
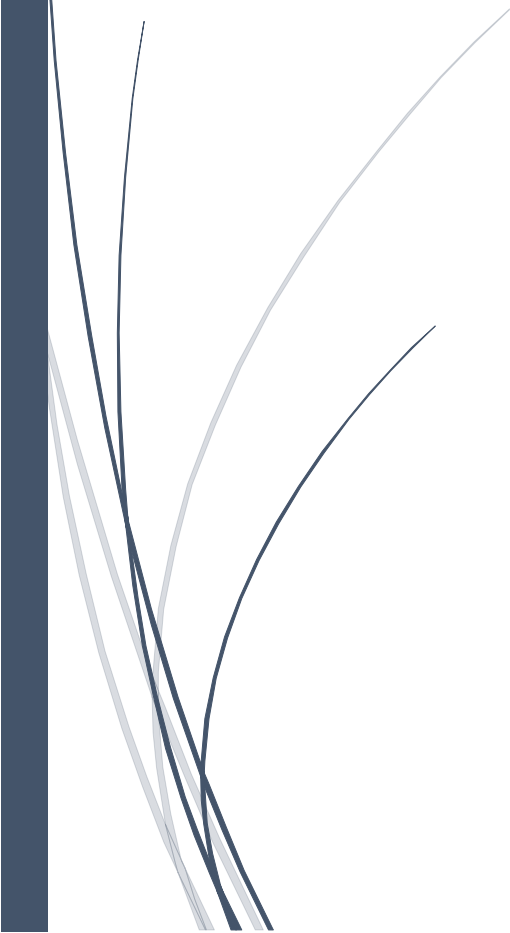


Муниципальное казенное учреждение «Районный координационно-методический центр учреждений культуры муниципального района Уфимский район Республики Башкортостан»



**Использование народных игр  
при работе с детьми  
в культурно-досуговом учреждении**  
Методические рекомендации



Уфимский район  
2022 год

*Использование народных игр в работе с детьми в культурно-досуговом учреждении: Методические рекомендации. / Н.Ю. Гиндуллина, Р.К. Нафикова – Уфа, Муниципальное казённое учреждение «Районный координационно-методический центр учреждений культуры муниципального района Уфимский район Республики Башкортостан», 2022 год.*

Настоящие методические рекомендации содержат основные моменты и особенности по использованию народных игр в работе с детьми в культурно-досуговых учреждениях, которые разработаны с целью оказания методической помощи руководителям учреждений клубного типа и другим сотрудникам, имеющим отношение к работе с детьми в культурно-досуговых учреждениях.

Составители:

Нафикова Рагида Караматовна, методист

Ответственный за выпуск:

Гиндуллина Наталья Юрьевна, заведующий методическим отделом

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	4
Глава 1. НАРОДНАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО И МЕТОД КУЛЬТУРНОГО ДОСУГА	
1.1. Исторический аспект возникновения и общая характеристика народных игр.....	5
1.2. Роль народной игры.....	6
1.3. Народные игры и их классификация .....	7
Глава 2. ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ НАРОДНЫХ ИГР С ДЕТЬМИ И ПОДРОСТКАМИ	
2.1. Подготовка к проведению народных игр .....	9
2.2. Методика проведения народных игр .....	11
2.3. Анализ опыта работы по организации и проведению народных игр .....	12
ПРИЛОЖЕНИЕ 1.....	14
ПРИЛОЖЕНИЕ 2.....	18
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	34
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	35

## ВВЕДЕНИЕ

Компьютеры и интернет стали привычными в нашей жизни. В последнее время наиболее ясно подтверждаются опасения о нарастании компьютерной зависимости подрастающего поколения. Можно предположить, что многие ребята проводят всё свое свободное время у компьютера потому, что просто некому им рассказать и показать, как можно весело провести время, играя в народные игры. Проблема приобщения ребенка к социальному миру всегда была и остается с одной из ведущих в процессе формирования его личности. Включение его в культуру собственного народа, понимание красоты мира, природы, человека, его многогранной духовной деятельности возможно через познание национального характера, непреходящих ценностей и традиций. Все это и есть процесс социализации ребенка, результатом которого является умение адекватно ориентироваться в доступном ему социальном окружении, осознавать самоценность собственной личности и других людей, выражать чувства и отношения к миру в соответствии с культурными традициями общества.

