

ПРОЕКТ

Русские народные игры.



Автор:

Инструктор по физической культуре

Гутникова Л.В.

2022

Вид проекта: информационно-практический.

Продолжительность: две недели.

Участники: дети старшей группы, воспитатели, специалисты.

Актуальность темы. Необходимость приобщения молодого поколения к национальной культуре трактуется народной мудростью: наше сегодня, как некогда наше прошлое, также творит традиции будущего. Из наблюдений за детьми старшей группы видно, что они редко играют в народные игры. Народная игра содержит в себе информацию о традициях многих поколений, которые через игровое общение усваивали культуру своего народа. В играх испокон веков дети проявляли и закрепляли ту деятельность, которая сопровождала их в кругу семьи. Именно через игру дети знакомились с основными приемами того или иного ремесла, промысла: сапожного, ткачества, бортничества, охоты, рыбалки... Народные игры актуальны и интересны и в настоящее время, несмотря на то, что существует достаточно большое количество соблазнов в наш технократический век. Поэтому мы решили разработать проект, который направлен на приобщение детей к национальной культуре через русские народные игры.

Цель проекта. Создание условий для формирования у детей интереса к истории, культуре и традициях русского народа, через народные игры.

Задачи проекта.

- Формировать познавательный интерес к культуре русского народа, его традициям, обогащать знания детей о русских народных играх.
- Развивать двигательные навыки дошкольников, умения реагировать в игровой ситуации.
- Воспитывать интерес к русским народным играм и бережное отношение к культуре своего народа.

Предполагаемый результат.

У детей сформируются знания о традициях народа, в котором они живут, они научатся использовать национальные игры в свободной деятельности.

Народные игры будут способствовать развитию нравственных качеств,

воспитанию сознательной дисциплины, воли, настойчивости в преодолении трудностей, приучат детей быть честными и правдивыми.

Этапы реализации проекта.

Организационный.

Изучение литературы, материалов по данной теме.

Подбор материала, игр по теме.

Беседа «В какие игры играли наши бабушки и дедушки».

Анкетирование родителей «Народные детские игры».

Постановка проблемной ситуации: «Народная игра, - что это такое?»

Практический.

Организованная совместная деятельность: «Игрушки наших бабушек».

НОД «Ой, ты Масленица!».

Разучивание народных игр «Ты катись, веселый бубен», «Гори, гори ясно»,

«Колпачок», «Колечко», «Жаворонок», «Золотые ворота», «Чур, у дерева»,

«В шепотка», «Горшки».

Консультация для родителей «Русские народные игры».

Заключительный.

Применение детьми народных игр в самостоятельной игровой деятельности в помещении и на улице.

Оформление картотеки «Русские народные игры».

Анкета для родителей по теме

«Народные детские подвижные игры»

Уважаемые родители! Мы просим Вас ответить на предложенные вопросы.

Заранее благодарны Вам за участие!

1. Часто ли совершаете прогулки в выходные дни? _____

2. Какие виды игр предпочитает Ваш ребенок?

а) Подвижные игры

б) Настольные игры

в) Сюжетно-ролевые игры

г) Другие (Какие?) _____

3. В какие подвижные игры Вы играли в детстве? _____

4. Какие русские народные игры вы знаете? _____

5. Часто ли Вы со своим ребенком играете в подвижные игры?

6. Какие черты характера воспитывают русские народные игры у ребенка?

КАРТОТЕКА

Русские народные подвижные игры

1. Игра “Ты катись, весёлый бубен!”

Все встают в большой круг. Ведущая произносит слова: Ты катись, весёлый бубен, быстро, быстро по рукам. У кого весёлый бубен, тот сейчас... /задание/ и т.д.



2. Гори, гори ясно.

Дети выстраиваются пара за парой. Водящий становится впереди. Ему не разрешается оглядываться. Все поют:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Глянь на небо –

Птички летят, колокольчики звенят!

