

Русские народные подвижные игры

Иванова Я.С., воспитатель

2014 год

Воспитательное значение:

К.Д. Ушинский считал народные игры превосходным воспитательным средством, так как:

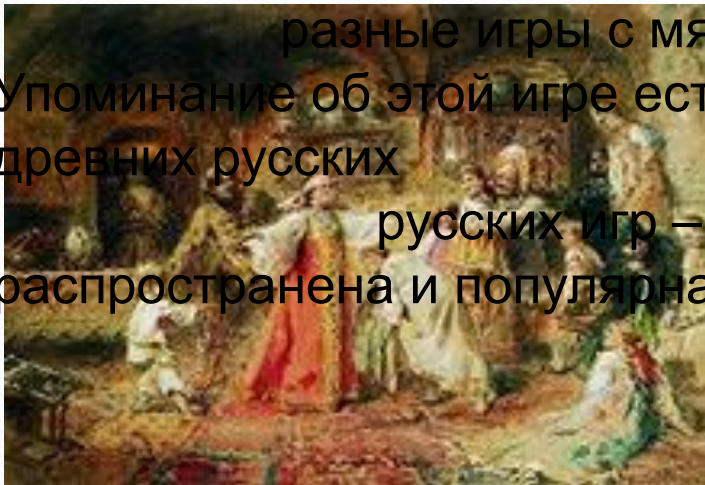


- в народных играх отражена история нации;
- характер народа, накладывая отпечаток на все проявления общественной жизни людей, отражается и в играх;
- народные игры выступают не только как фактор физического воспитания, но и как средство духовного формирования личности;
- в национальных играх ребенок знакомится с привычками и обычаями определенной местности, среды проживания;
- народные игры - ценнейшее средство всестороннего воспитания личности, развития у него нравственных качеств: честности, выдержки, дисциплины, товарищества;
- народные игры образны, они увлекают детей дошкольного возраста.

Из истории:

В жизни русского народа различного вида игры и игрища с древнейших времен занимали весьма видное место. Народные игры отражали социальную жизнь разных слоев населения. Деревенские игры были не в пример разнообразнее и веселее городских. К ним все время прибавлялись новые, изобретаемые самими же играющими и подсказываемые укладом жизни народа. Народные подвижные игры требовали участия всех духовных и телесных сил: с ловким, проворным движением тела соединялись смело задуманный план, быстрота решения, присутствие духа. Весной и летом в России бытовали различные игры с мячом, например, лапта.

Упоминание об этой игре есть в древних русских летописях. Еще одна из известных русских игр – жмурки, была широко распространена и популярна на Руси с давних времен.



«Жмурки»

Одному из играющих - жмурке завязывают глаза, отводят на середину комнаты и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем переговариваются с ним, например: "Кот, кот, на чём стоишь?" - "На квашне". - "Что в квашне?" - "Квас". - "Лови мышей, а не нас!". После слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становится жмуркой.

Правила:

Если жмурка подойдёт близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнуть: "Огонь!"

Нельзя кричать "Огонь!" с целью отвлечь жмурку от игрока, который не может убежать от него.

Играющие не должны прятаться за какие-либо предметы или убежать очень далеко.



«Много троих, хватит двоих»

Дети встают парами лицом в центр круга. Игру начинают двое, один из них — водящий, он стоит на 3—4 шага сзади того, кто убегает от него. Убегающий хлопает три раза в ладоши, после третьего хлопка бежит от водящего. Чтобы не быть осаленным, он встаёт впереди какой-нибудь пары. Прежде чем встать, на бегу кричит: «Много троих, хватит двоих». Если оказывается за ним, убегает от водящего. Если водящему удалось осалить убегающего, то они меняются ролями.

Правила:

1. Во время игры нельзя пробегать через круг.
2. Убегающему нельзя пробегать более двух кругов.
3. Как только он вбегает в круг, он должен сразу встать впереди какой-нибудь пары. Нарушивший это правило становится водящим.

Указания к проведению:

Если водящему удалось осалить убегающего и они поменялись ролями, то убегающий может встать впереди одной из пар после кратковременного бега.



