**Социальный проект**

**по приобщению детей к истокам национальной культуры**

**через народные подвижные игры.**

**«Народные подвижные игры**

**как средство социализации личности»**

**Автор проекта: Нагаева Юлия Валерьевна.**

**Воспитатель детского сада 106**

**Г. Каменск-Уральский**

2022г.

**Оглавление.**

1. **Оглавление**……………………………………………………………………….2
2. **Информационная часть**………………………………………………………...3
3. **Актуальность**…………………………………………………………………….4
4. **Самоценность народной игры, как педагогического явления**……………6
5. **Этапы реализации проекта**…………………………………………………….8
6. **Ожидаемые результаты проекта**……………...................................................9
7. **Заключение и выводы**………………………………………………………...10
8. **Литература**……………………………………………………………………...11
9. **Приложения**…………………………………………………………………….12

**Информационная часть**

**Информационная карта**

|  |  |
| --- | --- |
| Наименование проекта | «Народные подвижные игры как средство социализации личности» |
| Автор проекта | Нагаева Юлия Валерьевна |
| Обоснование актуальности и социальной значимости проекта | Проект направлен на привлечение детей к изучению родного края.  Актуальность настоящего проекта определяется стремлением расширить познания воспитанников об истории родного края, его культуре, традициях и обычаях средствами народных подвижных игр. |
| Цели и задачи проекта | **Цель проекта**: вызвать у детей интерес к народным подвижным играм нашего края. Научить самостоятельно их организовывать.  **Задачи проекта:**  1.Обучение народным подвижным играм и совместным действиям.  2.Развитие физических качеств: ловкости, равновесия, быстроты движений посредством народных подвижных игр.  3.Закрепление основных видов движений: бега, прыжков, метания, в ходе проведения народных подвижных игр.  4.Воспитание любви к родному краю, самостоятельности в принятии решений. |
| Краткая аннотация содержания проекта | Данный проект на доступном уровне знакомит детей  с народными играми, народным календарем, основами  православной культуры; способствует развитию познавательных  способностей у детей, формированию высокой нравственности; воспитывает любовь к Отечеству, уважение к предкам,  интерес к самобытной русской культуре. «Дела давно минувших дней, преданья старины глубокой…» становятся ближе, понятнее ребенку. |
| Сроки выполнения проекта | 2021-2022 уч.г. |
| Материально-техническая база и предполагаемая стоимость проекта | Проект реализуется на базе детского сада  Материально-техническая база:  - спортивный зал;  - спортивная площадка;  - физкультурные уголки в группах;  - спортивный инвентарь;  - атрибуты для подвижных игр;  - методическая и историческая литература;  - наглядный материал;  - картотеки подвижных игр;  - ИКТ (музыкальный центр, компьютер).  Проект не предполагает материальных затрат. |

**Актуальность**

*В народных играх нет педагогической*

*навязчивости и вместе с тем они*

*вполне педагогичны.*

*А.П.Усова*

В настоящее время одной из актуальных проблем воспитания определилось нравственное воспитание детей.

Гармоничное развитие ребенка – основа формирования будущей личности. Оно зависит от успешного решения многих задач, среди которых особое место занимают вопросы нравственного воспитания.

Нравственное воспитание подразумевает воспитание дружеских взаимоотношений между детьми, привычку играть, трудиться, заниматься сообща; формирование умений договариваться, помогать друг другу; стремления радовать старших хорошими поступками. Сюда же мы относим воспитание уважительного отношения к окружающим людям, заботливого отношения к малышам, пожилым людям; умения помогать им,развитие волевых качеств, таких как, умение ограничивать свои желания, преодолевать препятствия, подчиняться требованиям взрослых и выполнять установленные нормы поведения, в своих поступках следовать положительному примеру.

Формирование самооценки своих поступков, доброжелательная оценка поступков других людей, умение спокойно отстаивать свое мнение, обогащение словаря формулами словесной вежливости, желание познавать культуру своего народа и бережного отношения к ней, а так же воспитание уважительного отношения к культуре других народов – это тоже критерии нравственного воспитания.

Важным средством нравственно-патриотического воспитания является приобщение детей к традициям народа. Родина впервые предстает перед ребенком в образах, звуках и красках, в играх. Все это в изобилии несет в себе народное творчество, богатое и разнообразное по своему содержанию. С младенчества ребенок слышит родную речь. Песни матери, сказки открывают ему окно в мир, эмоционально окрашивают настоящее, вселяют надежду и веру в добро. Слушая сказку, ребенок начинает любить то, что любит его народ. Сказки, пословицы, поговорки, народные подвижные игры формируют начало любви к своему народу, к своей стране.

Безусловно, ценность народной игровой культуры состоит именно в том, что она имеет огромный педагогический потенциал в образовательной практике. Игра естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой.

Поэтому в своей работе я предлагаю активно использовать народные подвижные игры. В игре ребенок активно переосмысливает накопленный нравственный опыт, в игре каждому приходится добровольно отказаться от своих желаний, согласовывать свои замысли, договариваться о совместных действиях, подчиняться правилам игры, сдерживать свои эмоции, преодолевать трудности. Игра учит справедливо оценивать собственные результаты и результаты товарищей. Народные игры являются неотъемлемой частью социально - нравственного воспитания. В них отражается образ жизни людей, их труд, быт, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, проявлять смекалку, выдержку, находчивость. Радость движения сочетается с духовным обогащением детей.

Особенность народных игр в том, что они, имея нравственную основу, учат ребенка обретать гармонию с окружающим миром. У детей формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны, создается эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств. По содержанию народные игры лаконичны, выразительны и доступны ребенку. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире. В конце игры следует положительно оценить поступки тех детей, кто проявил смелость, ловкость, выдержку и взаимопомощь. Народные игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу формирования гармонически развитой, активной личности, сочетающей в себе духовное богатство и физическое совершенство.

Народные игры актуальны и интересны и в настоящее время, несмотря на то, что существует достаточно большое количество соблазнов в наш век компьютерных технологий. Их с большим удовольствием и пользой можно использовать как в детском саду, в школе, детском оздоровительном лагере, так и в свободное время в кругу друзей.

Проект направлен на привлечение к изучению родного края. Актуальность настоящего проекта определяется стремлением расширить познания ребят об истории родного края, его культуре, традициях и обычаях местных жителей средствами народных подвижных игр. Проект подразумевает единение детей, педагогов и воспитателей, поэтому они должны стать полноправными участниками данного проекта.

**Тип проекта**: информационный, игровой.

**По продолжительности**: долгосрочный.

**По характеру контактов:** внутригрупповой.

**По количеству участников**: групповой, фронтальный.

**Участники проекта**: инструктор по физкультуре, дети группы, воспитатели

**Сроки реализации проекта**: 2021-2022 уч.г.

**Проблема.**

В нашем детском доме реализуется направление воспитания личности через изучение народных традиций и гармоничное развитие .В рамках этого проекта стало интересно, знают ли дети народные подвижные игры. В ходе наблюдений за воспитанниками я отметила «бедность» и однообразие используемых детьми подвижных игр. Именно поэтому я решила обратиться к данной **теме: «Народные подвижные игры как средство социализации личности».**

**Гипотеза.**

Я считаю, что знание и активное использование детьми народных подвижных игр приведет к активизации механизма детского саморазвития, в результате которой национальное самосознание, социальная и творческая активность дошкольников перейдут на качественно новый уровень.

**Цель проекта**: вызвать у детей интерес к народным подвижным играм нашего края. Научить самостоятельно их организовывать.

**Задачи проекта:**

1. Обучение народным подвижным играм и совместным действиям.
2. Развитие физических качеств: ловкости, равновесия, быстроты движений посредством народных подвижных игр.
3. Закрепление основных видов движений: бега, прыжков, метания, в ходе проведения народных подвижных игр.
4. Воспитание любви к родному краю, самостоятельности в принятии решений.

**Самоценность народной игры, как педагогического явления.**

В последние годы идет переосмысление сущности патриотического воспитания: идея воспитания патриотизма, приобретая все большее общественное значение, становится задачей государственной важности. Современные исследования в качестве основополагающего фактора интеграции социальных и педагогических условий в патриотическом воспитании дошкольников рассматривают национально-региональный компонент. При этом акцент делается на воспитание любви к родному дому, природе, культуре малой родины.

А.П.Усова, К.Д.Ушинский, П.Ф.Лесгафт отмечали, что в  национальных играх ребенок приобретает знакомство с привычками и  обычаями только  известной местности, семейной жизни, известной среды, его окружающей. Они считали подвижные игры ценнейшим средством всестороннего воспитания личности ребенка, развития у него нравственных качеств: честности, правдивости, выдержки, дисциплины, товарищества.   К.Д.Ушинский писал: «Как нет человека без самолюбия, так нет человека без любви к отечеству, и эта любовь дает воспитанию верный ключ к сердцу человека…». Именно поэтому наши интересы обратились к нравственным ценностям, к национальной культуре нашего народа.

Чтобы попытаться доказать ценность народной игровой культуры как педагогического явления, обратимся к конкретному примеру. Например, такая народная игра как «Лапта». В игре ребенок может, поймав мяч, вернуть в круг игрока, «засаленного» ранее. Значит, поведение в игре направляется двойной задачей: самому бегать, увертываясь от меча, и поймать мяч, чтобы помочь товарищу, в которого попали мячом. Действия ребенка могут ограничиться лишь ловким бегом, но он ставит перед собой другую цель - помочь товарищу, хотя это связанно с риском: если попытка поймать мяч окажется неудачной, придется покинуть круг играющих. Таким образом, в играх с двойной задачей ребенок по собственной инициативе оказывает помощь товарищу и радуется, когда это удается. В реальной жизни подобные ситуации складываются не часто, и поведение детей чаще направляется словесными указаниями педагога. Товарищескую солидарность такими указаниями воспитать трудно. Другое дело – народные игры, требующие от участников взаимопомощи, особенно если действуют и соревнуются команды. Наличие двойной задачи в игре особо выделял Эльконин в плане морального развития. Таким образом, народная игра выступает как средство нравственного воспитания. Как известно, дошкольный возраст отличается повышенной восприимчивостью к социальным воздействиям. Ребенок, придя в этот мир, впитывает в себя все человеческое: способы общения, поведения, отношения, используя для этого собственные наблюдения, эмпирические выводы и умозаключения, подражание взрослым. И двигаясь путем проб и ошибок, он может в конце концов овладеть элементарными нормами жизни в человеческом обществе. Народная игра как одно из средств нравственного воспитания является наиболее доступной для ребенка формой освоения морали.

Изучая исторический материал, мы узнали много интересного о жизни и культуре своего края. О том, во что одевались наши предки, какие у них были жилища, сельскохозяйственные инструменты, украшения и многое другое. Традиции и заветы передавались из поколения в поколение, и дошли до наших дней. Проявление народной культуры мы можем увидеть во многих областях жизни: в одежде, в домашнем хозяйстве, в устройстве жилищ, в песнях, играх.

Наш край многонационален и благодаря этому богат разнообразием народных подвижных игр (русские, татарские, чувашские, удмуртские, марийские народные игры). Большинство игр являются общими для всех народов .В литературе описаны «деревенские игры: « В лапти», «Лепета», «Попагоняло» (Приложение 3).