Когда песня заканчивается, дети, стоявшие в последней паре, разъединяются и оббегают стоящих в парах (один слева, другой справа). Они стараются впереди схватиться за руки. Водящий, в свою очередь, старается поймать, кого-нибудь из бегущих. Пойманный становится с водящим в первой паре, а оставшийся без пары становится новым водящим. Если же пара бегущих успевает соединиться раньше, чем водящий успеет кого – либо поймать, то эта пара становится впереди, игра продолжается с прежним водящим.

3.Колечко.

Ведущий берет в руки кольцо. Все остальные участники садятся на лавку, складывают ладошки лодочкой и кладут на колени. Ведущий обходит детей и каждому вкладывает в ладошки свои ладони, при этом он приговаривает:

Я по горенке иду, колечко несу! Угадайте- ка, ребята, где золото упало?»

Одному из игроков ведущий незаметно кладет в руки кольцо. Потом отходит на несколько шагов от лавки и произносит нараспев слова:

Колечко, колечко,

Выйди на крылечко!

Кто с крылечка сойдет,

Тот колечко найдет!

Задача игрока, у которого в руках колечко – вскочить с лавки и убежать, а дети, сидящие рядом, должны догадаться, у кого оно спрятано, и постараться придерживая руками, не пустить этого игрока. Если игроку с кольцом не удастся убежать, он возвращает кольцо ведущему. А если сумеет убежать, то становится новым ведущим и продолжает игру.

4.Краски.

Цель. Развитие познавательного интереса к знаниям, к стремлению применять знания на практике. Формирование положительного отношения к труду, воспитание трудолюбия, деловитости. Вооружение разнообразными трудовыми умениями и навыками.

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки - краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит: Тук, тук!

- Кто там?

- Покупатель.

- Зачем пришел?

- За краской.

- За какой?

- За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: "Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!" Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе.

Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок. Если покупатель не отгадал цвет краски, хозяин может дать и более сложное задание, например: "Скачи на одной ножке по голубой дорожке".

Правила игры. Хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.

5.Заря.

Цель. Расширение и углубление процесса взаимодействия детей с окружающими людьми. Развитие ловкости, выносливости.

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих - заря - ходит сзади с лентой и говорит:

Заря-зарница,



Красная девица,
По полю ходила,
Ключи обронила,
Ключи золотые,
Ленты голубые,
Кольца обвитые -
За водой пошла.

С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в

разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей.

Игра повторяется.

Правила игры. Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

6. Колпачок (паучок).

Цель. Развитие навыков общения.

Выбирают водящего, который садится на корточки в центре круга.

Остальные играющие ходят вокруг него, взявшись за руки, и поют:

Колпачок, колпачок,

Тоненькие ножки,

Красные сапожки.

Мы тебя поили,

Мы тебя кормили,

На ноги поставили,

Танцевать заставили.

После этих слов все бегут к центру, приподнимают водящего, ставят его на ноги и снова образуют круг.

Хлопая в ладоши, поют:

Танцевать заставили.

Водящий начинает кружиться с закрытыми глазами.

Все поют:

Танцуй, танцуй, сколько хочешь,

Выбирай кого захочешь!

Водящий выбирает кого-нибудь, не открывая глаз, и меняется с ним местами

7. Игра «Леший».

Цель. Развитие ловкости, координации движений. Развитие навыков общения.

На игровой площадке ставятся пеньки по кругу или мягкие коврики, если это зал. Пеньки (коврики) кладутся по кругу, но на один меньше, чем игроков, принимающих участие в игре. Тот, у кого нет пенька – это леший, а все остальные звери. До начала игры дети выбирают, кто будет волком, кто

лисой, а кто зайцем. Звери садятся на пеньки. Леший идет по кругу с внешней стороны и называет кого-то из зверей. Тот, кого назвали, встает и идет за лешим. И так леший может назвать несколько зверей, они встают и идут за вожаком. Как только леший говорит: «Внимание, охотники», звери и леший стараются сесть на свободный пенек. Тот, кому свободного места не находится, становится лешим, и игра продолжается.

Правила игры. Игрокам нельзя выталкивать соперников из занятых пеньков.

8. Жаворонок.

В небе жаворонок пел,

Колокольчиком звенел.

