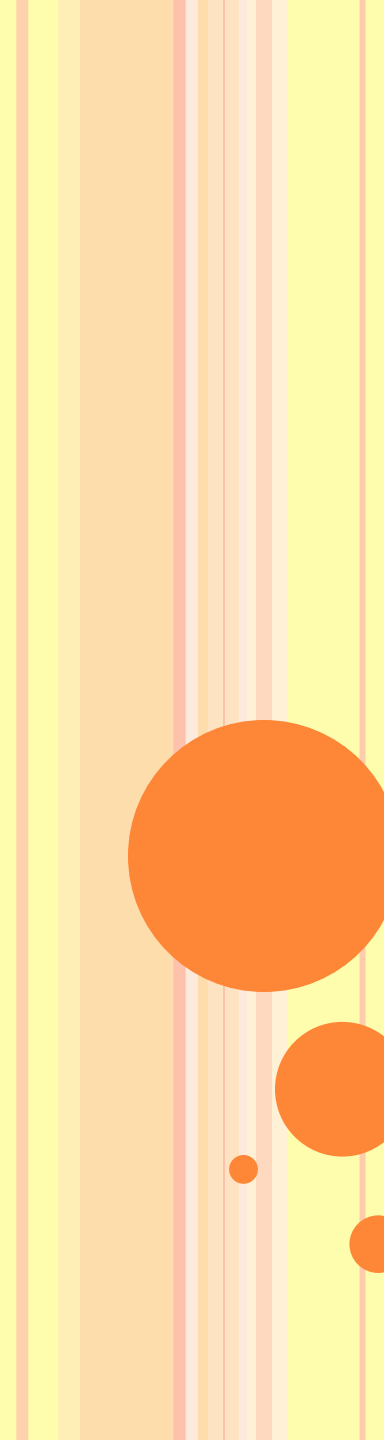


Государственное бюджетное дошкольное учреждение детский сад №126
Комбинированного вида Выборгского района Санкт-Петербург

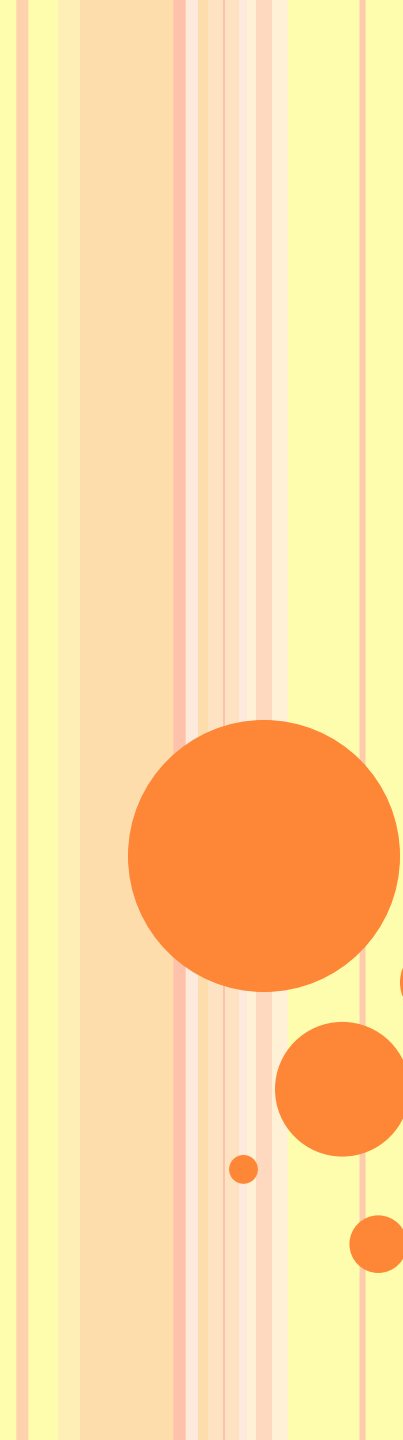
Семинар практикум для педагогов «Подвижная игра как путь познания России»

Выполнила Инструктор по физической культуре:
Трубникова О.В.