Окунаясь в историческое прошлое народа нашего края можно выделить ряд игр и развлечений, в которые играли наши бабушки и дедушки и в которые могут играть сейчас наши дети(«лапта», «12 палочек», «жмурки», «гуси-лебеди», «кошки-мышки», «заря-заряница» и многие другие). Народные подвижные игры просты по содержанию, не требуют сложных атрибутов (деревянная палочка, мяч, веревка, платок, веночек, и др.) (Приложение 4, Приложение 5).

Основным условием успешного внедрения народных игр в жизнь детей всегда было и остается глубокое  знание и свободное владение обширным  игровым репертуарам,  богатое и разнообразное по своему содержанию.

Народные подвижные игры выбираются в соответствии с теми задачами по воспитанию, над которыми идет работа в данный момент и теми двигательными навыками, которыми дети уже овладели, а также в соответствии с рекомендациями программы.

Т.к. игра является основным видом деятельности детей, то при составлении плана я решила более эффективно использовать подвижные игры, которые не только стимулируют двигательную деятельность ребенка, но и способствуют развитию, совершенствованию основных движений.

Наиболее приемлемы для детей игры с простым и доступным сюжетом, а также игровые упражнения, основанные на выполнении конкретных двигательных заданий. Эти задания в играх и игровых упражнениях я подобрала с таким расчетом, чтобы они соответствовали возможностям детей. Весь игровой материал старалась распределить в определенной последовательности, с учетом сложности движений.

Очень важным моментом при проведении игры является распределение ролей. Выделить детей на определенные роли можно различными приемами: поручить кому-то роль, выбрать считалкой и др. Кроме этого использую считалки с вопросом, сговорки, жребий, угадывание. Поощряю организацию детьми народных игр и в свободной деятельности, так как главная задача состоит в том, чтобы научить детей играть активно и самостоятельно. Только так дети приучаются сами в любой игровой ситуации регулировать степень внимания и мышечного напряжения, приспосабливаются к изменяющимся условиям окружающей среды, находить выход, быстро принимать решение, проявлять инициативу, т. е. дети приобретают важные качества, необходимые в будущей жизни.

Особое внимание уделяю выполнению детьми правил. Правила имеют большое воспитательное значение. Подчинение правилам воспитывает в ребенке волю, выдержку, умение сознательно управлять своими движениями, затормаживать их.

**Этапы реализации проекта.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Этапы** | **Содержание деятельности** |
| I этап  Организационный | * Изучение методической литературы. * Составление перспективного плана подвижных игр (Приложение 1). * Подборка народных игр в соответствии с возрастом детей. * Создание условий для проведения игр в группах (спортивного инвентаря и игрового материала). * Создание альбома «Игры наших бабушек». * Консультация воспитателей по теме: «Народные детские подвижные игры» (Приложение 8). |
| II этап  Практический | * Формирование у детей элементарных знаний и представлений об играх нашего края и их разнообразии. * Обучение детей организации народных подвижных игр в свободной деятельности. * Организация и проведение календарных, фольклорных праздников. * Организация и проведение недели здоровья (осень, зима) (Приложение 2). |
| III этап.  Заключительный | * Обобщение опыта работы по теме «Народные подвижные игры как средство социализации личности» - итоговое развлечение . |

**Ожидаемые результаты проекта**.

**Прогнозируемый результат:**

- у детей формируются знания о народных традициях края; дети учатся использовать национальные подвижные игры в свободной деятельности;

устанавливается связь между поколениями, так как взрослые делятся воспоминаниями о своем детстве.

- повышается профессиональный уровень педагогов и степень их вовлеченности в деятельность; углубляются знания о традициях и культуре своего народа.

**Продукты реализации проекта:**

1. Разработка тематических бесед и консультаций по теме «Народные подвижные игры нашего края»;
2. Составление картотеки народных и хороводных игр.
3. Оформление альбома « Игры наших бабушек».
4. Итоговое развлечение «Народные подвижные игры нашего края» в форме соревнований

**Оценка результатов проекта**

По окончании работы над проектом педагоги групп повысили профессиональную компетентность в проектной деятельности; все участники проекта углубили знания о традициях и культуре народа края.

**Заключение и выводы.**

Возврат в прошлое невозможно, история – это однонаправленный процесс. В то же время знать свою историю, основы национальной культуры, ее особенности, многовековые достижения человеческой, реализованные в народных значениях и опыте, говоря образно, знать свои корни, обязан каждый. Забыть – значить оторваться от своей нации, от своего народа. Так засыхает растение с поврежденными корнями…

Уважение к своему народу основано на уважении к его истории, к его культурным достижениям. Возрождение народной культуры должно начинаться с глубокого, по возможности, ознакомления с ней. Причем, чем раньше начнется это знакомство, тем более глубоким будет осознание личной причастности к культуре своего народа.

По результатам проделанной работы можно сделать следующие выводы:

1. В результате изучения информационных источников, литературы было собрано много интересного и познавательного материала, который был переработан специально для детей старшего дошкольного и школьного возраста.

2. Результатом практической части является создание альбома « Игры наших бабушек», а также разнообразных картотек народных подвижных игр.

Итак, народные игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования социально адаптированной, гармонически развитой личности.

**Литература.**

1. Занозина А., Гришанина С. Перспективное планирование физкультурных занятий с детьми 6-7 лет, 2008.
2. Знакомство детей с русским народным творчеством: Конспекты занятий и сценарии календарно-обрядовых праздников: Методическое пособие для педагогов дошкольных образовательных учреждений/Авт.сост.Л.С.Куприна, Т.А.Бударина, О.А.Маханева, О.Н,Корепанова и др, 2004.
3. Кенеман А.В. , Осокина Т.И. Детские народные подвижные игры 1995.
4. Князева О.Л., Маханева М.Д. Приобщение детей к истокам русской народной культуры: Программа. Учебно-методическое пособие,2004.
5. Козырев О.С. Этнографические заметки
6. Литвинова М.Ф.. Русские народные подвижные игры для детей дошкольного и  младшего школьного возраста: Практическое пособие, 2003.
7. Степаненкова Э.Я. Сборник подвижных игр. Пособие для педагогов дошкольных учреждений, 2011.
8. Технология социального проектирования: Метод. пособие / Мин-во по делам молодежи, спорту и туризму РТ, Респ. центр молод., инновац. и профилакт. программ; Сост.: Минзакирова А.М., 2008.

**Приложения.**

**Приложение 1.**

**Перспективный план подвижных игр.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Время года | Месяц | Вид игры | Название игры |
| О С Е Н Ь | Сентябрь | Подвижные | «Хитрая лиса».  «Мы веселые ребята».  «Не оставайся на полу».  «Ловишки» |
| Малоподвижные | «Мяч по кругу». |
| Хороводные | «Летал, летал воробей». |
| Народные | «Муха»  «У медведя во бору» «Капуста» |
| Октябрь | Подвижные | «Не оставайся на полу».  «Мышеловка»  «Встречные перебежки».  «Найди себе пару». |
| Малоподвижные | «Море волнуется» |
| Хороводные | «Хороводная-огородная» |
| Народные | «Аисты и лягушки»  «Селезень» |
| Ноябрь | Подвижные | «Ловишка, бери ленту».  «Наседка и цыплята».  «Найди себе пару»  «Удочка». |
| Малоподвижные | «Найди свой цвет» |
| Хороводные | «Кукушка» |
| Народные | «У дядюшки Трифона» «Золотые ворота» |
| З И М А | Декабрь | Подвижные | «Мяч водящему»  «Удочка»  «Охотники и звери»  «Зайцы и лиса» |
| Малоподвижные | «Найди и промолчи» |
| Хороводные | «Карусель» |
| Народные | «Бабка Ежка» «Водяной» |
| Январь | Подвижные | «Ловля обезьян».  «Зайцы и лиса»  «Чья команда быстрее построит дворец»  «День – ночь» |
| Малоподвижные | «Мимо домика хожу» |
| Хороводные | «Колокольчик» |
| Народные | «Два мороза»  «Гори, гори ясно» |
| Февраль | Подвижные | «Пожарные на учениях».  «Воронята».  «Сохрани пару».  «Озеро и ручей» |
| Малоподвижные | «Тишина» |
| Хороводные | «Клубок» |
| Народные | «Горелки» «Котик Васька беленький» |
| В Е С Н А | Март | Подвижные | «Клей»  «Перелет птиц»  «Волк во рву»  «Цветные автомобили» |
| Малоподвижные | «Краски» |
| Хороводные | «Заря-Зарница» |
| Народные | «Кот и мыши»  «Гуси –гуси» |
| Апрель | Подвижные | «Бездомный заяц» «Хитрая лиса» «Мышеловка»  «Удочка» |
| Малоподвижные | «Летает-не летает» |
| Хороводные | «Барашек» |
| Народные | «Яша»  «Шла коза по лесу» |
| Май | Подвижные | «Медведь и пчелы»  «Цветные автомобили»  «Садовник и цветы»  «Ловишка с мячом» |
| Малоподвижные | «Глухой телефон» |
| Хороводные | «Дедушка Водяной» |
| Народные | «Круговая лапта»  «Вышибалы» |

**Приложение 2.**

**ПЛАН МЕРОПРИЯТИЙ "НЕДЕЛЯ ЗДОРОВЬЯ"**

Старший дошкольный и средний дошкольный возраст

(осенний период)

**1 - день "Нет вкуснее яблок спелых"**

**Утро:** беседа на тему: "Чем полезны яблоки".

**Прогулка:** игры на спортплощадке "Ловишка за кругом", "Удочка", "Бегите к флажку", "Попади в цель".

**Вторая пол.дня**: вечер народных игр: "Покатилось яблочко... ", "Казачок"

**2 - день "Волшебный шиповник".**

**Утро:** беседа на тему: "Как уберечься от простуды?", игры-загадки: "Угадай, что это?", "Зеркало".

**Прогулка:** д/игры "Такие разные кустарники", "Одень спортсмена"; настольные игры: "Футбол", "Шашки".

**Вторая пол.дня**: беседы за чаепитием из шиповника, чтение из энциклопедии на тему "Как люди в старину спасались от простуды".

**3 - день "Капустник. Мы пойдем в огород - там капуста растет** ".

**Утро:** разучивание речевок и девизов на спортивную тематику, комплекс самомассажа БАТ

№ 1, разучивание народной хороводной игры "Капуста".

**Прогулка:** игр/упр. "Что можно приготовить из капусты?". Сюжетная игра "Поварята"; пешая прогулка в парк, подвижные игры: "Лягушки и цапли", "Кто первый?", "Быстро возьми - быстро положи", "Кого назвали, тот и ловит".

**Вторая пол.дня**: вечер - посиделки "Такая вот капуста", чаепитие с пирожками капустными (повторение частушек о капусте, стихов, хоровода).

**4 - день "Урожай собирай и здоровье укрепляй".**

**Утро:** оздоровительный бег, д/ игра "Подарки Осени"

**Прогулка:** самостоятельная двигательная деятельность.

**Вторая пол.дня**: выставка работ "Дары осени", д/игра "Угадай вид спорта", "Где, что, растет?", "Одень спортсмена".

**5 -день "День народных рецептов".**

**Утро:** подвижная игра "Сбор ягод и грибов", игра на внимание "плывет, едет, скачет".

**Физкультурное развлечение:** "Путешествие на поле чудес" – осенняя олимпиада.

**Прогулка:** д/игра "Найди по описанию", игра "Наш домашний доктор".

**Вторая пол.** дня: составление и оформление газеты из принесенных рецептов на тему: "А мы дома готовим так"; игры по желанию детей.

