

Подвижные фольклорные игры

Музыкальный руководитель ГБДОУ №22

Павлюк Ирина Анатольевна

Санкт-Петербург 2014

Цель: Знакомство детей с русскими народными играми

Задачи:

- воспитание любви к родному краю,
- способствовать развитию физических качеств,
- формировать представление о разнообразии фольклорных игр

- Игры являются важным средством всестороннего развития и воспитания детей. Особое значение имеют народные подвижные игры, развивающие основные двигательные навыки, положительно влияющие на формирование здоровья подрастающего человека.
- Веселая подвижная игра – это наше детство. Кто не помнит неизменных прятков, ловушек, салочек. Как они возникли? Кто придумал эти игры? Они созданы народом, так же как и сказки, и песни. Народные подвижные игры являются неотъемлемой частью художественного и физического воспитания.
- Радость движения сочетается с духовным обогащением детей. Основным условием успешного внедрения народных игр в жизнь было и остается глубокое знание и свободное владение обширным игровым репертуаром.
- Я считаю, что игра является наиболее удобной формой освоения движений. Дети дошкольного возраста на первый взгляд очень подвижны: они умеют ходить, бегать, скакать, лазать и усваивать новые движения. Однако в детской походке, беге, прыжках много неловкостей, незаконченных движений. Для устранения этих недостатков нужны занятия по физической культуре. Например, во всех играх «в змею», в играх, когда дети под песни и считалочки ходят по кругу в хороводах, они охотно сосредотачивают свое внимание на красивой, ровной походке.
- Не менее значительна роль народной игры и в умственном воспитании ребенка. Когда я показываю и объясняю движения, согласно правилам игры, стараюсь завязать отношения между детьми, учу воспринимать новые понятия, связывать словарные обозначения непосредственно с движениями.
- Песни и стихи, сопровождающие народные игры, обогащают речь детей. Большое значение имеет обогащение детей новыми представлениями и понятиями, с которыми они знакомятся в народных играх.



«Мороз-красный нос»

- Мороз-Красный нос
- На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки встает водящий - Мороз-Красный нос. Он говорит:
 - Я Мороз-Красный 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. Мороз догоняет их и старается заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают другого водящего.



«Горелки»

- **Горелки.**
- Играющие становятся в две колонны (парами, впереди - водящий). Все хором произносят:
 - Гори, гори ясно,
 - Чтобы не погасло.
 - Глянь на небо -
 - Птички летят.
 - Колокольчики звенят!
 - Раз, два, три - беги.
- С последним словом дети, стоящие в последней паре, отпускают руки и бегут в начало колонны: один - слева, другой - справа. Водящий пытается поймать одного из них, прежде чем дети успевают встретиться и взяться за руки. Если водящему удастся это сделать, то одного из детей он берет за руку и встает с ним в пару.



«Цепи кованые»

- Русская игра «Цепи кованые»
- Две шеренги детей, взявшись за руки, становятся друг против друга на расстоянии 15 – 20 м. Одна шеренга детей кричит: «Цепи, цепи, разбейте нас!». Другая спрашивает: «Кем из нас?». Первая, посоветовавшись, отвечает: «Димой». Дима разбегается и старается разбить вторую шеренгу. Если разбивает, то уводит в свою шеренгу ту пару участников, которую он разбил. Если не разбивает, то встаёт в шеренгу, которую не смог разбить. Выигрывает та команда, где оказывается больше игроков.



«Жмурки»

- Жмурки. Чертят на земле очень большой круг, а внутри него на одинаковом расстоянии друг от друга делают ямки (будем называть их - норки) по числу участников игры.

Определяют одного водящего, завязывают плотно ему глаза и ставят в центре круга, остальные занимают места в отведённых каждому участнику норках.

Водящий приближается к игроку, чтобы вслепую поймать его.

Тот, не выходя из своей норки, старается увернуться от него, то наклоняясь, то приседая.

Водящий должен не только просто поймать, но узнать наощупь и назвать игрока по имени.

Если он правильно назовет имя пойманного, участники игры говорят: «Открой глаза!» - и водящим теперь становится пойманный.

Если же имя будет названо неправильно, то другие игроки, не произнося ни единого слова, делают несколько громких хлопков, давая этим понять, что водящий ошибся, и игра продолжается дальше.

Игроки могут меняться норками, прыгая только на одной ноге.

Водящий не имеет права подсматривать из-под повязки.