Октябрь 2015



Подвижная игра — естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. **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, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе. Народные игры являются неотъемлемой частью художественного и физического воспитания дошкольников, **и служат важным средством приобщения детей к национальной русской культуре.** 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 Родине. 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, 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.

Башкирские народные игры



- Юрта (Тирмэ)
- Медный Пень (Бакыр букен)
- Палка-Кидалка (Сойош таяк)
- Липкие пеньки (Йэбешкек букендер)
- Стрелок (Уксы)

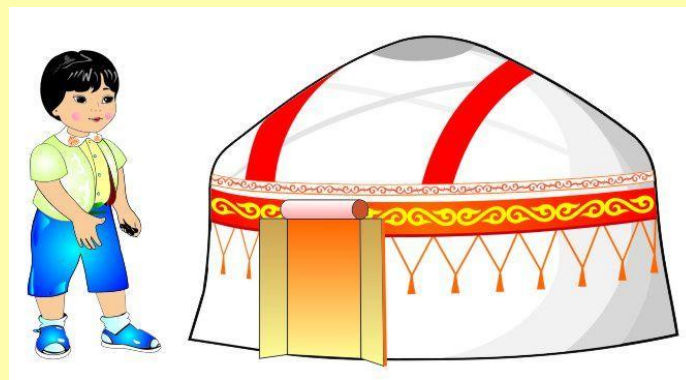
Юрта (Тирмэ)

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.

Правила игры. С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.



Бурятские народные игры



- Табун (Хурэг адуун)
- Иголка, нитка и узелок (Зун, утахн, зангилаа)
 - Волк и ягнята (Шоно ба хурьган)
 - Ищем палочку (Модо бэдэрхе)
 - Бабки лодыжки (Шагай наадан)
- Стрельба по соломенным бабкам (Сурхарбан)

Бабки-лодыжки (Шагай наадан)

Несколько лодыжек расставляют в ряд друг против друга по краям стола. Игроки разделяются на две команды. Они по очереди щелкают любую лодыжку из своего ряда в противоположную сторону. Сбитые лодыжки соперников они забирают себе. Выигрывает та команда, которая больше сбила лодыжек.

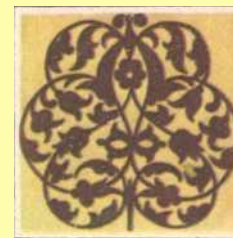
Большим пальцем щелкают по одной лодыжке, чтобы попасть в другую. Если попадание было удачным, то игрок сшибает следующую и т.д. Сбитые лодыжки забирает себе.

Бег лодыжек: игрок щелчками по лодыжкам добивается, чтобы его лодыжки обогнали лодыжки соперника.

Бадание баранов: два игрока одновременно щелчками с противоположных сторон пускают друг на друга лодыжки. Побеждает тот, чья лодыжка упала на бок или перевернулась.

Кидание лодыжек с ладони вверх. Пока одна летит вверх, надо собрать в кучу лодыжки, расположенные в рассыпную на столе.

Дагестанские народные игры



- **Выбей из круга**
- **Палочка-стукалочка**
- **Надень папаху**
- **Подними платок**
- **Цикун-ция**
- **Слепой медведь**
- **Бег к реке**
- **Достань шапку**

Надень папаху (Папахныгий.)

Мальчик-джигит сидит на стуле. На восемь — десять шагов от него отводят водящего, поворачивают лицом к джигиту, чтобы водящий сориентировался, где тот сидит. Водящему завязывают глаза, поворачивают кругом, дают в руку папаху. Он должен сделать определенное количество шагов и надеть папаху па джигита. Остальные участники игры считают вслух шаги водящего и болеют за него. При повторении игры на роль водящего и джигита назначаются другие дети.