**ПЛАН МЕРОПРИЯТИЙ "НЕДЕЛЯ ЗДОРОВЬЯ"**

Старший дошкольный и младший школьный возраст

(зимний период)

**Понедельник «ГОРОД МАСТЕРОВ»**  
**Задачи:**

* Укреплять здоровья детей.
* Популяризировать  зимние виды спорта.
* Развивать быстроту, ловкость, силу, точность, выносливость.
* Развивать  творчество  в изготовлении снежных построек.

Снежное граффити (изготовление снежных построек и ледяных скульптур, украшение их). Участвуют дети, воспитатели.

Спортивные и подвижные игры, эстафеты для детей

Зимние забавы по плану воспитателей

**Вторник   «Вместе весело шагать»**

**Задачи:**

* Продолжать  укреплять здоровье детей.
* Приобщать  детей  к традициям большого спорта.
* Развивать быстроту, ловкость, силу, точность, выносливость.
* Продолжать формировать знания о зимних видах спорта.
* Развивать  у детей скоростные способностей, координационных способностей, выносливости.
* Воспитывать  в детях настойчивость, упорство, чувство, товарищества и умение побеждать и проигрывать.

Зимние забавы по плану воспитателей Оздоровительный бег в физкультурном зале. Дыхательная гимнастика и самомассаж шейного и грудного отдела.

**Среда   «ДЕНЬ НАРОДНЫХ ИГР И ЗАБАВ»**  
**Задачи:**

* Продолжать  укреплять здоровье детей.
* Продолжать учить реагировать извне на речевые и музыкальные сигналы.
* Продолжать учить детей использовать в играх с элементы хореографии (хлопки, притопы, поклоны).
* Закреплять умение согласовывать движения с текстом русских народных игр.
* Развивать умение детей эмоционально откликаться на игры.

Игры минутки по народному календарю

(приметы зимы, загадывание загадок, половицы, поговорки).

Зимние забавы с использованием народных подвижных игр:

«Гори, гори ясно»; «Бабка Ёжка»; «Зайка»; «Два мороза».

**Четверг – «ЗИМНЕЕ ВОЛШЕБСТВО»**  
**Задачи:**

* Продолжать  укреплять здоровье детей.
* Повышать двигательную активность во время прогулки.
* Продолжать знакомство с различными природными явлениями (по народному календарю).
* Наблюдать  за живой и неживой природой.
* Формировать знания и умение заботиться о птицах и зверях зимой (изготовление кормушек, приготовление корма для птиц).

Зимние забавы с использованием народных подвижных игр:

«Два мороза»; «Золотые ворота»; «Заря- заряница»; «Горелки».

Музыкально-спортивный праздник, посвященный 23 февраля

**Пятница - «В ГОСТЯХ У СКАЗКИ»**  
**Задачи:**

Развивать умение детей эмоционально откликаться на игры.

Заучивание стихов о зиме; чтение художественных произведений: рассказов сказок; составление рассказов о зиме и зимних забавах;  
организация подвижных – зимних игр на улице;  
рассматривание иллюстраций о зиме, зимних видах спорта. Разнообразные конкурсы: «Лучшая снежная  постройка», «Лучший узор на снегу», конкурс творческих работ «Зимние забавы» (рисунки и аппликация).

Музыкально - спортивное развлечение для детей, посвященное 23 февраля

**Приложение 3**

**Деревенские игры 1940-50-х годов.**

О.С.Козырев

Наиболее старой из деревенских игр, которые мне довелось увидеть, называлась "В лапти". Особенно азартно играли в эту игру в Мураихе, куда наши хмелевицкие ребятишки бегали играть. Я был слишком мал, чтобы участвовать в такой игре, помню только, что было очень шумно, а лапти, казалось, летали над всей деревней. Вот как описывает её мой старший брат.

Б.Козырев. Игра в лапти.

Собирается команда человек 7-8 (чем больше, тем лучше, веселее). Каждый искал себе лапоть-ошемёток, два-три, кто сколько найдёт. Искали за дворами в мусоре, на свалках, в оврагах. Да этого добра было полно кругом. Лапти набивали песком и связывали вершины оборок, так что получалось что-то вроде первобытной болы. Выбирали, кто будет водить, хватаясь за палку по очереди. Палку при этом всегда держали вертикально, перехватываясь руками снизу вверх. Последнему и должна была достаться незавидная роль водящего. А водить неохота. Случалось, что у палки оставался настолько маленький кончик, что держать её приходилось одним мизинцем. Тогда проверяли, удержишь ли палку на весу, и вышибали её шапкой. Удержал, жеребьёвка начиналась снова. Наконец водящий определён.

Вбивали кол в землю, очерчивали круг диаметром метра 2, к колу складывали лапти грудой, оборками наружу. Надо было так ловко суметь своровать лапти, чтобы водящий, стоящий в круге, не сумел тебя запятнать. В свою очередь, водящий должен, не выходя из круга, запятнать похитителя. Если это удавалось, тот становился водящим. Но это было нелегко сделать, так как лапти, связанные попарно за концы длинных оборок, были не очень удобной "плетью" для битья. Если же водящий (сторож лаптей) не сумел запятнать ни одного похитителя, то с потерей последнего лаптя спасался бегством до кона, а за ним мчалась вся ватага с лаптями и била по спине. Попадало и по голове: лапти сырые, с землёй, тяжёлые. Заехали мне однажды по уху сверху вниз - думал, ухо отвалится. Если же в азарте погони ударишь водящего за чертой кона, то наказываешься вождением у кола с лаптями. Подробности подзабыл, но играли в основном у конюшни, где было много мужиков - без зрителей-болельщиков не интересно.

Б.Козырев. Игра в "чижа".

Очерчивался круг или квадрат, вбивался кол наклонно. Конец у него скошен. Чиж, чурка с зарубкой на конце, накладывается на конец кола. Игроки, стоящие на кону, по очереди (в порядке жеребьёвки или переклички: "первый","второй", "третий"..) бьют по чижу битой. Кто водит (водящий определяется путём перехватывания по палке, или последний по счёту ), бежит за чижом и бросает его, стараясь попасть в круг у кола. Если попал, значит тот, кто бил, станет водить, а кто бегал, становится первым в очередь бить чижа. Иногда чиж улетает так далеко, что приходится "набрасывать" его до круга в несколько приёмов.

А вот как заканчивается эта игра, я что-то подзабыл Кажется,водящий наказывается, как в лепету: бросает чижа в круг, а её вышибают. Если аналогично игре в лепету (описание ниже), то игроки заранее обговаривают счёт "промахов" водящего, после чего наступали "мучалки": он должен был, уже с близкого расстояния, бросать в круг чижа, а "палач", быстро-быстро размахивая битой, отбивал его налету, пока тот не коснулся земли, из-за чего чаще всего и происходили споры в этой игре: "Коснулся!" - "Не коснулся!"; "Коснулся!" - "Не коснулся!" Это очень важно, так как после касания чижом земли мучалки прекращались. Если же не удавалось отмучаться, то мучалки заканчивались по числу обговорённых промахов (обычно договаривались: "До скольки играем?")

О.Козырев. Игра в лепету.

Лепета - круглая или квадратная палочка сантиметров 15-20 длиной, с двух концов заострённая. "Круглая лепета" проще. Вычерчивается круг или квадрат, в него кладётся лепета. Первый по счёту игрок из стоящих на кону подходит, бьет битой (палкой или лопаткой, рейкой) по кончику лепеты, та подскакивает, крутясь в воздухе, в это время игрок с размаха бьет по лепете и та, бывает, с "песней" улетает метров за двадцать-тридцать. Водящий, который определяется или простым пересчетом по порядку номеров, или перехватом по палке, или считалкой, одну из которых я приведу ниже, бежит за лепетой, бросает её в сторону круга, стараясь попасть в него. Если не попал, игрок бьёт лепету с того места, где она упала, стараясь дальше отбить от круга, набирая себе очки, а водящему - мучалки, которые в процессе игры он может у него и отыграть попаданиями. Если попал, тот игрок, который бил, выходит из игры, так что в конце концов остаются два игрока. Игрок-победитель по числу набранных в ходе игры очков и принимает мучалки, количество которых определяется, так сказать, по балансу забитых и пропущенных голов, но скорее всего, каждый игрок, у которого есть набранные и неотыгранные очки, принимает мучалки у водилы. Водящий должен кидать лепету в круг, а мучитель, быстро вращая палкой, отбивает ее. Попадание в круг избавляет от дальнейших мучений, а не сумевший "отмучить" становится водящим. Избавляет от мучалок и умение поймать лепету на лету. Тут сразу не только снимаются все мучалки, но игрок, чью лепету поймали, должен отмучаться все мучалки и стать водящим. Гранёная лепета сложнее, я её не очень помню. Помню, что на гранях у неё вырезались римские цифры I-III, V-X (или, может быть, I, II, III и Х, но Х обязательно была). Очерёдность и водящий в ней "начеканивались" (поднимаешь лепету на лопатку и подбрасываешь её в воздух, подбивая снизу, начеканка знакома футболистам). Римские цифры давали право на дополнительные вышибания лепеты (например, если после удара она упала на землю цифрой III на верхней грани, то игрок может еще три раза её ударить и отогнать дальше от круга), а также и мучалки надо было отмучить тому, у кого больше начеканки. Если никому не сумел загнать лепету в круг, то водишь снова. На цифре X все сгорало.

Считалка: "На злотом крыльце сидели: царь, царевич, король, королевич, сапожник, портной - ты кто такой?" Ты говоришь, например: "царь". Считают снова, и если "царь" выпадает на тебя, ты выходишь, с остальными считалка продолжается, пока не останутся двое, один из них будет водить.

О. Козырев. Игра в чугу.

На прочерченный по земле кон ставится чуга, деревянная круглая чурка толщиной с руку и длиной сантиметров двадцать. Команда стоит метрах в пятнадцати от кона с тяжелыми битами в руках. Водящий, который определяется или перехватом по палке, или считалкой, занимает место на кону. Игроки по очереди выходят на "сало" и бьют чугу, бросая в неё битой. Очерёдность определяется путём "купыляния" биты по полю: бросаешь биту вертикально колесом, у кого дальше укатится, тот и первый. Если игрок попал по чуге, та с треском вылетает с кона и летит метров за 10-15. Водящий бежит за чугой, игрок - за битой. Если водящий успел поставить чугу и крикнуть "чур за такого-то", игрок, который бегал за битой и не успел добежать до неё или с битой хотя бы до кона, будет водить. Но я, как игрок, добежав до биты и схватив её, могу крикнуть "чур на палке", и буду стоять, замерев на одном месте, пока кто-то из игроков вновь не сшибёт чугу, после чего я могу бежать дальше к кону, где должен крикнуть "чур на кону", если вижу, что не успею добежать до "сала" (или до "дома"), вобщем, до исходной для боя. И, что интересно, до кона с противной стороны я могу в любом месте остановиться, крикнув "чур на палке" (при этом надо действительно упереться палкой в землю и стоять "на ней"), а вот на своей стороне я обязательно должен успеть добежать до "дома", пока чуга не поставлена, иначе придётся непременно водить. Игра эта в наше послевоенное время была настолько популярна в Хмелевицах, что затевалось обыкновенно несколько конов, а зрителей собиралось столько, что порой размахнуться было трудно, да и были это не просто зрители-болельщики, они ждали своей очереди поиграть. Мужики! Бегали с нами, пацанами, гоняли чугу по деревне! Летними вечерами гул и гам стояли по селу: там в чугу, там в лапту, там в лепету, в чижа, из круга-мяч, "красные и белые", партия на партию, на сабли, в прятки (супрятки), позднее - волейбол, футбол, баскетбол (последние не так популярны были).

