателями определить знание детей, посещающих кружок, народных игр Красноярского Края. Закреплять игры на прогулке, использовать считалки.
-----	---	--	--	--

Картотека подвижных народных игр

Картотека татарских народных игр

«Серый волк»

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 переключки 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 высказывать, а всем игрокам убегать раньше, чем будут произнесены слова не видать. Ловить убегающих можно только до черты дома.

«Продаем горшки»

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.

«Займи место»

Одного из участников игры выбирают водящим, а остальные играющие, образуя круг, ходят, взявшись за руки. Водящий идет за кругом в противоположную сторону и говорит:

Как сорока стрекочу

Никого в дом не пущу.

Как гусыня гогочу,

Тебя хлопну по плечу-

Беги!

Сказав беги, водящий слегка ударяет по спине одного из игроков, круг останавливается, а тот, кого ударили, устремляется со своего места по кругу навстречу водящему. Обежавший круг раньше занимает свободное место, а отставший становится водящим.

Правила игры. Круг должен сразу остановиться при слове беги. Бежать разрешается только по кругу, не пересекая его. Во время бега нельзя касаться стоящих в кругу.

«Лисички и курочки»

На одном конце площадки находятся в курятнике куры и петухи. На противоположном — стоит лисичка. Курочки и петухи (от трех до пяти игроков) ходят по площадке, делая вид, что клюют различных насекомых, зерна и т. д. Когда к ним подкрадывается лисичка, петухи кричат: «Ку-ка-ре-ку!» По этому сигналу все бегут в курятник, за ними бросается лисичка, которая старается запятнать любого из игроков.

Правила игры. Если водящему не удастся запятнать кого-либо из игроков, то он снова водит.

Картотека русских народных игр

«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 оббегают круг. Каждый стремится прибежать первым, взять у водящего платочек и высоко поднять его.

«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.

<i>Гори солнце ярче,</i>	- Дети ходят
<i>Лето будет жарче.</i>	- по кругу.
<i>Я зима теплее,</i>	- Идут в центр.

А весна милее - Из центра обратно.
А зима теплее, - В центр.
А весна милее. - Обратно.

После слов «солнце» (ловишка) ловит детей.

«Угадай, кто зовёт?»

Цель: развивать у детей тембровый слух. Упражнять в умении самостоятельно начинать движение и заканчивать его.

Ход игры: Дети стоят в кругу. В центре водящий – «медведь». Дети идут по кругу и поют:

Медведь, медведь, мы к тебе «Медведь» ходит
пришли, вперевалочку.

Мы к тебе пришли, медку
принесли.

Дети протягивают руки вперед, ладошками вверх,
предлагают медведю мёду.

Медведь, медведь, получай-ка «Медведь»
мёд, кушает мед.

Получай-ка мёд, угадай, кто
зовёт?

Медведь закрывает глаза. Взрослый предлагает (показывая на ребенка) позвать медведя. Ребенок, кого выбрали, говорит: «Медведь», «Медведь» старается угадать того, кто его позвал.

«Круги»

Цель: закрепить умение ходить по кругу, узнавать своих товарищей, развивать внимание.

Ход игры: Выбирается водящий, ему завязывают глаза. Играющие ходят вокруг водящего, стоящего посередине и поют:

Становися во кружок,
Отгадай, чей голосок.
До кого-нибудь коснись,
Отгадать поторопись.

Играющие останавливаются, а водящий ощупывает детей и старается кого-нибудь угадать и назвать.

Тот, кого он, верно, назовет по имени, идет в круг, становится водящим.

«Золотые ворота»

Цель: совершенствовать легкий бег, развивать ловкость.

Ход игры: Участники игры делятся на тех, кто стоит в кругу, подняв сомкнутые руки. И тех, кто через эти ворота пробегают цепочкой (или по одному).

Стоящие поют:

*Золотые ворота
Пропускают не всегда:
Первый раз прощается,
Второй – запрещается,
А на третий раз
Не пропустим вас!*

«Ворота» закрываются и «ловят» того, кто остался в них. Оказавшиеся внутри круга, берутся за руки с образующими круг, увеличивая «ворота».

«Колпачок» (паучок)

Ход игры: Выбирают водящего, который садится на корточки в центре круга. Остальные играющие ходят вокруг него, взявшись за руки, и поют:

*Колпачок, колпачок,
Тоненькие ножки,
Красные сапожки,
Мы тебя поили,
Мы тебя кормили,
На ноги поставили,
Танцевать заставили.*

Все бегут к центру, приподнимают водящего, ставят его на ноги и снова образуют круг. Хлопая в ладоши, поют:

*Танцуй, танцуй, Водящий кружится с
Сколько хочешь, закрытыми глазами.*

Выбирай, кого захочешь!