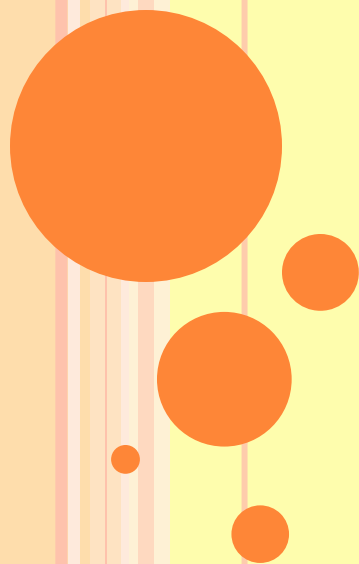
Правила игры: Водящий не должен подсматривать; играющие не должны помогать водящему, подсказывать ему.



Кабардино-балканские народные игры



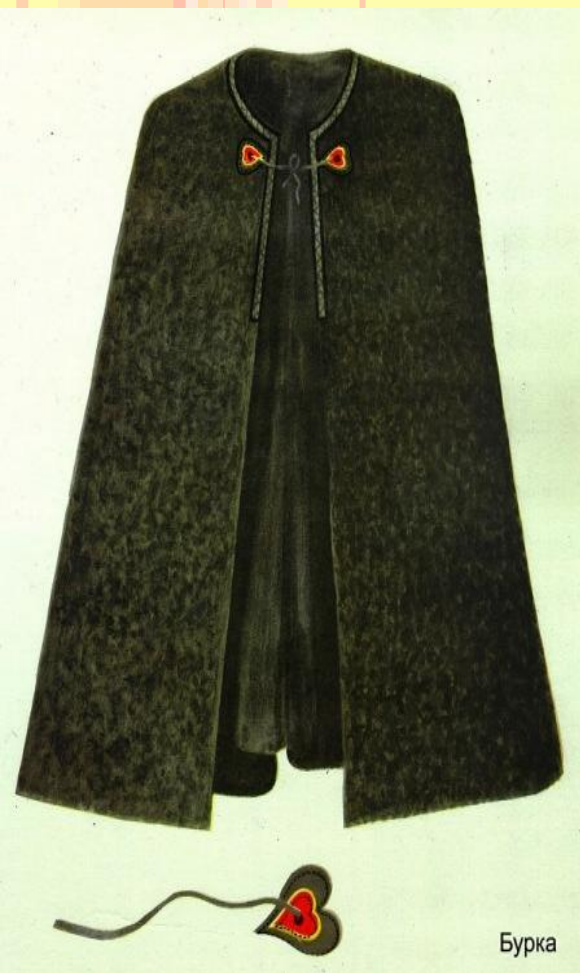
- **Повелитель лунки (Гъуэж)**
- **Под буркой (Штактуэплъ)**
- **Журавли-Журавли (Къру-къру)**
- **Волчок. Юла (Чын)**