В.Киверин. ПОПАГОНЯЛО.

Было нас на квартале около десятка подростков 13-15 лет, да девчонки, да с других кварталов прибегали. Набиралась компания человек пятнадцать - двадцать. В "чижа" или лапту играть - тесно, играли в "попагоняло". Игра очень подвижная, с силовыми элементами, поэтому малышей не ибрали, чтобы не затоптать. Смысл игры заключался в ударе битой по городочной чурке, поставленной "на попа". Считалочкой отбирался водящий. Он должен устанавливать попа на новом кону после удачного попадания битой тем или иным игроком, и биту подальше вперед, если игрок не докинул ее до кона. В начале игры поп устанавливается "на кону" - городочный квадрат со стороной один метр. Игроки выстраиваются на лицевой линии - в четырех-шести метрах от кона и по очереди свои биты, стараясь как можно дальше выбить попа. Линию кона игрокам переходить запрещается, и поэтому промах оставляет биту недоступной до тех пор, пока "поп" не улетит от удачного броска дальше нее. Последующие удары наносятся игроками, биты которых находятся дальше от нового кона.

В большой компании всегда найдутся меткие игроки, поэтому случаи, когда промахиваются все, очень редки. Мы, играя, загоняли "попа" до Мелешинского прогона, а затем поворачивали направление игры и гнали по прогону на мелешинскую гору до леса, а иногда и до Мелешихи. Но вот наставал момент, когда все биты были за линией кона и оставался один игрок, который также мог промахнуться или преднамеренно не попасть по "попу". Вот тут-то и начиналось...Как только бита пролетала мимо "попа" все, толкаясь и наступая на биты, ноги, а то и на руки друг другу, пересекали линию кона, хватали свои биты и сколько было силы мчались на стартовый кон. В лучших условиях был водящий. Его "поп" был ближе всех. Можно представить, как толпа в два десятка подростков, сломя голову мчится с Мелешинской горы в город... Представить можно, но это будет вовсе не то... Это надо видеть! Курицы, собаки, кошки - все в стороны. Мамаши хватают заранее малышей. Толпа...нет табун мчится, как паровоз, набравший ход. На больших дистанциях происходит разделение - более быстрые уходят вперед, более медленные отстают. Самые драматические события развиваются на коротких дистанциях. Неуправляемое стадо, не разделившееся по скоростям, несется сплошной массой и горе упавшему или попавшему на линию бега.

И куда торопились?.. Поставивший самым последним конец своей биты в квадрат, становится водящим. Вроде бы спокойная должность, ставь себе "попа" на попа... Ан нет! Водящий не сможет показать лихой удар. Такой удар, когда "поп" улетает намного дальше биты и другие игроки оценивающе крякают. Да и вообще, соревноваться с другими престижнее, чем водить.

В.Киверин. Считалки.

На золотом крыльце сидели: царь, царевич, король, королевич, сапожник, портной, кто ты будешь такой, говори поскорей, не задерживай добрых людей.

Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь, восемь, девять, десять. Царь велел меня повесить! Я висел, висел, висел - ветер дунул, я слетел.

Вышел немец из тумана, вынул ножик из кармана: "Буду резать, буду бить, все равно тебе водить".

**Приложение 4**

**РУССКИЕ НАРОДНЫЕ КАЛЕНДАРНЫЕ ИГРЫ**

Игры — своеобразная школа ребенка. В них удовлетворя­ется жажда действия; предоставляется обильная пища для ра­боты ума и воображения; воспитывается умение преодолевать неудачи, переживать неуспех, постоять за себя и за справед­ливость. В играх — залог полноценной душевной жизни ре­бенка в будущем.

Неоценимым национальным богатством являются календарные народные игры. Они вызывают интерес не только как жанр устного народного творчества. В них заключена информация, дающая пред­ставление о повседневной жизни наших предков — их быте, труде, мировоззрении. Игры были непременным элементом народных об­рядовых праздников. К сожалению, народные игры сегодня почти исчезли из детства. Хотелось бы сделать их достоянием наших дней.

Практически каждая игра начинается с выбора водящего. Чаще всего это происходит с помощью считалки.

Считалка обнаруживает свою древнюю традицию. Обыкновение пересчитываться идет из быта взрослых. Перед предстоящим делом в прошлом зачастую прибегали к счету, чтобы узнать, удачно или неудачно завершится задуманное. Этому придавали необычайную важность, так как полагали, что есть числа счастливые и несчас­тливые.

Взрослые пересчитывались — стали пересчитываться и де­ти. Ведь многие детские игры имитируют серьезные занятия взрослых — охоту на зверей, ловлю птиц, уход за посевом и др.

Есть игры, в которых играющие делятся на команды. Чтобы при этом не возникало споров, использовались сговорки: кого вы­бираешь? что выбираешь? что возьмешь?

## Русские народные игры, в которых принято было играть во время проведения обрядовых праздников, посвященных разным циклам земледельческого календаря.

**Новый год.**

Арина

Бабка Ёжка

Баба Яга

В углы Башмачник

Жмурки

**Рождественский сочельник**

Два Мороза

Скакалка

Масло

Орешек

С города долой!

**Зимние святки**

Бабка

Гуськи

Дедушка-рожок

Краской

Прялица

Слепая курица и чулок

Слепой козел

**Масленица**

В каравай

Взятие снежной крепости

Водить козла

Горелки

Гори, гори ясно

Горшки

Крута гора

Лапти

Летят- не летят

Пирог

Салки

Салки- догонялки

Салки-мартышки

Салки с мячом

Пятнашки с мячом

**Благовещенье**

«Ай да птица, что за птица!»

Бабочки и ласточки

В птицы

Воробей

Ворон

Голуби

Жаворонок

Коршун

Ласточки

Огородник и воробей

Птички

Пчелы

Пчелы и ласточка

Филин и пташки

**Вербная неделя**

Верба-вербочка

Дед

Захарка

Мосток

**Пасха**

Игры с яйцами

Чье яйцо дольше покрутится?

Катание яиц с горки

Бой яйцами

Солнышко-ведрышко

Береза

Медом или сахаром

**Красная горка**

В круги

Отгадывание

**Лялин день**

Ляля

**Егорьев день**

Лошадки

Пастух и стадо

**Троица (Семик)**

В кресты

Венок

Водяной

Горячее место

Ерыкальце

**Никита-гусятник**

В утку

Волк и гуси

Гуси-гуси

Утка и селезень

Заинька

Утица

Уточка

**Давид – земляничник**

У медведя во бору

Волкв лесу

Медведь

**Николай Кочанский**

Капуста

Плетень

**Успение**

Кто с нами?

Огородник

Пахари и жнецы

**Семенов день**

Муха

Охотники и собаки

Черный жук

**Покров**

Заря-зарница

Кружева

Молчанка

Пятнашки

У дядюшки Трифона

**Кузьма и Демьян**

Ворон и куры

Золотые ворота

Кузнецы

Курочки

Царевна

**Описание игр**

**Пастух и стадо**

Дети изображают стадо (коровы или овцы) и находятся в хлеву (за условной чертой). Водящий – пастух, он в шапке, за поясом хлыст, в руках рожок, и находится немного поодаль стада. По сигналу «Рожок!» (свисток или музыка) все животные спокойно выходят из домов, бегают, прыгают, ходят по пастбищу, по сигналу «Домой!» все возвращаются в свои дома.

**Муха**

На земле очерчивается круг. В центре вбивается кол, на него вешается кружок – «муха». Играющие встают за кругом и бросают палочки, кусочки дерева - стараются сбить «муху» с кола. У кола стоит караульщик, который должен всякий раз, как «муха» сбита, снова вешать ее на кол. Когда играющие бросят все свои «снаряды», то бегут за ними, и кто, вернувшись, не успеет занять свое место, тот становится караульщиком у «мухи».

**Ручеек**

Играющие выстраиваются парами друг за другом. Каждая пара,  
взявшись за руки, поднимает их вверх (образует «ворота»). Последняя пара проходит через строй играющих и становится впереди. И так далее.

Игра проводится в быстром темпе. Играют, пока не надоест.

**Пирог**

Играющие делятся на две команды. Команды становятся друг против друга. Между ними садится «пирог» (на него надета шапочка).

Все дружно начинают расхваливать «пирог»:

Вот он какой высоконький,   
Вот он какой мякошенький,  
Вот он какой широконький.   
Режъ его да ешь!

После этих слов играющие по одному из каждой команды бегут к «пирогу». Кто быстрее добежит до цели и дотронется до «пирога», тот и уводит его с собой. На место «пирога» садится ребенок из проигравшей команды. Так происходит до тех пор,

пока не проиграют все в одной из команд.

**Капуста**

Рисуется круг – «огород». На середину круга складываются шапки, пояса, платки и прочее. Это – «капуста». Все участники игры стоят за кругом, а один из них выбирается хозяином. Он садится рядом с «капустой». «Хозяин» изображает движениями то, о чем поет:

Я на камушке сижу,

Мелки колышки тешу.

Мелки колышки тешу,

Огород свой горожу,

Чтоб капусту не украли,

В огород не прибежали

Волк и лисица, бобер и курица,

Заяц усатый, медведь косолапый.

Играющие стараются быстро забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» поймает, тот выбывает из игры. Участник, который больше всех унесет «капусты», объявляется победителем.

**Бабка Ёжка**

В середину круга встает водящий — Бабка Ежка, в руках у нее «помело». Вокруг бегают играющие и дразнят ее:

Бабка Ежка

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 и замирает

**У дядюшки Трифона**

Играющие берутся за руки, образуя круг, водящий – в середине. Все поют или приговаривают:

У дядюшки Трифона семеро детей,

Семеро детей, и все сыновья.

Они не пьют, не едят,

Друг на друга глядят

И все делают вот так.

При этом водящий, выполняет какие – либо движения, а все играющие должны повторить их. Тот, кто не успевает повторить движения или повторяет их неточно, платит фант. Движения должны быть забавными.

**Гуси-гуси**

Выбираются «хозяйка» и «волк». Остальные играющие — «гуси». «Хозяйка» сзывает гусей, «гуси» ей отвечают.

— Гуси-гуси!

— Га-га-га

— Есть хотите?

— Да-да-да!

— Ну, летите же домой!

— Серый волк под горой,  
Не пускает нас домой,  
Зубы точит,

Съесть нас хочет!

— Ну летите, как хотите, только крылья берегите!

«Гуси» разбегаются, «волк» их ловит. Когда «волк» переловит всех «гусей», «хозяйка» говорит ему:

**—** Волк, у тебя на дворе много свиней и других зверей. Пойди прогони их.

«Волк» просит ее прогнать их. «Хозяйка» трижды делает вид, что прогоняет зверей, но не может прогнать всех. Тогда «волк» идет прогонять их сам, а «хозяйка» в это время уводит «гусей» домой.