Водящий выбирает кого-нибудь, не открывая глаз, и меняется с ним местами.

«Жмурки»

Описание игры

Водящего игрока называют "жмуркой".

Жмурке завязывают глаза (обычно шарфом или платком). Раскручивают его и после спрашивают:

- *Кот, кот, на чем стоишь?*

- *На квашне.*

- *Что в квашне?*

- *Квас.*

- *Лови мышей, а не нас.*

После этого игроки разбегаются, а жмурка их ловит.

Игроки, убегая от жмурки, хлопают в ладоши, чтобы привлечь его внимание.

Жмурка, с завязанными глазами, должен поймать любого другого игрока и опознать.

В случае успеха, пойманный становится жмуркой.

Правила игры

1. Жмурке завязывают глаза платком (шарфом и т.п).
2. Отводят на середину комнаты (если действие происходит в помещении).
3. Жмурку крутят несколько раз вокруг своей оси, чтобы он (а) немного потерял ориентацию в пространстве.
4. Жмурка должен поймать кого-нибудь из игроков и опознать.
5. Если жмурка правильно опознал игрока, то игроку завязывают глаза, и он становится жмуркой, а жмурка становится обычным игроком (меняются местами).
6. Игрокам нельзя вырываться, когда они пойманы.
7. Игрокам нельзя ставить подножки или как-то толкать жмурку - это может привести к травмам.
8. Если жмурка близко подходит к каким-либо выступающим предметам, то игроки должны крикнуть "Огонь!", но нельзя так делать чтобы отвлечь жмурку от игрока.

Примечания

Из дополнительных предметов для игры вам потребуются плотный платок или шарф.

Оптимальное количество игроков - 8-10.

Необходимо следить, чтобы жмурка не подглядывал через дырочки возле носа (затягивать потуже повязку).

Вместо хлопков ладонями можно использовать колокольчики (если столько наберется).

«Горелки»

Задачи: упражнять в беге, реагировать на сигнал, соблюдать правила игры.

Описание: В игре принимают участие нечетное количество детей, которые становятся парами и держатся за руки.

Впереди колонны находится водящий, который смотрит вперед. Дети хором повторяют слова:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло,

Глянь на небо —

Птички летят,

Колокольчики звенят!

Раз! Два! Три! Беги!

Как только участники произнесут слово «Беги!», стоящие в последней паре в колонне отпускают руки и бегут вдоль колонны вперед, один с правой стороны, другой — с левой. Их задача — выбежать вперед, встать перед водящим и снова взяться за руки. Водящий, в свою очередь, должен поймать кого-то из этой пары до того момента, как они возьмутся за руки. Если получится поймать, то водящий с пойманным образует новую пару, а участник, оставшийся без пары, теперь будет водить.

«Бабка Ёжка»

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

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

Бабка Ёжка - Костяная Ножка

С печки упала, Ногу сломала,

А потом и говорит:

- У меня нога болит.

Пошла она на улицу -

Раздавила курицу.

Пошла на базар –

Раздавила самовар.

Бабка Ежка скачет на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться «помелом». К кому прикоснется — тот «заколдован» и замирает.

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

«Два Мороза»

Цель: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, выдержке. Упражнять в ходьбе и беге.

Описание: На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие.

Посередине площадки с противоположных сторон встают два водящих мороза – Мороз - Красный нос и Мороз - Синий нос.

Говорят:

Мы два брата молодые, Два Мороза Удалые

Я Мороз-Красный нос, Я Мороз – Синий нос,

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Играющие отвечают:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз.

После этого дети перебегают через площадку в другой дом. Морозы догоняют их и стараются заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают других водящих.

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

«Краски»

Первым делом надо выбрать двух водящих: «Продавца» и «Монаха».

После этого «Монах» отходит в сторону, все ребята загадывают, какими «красками» они будут. Цвета «красок» должны быть разные!

Есть несколько вариантов этой русской народной детской игры, но они очень похожи. Различаются только названия одного из водящих «Монах в цветных штанах», «Сенька-поп, толоконный лоб». Если вас смущает упоминание духовных лиц в этой игровой ситуации, то можно выбрать нейтральный вариант «Покупатель, ваш добрый приятель». Суть игры при этом остается неизменной.

«Краски» встают за спиной «Продавца». К ним подходит «Монах», делает вид, что стучит, говорит: «Тук-тук-тук!».

«Продавец» и «Монах» ведут между собой диалог:

«Продавец»: «Кто пришел?

«Монах»: «Монах в цветных штанах!»

«Продавец»: «Зачем пришел?»

«Монах»: «За краской!»

«Продавец»: «За какой?»