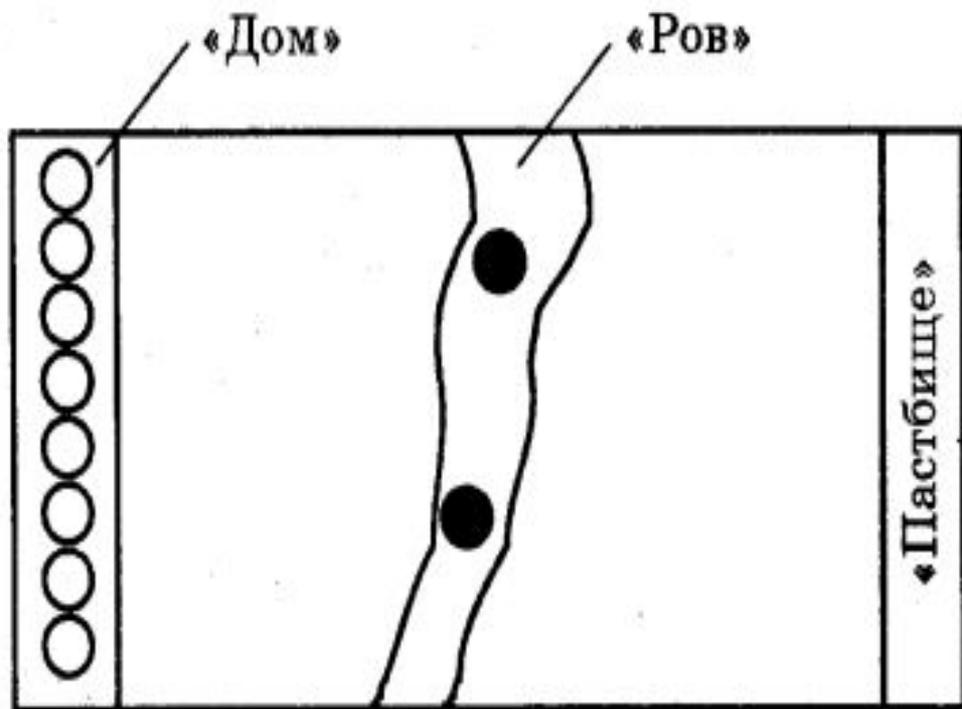
Во время игры никому нельзя выходить за пределы отчерченного круга, обмениваться норками игрокам разрешается только тогда, когда водящий находится на противоположной стороне площадки круга.





«Волк во рву»

- **Волк во рву**
- Для этой игры потребуются "волки", не более 2-х, 3-х человек, а все остальные дети назначаются «козами». В центре площадки чертится коридор шириной около 1-го метра (ров). "Волки" занимают пространство внутри коридора (рва). Задача «коз» — перепрыгнуть ров и не быть осаленными одними из "волков". Если «козочку» осалили и он попадаетеся, ему следует выйти из игры. Если во время прыжка «коза» ногой наступил на территорию рва, то он провалился и тоже выходит из игры.



○ Игрущие — «козы»

● Водящие — «волки»

«Вышибалы» (русская народная игра)

- Перед началом игры по жребию определяют двух «вышибал». Они становятся на противоположных концах площадки. Остальные дети выстраиваются в ряд на середине площадки, лицом к «вышибале», у которого мяч. «Вышибала» с размаху бросает мяч, пытаясь задеть любого из игроков на середине поля. Если ему это удалось, то такой игрок считается выбывшим из игры: он должен отойти за границы площадки. Мяч, проскочивший мимо игроков, должен поймать другой «вышибала»: теперь его очередь бросать.
- *Правила:*
- 1. Если «вышибала» бросил мяч недостаточно сильно, то любой игрок может его поймать: он получит дополнительное очко и может вернуть в игру выбывшего ранее игрока или «сохранить жизнь» в случае прямого попадания мяча.
- 2. Игрок, пытавшийся поймать мяч, но не сумевший удержать его в руках, считается выбывшим.
- 3. Последние два игрока сами становятся «вышибалами», и игра повторяется вновью.
- 4. Иногда договариваются, что игроки могут ловить мяч только с отскока.
-



Считалки



Ахи, ахи, ахи – ох,
Баба сеяла горох:
Уродился он густой,
Мы помчимся, ты постой!



За морем горка,
На горке дубровка,
В дубровке царица, –
Красная девица.
Медок, сахарок –
Поди вон, королек!



Серый заяц
Вырвал травку,
Положил ее на лавку.
Кто травку возьмет,
Тот и вон пойдет.