«Стадо»



Играющие выбирают пастуха и волка, все остальные — овцы. Дом волка в середине площадки, а у овец два дома на противоположных концах площадки.

Овцы громко зовут пастуха: Пастушок, пастушок,
Заиграй во рожок!

Травка мягкая,
Роса сладкая.

Гони стадо в поле.

Погулять на воле!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку.

По сигналу пастуха «Волк!» овцы бегут в дом — на противоположную сторону площадки. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

Правила:

1. Во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли.
2. Волк овец не ловит, а салит рукой.
3. Пастух только заслоняет овец от волка, но не должен задерживать его рукой.

«Казак-разбойники»

Играющие делятся на две группы. Одна по жребию изображает казаков, а другая — разбойников. Разбойники разбегаются и прячутся. Казаки имеют свой дом (стан). Они уходят на ловлю разбойников, одного казака оставляют сторожить стан. Пойманных разбойников казаки приводят в стан. Игра кончается, когда все разбойники будут пойманы.

Игра особенно интересно проходит на участке, где есть деревья, кустарник, небольшие ямки.

поймать разбойников. Иногда ус

чтобы пойманные разбойники

Чтобы отличить разбойников от казаков,

косынки на шею или приколоть

рукав.



«Пирожок»

Играющие встают друг за другом, держась за пояс. Впереди стоит булочник, он ведущий, последний — пирожок. К булочнику подходит покупатель и спрашивает:

«Где мой пирожок?» Булочник отвечает:

«За печкой лежит». Последний игрок-пирожок кричит: «Я бегу, бегу!» С этими словами он бежит в сторону ведущего, а покупатель старается его поймать. Если пирожок успеет встать впереди ведущего, он становится булочником, а последний игрок — пирожком, и покупатель вновь идет покупать. Если же пирожок будет пойман, то он выполняет роль покупателя, а покупатель — булочника.

Правило:

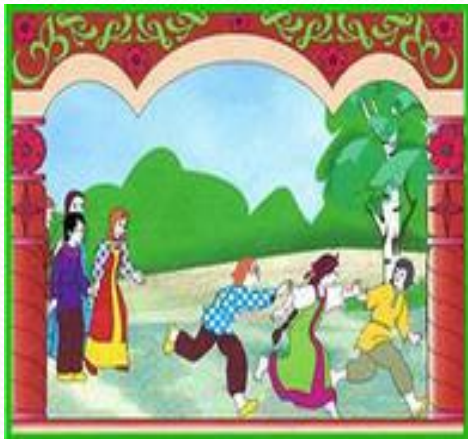
Покупатель не должен стоять на одном месте, после слов «За печкой лежит» он бежит в конец колонны и ловит пирожок.



«Горелки»

Водящего выбирают до начала игры. Все остальные образуют пары, преимущественно мальчик – девочка. Пары встают друг за другом, а водящий спиной к первой паре на определенном расстоянии. ему строго воспрещается оглядываться назад. После кто-то один или все вместе начинают приговаривать: "Гори, гори ясно! Чтобы не погасло. Взгляни на небо, там птички летают!" (Встречаются и другие рифмовки). Водящий смотрит в небо, а последняя пара бежит через стороны вперед, один человек через правую сторону, другой через левую сторону. Задача этой пары постараться встать впереди, взявшись за руки.

Водящий старается поймать или хотя бы осалить одного из передвигающейся пары. Если это тот, кого осалили, становится водящим, водящий занимает его место в гра продолжается до потери интереса или усталости у игроков.



«Мешочек»



Дети встают в круг на небольшом расстоянии друг от друга. В центре стоит водящий, он вращает по кругу шнур с грузом на конце (мешочек с песком). Играющие внимательно следят за шнуром, при его приближении подпрыгивают на месте вверх, чтобы он не коснулся ног. Тот, кого мешочек задел, становится водящим.

«Пустое место»

Собираются игроки и по считалке выбирают одного лишнего. Все остальные создают круг, становясь лицом к центру. Расстояние между ними примерно шаг-полтора друг от друга.

