

# Подвижные игры народов России

Подвижные игры естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой.

Народные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представление о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений. Народ проявлял смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе. Еще передовые представители дореволюционной России К.Д.Ушинский, Е.А.Покровский, Г.А.Виноградов и другие заботясь о просвещении, образовании и воспитании широких народных масс, призывали повсеместно собирать и описывать народные игры, чтобы донести до потомков национальный колорит обычаев, оригинальность самовыражения того или иного народа, своеобразие языка, формы и содержания разговорных текстов.

Народные игры являются частью многонационального, художественного и физического воспитания дошкольников. Радость движения сочетается с духовным обогащением детей. У них формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны, создается эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств: любви и преданности к Родине. В играх отражаются особенности жизни и труда людей, которые зависят от природно-климатических условий (на севере распространено оленеводство, рыболовство, в южных районах преобладает коневодство, в тайге занимаются охотой).

По содержанию все народные игры классически лаконичны, выразительны и доступны ребенку. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития. Именно поэтому игра признана ведущей деятельностью ребенка – дошкольника.

В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны и образны. Используются любимые детьми считалки, жеребьевки, потешки. В играх дошкольники приобретают важные качества, необходимые им в будущей жизни.

Народные игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования гармонически развитой, активной личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство. Впечатления от веселых игр детства глубоки и неизгладимы в памяти взрослого человека. Они образуют фундамент для развития его нравственных чувств, сознания и дальнейшего проявления их в общественно полезной и творческой деятельности.

## *Русские народные игры.*



### *«Ляпка» в Кировской области.*

Один из играющих – водящий, его называют «ляпкой». Водящий бегаёт за участниками игры, старается кого-то запятнать, приговаривая: «На тебе

«ляпку»,отдай ее другому!». Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать «ляпку».

***А в Смоленской области*** в этой игре водящий ловит участников игры и у пойманного игрока спрашивает: « У кого был?» - «У тетки».-«Что ел?»- «Клецки».- «Кому отдал?». Пойманный игрок называет по имени одного из участников игры, и названный становится водящим.

**Правила игры.** Водящий не должен преследовать одного и того же игрока. Участники игры внимательно наблюдают за сменой водящих.

## **Башкирские народные игры.**



### **Башкирские народные игры**



### ***«Липкие пеньки» (Избешкек букэндэр)***

3-4 игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить близко к пенькам. Пенечки должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Запятнанные игроки становятся пеньками.

**Правила игры.** Пеньки не должны вставать с мест.

## Бурятские народные игры.

### «Иголка, нитка и узелок».

Играющие дети становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают **Иголку, нитку и узелок**. Все они друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же нитка или узелок оторвались (отстали или неправильно выбежали за иголкой из круга или вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка, которая двигалась быстро, правильно, не отставая друг от друга.

**Правила игры. Иголка, нитка и узелок** держаться за руки. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.

## Дагестанские народные игры.



### «Подними платок»

#### (Явлукъну гетер. Квербац/ борхе)

Игроки становятся в круг. В центре его кладут головной платок. Звучит национальная мелодия, все танцуют дагестанскую лезгинку. С окончанием музыки каждый участник игры старается первым поднять платок.

**Правила игры.** Нельзя тянуться за платком и выходить из круга раньше, чем прекратится музыка.

# Кабардино-Балкарские

## Волчок.Юла.(Чын)

Чтобы привести волчок в движение, его кладут на ладонь левой руки, указательным пальцем правой руки быстро крутят вправо и во вращающемся положении бросают на лед. Затем его гоняют небольшим кнутом – веревочкой. При этом дети шести лет и старше могут устраивать соревнования: чей «волчок» вращаясь, дольше простоит, чей дольше прокрутится. Кто дальше прогонит свой волчок одним ударом, у кого он перепрыгнет через канавку и т.д.