«Монах»: «За голубой (красной, оранжевой.... любой цвет)!»

Если «Монах» не угадал, и такой краски нет в «магазине», то «Продавец» выпроваживает его такими словами:

«Скачи по голубой (красной, оранжевой...) дорожке на одной ножке! Там и будет тебе краска!» «Монах» должен совершить «круг почета», проскакав на одной ноге, и вернуться обратно к «магазину». Игра повторяется сначала.

Если «Монах» угадал и такая «краска» есть, то игрок-краска пытается убежать от «Монаха» по дуге, огибая площадку. Задача «краски» — добежать до «магазина», где «Монах» уже не может его ловить.

Если «Монах» сумел догнать «краску», то они должны поменяться ролями. При этом все игроки вновь выбирают себе цвет «краски». Если «краска» осталась непойманной, то «Монах» остается прежний и опять идет за краской.

Оптимальное количество игроков в этой русской народной детской игре – 7-12 человек. При большем числе участников «краскам» становится скучно, их редко выбирают.

«Блины»

(Все участники стоят в кругу лицом к центру. Ведущий дает команду, участники её выполняют. Темп игры меняется: в начале он должен быть медленным, затем постепенно ускоряться.)

Описание команд:

1. «Блин комом» - все подбегают к центру круга
 2. «Блин с маслом» - все приседают
 3. «Блин с мясом» - все встают
 4. «Блин со сметаной» - кричат мальчики
 5. «Блин со сгущенкой» - кричат девочки
- Затем ведущий пытается запутать игроков, меняет команды, как ему захочется.

«Удочка»

Удочка – это скакалка. Один ее 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», перепрыгнуть через нее. 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», то есть дотронуться «удочкой», то место «рыбака» занимает пойманная «рыбка».

Необходимо соблюдать такое условие: скакалку можно крутить в любую сторону, но нельзя поднимать ее от земли выше, чем на 10–20 сантиметров.

«Верба - вербочка»

Дети выбирают водящих, девочку и мальчика. Играющие встают в два круга и начинают движение. На слово «вьет» девочка и мальчик разрывают хоровод и делают руками «воротики». Дети проходят в них, под конец разрывают весь хоровод и танцуют.

*Верба, верба, вербочка,
Вербочка кудрявая.
Не расти, верба, во ржи,
Рости, верба, на меже.
Как во городе царевна*

*Посреди круга стоит,
Ее ветер не берет,
Канарейка гнездо вьет.
Канарейка — Машенька,
Соловейка — Ванечка.
Люди спросят: «Кто такой?»
«Ваня, — скажет, — милый мой.»*

«Ручеёк»

Цель: Обучение в игровой манере ходьбе, внимательности, игре в коллективе.

Описание: Дети становятся парами, взявшись за руки. Руки надо поднять кверху таким образом, чтобы получился «домик». Пары детей становятся друг за другом, постепенно передвигаясь вперед. Формируется что-то вроде «ручейка», который постоянно течет.

Один человек заходит в начало этого ручейка, проходит под поднятыми руками игроков и выхватывает из основной массы одного из игроков за руку, уводя его с собой в конец ручейка, вставая последним его звеном. На освободившееся место встает следующая пара игроков, а освободившийся игрок идет в начало ручейка и проделывает то же самое — идет под руками игроков, выхватывая из ручейка понравившегося человека за руку и уводя его в самый конец ручейка.

Варианты:

В зависимости от размеров игровой площадки играющие пары идут ровным уверенным шагом прямо или по кругу. По сигналу воспитателя (хлопок в ладоши, свисток) первая пара, пригнувшись, входит в «коридор» из рук.

«Тише едешь»

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5–6 метров друг от друга.

Задача играющих - как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим. Но дойти до водящего непросто. Играющие двигаются только под слова водящего: «Тише едешь, дальше будешь. Стоп!» На слово «стоп» все играющие замирают.

Водящий, который стоял до этого спиной к играющим, поворачивается и смотрит.

Если в этот момент кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придется уходить назад,

за черту. Водящий может смешить замерших ребят. Кто рассмеется, также возвращается за черту. А затем игра продолжается.

«Третий лишний»

Перед началом игры любой детской считалкой выбирают двух водящих – «догонялу» и «третьего лишнего». Остальные ребята разбиваются на пары и встают в круг. Игроки в парах стоят один за другим. Образуются как бы два круга – внешний и внутренний. Игроки внутреннего круга – первые номера, внешнего – вторые номера. Расстояние между парами в кругу может быть разное – в зависимости от того, много ли народу играет. Обычно, расстояние это составляет около метра, но если игроков мало, то можно и увеличить его, чтобы круг вышел достаточно большим.