**Салки**

Дети расходятся по площадке, останавливаются и закрывают глаза. Руки у всех за спиной. Водящий незаметно для других кладет одному из них в руку какой-нибудь предмет. На слова «раз, два, три, смотри» дети открывают глаза. Тот, которому достался предмет, поднимает руки вверх и говорит «Я — салка». Участники игры, прыгая на одной ноге, убегают от салки. Тот, кого он коснулся рукой, идет водить. Он берет предмет, поднимает его вверх, быстро говорит слова: «Я — салка!»

Игра повторяется.

Правила.

1. Если играющий устал, он может прыгать поочередно то на одной, то на другой ноге.

2. Когда меняются салки, играющим разрешается вставать на обе ноги.

3. Салка тоже должен прыгать на одной ноге.

**Скакалка**

Один из играющих берет веревку и раскручивает ее. Остальные прыгают через веревку: чем выше, тем больше будет доход и богатство. Перед началом игры говорят следующие слова:

Чтоб был долог колосок,

Чтобы вырос лен высок,

Прыгайте как можно выше.

Можно прыгать выше крыши.

**Жмурки**

Выбирается «жмурка». Ему завязывают глаза, заставляют повернуться несколько раз вокруг себя. Между играющими и «жмуркой» происходит диалог.

— Кот, Кот, на чем стоишь?

— На квашне.

— Что в квашне?

— Квас,

— Лови мышей, а не нас.   
После этих слов участники игры разбегаются, а «жмурка» их  
ловит, Кого он поймал — тот становится «жмуркой».

**Считалки**

Дети очень любят шутливые, веселые стихи-считалочки, быстро их запоминают. Все участники игры встают в круг, в ряд или садятся на скамейки, на траву, один из них выходит на середину и громко, четко выговаривая слова, произносит нараспев считалочку, например:

Тара – бара,

Домой пора —

Ребят кормить,

Телят поить,

Коров доить,

Тебе водить!

Тот, кто произносит считалку, при каждом слове, а иногда и слоге прикасается поочередно рукой к играющим, не исключая и самого себя. Тот, на кого выпадает последнее слово, становится водящим. Считалка не повторяется.

Раз, два, три, четыре,

Пять, шесть, семь,

Восемь, девять, десять.

Выплывает белый месяц!

Кто до месяца дойдет,

Тот и прятаться пойдет!

Катилося яблочко

Мимо сада,

Мимо огорода,

Мимо частокола;

Кто его поднимет,

Тот вон выйдет!

– Заяц белый,

Куда бегал?

– В лес дубовый!

– Что там делал?

– Лыки драл!

– Куда клал?

– Под колоду!

– Кто украл?

– Родион.

– Выйди вон!

Шла кукушка

Мимо сети,

А за нею

Малы дети.

И кричали:

«Кук! Мак!»

Убирай

Один кулак!

Шла кукушка

Мимо сети,

А за нею

Малы дети.

Кукушата

Просят пить.

Выходи —

Тебе водить!

Кукушечка –

Горюшечка

Плетень плела,

Детей вела.

Дети шли,

До конца дошли,

До конца дошли,

Обратно пошли.

Кук!

Тили – тели,

На лавочке сидели:

Царь, царевич,

Король, королевич,

Сапожник,

Портной.

А ты кто такой?

Ах ты, Совушка – сова,

Ты большая голова!

Ты на дереве сидела,

Головою ты вертела —

Во траву свалилася,

В яму покатилася!

За морями, за горами,

За железными столбами

На пригорке теремок,

На двери висит замок.

Ты за ключиком иди

И замочек отопри.

Лиса по лесу шла,

Лиса лычки драла,

Лиса лапотки плела —

Мужу двое,

Себе трое

И детишкам

По лаптишкам!

Под мельницей,

Под веретельницей

Подралися два ерша.

Вот и сказка вся!

Обруч кружь, обруч кружь.

Кто играет, будет уж.

Кто не хочет быть ужом,

Выходи из круга вон!

Инцы-брынцы,

Балалайка!

Инцы-брынцы,

Поиграй-ка!

Инцы-брынцы,

Не хочу!

Инцы-брынцы,

Вон пойду!

По дорожке Дарья шла,

Клубок ниточек нашла.

Клубок маленький,

Нитки аленьки,

Клубок катится,

Нитка тянется.

Клубок дале, дале, дале,

Нитка доле, доле, доле.

Я за ниточку взяла,

Потянула, порвала.

Стакан, лимон —

Вышел вон.

Комарики-мошки,

Тоненькие ножки,

Пляшут по дорожке.

Близко ночь,

Улетайте прочь.

Еду-еду

К бабке, к деду

На лошадке

В красной шапке.

По ровной дорожке

На одной ножке,

В старом лапоточке

По рытвинам, по кочкам,

Все прямо и прямо,

А потом вдруг... в яму! Бух!

Катился горох по блюду.

Ты води,

А я не буду.

Тара-бара, домой пора,

Коров доить, тебе водить!

Заяц бегал по болоту,

Он искал себе работу.

Он работу не нашел,

А заплакал и пошел!

Конь ретивый с длинной гривой

Скачет, скачет по полям,

Тут и там, тут и там!

Где проскачет он —

Выходи из круга вон!

Ягода, малиновка,

Медок, сахарок,

Поди вон, королек!

Там тебе место,

В кислое тесто.

Раз, два, три, четыре —

Жили мошки на квартире.

К ним повадился сам-друг Крестовик — большой паук.

Пять, шесть, семь, восемь—

Паука мы попросим: —

Ты, обжора, не ходи.

Ну-ка, Мишенька, води.

Раз, два, три, четыре —

Меня грамоте учили.

Пять, шесть, семь —

Покосился пень.

Он, Додон,

Выйдет от нас вон!

По утренней росе,

По зеленой полосе.

Здесь яблоки, орешки, Медок,сахарок,

Поди, вон в уголок!

Чуха, рюха, ты свинуха!

Семьсот поросят

За тобой кричат.

Шестьсот красот

По болоту бродят,

Тебя не находят,

Щиплют травку-лебеду,

Ее в рот не берут —

Под березоньку кладут.

Кто возьмет ее из нас,

Пусть он выйдет тот же час!

Гори-гори ясно,

Чтобы не погасло,

Стой подоле,

Гляди на поле,

Едут там трубачи

Да едят калачи.

Шатар, батар,

Шуми, шу,

Я не тятькин сын,

Я не мамкин сын,

Я на елке рос,

Меня ветер снес,

Я упал на пенек,

Поди водить, паренек!

Первой дал,

Второй взял,

Трое сели —

Все поели.

Кому гадки гадать?

По-турецки писать?

Шел, прошел —

Шишел, вышел,

Вон пошел!

Аты-баты,

Шли солдаты,

Аты-баты,

На базар.

Аты-баты,

Что купили?

Аты-баты,

Самовар!

Соломинка, яреминка,

Прела, горела,

На море летела,

Кастюк-мастюк,

Родион, поди вон!

Тенти-бренти!

Сам сокол

Через поле

Перешел:

Руку, ногу

Наколол.

Шишел, вышел,

Вон пошел!

* Чики-брики, ты куда?
* Чики-брики, на базар.
* Чики-брики, ты зачем?
* Чики-брики, за овсом!
* Чики-брики, ты кому?
* Чики-брики, я коню!
* Чики-брики, ты какому?
* Чики-брики, вороному!

Таря-Маря

В лес ходила,

Шишки ела —

Нам велела.

А мы шишки

Не едим,

Таре-Маре

Отдадим!

Раз, два, три, четыре, пять.

Вышел зайчик погулять,

Вдруг охотник выбегает,

Прямо в зайчика стреляет.

Пиф! Паф! Не попал,

Серый зайчик убежал!

Ходит свинка

По бору,

Рвет траву-мураву.

Она рвет,

И берет,

И в корзиночку кладет.

Этот выйдет,

Вон пойдет.

Ахи, ахи, ахи, ох,

Маша сеяла горох.

Уродился он густой,

Мы помчимся, ты постой!

Летела кукушечка мимо сада, Поклевала всю рассаду

И кричала: «Ку-ку-мак!»

Раскрывай один кулак.

Катилася торба

С высокого горба.

В этой торбе

Хлеб, соль, пшеница.

С кем хочешь поделиться?

Прыг да скок,

Прыг да скок,

Скачет зайка —

Серый бок.

По лесочку

Прыг-прыг-прыг,

По снежочку

Тык-тык-тык.

Под кусточек присел,

Схорониться захотел.

Кто его поймает, тот и водит.

Ехал Ваня из Казани,

Полтораста рублей сани.

Двадцать пять рублей дуга. — Мальчик — девочке слуга. —

Ты, слуга, подай карету,

Я в ней сяду и поеду.

Тани-бани,

Что за вами

Под железными

Столбами?

Пчелы в поле полетели,

Зажужжали, загудели.

Сели пчелы на цветы.

Мы играем – водишь ты.

По тропинке кувырком

Скачет зайка босиком.

Заинька, не беги —

Вот тебе сапоги,

Вот тебе поясок,

Не спеши в лесок.

Иди к нам в хоровод

Веселить народ.

Теля— меля, ты, Емеля,

Третий бас.

Поводи-ка ты за нас!

Покатилось колесо,

Укатилось далеко,

И не в рожь,

И не в пшеницу,

А до самой

До столицы.

Колесо кто найдет,

Тот ведет.

Трух-тух,

Трух-тух-тух,

Ходит по двору петух.

Сам со шпорами,

Хвост с узорами.

Под окном стоит,

На весь мир кричит.

Кто услышит,

Тот бежит.

Погляди на небо,

Звезды горят,

Журавли кричат:

Гу-гу! Убегу!

Раз, два, не воронь,

А беги, как огонь!

Уж как шла лиса по тропке,

Нашла грамоту в охлопке,

Она села на пенек

И читала весь денек.

Петушок-петушок,

Покажи свой кожушок.

Кожушок горит огнем,

Сколько перышек на нем?

Раз, два, три, четыре, пять, Невозможно сосчитать!

Ниточка, иголочка,

Синенько стеколочко,

Рыба-карась,

Ты убирайсь!

Стульчик,

Мальчик,

Сам король,

Шишел, вышел,

Вон пошел.

**Сговорки**

В играх где все играющие делятся на две партии (группы, команды), вначале выбирают вожака (матку) для каждой партии, а затем уже определяют состав команд. Разделить всех игроков поровну, так, чтобы никому не было обидно, помогают сговорки.

Играющие образуют пары, отходят в сторону и сговариваются между собой, кому какое название взять. Это могут быть названия зверей, птицы, игрушки, растения и т.д. Разрешается применять шуточные названия: цапы-цапы и топы-топы; дедушка Пыхто и бабушка Никто и т.п. сговорившись, пары подходят поочередно к тому или другому матке и спрашивают:

Матка, матка! Чего тебе надо?

Пирог с грибами или козла с рогами?

Из ведра ерша или из корзины ежа?

Выбирая названия, матка выбирает себе игроков. Сговорки бывают разные.

**Выбирай:**

Сахару кусочек

Или красненький платочек?

Ландыш душистый

Или одуванчик пушистый?

Колокольчик голубой

Или желтый зверобой?

Белую березу

Или красную розу?

Гороху мешок

Или масла горшок?

Медведя лохматого

Или козла рогатого?