Порезвился в тишине,

Спрятал песенку в траве.

Дети стоят в кругу, поют. Жаворонок – водящий ребенок с колокольчиком двигается поскоками внутри круга. С концом песни останавливается и кладет колокольчик на пол между двумя детьми. Эти дети поворачиваются спинами друг к другу. Все говорят: «Тот, кто песенку найдет, будет счастлив целый год». Эти двое оббегают круг, двигаясь в противоположные стороны. Кто первым схватит колокольчик, становится Жаворонком. Игра повторяется.

9.Заря – Заряница.

Один из ребят держит шест с прикрепленными на колесе лентами. Каждый играющий берется за ленту. Один из играющих – водящий. Он стоит вне круга. Дети идут по кругу и запевают песню:

Заря -Заряница, красная девица,

По полю ходила, ключи обронила.

Ключи золотые, ленты голубые.

Раз, два – не воронь

А беги, как огонь!

С последними словами игрового припева водящий дотрагивается до кого –нибудь из игроков, тот бросает ленту, они вдвоем бегут в разные стороны и оббегают круг. Кто первым схватит оставленную ленту, тот победит, а неудачник становится водящим. Игра повторяется.

10.Золотые ворота.

Одна пара играющих берется за руки и поднимает их вверх, образуя ворота. Остальные участники игры, взявшись за руки, цепочкой проходят через ворота и напевают:

Идет матушка Весна,

Отворяй-ка ворота.

Первый март пришел –

Всех детей привел.

А за ним и апрель –

Отворил окно и дверь.

А уж как пришел май –

Сколько хошь теперь гуляй!

Пропустив всех несколько раз, игроки, образующие ворота, каждого спрашивают, какую он выбирает сторону – правую или левую.

Разделившись на 2 команды все составляют новые пары и взявшись за руки, подняв их вверх, становятся в ряд за воротами. Один из играющих, не имеющий пары, входит в ворота, и ему поют:

Ходит матушка Весна

По полям, лесам одна

Первый раз прощается,

Другой раз запрещается

А на третий раз не пропустим Вас!

Затем он ребром ладони разъединяет руки стоящих пар . образовавшиеся 2 команды меряются силой – перетягивают канат.

11.Вышибалы.

На площадке очерчиваются 2 линии на расстоянии 5-7 метров друг от друга. Выбираются двое вышибал, остальные игроки собираются в центре между двух линий. Вышибалы встают за линии и кидают мяч в сторону друг друга, стараясь при этом попасть в игроков. Мяч, пролетевший мимо игроков, ловит второй вышибала, а игроки разворачиваются и спешно отбегают назад. Наступает очередь второго вышибалы бросать.

12. "Чур у дерева".

Играют на лужайке, где есть деревья. Все, кроме водящего, становятся у деревьев, водящий - в середину между деревьями. Стоящие у деревьев начинают перебегать от дерева к дереву. Водящий должен осалить их, пока бегущий не подбежал еще к дереву и не сказал: "Чур у дерева!" Осаленный становится водящим, а водящий занимает его место у дерева.

13. Удочка.

Все игроки образуют круг. Выбирается один водящий, который становится в центр круга. Водящему выдается веревочка. Водящим может быть и взрослый. Водящий начинает вращать веревочку. Задача всех игроков в кругу перепрыгнуть через нее и не быть пойманными. Вариантов развития игры два.

1-ый вариант: без смены водящего (взрослый). В данном случае те, кто попался на удочку, выбывают из игры и выходят за пределы круга. Игра проводится до тех пор, пока в кругу не останутся самые ловкие и прыгучие дети (3-4 человека).

2-ой вариант: со сменой водящего. Та "рыбка", которая попадает на удочку, занимает место в центре круга и становится "рыбаком".

14. Мышеловка.



Все становятся в круг, взявшись за руки - это мышеловка. Один или двое - «мышки». Они вне круга. Взявшись за руки и подняв их вверх, двигаются по кругу со словами:

Ах, как мыши надоели,

Все погрызли, всё поели!

Берегитесь же, плутовки,

Доберёмся мы до вас!