Но если рассматривать данные положения применительно к детям коренной национальности, то традиционная игра как нельзя лучше способствует выполнению задачи подготовки детей к традиционной жизни. В играх складываются и впервые осознаются детьми их непосредственные отношения друг с другом, приобретаются необходимые коммуникативные умения и навыки, а также появляется возможность приобщиться к смысловым полям и истокам народной культуры. Традиционные игры формируют те стороны личности ребёнка, которые развиваются преимущественно в игре и не могут развиваться или испытывают лишь ограниченное воздействие в других видах деятельности. Для любой нации сохранение, возрождение и развитие национальной воспитательной среды как основы самосохранения и саморазвития в целом является важнейшим фактором. В этой ситуации обращение к историческим первоисточкам игры представляется более чем актуальным.

На современном этапе общественного развития главное значение имеет формирование физически здоровой, социально активной, развитой личности. Основы становления полноценной личности закладываются с самого раннего детства при совместных усилиях школы, семьи, и конечно же зависят от организации досуга детей. Лето – пора активного отдыха, в этот период использование игровых технологий особенно эффективно. Народные игры – исторически сложившееся общественное явление, самостоятельный вид деятельности, свойственный народам и регионам. Игры очень многообразны: детские игры, настольные игры, хороводные игры для взрослых с народными песнями, прибаутками, плясками. Игры издавна служили средством самопознания, здесь проявляли свои лучшие качества: доброту, благородство, взаимовыручку, самопожертвование ради других.

В последние годы вызывают опасения материалы, свидетельствующие о неблагополучии физического и психического здоровья подрастающего поколения, и именно поэтому основная задача культурно-массовой работы с детьми состоит в физическом и интеллектуальном их развитии при таких условиях, когда игра должна стать естественной формой выражения детской жизни.

# 1. НАРОДНАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО И МЕТОД КУЛЬТУРНОГО ДОСУГА

## 1.1. Исторический аспект возникновения и общая характеристика народных игр

Истоки подвижных игр уходят корнями в глубокую древность. История появления подвижных игр позволяет понять их воспитательное значение. Многие виды фольклора подтверждают предположение ученых о том, что истоки подвижных игр заложены в первобытно-общинном строе.

Игра была спутником человека с незапамятных времен. Игры разных народов демонстрируют сходство и огромное многообразие, например, игры с мячом, в кости и т.д. Назначение древних игр было не развлекательное, а практическое. Действием игры и словами песни люди пытались обеспечить себе успех в предстоящих работах. Древняя игра есть магический мир, в котором желаемое изображается как действительное, настоящее проецируется на будущее. Поскольку человек всегда зависел от природы, основным предметом изображения в игровых песнях был растительный и животный мир.

В наиболее ранние исторические периоды жизни общества дети жили общей жизнью со взрослыми. Воспитательная функция тогда не выделялась как особая общественная функция, и все члены общества, воспитывая детей, стремились сделать их участниками общественно-производительного труда, передать им опыт этого труда, постепенно включая детей в доступные им формы деятельности. Дети, чтобы прокормиться, учились стрелять из лука, ловить птиц и рыбу. Игры детей обуславливались трудом взрослых членов общества.

Большинство народных игр уходит корнями в религиозные пласты жизни. Например, одной из причин появления подвижных игр являются обрядовые игры, связанные с суевериями, предрассудками. Значительная часть народного творчества связана с язычеством, придававшим особую красочность народной культуре. Верования племен основывались на поклонении солнцу, огню, воде и земле. Человек ожидал от природы ниспослания земных благ, почитая предков, принося магические заклинания и принося жертвы духам или богам. Игрой в разной степени пронизаны практически все области устного народного творчества: от песни, которая «играется», и до свадьбы – своеобразной драматической игры с четко определенным ритуально-игровым поведением каждого персонажа. Особые формы ритуально-игрового поведения можно найти в календарных обрядах и народных игрищах.

Детская фантазия безгранична. Из поколения в поколение, от старших к младшим, передавались подвижные игры и таким образом дошли до наших дней.

Народные игры актуальны и интересны и в настоящее время, несмотря на то, что существует достаточно большое количество соблазнов в наш технократический век. Их с большим удовольствием и пользой можно применять в культурно-досуговом учреждении.