Выбранный игрок, как лишний, движется по кругу с внешней стороны и приговаривает громко:

«Я иду, иду, иду, да кого-то выберу.

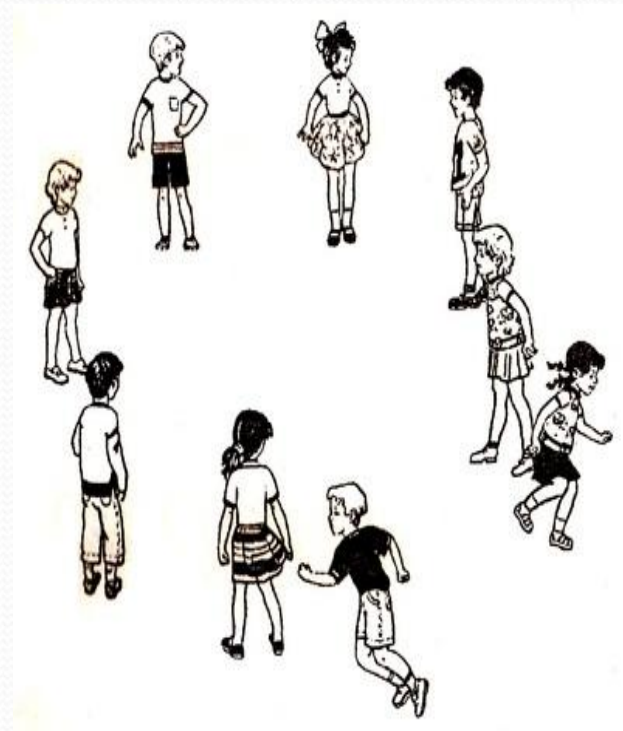
Когда стукну - убегу

Кого стукну — догони.

Только выбрать не могу.»

Через некоторое время он тихонько стучит по спине кого-либо из игроков, стоящих в круг. Как только он дотронулся, они оба стараются как можно быстрее обежать круг, чтобы занять свободное, пустое место, причем один обегает круг по часовой стрелке, другой — против, т. е. с разных сторон.

Кто не успел, тот проиграл. После этого игра возобновляется.



«Челночок»

Все участники игры встают парами лицом друг к другу и берутся за руки — это ворота. Дети из последней пары пробегают или проходят под воротами и встают впереди колонны, за ними бежит следующая пара. Игра заканчивается, когда все играющие пройдут под воротами.

Правила:

1. Пробежать или пройти нужно так чтобы не задеть ворота.
2. Пробегая в ворота, участники держат друг друга за руки.

Указания к проведению:

Ворота по высоте могут быть разными: для детей могут поднимать руки и держать их на уровне плеч или на уровне пояса. Чем ниже ворота, тем труднее пробегать под ними.

Более сложный вариант — когда участники, пробегая в ворота, проносят различные предметы: ложку, ведро, наполненное водой, прокатывая рукой вперед себя большой предмет.



ДЕТИ ВЫБИРАЮТ ХОЗЯИНА И ДВУХ ПОКУПАТЕЛЕЙ, ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ ИГРОКИ - КРАСКИ. КАЖДАЯ КРАСКА ПРИДУМЫВАЕТ СЕБЕ ЦВЕТ И ТИХО НАЗЫВАЕТ ЕГО ХОЗЯИНУ. КОГДА ВСЕ КРАСКИ ВЫБРАЛИ ЦВЕТ, ХОЗЯИН ПРИКЛАЩАЕТ ОДНОГО ИЗ ПОКУПАТЕЛЕЙ. ПОКУПАТЕЛЬ СТУЧИТСЯ: "ТУК-ТУК!" - "КТО ТАМ?" - "ПОКУПАТЕЛЬ." - "ЗАЧЕМ ПРИШЁЛ?" - "ЗА КРАСКОЙ". - "ЗА КАКОЙ?" - "ЗА ГОЛУБОЙ". ЕСЛИ ГОЛУБОЙ КРАСКИ НЕТ, ХОЗЯИН ГОВОРIT: "ИДИ ПО ГОЛУБОЙ ДОРОЖКЕ, НАЙДИ ГОЛУБЫЕ САПОЖКИ, ПОНОСИ ДА НАЗАД ПРИНЕСИ".