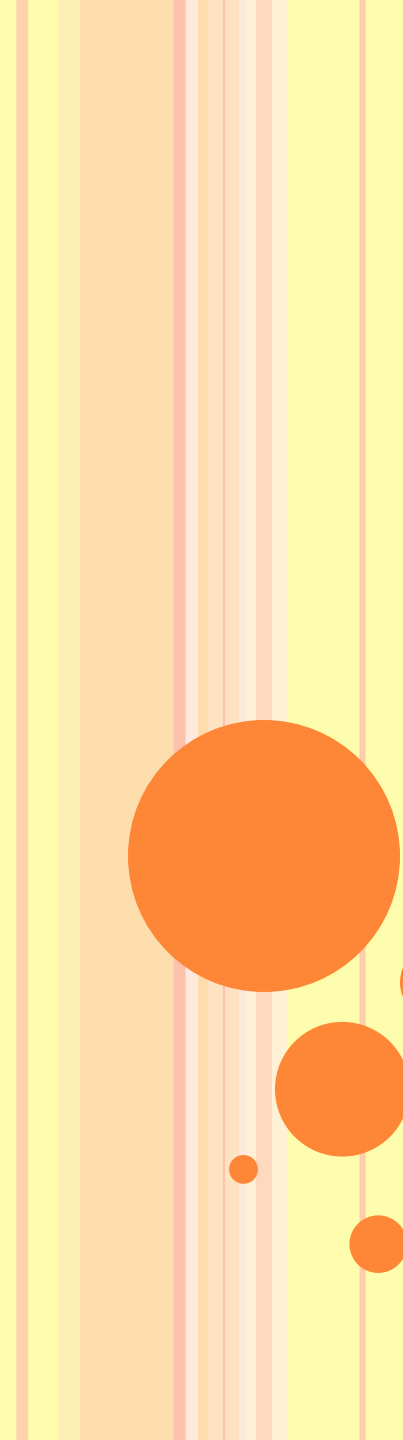
Под буркой (Штактуэпль)

Играющие делятся на две команды по пять — восемь человек. По жребию определяют, в какой команде будет бурка (национальный вид одежды). Старший (тамада) садится на землю, укрывшись буркой, а игроки этой команды располагаются вокруг, охраняя его. Другая команда, водящая, отходит от них на 20—30 м.

По указанию тамады от водящих к соперникам идут два игрока. Увидев их, охрана спрашивает: «Кто идет?» Если идущие не отвечают, то вопрос задается повторно с целью заставить их заговорить. Не доходя 2—3 м. до бурки, ходоки останавливаются и по очереди отвечают: «Гости». «Если гости — проходите. Добро пожаловать!» — говорит тамада под буркой. Продвигаясь ближе к бурке, пришедшие говорят: «Мы не гости, мы медведь и волк». После этого тамада, не снимав бурки, пытается угадать, кто подошел, и говорит с возмущением: «Так вы не гости, вы обманщики! Медведь — это... (имя игрока), а волк... (имя игрока)». Если пришедших узнали, они сразу убегают, а охрана их догоняет. Кого охрана осалит, тот становится пленником тамады. Далее водящая команда может посылать еще двух игроков к бурке.



Бурка



Когда тамада под буркой ошибается, то двое пришедших спокойно забирают двух игроков из его охраны и возвращаются к своим. Если угадывается имя только одного пришедшего, охрана устремляется за ним с целью его пленить, а другой (неузнанный) забирает с собой одного из охранников. Отгаданного охрана преследует до тех пор, пока он не добежит до своей команды, которая, став в круг, имитирует крепость с одними воротами, образованными при помощи поднятых рук. Когда преследующий уже в кругу, все опускают руки. Если охранники по инерции заскакивают в круг, они становятся пленниками. Пленные обеих команд принимают участие в игре своей новой команды. Игра заканчивается, когда одна из групп пленила всех рядовых игроков. Правила игры: Идущая пара игроков заранее договаривается, кто из них волк, а кто — медведь. Первым на вопросы должен отвечать медведь, а вторым волк; сидящий под буркой тамада соответственно называет сначала имя медведя, затем волка. Подсматривать он не имеет права. Охрана должна стоять на линии рядом с буркой и бросаться в погоню за гостями только тогда, когда те начинают убегать.