В начале игры «догоняла» и «третий лишний» встают за кругом, с противоположных концов. После этого «догоняла» старается догнать и осалить «третьего лишнего». Спасаясь от погони «третий лишний», может забежать в центр круга и встать перед парой, находящейся слева или справа от него и крикнуть: «Лишний!». Сразу после этого, игрок внешнего круга становится «третьим лишним» и должен убежать от «догонялы». Чтобы круг не сужался, данная пара, должна сместиться немного назад. Если «догоняле» удалось осалить «третьего», то они меняются ролями, не останавливая ход игры. Игра продолжается до тех пор, пока не надоест. В народной подвижной игре «Третий лишний» существует ряд несложных правил.

Правила русской народной игры «Третий лишний»

- Никто не может бегать внутри круга;
- Когда «третий лишний» забегают в круг, чтобы встать между парами, он обязан тут же стать перед первым игроком ближайшей к нему пары – слева или справа;
- Осалить нового «третьего лишнего» можно сразу после того, как прошлый водящий встал перед парой и выкрикнул: «Лишний!», даже если тот еще не успел сдвинуться с места;
- «Третий лишний» может полностью обегать круг не более двух раз – затем он должен встать перед какой-нибудь парой;
- «Догоняла» и «третий лишний» не могут толкать пары, стоящие в кругу;
- Водящие не имеют право далеко отбегать от круга;
- Водящим можно бегать в любую сторону – как по часовой, так и против часовой стрелки – и менять направление в любой момент по своему желанию.

Картотека чувашских народных игр

«Хищник в море»

Для этой игры надо закрепить в центре поля или площадки колышек (столбик). На этот колышек надевается сверху веревка, которая закрепляется на высоте 20—30 см от поверхности земли с помощью незатягивающейся петли. За другой конец веревки берется водящий. Он прижимает этот конец веревки к своему бедру и бежит по кругу. Образованный с помощью веревки круг — это «море», а веревка — это «хищник». Остальные дети — «рыбки», которые стремятся убежать от «хищника» — веревки, перепрыгнув ее.

«Водящий» может закручивать веревку то по часовой стрелке, то против, то убыстрять, то замедлять свой бег, а «рыбки», задевшие «хищника» (веревку), выбывают из игры. Игру следует продолжать, пока в море не останется всего 2—3 «рыбки». Затем можно выбрать нового водящего и продолжать игру.

Правила:

1. Нельзя поднимать веревку выше уровня бедра, потому что это сделает игру опасной.
2. «Рыбки», выскочившие за пределы «моря», считаются проигравшими.

«Иголлка, нитка и узелок»

Ход игры:

Игроки становятся в круг и берутся за руки.

Считалкой выбирают «Иголлку», «Нитку» и «Узелок».

Герои друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него.

Если же «Нитка» или «Узелок» оторвались (отстали или неправильно выбежали, вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей.

Выбираются другие герои.

Выигрывает та тройка, в которой дети двигались быстро, ловко, не отставая друг от друга.

Правила игры. «Иголлку», «Нитку», «Узелок» надо впускать и выпускать из круга, не задерживая, и сразу же закрывать круг.

«Пекарь»

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, взяли за руки.

Картотека немецких народных игр

«Пожарная команда»

Играют 10 и более человек. Стулья по числу игроков устанавливаются по кругу, спинками внутрь. Играющие (*пожарные*) прохаживаются вокруг этих стульев под звуки музыки (*удары бубна, барабана*). Как только музыка замолкает, игроки должны положить на стул, около которого остановились, предмет одежды. Игра продолжается. Когда каждый участник снимет 3 предмета (они оказываются на разных стульях, звучит сигнал тревоги: «*Пожар!*»). Игроки должны быстро отыскать свои вещи и надеть их. Кто быстрее всех оденется, становится победителем.

«Белочка».

Игроки делятся поровну. Одни встают на одну сторону площадки, вторые на другую. Посередине встает водящий, которого называют белочкой. Одна команда должна перебрасывать другой команде мяч так, что бы он попал в белочку. Важно, чтобы мяч сначала отскочил от земли, т.е. кидать сразу в водящего мяч нельзя. Игрокам и водящему нельзя заступать за линию площадки. Кто попал в белочку, тот встает на ее место.

2022 / 2023 уч. год СЕНТЯБРЬ ОКТЯБРЬ НОЯБРЬ ДЕКАБРЬ ЯНВАРЬ ФЕВРАЛЬ МАРТ АПРЕЛЬ МАЙ

2022 / 2023 уч. год СЕНТЯБРЬ ОКТЯБРЬ НОЯБРЬ ДЕКАБРЬ ЯНВАРЬ ФЕВРАЛЬ МАРТ АПРЕЛЬ МАЙ

[illegible]