Зеленую лягушку

Или хлеба краюшку?

Из речки ерша

Или из лесу ежа?

**Выбери помощника:**

Сено косить

Или дрова рубить?

Коня ковать

Или двор подметать?

Горох молотить

Или кашу варить?

Лапти плести

Или двор мести?

Колыбельку качать

Или сметану лизать?

Шары катить

Или воду лить?

**Приложение 5**

**Картотека народных подвижных игр**

|  |  |
| --- | --- |
| Змейка  (русская народная игра)  Все дети берут друг друга за руки, образуя живую цепь. Ребенок, стоящий первым, становится ведущим. Он начинает бежать, увлекая за собой всех остальных. На бегу ведущий несколько раз должен резко изменить на­правление движения всей группы: побежать в противо­положную сторону, сделать резкий поворот (под углом 90), закрутить цепочку «змейкой», описать круг и т.д.  Правила:   1. Все дети должны крепко держаться за руки, что­бы «цепочка» не порвалась. 2. Игроки должны точно повторять все движения ведущего и стараться бежать «след в след». 3. Хорошо использовать в игре естественные препят­ствия: обегать вокруг деревьев, наклоняться, пробегая под их ветками, сбегать по склонам неглубоких овра­гов. При игре в помещении можно создать «полосу пре­пятствий» из больших кубиков или спортивных пред­метов (обручей, кеглей, гимнастических скамеечек).   Игру можно остановить, если «цепочка»  порвалась, и выбрать нового ведущего | Салки  (русская народная игра)  Перед началом игры надо выбрать водящего («сал­ку»). По команде все дети кидаются врассыпную, а во­дящий начинает гоняться за одним из детей. Догнав убегающего ребенка и коснувшись его рукой, водящий произносит: «Я тебя осалил!» Теперь этот ребенок ста­новится водящим и должен «осалить» другого.  Правила:  1. Водящий гоняется только за одним ребенком из группы.  2. Остальные дети, бегая по площадке, следят за сме­ной водящих и должны убегать врассыпную от  русская народная игра) нового водящего. |
| «Кошки-мышки»  (русская народная игра)  выбирают водящего («кошка»). Другие дети — «мышки» — раз­бегаются в разные стороны, а «кошка» пытается дог­нать их. Игрок, которого он коснулся рукой, становится водящим.  Правила:   1. Водящий гоняется за разными детьми, пытаясь догнать того ребенка, который находится к нему ближе всего. 2. Если «кошка» хочет догнать какого-то определен­ного ребенка, то он должен сначала громко назвать его по имени. По условиям игры можно несколько раз менять «цель», т.е. называть другое имя и начинать гоняться за этим ребенком, если он оказался вблизи «пятнашки».   Все игроки должны внимательно следить за сме­ной водящих и стараться во время игры находиться от них на расстоянии | «Липкие пеньки»  (башкирская народная игра)  Водящие (их несколько человек одновременно) при­саживаются на корточки, а остальные игроки бегают между ними. Водящие пытаются, неподвижно сидя на корточках, поймать или хотя бы коснуться руками («ветками») пробегающих детей. Если им это уда­лось, то пойманный ребенок становится водящим, и теперь сам должен ловить («приклеивать») веселых бегунов.  Правила:   1. Нельзя ловить игроков за одежду. 2. «Пеньки» не должны сходить с места. |
| Волк и козлята  (русская народная игра)  На площадке проводят две линии, за которыми находятся «дом Волка» и «дом Козлят», между линиями — «поляна». Считалкой выбирают Волка, он идет в свой дом и «ложится спать». Козлята идут в свой «дом». Через некоторое время Козлята выходят на полянку и говорят:  — Пока Волк спит, можно и погулять Немного погуляв, Козлята спрашивают:   * Волк, Волк, ты встаешь? Волк, потягиваясь, отвечает: * Нет еще, только правый глаз открыл...   Козлята резвятся дальше. Постепенно Волк просыпается, неожиданно выскакивает из своего «логова» и начинает ловить Козлят. Игра заканчивается, когда Волк переловит всех Козлят. Самый ловкий Козленок, который остался последним, считается победителем и становится Волком в следующий раз. | «Ворота»  (русская народная игра)  Все дети разбиваются на пары и становятся лицом друг к другу. Они берутся за руки, которые поднима­ют высоко над головой, образуя «ворота». Дети из по­следней пары быстро пробегают под воротами и вста­ют впереди всех, затем бежит следующая пара. Игра заканчивается, когда все дети пробегут под воротами.  Правила:   1. Дети держат друг друга за руки, пробегая под воротами. 2. Нельзя задевать «ворота». 3. Во время игры можно изменять высоту ворот, по­степенно «опуская руки»: это значительно усложнит выполнение задания. |
| «Капканы»  (русская народная игра)  Для этой игры выбирается несколько игроков, кото­рые встают парами, лицом друг к другу - это «капканы». «Капканы» должны быть расставлены по игровому полю равномерно. Остальные дети бегают, свободно пробегая через «капканы», пока они открыты.  Неожиданно «капканы» закрываются: водящие опус­кают руки (сигналом может служить свисток судьи или прекращение музыки). Те дети, которые в этот момент пробегали через капканы, оказываются в ловушке.  Пойманные игроки и дети, изображавшие в игре «капканы», берутся за руки и становятся в круг, под­нимая сомкнутые руки вверх. Остальные игроки обра­зуют «цепочку», которая змейкой вьется по кругу, про­бегая через «капканы». «Капканы» закрываются снова, и опять некоторые дети оказались в ловушке: теперь внутри круга.  Правила:   1. Игра продолжается до тех пор, пока на свободе не останется всего несколько детей. 2. Игру можно повторять 2—3 раза, заменяя «кап­каны». 3. В конце игры надо отметить самых ловких игро­ков и самый удачливый «капкан». | «Золотые ворота — круговые»  (русская народная игра)  В этой игре половина игроков образует круг, взяв­шись за руки и подняв их вверх — это круглые ворота. Остальные дети образуют живую цепочку, которая по­очередно огибает каждого игрока, стоящего в круге. Дети, изображающие «ворота», повторяют речитативом стих  На последнем слове дети опускают руки и ловят тех, кто оказался внутри круга.  Пойманные дети образуют вместе с детьми, уже сто­явшими в круге, еще больший круг, и игра продолжа­ется. Постепенно цепочка игроков становится все коро­че, а детей в круге — все больше.  Игра заканчивается, когда вне круга остаются всего несколько детей. |
| «Удмуртские горелки»  (удмуртская народная игра)  Играющие разбиваются на пары и строятся колон­ной». Однако водящий стано­вится лицом к первой паре, впереди от нее, примерно в 10 шагах. Он держит в поднятой руке платок или  шарф.  Последняя пара разъединяет руки, и каждый игрок бежит вдоль своей стороны колонны вперед, к водяще­му. Тот игрок, который успеет схватить платок пер­вым, становится водящим, а другой игрок становится в пару с прежним водящим во главе колонны. Вся ко­лонна постепенно продвигается вперед, а водящий от­ступает на несколько шагов назад, чтобы расстояние между ним и первой парой не уменьшалось. | «Два Мороза»  (русская народная игра)  Для этой игры надо выбрать двух водящих — «двух морозов».  Один — «Мороз Красный нос», а другой — «Мороз Синий нос». Обозначаются две крайние линии на про­тивоположных концах поля: здесь можно прятаться от «морозов». По полю гуляют два «мороза». Они гром­ко произносят: «Я — Мороз Красный нос!», «А я — Мороз Синий Нос». А потом вместе спрашивают у детей: «Ну-ка, кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?»  Дети хором отвечают: «Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз!» После этого дети стараются  быс­тро перебежать из одного конца поля на другой, чтобы успеть спрятаться за спасительную линию границы поля, где мороз им уже не страшен.  «Морозы» стара­ются догнать и «осалить» бегущих через поле детей. Если «мороз» коснулся рукой  ребенка, то он считается «замороженным». Этот  игрок должен замереть («замер­знуть») в той позе, в которой его настигнул «мороз». |
| Жмурки (в кругах)  (башкирская народная игра)  Начертить круги мелом на асфальте или палочкой на земле, больше чем игроков. По команде взросло­го водящий идет наугад, а другие игроки перебегают из кружка в кружок до тех пор, пока водящий не по­дойдет вплотную к одному из них. Тогда все «замира­ют», а водящий должен в полной тишине попытаться на ощупь найти, где спрятался игрок. Ребенок, которого ловят, может приседать, наклоняться в сторону, но ни при каких обстоятельствах не сходить с круга. Если он не смог удержать равновесия и заступил за круг, он считается проигравшим.  Если водящий сумел найти игрока, стоящего на кру­ге, то он должен еще определить на ощупь, кого он пой­мал. Если это ему удалось, то этот игрок становится водящим. | Волк и овцы  (русская народная игра)  Перед началом игры надо выбрать «волка» и «пас­туха», остальные дети будут «овцами». На противопо­ложных сторонах площадки обозначают границы двух «овчарен» — это места, где «овцы» могут спастись от волка. Перед началом игры все «овцы» должны расположиться на краю поля, в одной из «овчарен». В цент­ре площадки очерчивают круг: здесь будет «волчье ло­гово». Дети хором произносят: Пастушок, пастушок, Заиграй в рожок! Травка мягкая, Роса сладкая. Гони стадо в поле, Погулять на воле!  «Пастух» играет в «рожок» и так выпускает своих «овечек» погулять по заливному лугу. «Волк» внима­тельно следит за пасущимися «овечками» из своего «логова». Когда «пастух» крикнет: «Волк!», «овечки» должны успеть добежать до другой овчарни, на проти­воположной стороне поля. А «волк» выскакивает из своего «логова» и пытается их поймать («осалить»). «Пастух» защищает «овечек», загораживая их от «вол­ка». «Овечки», которых «волк» поймал, выходят из игры.  Правила:   1. «Волк» не должен ловить «овечек», достаточно только «осалить» их. 2. «Пастух» не должен задерживать «волка», хватать его руками, он может только заслонять своих «овечек».   «Овечкам» нельзя возвращаться в ту «овчарню», из которой они вышли на пастбище. Они должны обя­зательно перебежать «поле», попав на его противополож­ную сторону, минуя «волчье логово». |
| «Маляр и краски»  (татарская народная игра)  Перед началом игры выбирают водящего («маляра») и «хозяйку красок». Остальные дети становятся «крас­ками», каждый ребенок выбирает себе собственный цвет, но так, чтобы «маляр» не услышал названия. Водящий («маляр») обращается к «хозяйке красок»: «Бабушка, бабушка, я пришел за краской. Разрешите взять?» — «У меня красок много, — отвечает «хозяйка красок», — какую тебе?»  Все «краски» сидят рядышком на лавке и ждут, ка­кой цвет назовет «маляр». Названная «краска» долж­на вскочить с лавки и успеть добежать до противопо­ложного конца комнаты или площадки, где можно бу­дет укрыться за специально начерченной линией.  «Маляр», называя «краску», не знает, есть ли она у «хозяйки» и какой это игрок. Он должен постараться угадать нужный цвет, а затем или успеть поймать убе­гающую «краску», или хотя бы «осалить» ее. Обычно «маляр» по условиям игры должен собрать не менее пяти красок. Тогда можно выбирать другого «маляра», «хозяйку красок», присвоить «краскам» новые имена и начинать игру снова. | «Жмурки»  (русская народная игра)  Перед началом игры по жребию определяют, кто будет водящим. Ему плотно завязывают глаза, чтоб он не мог ничего видеть, и ставят лицом к стенке. Водящий громко считает: «Раз, два, три, четыре, пять я иду искать». За это время остальные дети должны спрятаться Водящий на ощупь пускается на поиски детей, а те, перебегая с места на место, стараются не шуметь, чтобы он не услышал, где они находятся. Водящий пытается сначала поймать игрока, а затем, если ему это удалось, должен опреде­лить, кто перед ним. Угаданный игрок сам становит­ся водящим. |