**Правила игры.** Строго соблюдать установленные приемы кручения волчка.

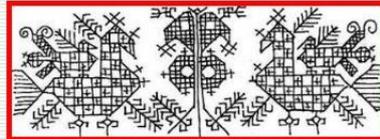
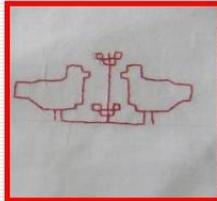
## Калмыцкие игры.

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

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

# Карельские

## Символика в карельской вышивке



- **Птица** - олицетворение счастья, весеннего тепла, солнца. Различные формы хвостов, причудливое оперение, необычные крылья (или вовсе без них), вместо хвоста и крыльев у птиц вышиты ветки растений, которые свисают и из клюва.

## Мяч.

Играющие делятся на две команды. Игроки одной команды рисуют для себя на площадке крепость-квадрат., каждая сторона которой равна 5 шагам. Игроки другой команды находятся в поле. Они подходят к крепости не ближе чем на 5 шагов. У одного из нападающих в руках мяч. Он бросает его в защитников крепости. тот , в кого попали , поднимает мяч и бросает его в наступающих, а те в свою очередь , снова бросают мячик в защитников крепости. Промахнувшийся игрок выбывает из игры.

**Правила игры.** Наступающие игроки бросают мяч с определенного расстояния, не близко. Они могут увертываться от защитников только в пределах поля, а защитники в пределах крепости.

# Игры народов КОМИ

## *Невод (Тыв)*

Играющие выбирают «рыбу». На голову ей надевают яркий платок или венок. И встает в центр хоровода, изображающего невод, на расстоянии 1,5-2м от хоровода, устанавливают четыре украшенных лентами шест. Рыба, пробравшись сквозь невод под руками играющих, бежит к одному из шестов, игроки догоняют ее. Если рыбу не догнали и она спряталась за шестом, она остается рыбой, если поймают, то она возвращается в хоровод. Рыбой становится тот, кто ее догнал.

**Правила игры.** Игроку, выбегающему из-под невода, надо проявлять ловкость, а не силу. Разрывать круг нельзя.

# Мордовские народные игры.

## *Круговой (Мячень кунсема. Топса налхсема)*

Играющие чертят большой круг. делятся на две равные команды и договариваются, кто будет в кругу, кто за кругом. Те, кто остается за кругом, распределившись равномерно, стараются попасть мячиком в детей, находящихся в кругу. Если, кому-либо в кругу удастся поймать мяч, он старается попасть в любого ребенка за кругом. Если ему это удастся, то у него в запасе очко, если промахнется, то выходит из круга. Когда мяч запянтает всех детей, игроки меняются местами.

**Правила игры.** Мяч можно ловить лишь с воздуха, от земли не считается. Запятнанные дети выходят из круга. Ребенок, поймавший мяч и попавший в игрока за кругом, остается в кругу.

# Марийские народные игры

## Марийские народные подвижные игры



## *Катание мяча (Мече дене модмаш)*

Играющие договариваются, в каком порядке они будут катить сваланный из шерсти мяч. На ровной площадке на расстоянии 3-5 м от черты, за которой располагаются играющие, вырывается небольшая ямка (диаметр и глубина чуть больше мяча). Первый игрок катит мяч, стараясь попасть в ямку. Если попадает, то получает одно очко и катит повторно. Если же игрок промахнется и не попадет в ямку, катит следующий по очереди. Победит тот, кто первым наберет условное количество очков.

**Правила игры.** Мяч надо катить, а не бросать в ямку, нельзя заступать за черту, от которой катят мяч.

# Якутские игры



## *Один лишний.*

Игроки становятся по кругу парами. Каждая пара располагается дальше от соседей, выделяется один ведущий, который становится в середине круга. Начиная игру, ведущий подходит к любой паре и просит: «Пустите меня к себе». Ему отвечают : «Нет, не пустим, иди туда...» (указывают на более дальнюю пару). В то время, когда ведущий бежит к указанной паре, все стоящие в паре вторыми номерами, перебегая к другой паре, и становятся впереди, передние уже становятся задними. Ведущий старается занять какое-нибудь из освободившихся мест. Оставшийся игрок без места ,становится ведущим. Может играть любое количество детей.