Вот захлопнем мышеловку

И поймаем сразу вас!

Во время произнесения текста "мыши" вбегают и выбегают из круга. С последним словом "мышеловка захлопывается" - опускают руки и садятся на корточки. Не успевшие выбежать из круга "мышки" считаются пойманными и встают в круг. Выбираются другие "мышки".

15. «Третий лишний»

Количество участников - от 8 до 40 человек.

Описание. Играющие становятся по кругу парами, лицом к его центру так, что один из пары находится впереди, а другой - сзади него. Расстояние между парами - 1-2 м. Двое водящих занимают место за кругом. Один из них убегает, а другой его ловит. Спасаясь от погони, убегающий может встать впереди любой пары. Тогда стоящий сзади оказывается «третьим лишним». Он должен убегать от второго водящего. Если догоняющий поймает (коснется, осалит) убегающего, то они меняются ролями. Таким образом, водящие все время меняются.

Эта общеизвестная и любимая молодежью игра становится еще более интересной, если ее дополнить следующим: когда убегающий станет впереди какой-либо пары, то «третий лишний», находящийся позади, не спасается бегством от догоняющего, а сам начинает преследовать его.

Разновидности игры:

- играющие становятся в парах лицом друг к другу и берутся за руки. Убегающий, спасаясь, становится под руки к кому-нибудь спиной. К кому станет спиной, тот «третий лишний», который должен убегать;

- игра проводится под музыку. Играющие прогуливаются парами, держась под руку, а свободные руки кладут на пояс. Убегающий, спасаясь от преследования, может в любой момент взять кого-нибудь из гуляющих под руку. Тогда стоящий с другой стороны пары становятся убегающим.

Правило. Убегающему от преследования нельзя мешать.

16. "Два мороза".

На противоположных сторонах площадки (зала) линиями отмечаются два "дома" на расстоянии 10-20 м один от другого. Из играющих выбирается двое водящих - два "мороза": "мороз - красный нос" и "мороз - синий нос". Они становятся посередине площадки. Остальные участники находятся на одной стороне площадки за линией "дома".

Оба "мороза" обращаются к ребятам со словами:

Мы два брата молодые,

Два мороза удалые.

Один из них, указывая на себя, говорит:

Я мороз - красный нос.

Другой:

Я мороз - синий нос.

И вместе:

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Все ребята отвечают:

Не боимся мы угроз,

И не страшен нам мороз!

После этих слов играющие бегут на другую сторону площадки за линию "дома". Оба "мороза" ловят и "замораживают" перебегающих. Те сейчас же останавливаются на том месте, где их "заморозили". Затем "морозы" опять, обращаются к играющим, а те, ответив, перебегают обратно в "дом", по дороге выручая "замороженных": дотрагиваются до них рукой, и те присоединяются к остальным ребятам. "Морозы" ловят играющих и мешают им выручать "замороженных". Играют так несколько раз. Затем выбирают новых водящих из непойманных игроков. В заключение отмечается, какой "мороз" сумел больше "заморозить" ребят.

Правила

1. Выбегать можно только после слов "не страшен нам мороз".

2. Если кто-либо выручит "замороженного", но сам, не добежав до "дома", будет "заморожен", то вырученный им опять становится на место, где был "заморожен".

17. «Горшки».

Играющие изображают горшки, все садятся в круг. Позади каждого сидящего («горшка») становится другой игрок – «хозяин» («торговец»). Водящий, выбранный по жребию, находится вне круга. Обходя круг, водящий поочередно подходит к каждому «торговцу», кладет руки на голову «горшка».)

Водящий. Нет ли продажных горшков?

Хозяин. Нет продажных.

(Водящий идет к другим хозяевам с тем же вопросом, пока не услышит утвердительный ответ.)

Хозяин. Купи! Что дашь?

Водящий. Шильце, мыльце, белое белильце, белое полотнище.

Хозяин. Ладно, по рукам!

(Оба ударяют по рукам и бегут в разные стороны вокруг круга. Кто первый прибежит к сидящему («горшку»), тот и становится «хозяином», а опоздавший водящим.)