| «Заяц»  (русская народная игра)  Дети становятся кругом, в центре круга — «заяц». Игроки начинают перебрасывать мяч друг другу так, чтобы он задел «зайца». «Заяц» пытается увернуться от мяча. Игрок, сумевший задеть мячом зайчика, ста­новится на его место, и игра продолжается. | Жмурки «Маша и Яша»  (русская народная игра)  Для этой игры дети выбирают водящими мальчи­ка и девочку. Мальчика назначают «Машей»: теперь он должен говорить тонким голосом, а девочку «Яшей»: с этого момента она говорит басом. Обоим водящим завязывают глаза. Остальные дети берутся за руки и образуют вокруг ведущих замкнутый круг. Водящие становятся в круг, «Яша» ищет «Машу», окликая ее басом, а «Маша» откликается, но не очень-то спе­шит навстречу «Яше». Если «Яша» вслепую примет за «Машу» другого ребенка, ему указывают на ошиб­ку. Игра продолжается до тех пор, пока смешная па­рочка наконец не встретится. Затем можно выбрать другую пару игроков. |
| «В узелок»  (татарская народная игра)  Водящий должен отойти на несколько шагов от ос­тальных детей, которые стоят или усаживаются в кру­жок. Расстояние между детьми должно быть примерно 1,5—2 м.  Игроки перекидывают узелок (или мяч) по кругу, своим соседям слева или справа, а водящий бегает за кругом и пытается его поймать. Если ему удастся хотя бы коснуться узелка на лету или в руках у одного из игроков, то игрок, не сумевший защитить узелок, ста­новится водящим. Игра продолжается. | «Свечки»  (русская народная игра)  Все дети встают в круг, а водящий становится в центр круга и бросает мяч вверх со словами: «Свечка!» Пока мяч находится в воздухе, все дети кидаются врассып­ную, стараясь убежать как можно дальше от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стоп!» Дети должны остановиться, а водящий пытается мячом по­пасть в ближайшего от него игрока. Если ему это уда­лось, то этот игрок становится водящим. |
| «Хромая лиса»  (татарская народная игра)   * В начале игры надо расчертить площадку, опреде­лить, где будет располагаться «лисья нора», «дом», «курятник», и выбрать, кто из детей будет «хромой ли­сой» и «хозяином курятника».«Хромая лиса» скачет на одной ноге из своей норы к «курятнику» мимо «дома», а «хозяин дома» спраши­вает у нее, куда она собралась   Доверчивый хозяин «ложится спать» (закрывает гла­за), а плутовка-лиса залезает в «курятник» и начинает гоняться за «курами». При этом она должна прыгать на одной ноге, вставать на обе ноги сразу ей запрещено. Иногда до начала игры договариваются, что «хромая лиса» может менять ногу, если устанет долго прыгать на одной ноге. «Куры» разбегаются от лисы врассып­ную, но выбегать из курятника им строго запрещено.  Прыгая за «курами», «хромая лиса» стремится «оса­лить» кого-нибудь рукой. Игрок, которого лиса сумела коснуться, сам становится лисой в следующей игре.  Если лиса встала на две ноги и хозяин курятника заметил это, то он с криком бросается к лисе, и она убегает в нору. Если хозяин догонит лисицу и она не успеет спрятаться в норе, то этой лисе придется  во­дить еще раз. | «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 |
| Волк и овцы  (русская народная игра)  Считалкой выбирают Волка, все остальные участники — Овцы. Они просят Волка пустить их в лес погулять:  — Разреши нам, Волк, погулять в твоем лесу! Волк отвечает:  — Гуляйте, гуляйте, да только трапу не шипите, а то мне спать будет не на чем.  Овцы сначала только гуляют в лесу, но вскоре начинают «щипать траву» и петь:  — Щиплем, щиплем травку, Зеленую муравку, Бабушке на рукавички, Дедушке на кафтанчик, Серому волку  Грязи на лопату!  Волк бежит по «поляне» и ловит Овец, пойманный становится Волком, и игра возобновляется. | «Лунки»  (русская народная игра)  Игроки выкапывают на площадке вдоль прямой ли­нии несколько неглубоких ямок — лунок. Параллель­но на расстоянии 2—3 м проводят другую линию: от нее надо будет закатить или забросить небольшой ре­зиновый мяч поочередно в каждую лунку — это опре­деляется до начала игры. Первый игрок бросает мяч в лунки, пока не промахнется. Затем каждый ребенок пытается попасть в лунки. Если ни один ребенок не сумеет с первого раза попасть во все лунки без промаха, то игра повторяется, причем каждый игрок бросает мяч в ту лунку, где он промахнулся. Выигравшим считает­ся игрок, первым сумевший метко попасть мячом во все лунки поочередно. |
| Пчелки и ласточка  (русская народная игра)  Считалкой выбирают Ласточку и на возвышении отмечают небольшой круг — ее «гнездо». Остальные участники — Пчелы — «летают» по «поляне» и напевают:  Пчелки летают,  Медок собирают!  Зум, зум, зум! Зум, зум, зум!  Ласточка сидит в своем «гнезде» и слушает их песенку. По окончании песни Ласточка говорит:  Ласточка встанет,  Пчелку поймает.  После этого Ласточка вылетает из «гнезда» и ловит Пчел, кото­рые «летают» по всей площадке. Пойманный играющий стано­вится Ласточкой, игра повторяется. | «Лапта»(русская народная игра)  Игроки делят­ся на две команды, в каждой команде выбирают своего водящего, он будет подавать мяч первым.  Игра проводится на улице. С одной стороны игрово­го поля находится «город», а с другой, на расстоянии 10—20 м, чертится линия кона. Игроки «города» рас­полагаются на его территории, игроки поля в произ­вольном порядке располагаются в «поле». Водящий первым подбрасывает мяч и с помощью лапты направ­ляет его в «поле», быстро бежит к линии кона, а затем также быстро возвращается в «город». Игроки «поля» ловят мяч в воздухе или поднимают его там, где он упал, и с этого места они могут «пятнать» бегущего противника, если он еще находится в «поле». |
| Гуси  (русская народная игра)  На площадке чертят небольшой круг, в середине которого сидит Волк. Участники делятся на Гусей и Гусят. Гуси, взявшись за руки, образуют большой круг. Между кругом, где сидит Волк, и хороводом Гусей становятся в небольшой круг Гусята. Хоро­воды Гусей и Гусят идут в разные стороны и при этом ведут диа­лог:   * Гуси вы гуси! * Га-га-га, га-га-га! * Вы, серые гуси! * Га-га-га, га-га-га! * Где вы бывали? * Га-га-га, га-га-га! * Кого вы видали? * Га-га-га, га-га-га!   После этих слов выбегает Волк и старается поймать Гусенка. Гусята разбегаются и прячутся за стоящих в хороводе Гусей. Пой­манного Гусенка Волк ведет в середину круга — в «логово». Гусята становятся в круг и отвечают:  Мы видали волка,  Унес он гусенка,  Да самого лучшего,  Да самого большого.  Гуси отвечают:  Ах, гуси, вы гуси!  Щипайте-ка волка,  Спасайте гусенка!  Гуси машут «крыльями», с криком «га-га» бегают по кругу, донимают Волка. Пойманные Гусята в это время стараются уле­теть из круга, а Волк их не пускает. Игра заканчивается, когда все пойманные Гусята уходят от Волка | Гуси-лебеди  (русская народная игра)  В начале игры выбирают Волка и Хозяина, остальные участ­ники — Гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят «дом», где живут Хозяин и Гуси, на другой — живет Волк. Хозяин выпус­кает Гусей погулять, «травки пощипать». Гуси уходят от «дома» довольно далеко. Через некоторое время Хозяин и Гуси перекли­каются:  Гуси-гуси!  Га-га-га.  Есть хотите?  Да, да, да.  Гуси-лебеди! Домой!  Серый волк под горой!  Что он там делает?  Рябчиков щиплет.  Ну, бегите же домой!  Серый волк за горой  Не пускает нас домой!  Гуси бегут в «дом», Волк пытается их поймать. Пойманные Гуси выходят из игры. Игра кончается, когда ПОЧТИ все Гуси пойманы. Последний оставшийся Гусь, самый ловкий и быстрый, стано­вится Волком.  Правила игры. Гуси должны «летать» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!» |
| Золотые ворота  (русская народная игра)  Все участники делятся на две группы, в одной должно быть четное число человек. Они образуют пары, встают лицом к лицу и поднимают вверх руки, получаются «ворота». Участники второй группы берутся за руки, образовывая цепочку.  Цепочка должна быстро пройти через «ворота». Участники-«ворота» громко проговаривают считалку:  Золотые ворота,  Проходите, господа!  Первый раз прощается,  Второй раз запрещается,  А на третий раз  Не пропустим вас!  С этими словами руки опускаются, «ворота» закрываются. Участники, которые оказались пойманными, становятся «воро­тами». Игра продолжается некоторое время. | Кошки-мышки  (русская народная игра)  Считалкой выбирают Кошку и Мышку (желательно, чтобы Кошкой был более сильный участник). Затем все остальные учас­тники берутся за руки и образуют круг, внутри которого бегает Мышка. Кошка находится снаружи и пытается поймать Мышку, проникнув в круг. Остальные игроки ее не пускают. Она должна ра­зорвать сцепленные руки и пробиться в круг. Кошка может также «поднырнуть» под руки или перепрыгнуть через них. После этого Мышка может выбраться наружу. Когда Кошка поймает Мышку, они становятся в круг и выбираются новые Кошка и Мышка. |
|  | Серый волк  (татарская народная игра)  На расстоянии 20-30 м одна от другой чертят две линии, за одной линией — «логово» Волка, за другой — «дом». Считалкой выбирают Серого Волка и водящего. Присев на корточки, Серый Волк прячется за одной чертой (в кустах или в густой траве). Остальные игроки находятся на противоположной стороне за другой чертой. По сигналу все идут «в лес собирать ягоды». Водя­щий спрашивает, а дети хором отвечают:   * Куда вы спешите? * В дремучий лес. * Что вы делать там хотите? * Малины наберем. * Зачем малина? * Варенье варить. * А если встретите волка? * Волк нас не догонит.   После этих слов Серый Волк выскакивает из укрытия и гонится за детьми, а они быстро убегают за черту — «домой». Пленников он уводит в «логово» — туда, где прятался сам. Выигрывает тот, кого Волк не поймает. |

**Приложение 6**

**Сценарий спортивного праздника**

**"Мама, папа, я – спортивная семья!"**

**Цели и задачи**

1. Формирование здорового образа жизни.  
2. Воспитание физической культуры и нравственной сплочённости детей групп.  
3. Развитие спортивных и двигательных навыков у детей и взрослых.