**Правила игры.** Меняться можно только тогда, когда ведущий бежит в указанном направлении.

## Татарские игры.



### *Кто первый? (Узыш уены?)*

Играющие выстраиваются на одной стороне площадки, на другой устанавливается флажок, обозначающий конец дистанции. По сигналу участники начинают бег наперегонки. Кто пробежит это расстояние первым, тот считается победителем.

#### **Правила игры.**

Расстояние между стартом и финишем не более 30м. Сигналом может быть слово, взмах флажка, хлопок. При беге нельзя толкать игроков.

# Осетинские.



## *Бита (Шела)*

Бросая по очереди плоский камень с ладонь ребенка, играющие стараются попасть им в шарик (деревянный или каменный)

Расстояние, которое « пробежит » шарик после удара камнем, измеряется ступнями ног. Победителем считается тот, у кого шарик откатится на большее расстояние.

**Правила игры.** Играющие бросают камень по очереди.

### *Вариант.*

В игре могут участвовать две команды .В этом случае игру ведут до определенного счета. Каждый игрок ведет свой индивидуальный счет. Затем суммируются результаты всех участников команды.

# Тувинские

## *Стрельба в мишень (кары адары)*

Играющие делятся на две команды. На свободном месте ставится любой предмет - пенек. На пенек кладут колобок, скатанный из козьего пуха (мячик), так чтобы при попадании в него мячом он мог скатиться. На расстоянии 4-5 м от пенька чертится линия. игроки по очереди поражают цель. Выигрывает тот, кто больше раз попал в колобок.

**Правила игры.** Поражение цели производить строго от черты «старта».

## Чувашские.



## *Рыбки (пула).*

На площадке чертят две линии на расстоянии 10-15м друг от друга. По считалке выбирается ведущий - акула. Остальные игроки делятся на две команды и становятся лицом друг к другу за противоположными линиями. По сигналу играющие одновременно перебегают с одной черты на другую. В

это время акула ловит перебегающих игроков. Объявляется счет пойманных «рыбок» из каждой команды.

**Правила игры.** Перебежка начинается по сигналу. Проигрывает команда, в которой поймано условленное число игроков, например: пять, пойманные не выбывают из игры.

## **Удмуртские**

### *Водяной (ВУ мурт)*

Очерчивается круг - это пруд. Выбирается водящий- водяной. Играющие бегают вокруг и повторяют слова: «Водяного нет, а людей много». Водяной ловит игроков. Пойманные игроки остаются в кругу. Играют до тех пор, пока большее число игроков не будет поймано.

**Правила игры.** Водяной-водящий «ловит» не выходя за линию круга. Ловишками становятся те, кого поймали. Они помогают водяному.

# Чечено-Ингушские.



## Утушка (бобешк)

Две девочки садятся друг против друга на стульчиках. Ноги вытягивают вперед, носки соединяют - получается мостик. Выбирается утка, остальные дети утята. Утушка зовет своих утят скороговоркой. Утята выстраиваются друг за другом. Вслед за утушкой перешагивают через мостик, стараясь не задеть его. Кто заденет, выходит из игры. Остальные переходят на другой берег. Утушка вновь строит своих утят и они перешагивают через мостик, но мостик уже повыше. Девочки ставят нога на ногу и соединяют их.

**Правила игры.** Проходить следует осторожно, высоко поднимая ноги.

# Народов Сибири и Дальнего Востока.



kizhi.karelia.ru

## *Полярная сова*

Полярная сова находится в углу площадки и не шевелится. Остальные играющие - евражки. Под ритмичные удары бубна евражки бегают по площадке. На громкий удар евражки становятся столбиками. Полярная сова облетает евражки, кто шевелится, того уводит с собой. В заключение игры (после 3-4 повторений) отмечают игроков, кто отличился большей выдержкой.

**Правила игры.** Дети должны быстро реагировать на смену ударов.

*Желаем здоровья и хорошего настроения.*

