



**Традиции и  
современность: народные  
подвижные игры в  
практике ДОО**

**Мастер-класс**

**Шаталова Л.В.,  
воспитатель МАДОУ д/с № 55  
г. Калининграда**

# Актуальность

- В настоящее время актуальной является задача сохранения национальных традиций, формирования национального самосознания человека. Народные игры ярко отражают образ жизни людей, их труд, быт, национальные устои. В народных играх много юмора, шуток, задора, что делает их особенно привлекательными для детей. Доступность и выразительность народных игр активизирует мыслительную работу ребенка, способствует расширению представлений об окружающем мире, развитию психических процессов. В народных играх есть все: и фольклорный текст, и музыка, и динамичность действий, и азарт.



В то же время они имеют строго определенные правила, и каждый играющий приучается к совместным и согласованным действиям, к уважению всеми принятых условий игры. В этом и заключается педагогическая ценность народных игр.



# Новизна мастер-класса

- Организация совместных игр старших и младших дошкольников.
- Руководство практикой передачи игрового опыта детьми старшего дошкольного возраста воспитанникам младших групп.



- Организация игр на свежем воздухе и в помещениях детского сада (в рамках технологии «Клубный час»).



# Цель и задачи

**Цель:** создание условий для формирования основ культурной идентичности и чувства патриотизма через погружение участников в традицию народной игры

## Задачи для детей

- Способствовать восприятию ценностей и смыслов родной культуры (труд, семья, родина, слово и т.д.)
- Создавать условия для формирования ценности другого человека, готовности принять другого, взаимопомощи и взаимовыручки.
- Формировать основы мужественности и женственности.
- Развивать эмоционально-чувственную и волевую сферы личности, музыкальную культуру.
- Способствовать формированию первичных управленческих навыков (самоконтроля, готовности принимать решения).
- Развивать кинестетическую сферу и двигательную активность.
- Создавать положительный эмоциональный фон.

## Задачи для педагогов

- Способствовать повышению уровня профессиональной компетентности в вопросах подбора народных игр для решения разных педагогических задач, в приобщении родителей к процессу игры.
- Создавать условия для мотивации педагогов на системное включение народных игр в образовательную деятельность.
- Способствовать формированию чувства единения, коллективизма.



## Наседка и коршун

**Описание.** Перед началом игры из всех ее участников выбирают 2-ух самых крепких: один назначается коршуном, другой наседкой. Все остальные – это цыплята. Коршун находится в сторонке и по старинным русским правилам вырывает маленькую ямку. За наседкой, друг за другом, становятся цыплята и берут друг друга за талию. После чего наседка с цыплятами подходит к коршуну, и наседка начинает приговаривать: "Коршун! Что делаешь?" - "Ямочку рою". – "Зачем тебе ямочка?" - "Денежку ищу". – "Зачем тебе денежка?" - "Иголку купить". – "Зачем тебе иголка?" - "Мешочек сшить". – "Зачем мешочек?" - "Камешки класть". – "Зачем камешки?" - "В твоих деток шуркать-буркать". – "За что?" - "Они ко мне в огород лазят". – "Ты бы забор выше делал, а коли не умеешь, так лови их. После чего, коршун старается поймать последнего цыпленка. Наседка защищает своих цыплят, не позволяя осалить последнего цыпленка, который также старается уклониться. Пойманный цыпленок садиться на лавочку, а игра продолжается до тех пор, пока коршун всех не изловит.

**Правило.** Игра может проводиться и без приговора наседки.

**1. Игры, отражающие отношение человека к природе** воспитывают доброе отношение к окружающему миру. Сюда относятся русские народные игры: «Гуси-лебеди», «Волк во рву», «Волк и овцы», «Вороны и воробьи», «Кошки-мышки», «У медведя во бору», «Коршун и наседка» и их различные варианты.



## Капканы

**Описание.** 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».

**2. Игры, отражающие быт русского народа:** «Дедушка-рожок», «Домики», «Ворота», «Корзинки», «Каравай», «Охотники и утки», «Ловись рыбка», «Капканы», «Шишки, желуди, орехи», а также различные их варианты.