***Подготовка к празднику:***

1. *Реквизит.*

Сделать медали, приглашение к празднику, вырезать буквы. Украсить зал соответственно теме. Раздать заявки на группы.

2. *Работа с жюри:*

– подготовка протоколов;  
– систематизация оценочной шкалы;  
– подсчет результатов.

Артисты: Баба - Яга, Кощей бессмертный.

**Проведение праздника.**

**Ведущий:** Здравствуйте дорогие гости – уважаемые воспитатели и гости, дети! Мы очень рады видеть Вас на нашем празднике – “Мама, папа, я – спортивная семья!”. Вы, конечно, знаете, что 15 мая во всем мире отмечается Международный день семьи. Семья – самое главное в жизни для каждого из нас. Семья – это близкие и родные люди, те, кого мы любим, с кого берем пример, о ком заботимся, кому желаем добра и счастья. Именно в семье мы учимся любви, ответственности, заботе и уважению.

В семейном кругу мы с вами растем,

Основа основ – родительский дом.

В семейном кругу все корни твои,

И в жизнь ты входил из семьи.

**Ребёнок:** Здравствуйте! Здравствуйте! Здравствуйте!

Сегодня здесь на стадионе

Мы спорт, уменье совместим.

Мы этот славный праздник с Вами

Прекрасным играм посвятим.

Сегодня на нашем празднике мы рады приветствовать дружные спортивные семьи.

*Звучит марш. Родители рассаживаются на стульчики.*

Оценивать наши успехи будет жюри в составе: ...

А теперь наши юные спортсмены готовы показать вам разминку.

*Музыкальная разминка.*

**Ведущий:** А сейчас слово предоставляется председателю жюри...

*Зачитываются критерии оценки эстафет.*

*Суматошная музыка, под неё Баба-Яга и Кощей, толкая друг друга, вваливаются в зал.*

**Баба Яга:** Разъелся ты, Кощеюшка, всё тебе подавай шведский стол, да разносолы. Ты бы лучше по утрам каждый день, как наши ребятишки в саду, утреннюю зарядку делал. А ты поешь да спать заваливаешься.

**Кощей Бессмертный:** Что ты Бабка, старый я уж совсем. Кости стало ломить на непогоду, да и лень меня одолевает. Я уж лучше полежу. *(И укладывается на пол.)*

*Баба Яга пытается расшевелить Кощея.*

**Баба Яга:** Кощеюшка, давай и мы с тобой стариной тряхнём. Покажем этим детям и их родителям, как надо бегать, прыгать, лазать.

Есть у меня друг, колобок. Он быстрый, шустрый и очень любит играть в подвижные игры. А вы?

Любимая игра у него **« Третий лишний».** Знаете такую игру? Тогда правила объяснять не надо.

Вед. С чего начинается любая подвижная игра? (Считалка, зачин)

Дети считалкой выбирают водящих, придумывают зачин.

Играют сначала дети, затем предлагают поиграть родителям.

Дети и родители садятся на скамейки.

Кощей: вот я в своей молодости знал такую эстафету:

*(Встают к старту и вместе с Бабой Ягой дурачась, показывают эстафету).*

**Ведущий:** Молодцы! Теперь мы посмотрим, как дети и их родители будут выполнять её правильно. А болельщики поддерживают участников дружными аплодисментами.

**1. “Бег с эстафетной палочкой”**

Команды выстраиваются в колонну по одному. По сигналу ребёнок с эстафетной палочкой бежит до стойки, оббегает её и возвращается. Передает эстафету следующему участнику и т.д.

**Слово жюри.**

**Баба Яга:**

Чья семья сильнее всех?..  
Только их здесь ждет успех!  
Как скакать мы Вам покажем и поможем и расскажем.  
В молодости моей летали на ступах,  
А сейчас на Хопах прыгают, да на скакалках.

**2. “Веселая эстафета”**

папы – бег в мешках

мамы – прыжки через скакалку

дети – прыжки на мяче

**Слово жюри.**

**Баба Яга:** *(Обращаясь к Ведущему):* А что это у вас за избушки без курьих ножек стоят, как в них жить-то можно? Без окон одни двери только.

**Ведущий:** Да нет, это вовсе не избушки, а тоннели. Мы сейчас покажем вам как их можно использовать.

**Кощей:** А я для начала предлагаю поиграть в народную игру **«Вокруг домика хожу и в окошечки гляжу».**

**3. Эстафета “Тоннель”**

Команды выстраиваются в колонну по одному (ребёнок, мама, папа). По сигналу ребёнок пробегает через тоннель, до стойки, оббегает её, возвращается по прямой и передает эстафету маме. Мама с мячом подбегает к тоннелю, прокатывает через него мяч, подбирает его, оббегает стойку, бежит по прямой и передает эстафету папе. После того как мама передала эстафету папе, он выполняет это же задание.

**Слово жюри.**

**4. Эстафета «Прокати мяч обручем»**

С помощью обруча нужно прокатить мяч по дистанции, положить в корзину и бегом обратно, передать следующему эстафету.

**Слово жюри.**

**5. Эстафета «Веселый пингвин».**

Ходьба с зажатым между коленями мячом. Каждый участник выполняет задание по очереди.

**Слово жюри.**

**6. Эстафета «Один за всех и все за одного!»**

Начинает первым ребенок бежать до стойки и обратно, затем папа сажает ребенка на плечи и бежит с ним до стойки и обратно, затем родители сажают ребенка на скрещенные вместе руки и бегут до стойки и обратно.

**Слово жюри.**

**Баба Яга и Кощей:** Вот ребята смелые, ловкие умелые,  
Родители, их – важные, сильные отважные...

Нам пора в гости к Водяному, он много народных подвижных игр знает. Сейчас мы в одну такую игру поиграем с вами. **Игра «Дедушка Водяной».**

*Герои прощаются и под музыку уходят.*

*Жюри подводит итоги. Вручают медали, призы победителям.*

**Инструктор:** Скажем спасибо жюри и зрителям.

Спортсменам – новых побед.

А всем - наш спортивный привет.

Спортом занимайтесь

Почаще улыбайтесь

Семья – это свято,

Семья – это счастье!

Если дружба и здоровье в семье, -

Вам смогут позавидовать все!

Вот настал момент прощанья,

Будет краткой наша речь.

Говорим всем – до свиданья,

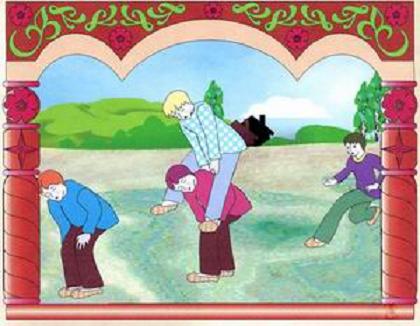
До счастливых новых встреч!

Под веселый марш все выходят из зала.

**Приложение 7**

**«Игры наших бабушек»**

(Совместное творчество родителей с детьми).



**Приложение 8**

**Народные детские подвижные игры.**

У каждого народа свои культурные традиции, которые чтят и передают из поколения в поколение.

Народная игра – это отражение образа жизни, национальных традиций, обычаев. Это части народной педагогики, которая, опираясь на активности ребенка, всеми доступными средствами, обеспечивает всестороннее развитии приобщение к культуре своего народа.

Народная игра – это наше детство, забавы старшего поколения – наших бабушек и дедушек, практическое размышление ребенка об окружающей действительности.

Народная игра всегда использовалась с целью воспитания и развития подрастающего поколения. Подвижные игры представляли собой состязание; бег, прыжки, метание, различные ритуальные танцы. Они развивают ловкость, гибкости, силу, моторику, тренирую реакцию, воспитывают навыки общения. Они разнообразны, развлекательны и эмоциональны.

Народные игры вызывают активность мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире. Кроме того, они совершенствуют все психические процессы – внимание, память, воображение, стимулируя переход детского организма не более высокую степень развития. Они являются неотъемлемой частью художественного, физического, эмоционального формирования дошкольника.

Народная игра – деятельность, с помощью которой дети впервые вступают в общение со сверстниками. Единая задача, совместные усилия к ее достижению, общие интересы и переживания сближаются, определенные правила помогают воспитывать целеустремленность. Ребенок чувствует себя членом коллективом, учится справедливо оценивать поступки товарищей. Нравственные качества, сформированные в игре, влияют на поведение ребенка и его характер. Каждому хочется быть в главной роли, но не все умеют считаться с мнением товарища, справедливо разрешать спор. На помощь приходят мудрые народные считалки.

Русские народные игры и их варианты,

доступные детям дошкольного возраста.

Игра, в которой необходимо образовать круг. Дети берутся за руки, и выбирается один водящий, который становится в центре круга и около его ног находится большой мяч. Задача игрока, находящегося в центре, ударом ноги по мячу вытолкнуть его за пределы круга. Тот игрок, который пропускает мяч, выходит за пределы круга, а тот, кто попал, становится наего место. При этом все поворачиваются спиной к центру круга и стараются не пропустить мяч в центр круга. Важным условием является то, что мяч в течение всей игры нельзя брать в руки.

Для этой игры потребуются «волки», не более 2-х, 3-х человек, а все остальные дети назначаются «зайцами». В центре площадки чертится коридор шириной около 1-го метра (ров). «Волки» занимают пространство внутри коридора (рва). Задача «зайцев» - перепрыгнуть ров и не быть осаленными одним из «волков». Если «зайчика» осалили и он попадается, ему следует выйти из игры. Если во время прыжка «заяц» ногой наступил на территорию рва, то он провалился и тоже выходит из игры.

Дети становятся в один ряд, берутся за руки, образуя тем самым цепочку. По правую сторону цепочки назначается вожак, который по команде начинает бег со сменой направления и вся цепочка начинает движения за ним. Однако никто кроме вожака не знает направления движения, поэтому достаточно сложно удержать равновесие и не рассоединить цепочку. Чем дальше игрок находится от вожака, тем ему сложнее удержать равновесие, не упасть или не разорвать цепь.

На игровой площадке ставятся пеньки по кругу или мягкие коврики. Пеньки (коврики) кладутся по кругу, но на один меньше, чем игроков, принимающих участие в игре. Тот, у кого нет пенька – это укротитель зверей, а все остальные звери. До начала игры дети выбирают, кто будет волком, кто лиса, кто зайцем. Звери садятся на пеньки. Укротитель зверей идёт по кругу с внешней стороны и называет кого-то из зверей. Тот, кого назвали, встаёт и идёт за укротителем. И так укротитель может назвать несколько зверей, они встают в круг и идут за вожаком. Как только укротитель говорит: «Внимание, охотники», звери и укротитель стараются сесть на свободный пенёк. Тот, кому свободного места не находится, становится укротителем и игра продолжается.

Участникам завязываются ноги плотной широкой верёвкой. После чего все становится около исходной линии и по сигналу начинают прыгать в сторону финишной черты. Победитель является тот, кто быстрее всех преодолеет расстояние. Расстояние не должно быть слишком большим, так как прыгать с завязанными ногами достаточно тяжело.

Все игроки образуют круг. Выбирается один водящий, который становится в центр круга. Водящему выдаётся верёвочка. Водящим может быть и взрослый. Водящий начинает вращать верёвочку. Задача всех игроков перепрыгнуть через неё и не быть пойманными, та «рыбка», которая попадётся на удочку, занимает место в центре круга и становится «рыбаком».