ЕСЛИ ЖЕ ПОКУПАТЕЛЬ ЦВЕТ КРАСКИ УГАДАЛ, ТО КРАСКУ ЗАБИРАЕТ СЕБЕ. ИДЁТ ВТОРОЙ ПОКУПАТЕЛЬ, РАЗГОВОР С ХОЗЯИНОМ ПОВТОРЯЕТСЯ. И ТАК ОНИ ПРОХОДЯТ ПО ОЧЕРЕДИ И РАЗБИРАЮТ КРАСКИ. ВЫИГРЫВАЕТ ПОКУПАТЕЛЬ, КОТОРЫЙ УГАДАЛ БОЛЬШЕ КРАСОК. ПРИ ПОВТОРЕНИИ ИГРЫ ОН ВЫСТУПАЕТ В РОЛИ ХОЗЯИНА, А ПОКУПАТЕЛЕЙ ИГРАЮЩИЕ ВЫБИРАЮТ.

ПРАВИЛА:

ПОКУПАТЕЛЬ НЕ ДОЛЖЕН ПОВТОРЯТЬ ДВАЖДЫ ОДИН И ТОТ ЖЕ ЦВЕТ КРАСКИ, ИНАЧЕ ОН УСТУПАЕТ СВОЮ ОЧЕРЕДЬ ВТОРОМУ ПОКУПАТЕЛЮ.

УКАЗАНИЯ К ПРОВЕДЕНИЮ:

ИГРА ПРОВОДИТСЯ С ДЕТЬМИ, КАК В ПОМЕЩЕНИИ, ТАК И НА ПРОГУЛКЕ. ХОЗЯИН, ЕСЛИ ПОКУПАТЕЛЬ НЕ ОТГАДАЛ ЦВЕТ КРАСКИ, МОЖЕТ ДАТЬ И БОЛЕЕ СЛОЖНОЕ ЗАДАНИЕ, НАПРИМЕР: "СКАЧИ НА ОДНОЙ НОЖКЕ ПО ГОЛУБОЙ ДОРОЖКЕ". ЕСЛИ ИГРАЕТ МНОГО ДЕТЕЙ, НУЖНО ВЫБРАТЬ ЧЕТЫРЁХ ПОКУПАТЕЛЕЙ И ДВУХ ХОЗЯЕВ. ПОКУПАТЕЛИ ЗА КРАСКАМИ ПРИХОДЯТ ПО ОЧЕРЕДИ.

«Телефон»



Все дети садятся в ряд: кто сидит первым, тот телефон. Ведущий на ухо быстро ему говорит какое-то слово или короткое предложение. То, что он услышал, передает своему соседу, тот в свою очередь передаёт это слово следующему игроку и так до последнего играющего. После этого все говорят, что они слышали. Первый, кто перепутал сказанное, садится в конец, играющие передвигаются ближе к телефону. Каждый ребёнок может исполнять роль телефона один раз, после чего садится в конце ряда.

«Почта»

Игра начинается с переклички водящего с игроками:

- Динь, динь, динь!
- Кто там?
- Почта!
- Откуда?
- Из города ...
- А что в городе делают?

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет 5 фантов. Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для них интересные задания. Дети читают стихи, вспоминают загадки, имитируют движения животных. Затем выбирают нового водящего и игра повторяется.



«Веревочка»

Берут длинную веревку, концы ее связывают. Участники игры встают в круг и берут веревку в руки. В середине стоит водящий. Он ходит по кругу и старается коснуться рук одного из играющих.

Но дети внимательны, они опускают веревку и быстро прячут руки. Как только водящий отходит, они сразу же берут веревку. Кого водящий ударит по руке, тот идет водить.

Правила:

1. Играющие должны веревку держать двумя руками.
2. По ходу игры веревка не должна падать на землю.