Калмыцкие народные игры



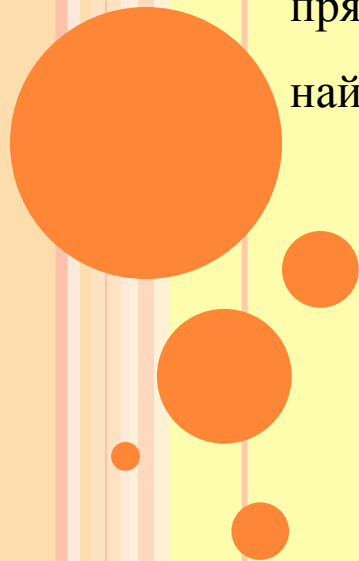
- Игральные кости (Альчики)
- Забрасывание белого мяча (Цаган монда хаялган)
- Прятки (Булдат наадлген)
- *Кружится вокруг колышка*
(Гас эрглген)



Прятки (Булдат наадлген)

На лесной опушке (в лесу, в парке) играющие оговаривают, где можно прятаться: за кустами, бугорком, деревьями. Образуется две группы, одна из которых разбегается врассыпную и прячется, а другая пускается на поиски спрятавшихся. В дальнейшем игроки меняются ролями.

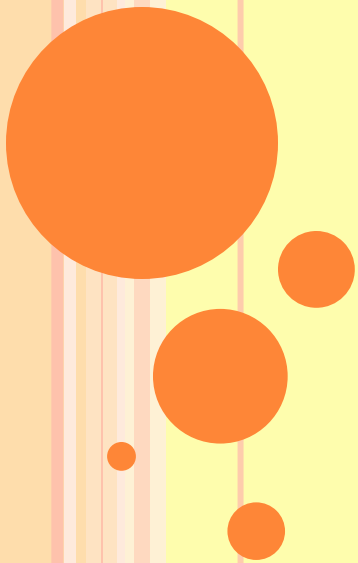
Правила игры: Подсматривать нельзя, пока одна группа детей прячется. Можно оговорить время, в течение которого следует найти всех игроков (например, досчитав до 10).



Карельские народные игры



- **Мяч**
- **Пятнашки на санках (Реги гиппазил)**
- **Я есть (Оленпа)**



Мяч

Играющие делятся на две команды. Игроки одной команды рисуют для себя на площадке крепость — квадрат, каждая сторона которого равна пяти шагам. Игроки другой команды находятся в поле. Они подходят к крепости не ближе чем на пять шагов. У одного из нападающих в руках мяч. Он бросает его в защитников крепости. Тот, в кого попали, поднимает мячик и бросает его в наступающих, а те, в свою очередь, снова бросают мячик в защитников крепости.

Промахнувшийся выбывает из игры.

Правила игры: Наступающие бросают мяч с определенного расстояния, не ближе. Они могут увертываться от мяча защитников только в пределах поля, а защитники — в пределах крепости.

Игры народов Коми



- **Стой, олень! (Сувт, кор!)**
- **Охота на оленей (Коръясос нярталом)**
- **Невод (Тыв)**
- **Ловля оленей (Коръясос куталом)**

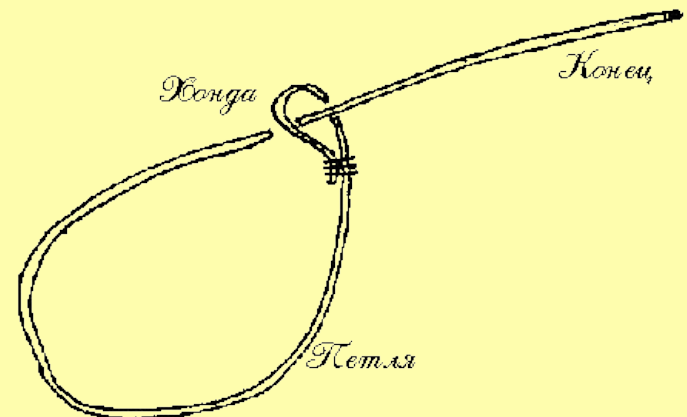
Охота на оленей (Коръясос нярталаон куталом)

Играющие делятся на две команды. Все становятся за чертой, проведенной на расстоянии 1,5 м от оленьих рогов (их количество зависит от числа детей в команде). В руках у каждого ребенка аркан. Он старается заарканить (поймать) оленя.

