

**Государственное бюджетное образовательное
учреждение
центр развития ребенка - детский сад №18
Колпинского района
Санкт - Петербурга**

**Подвижные игры, отражающие национальный
компонент**

Подготовила:
Воспитатель ГБДОУ №18 Колпинского района
Лобасова Екатерина Валерьевна

2015 г.



«Воспитание, созданное самим народом и основанное на народных началах, имеет ту воспитательную силу, которой нет в самых лучших системах, основанных на абстрактных идеях или заимствованных у другого народа».

К.Д. Ушинский

Подвижная игра - важный опыт в жизни ребенка, источник радостных эмоций.



Подвижные игры разных национальностей зависят от природно - климатических условий: распространено в северных районах оленеводство, рыболовство, в южных степных районах коневодство, в тайге занимаются охотой и т.д.

По содержанию все народные игры лаконичны и доступны для понимания ребенка.



Подвижные игры выступают не только как фактор физического развития и воспитания, но и как средство духовного формирования личности.

- правила игры,
- быстрота реакции,
- выносливость,
- ловкость,
- морально-волевые качества, проявление находчивости,
- смекалка,
- развитие в детях стремления к победе.

«Стрелок» (Башкирская игра)



□ считалки;

□ жеребьевки;

□ певалки.

«Заяц-месяц»
(Белорусская)

Заяц-месяц где был?

В лесу.

Что делал?

Сено косил.

Куда клал?

Под колоду.

Кто украл?

Чур!

«У медведя во бору»
(русская)

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру!

Медведь постыл

На печи застыл!



«Калабаса!» (по домам) (Перу);

«Рыбаки и рыбки» (Сибирь);

«Сокол и лиса» (Якутия).



* Игра состоит

* Содержание

* Сюжет

* Правила



«Аист и Лягушка» (Япония)

«Гнездо черепахи» (Малайзия)

* Как объяснить правила игры?

- * предварительно рассказать о жизни народа;
- * показать иллюстрации, предметы быта;
- * просто рассказать о сюжете игры.

«Надень папаху» (Дагестан)

«Ястребы и ласточки»
(Казахстан)



Творчески используя игру как эмоционально - образное средство влияния на детей, пробуждает у них интерес, воображение и отличное настроение.





Спасибо за внимание!

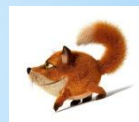


* **Стрелок** (Башкирская игра) проводятся две параллельные линии на расстоянии 10-15 м друг от друга, в середине между ними чертится круг диаметром 2 м . один игрок стрелок, держит мяч другие игроки начинают перебежку от одной линии к другой стрелок должен попасть в них мячом в кого попал, тот и стрелок.



***У медведя во бору** (Русская) медведь выбранный жеребьевкой делает вид что спит, ребята идут в лес и поют.... Когда песня заканчивается, медведь просыпается и пытается поймать детей, кого поймали тот и медведь.

***Заяц-месяц** (Белорусская) играющие стоят по кругу, ведущий и дети начинают перекличку...на кого падает слово ЧУР, тот и догоняет разбежавшихся детей.



* **«Калабаса!»** что в переводе значит «по домам».(Перу)

Игроки чертят себе домики-круги, а водящий остается "бездомным". Все хором кричат "Калабаса!" (По домам!) и разбегаются по своим кругам. "Бездомный" обращается к одному из игроков: "Пустишь меня к себе в дом?" Тот отвечает: "Я - нет, а он, может быть, пустит" и указывает на товарища, к которому и направляется "бездомный". Тем временем игроки должны поменяться местами. Если водящий успевает занять чужой дом, то он становится его хозяином, а оставшийся вне круга водит.

* **«Рыбаки и рыбки»** (Сибирь) На полу лежит шнур в виде круга это сеть. В центре круга стоят трое детей-рыбаки, остальные рыбки. Дети бегают по свободной территории и быстро не в значай забегают в круг приседают и снова убегают рыбаки должны их поймать у кого больше рыбок тот и победил.

* **«Сокол и лиса»** (Якутия) Выбирают сокола и лису, остальные соколята. Сокол учит соколят летать (бегая по площадке и махая руками и остальные так же, внезапно выбегает лиса из укрытия (неподалеку нарисован круг)соколята быстро приседают и закрывают глаза, лиса ловит тех кто не успел присесть.



* **Аист и лягушка** (Япония) В эту японскую игру могут играть 4 человека и более. Для этого необходимо нарисовать на асфальте большое озеро с бухтами, островами и-мысами.

Три человека становятся "лягушками" и сидят в «воде», не имея права выбраться на «сушу». «Аист» должен ходить по берегу и пытаться поймать "лягушку". "Аист" имеет право прыгать с "острова" на "остров", но не может заходить в "воду". Последняя пойманная «лягушка» - становится "аистом".

* **Гнездо черепахи** (Малайзия) "Черепаха" (водящий) кладет "яйца" - камешки в центр круга, образованного игроками и зрителями. Игроки пытаются украсть "яйца" и при этом не попасться "черепахе". Пойманный становится "черепахой" и занимает место водящего.



***Надень папаху** (Дагестан) Мальчик джигит сидит на стуле. На 8-10 шагов от него отводят водящего, дают ему увидеть джигита чтобы сориентироваться, где тот стоит, после чего водящему завязывают глаза, три раза поворачивают, дают в руку папаху и водящий должен сделав 8-10 шагов надеть папаху на джигита, остальные считают шаги в слух, а джигит направляет (влево вправо).

***Ястребы и ласточки** (Казахстан) Игроки делятся на две группы, становятся в два ряда спиной друг к другу. В одном ряду ласточки в другом ястребы, один ребенок ведущий он ходит вокруг и произносит по слогам название птиц, то название которое произнесено полностью-разбегаются другая команда не названных догоняют, пойманные переходят в команду ловцов.