### «Салки» («Пятнашки», «Ловитки», «Ловишки», «Ляпки» и др.)

Эта игра имеет разные названия и правила, но основное содержание сохраняется: один или несколько водящих ловят других игроков и, если поймают, меняются с ними ролями.

Игра может проводиться в самых различных условиях: в помещении, на воздухе, детьми всех возрастов, молодежью и взрослыми. Количество участников - от 3 до 40 человек. Игра не требует руководителей, судей.

Описание. По жребию или по считалке выбирают одного водящего - "салку". Условно устанавливаются границы площадки игры. Все разбегаются в пределах этой площадки. Водящий объявляет: "Я - салка!" - и начинает ловить играющих в установленных пределах площадки. Кого догонит и осалит (дотронется), тот становится "салкой" и объявляет, подняв руку вверх: "Я - салка!" Он начинает ловить играющих, а бывший "салка" убегает со всеми. Игра не имеет определенного конца.

### 3. Игры русских детей.

Эти игры интересны тем, что в них нужно проявить смекалку и находчивость, быстроту и хорошую координацию. К этому разделу относятся игры: «Городки», «Горелки», «Жмурки», «Салки», «Ловишка», «Лапта», «Ляпка», «Платочек-летуночек», «Третий – лишний», «Чехарда», «Отгадай, чей голосок» и т.д.



## «Цепи кованы»

**Описание.** Две шеренги детей, взявшись за руки, становятся друг против друга на расстоянии 15-20м. Одна шеренга детей кричит:

- Цепи, цепи, разбейте нас!

Кем из нас? - отвечает другая

- Степой! - отвечает первая

Ребенок, чье имя назвали, разбегается и старается разбить вторую шеренгу (целится в сцепленные руки). Если разбивает, то уводит в свою шеренгу ту пару участников, которую он разбил. Если не разбивает, то встает в шеренгу, которую не смог разбить. Выигрывает та команда, где оказывается больше игроков.

**4.Вечная борьба добра против зла.** Возможность помериться силой и ловкостью появляется у ребят при изучении этих игр, в них отражается стремление детей стать сильнее, победить всех. Как тут не вспомнить о легендарных русских богатырях, которые не уступали ранее в популярности современным киногероям. В этом разделе применяются игры: «Единоборство» (в различных положениях, с различным инвентарем), «Цепи кованы», «Перетягивание каната», «Вытолкни за круг», «Защита укрепления», «Сильный бросок», «Бои на бревне» и их различные варианты.





## «Заинька»

Играющие становятся в круг и берутся за руки. На середину садится «заинька»-один из участников. За кругом ходят два «волка». Круг двигается попеременно то в левую, то в правую сторону, все поют:

Заинька, по огороду гуляй-таки, гуляй,

Серенький, по зеленому разгуливай, гуляй!

Некуда зайке выскочить, Некуда серому выпрыгнуть.

Трои ворота призатворены стоят, На них замочки крепко висят,  
У каждых у ворот по два сторожа сидят, По два серых волка рычат.  
Затем переговариваются с зайнойкой:

-Где ты, зайка, был? -В огороде.

-Кто тебя видел, зайка? -Серые волки.

-Не били ли зайку? -Били-били, колотили.

-Как тебя били, зайка? -По спинке дубинкой, по загривку хворостинкой.

-Ты бы, зайка, ушел. -Я уйти-то не ушел, убежать не убежал.

-Ты бы, зайка, бороздкой. -Бороздка узка, а капуста низка.

-Ты бы, зайка, ползком. -Чисто поле широко, темным лесом далеко.

-Ты бы, зайка, под кустик. -Кустик реденький, а зайка серенький.

-Ты бы, зайка, под елку. -Ой, нельзя под елку, ой, боюсь-уколюсь об иголки.

-Ты бы, зайка, в деревню. -В деревню народ, зайку гонят от ворот.

По окончании диалога «волки» бегут ловить «заиньку».

Дети подымая и опуская руки, «заиньку» впускают и выпускают из круга, «волки» бегают только за кругом. Пойманного «заиньку» слегка бьют веткой или хворостинкой. «Волки», не поймавшие «заиньку», носят его на спине несколько кругов.