Правила игры. Выигрывает тот, кто больше поймал оленей. Прежде чем играть в эту игру, надо научиться правильным приемам броска аркана.

Набрасывать петлю на рога оленя следует по сигналу. Нельзя подходить к оленю ближе места, обозначенного чертой.

Варианты. Ловить одного оленя, т. е. набрасывать арканы на одни рога, могут сразу несколько человек. В этом случае они должны стоять не мешая друг другу.



Мордовские народные игры



- **Котел! (Котелсо налксема)**
- **Раю-раю**
- **Салки (Варенец понгома)**
- **Круговой (Мячень кунсема)**

Салки(Варенец понгома)

Ямки-салки роют по размеру мяча (3—4 см). Играющие встают около салок, а ведущий с расстояния 0,5—1 м катит мяч в одну из ямок, расположенных недалеко друг от друга. В чью салку попадет мяч, тот берет его, все дети разбегаются в стороны, а он должен мячом попасть в одного из играющих. Игрок, в которого попал мяч, становится ведущим.

Правила игры: Бросать мячом можно только в ноги играющих и только с места.

Круговой (Мячень кунсема.)

Играющие чертят большой круг, делятся на две равные команды и договариваются, кто будет в кругу, а кто за кругом. Те, кто остается за кругом, распределившись равномерно, стараются попасть мячом в детей, находящихся в кругу. Если кому-либо в кругу удастся поймать мяч, он старается попасть им в любого ребенка за кругом. Если ему это удастся, то у него в запасе очко, если промахнется, то выходит из круга. Когда мяч запяtnает всех детей, играющие меняются местами. Правила игры. Мяч можно ловить лишь с воздуха, от земли не считается. Осаленные выходят из круга. Ребенок, поймавший мяч и попавший в игрока за кругом, остается в кругу.

Татарские народные игры



- Продаем горшки (Чулмак уены)
- Серый волк (Сары буре)
- Скок-перескок (Кучтем-куч)
- Хлопушки (Абакле)
- Займи место (Буш урын)
- Ловишки (Тотыш уены)
- Жмурки (Кузбайлау уены)

- **Тимербай**
- **Лисички и курочки (Тельки хам тавыклар)**
- **Угадай и догони (читанме, бузме)**
- **Кто первый (Узыш уены?)**
- **Кто дальше бросит (Ыргыту уены?)**
- **Мяч по кругу (Теенчек цены)**
- **Спутанные кони (Тышаулы атлар)**
- **Перехватчики (Куышу уены)**

Тимербай

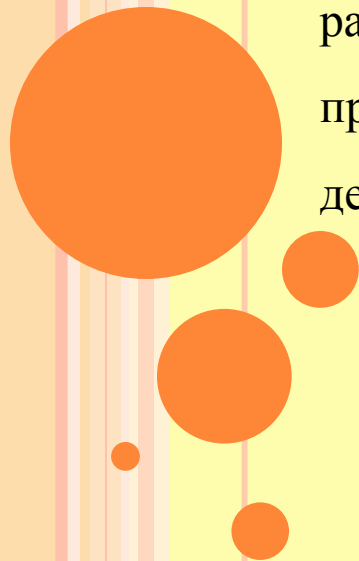
Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего - Тимербая. Он становится в центре круга . Водящий говорит:

*Пять детей у Тимербая,
Дружно, весело играют.
В речке быстро искупались,
Нашалились, накупались
Хорошенечко отмылись
И красиво нарядились.
И ни есть, ни пить не стали,
В лес под вечер побежали,
Друг на друга поглядели,
Сделали вот так*

С последними словами водящий делает какое-нибудь движение . Все должны повторить его. Затем водящий выбирает кого-нибудь вместо себя.

Правила игры: Движения, которые уже показывали, повторять нельзя. В игре можно использовать различные предметы (мячи, косички, ленточки).

Итак, 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. Работая с детьми, педагогу надо помнить, что впечатления 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.



Спасибо за внимание!