Затем выбираются новые «заинька» и «волки», игра продолжается.

В «Заиньку» раньше играли ребята Смоленской области.

**Драматические** (с элементами театрализованных действий) – это игры, которые требуют искусства «артиста», умение на время превратиться в какого - то героя игры и выполнять его действия («Заинька, выходи», «Волк-волчок», «Бабка Ёжка», «Идёт коза по лесу», «Дрёма» и др.)



## «У медведя во бору»

**Описание.** Из всех участников игры выбирают одного водящего, которого назначают "медведем". На площадке для игры очерчивают 2-ва круга. 1-ый круг – это берлога "медведя", 2-ой – это дом, для всех остальных участников игры.

Начинается игра, и дети выходят из дома со словами:

У медведя во бору  
Грибы, ягоды беру.  
А медведь не спит,  
И на нас рычит.

После того, как дети произносят эти слова, "медведь" выбегает из берлоги и старается поймать кого-либо из деток. Если кто-то не успевает убежать в дом и "медведь" ловит его, то уже сам становится "медведем" и идет в берлогу.

**Сюжетные игры** преимущественно коллективные. К сюжетным относятся в т.ч. народные хороводные игры (с пением и речитативом): «Бояре», «Камушек», "Золотые ворота» и народные игры без пения: «Кот и мыши», «Колечко» и т.д.

Игры этого вида строятся на основе опыта детей, имеющихся у них представлений и знаний об окружающей жизни, явлениях природы, образе жизни и повадках животных и птиц.

В некоторых сюжетных играх действия играющих определяются текстом («У медведя во бору», «Гуси-лебеди», «Зайцы и волк» и др.).

Одной из особенностей народных подвижных игр с сюжетами является возможность воздействия на детей через образы, роли, которые они выполняют, через правила, подчинение которым обязательно для всех.



## «Ручеек»

**Описание:** Дети становятся парами, взявшись за руки. Руки надо поднять вверх таким образом, чтобы получился «домик». Пары детей становятся друг за другом, постепенно передвигаясь вперед. Формируется что-то вроде «ручейка», который постоянно течет.

Один человек заходит в начало этого ручейка, проходит под поднятыми руками игроков и выхватывает из основной массы одного из игроков за руку, уводя его с собой в конец ручейка, вставая последним его звеном. На освободившееся место встает следующая пара игроков, а освободившийся игрок идет в начало ручейка и проделывает то же самое – идет под руками игроков, выхватывая из ручейка понравившегося человека за руку и уводя его в самый конец ручейка.

### Варианты:

В зависимости от размеров игровой площадки играющие пары идут ровным уверенным шагом прямо или по кругу. По сигналу воспитателя (хлопок в ладоши, свисток) первая пара, пригнувшись, входит в «коридор» из рук.

**Обрядовые (календарные) игры**, это игры, которые имели связь с народным сельскохозяйственным календарём. К сожалению, многие из них уже давно утрачены. К ним относятся игры: «Кукушечка», «Ручеёк», «Гори, гори ясно», «Солнышко», «Кострома» и др.



# Угощенье для ребят

## Потешка

- Ай, качи - качи - качи,  
Глянь, баранки, калачи.  
Глянь, баранки, калачи,  
С пылу, с жару из печи.  
С пылу с жару из печи,  
Все румяны, горячи.  
Налетели тут грачи,  
Подхватили калачи.  
Нам остались  
Бараночки!

## Загадка

Кольцо не простое, кольцо  
золотое,  
Блестящее, хрустящее, всем  
на загляденье.  
Ну и объеденье!



# Подведение итогов

Воспитательное значение народных подвижных игр огромно.

К.Д. Ушинский писал, что воспитание, созданное самим народом и основанное на народных началах, имеет ту воспитательную силу, которой нет в самых лучших системах, основанных на абстрактных идеях или заимствованных у другого народа.

По мнению А. П. Усовой, игры, которые дети заимствуют друг от друга, младшее поколение от более старшего, созданы народом, так же как и народные песни, сказки. Именно по этому признаку они и называются народными