Народные подвижные игры вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических и физических процессов,

стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития. Игровая ситуация увлекает и воспитывает ребенка, а встречающиеся в некоторых играх зачины, диалоги непосредственно характеризуют персонажи и их действия, которые надо умело подчеркнуть в образе, что требует от детей активной умственной деятельности. В народных подвижных играх много познавательного материала, содействующего расширению сенсорной сферы ребенка, развитию его мышления и самостоятельности действий. В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами, заманчивыми и любимыми детьми считалками, жеребьевками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший, неоспоримый игровой фольклор.

Основным условием успешного внедрения народных подвижных игр в жизнь детей и подростков всегда было и остается глубокое знание и свободное владение обширным игровым репертуаром, а также методикой организации культурного досуга. Культработник, творчески используя игру как эмоционально – образное средство влияния на детей, пробуждает интерес, воображение, добиваясь активного выполнения игровых действий.

На основе анализа научно-методической литературы, посвященной народным играм, можно сделать следующие выводы:

- истоками народной игры является моделирование недоступной для ребенка деятельности взрослого;
- игры создавались с целью подготовки подрастающего поколения к жизни, к труду;
- игры возникали с целью проверки готовности к жизни;
- игры создавались с целью развития и совершенствования основных видов двигательной активности.

Итак, народные игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования гармонически развитой личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство.

## **1.2. Роль народной игры.**

В культуру каждого народа входят созданные им игры.

На протяжении веков эти игры сопутствуют повседневной жизни детей и взрослых, вырабатывают жизненно важные качества: выносливость, силу, ловкость, быстроту, прививают честность, справедливость и достоинство.

Народные игры имеют многотысячелетнюю историю, они сохранились до наших дней со времен глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции. Помимо сохранения народных традиций игры оказывают большое влияние на воспитание характера, силы воли, интереса к народному творчеству у подрастающего поколения и развивают культуру.

Народная игра – игра, реализующаяся на принципах добровольности, спонтанности при особых условиях договорённости, популярная и широко

распространенная в данный исторический момент развития общества и отражающего его особенности, претерпевающая изменения под различными влияниями:

- социально-политическими,
- экономическими,
- национальными.

Народная игра, являясь феноменом народной культуры, может служить одним из средств приобщения подрастающего поколения к народным традициям, что, в свою очередь, представляет важнейший аспект воспитания духовности, формирования системы общечеловеческих ценностей; в современной ситуации общественного развития обращение к народным истокам, к прошлому является весьма своевременным.

Народная игра способствует выработке нужных моральных качеств всегда в соединении с качествами, относящимися к физической, умственной, трудовой и другими сторонами культуры. Самые разнообразные игры могут быть использованы для формирования культуры общения. Таким образом, включая народную игру в досуговый процесс, культработник может ненавязчиво, целенаправленно вводить детей в мир народной культуры, обучая детей культуре общения.

Народные подвижные игры влияют на воспитание воли, нравственных чувств, развитие сообразительности, быстроты реакции, физически укрепляют ребенка. Через игру воспитывается чувство ответственности перед коллективом, умение действовать в команде. Вместе с тем, спонтанность игры, отсутствие дидактических задач делает эти игры привлекательными «свежими» для детей. По-видимому, такое широкое применение народных подвижных игр и обеспечивает их сохранность и передачу из поколения в поколение.

### **1.3. Народные игры и их классификация**

Чтобы игры стали подлинным организатором жизни людей, необходимо, чтобы в практике воспитания было богатство и разнообразие игр.

Существуют игры, рассчитанные на конкретный возраст, есть игры без возраста. Игры можно разграничить по вопросу:

- «игры - для того, чтобы» - для взрослых
- «игры - потому, что» - для детей.

Сложность классификации игр заключается в том, что они как и любое явление культуры, испытывают серьезное влияние динамики исторического процесса любой формации.

Игры с одинаковыми правилами, информационной базой могут быть весьма разными, так как используются в разных целях: в одном случае - для анализа функционирования системы, в другом - для обучения, в третьем - в качестве тренинга для принятия решений в моделируемых ситуациях, в четвертом - для развлечения и т.д.

Большинству игр присущи четыре главные черты:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от его результата (процедурное удовольствие);

- творческий, значительно импровизационный, очень активный характер этой деятельности ("поле творчества");

- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, "эмоциональное напряжение");

- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Игры классифицируются:

- по содержательному признаку: военные, спортивные, художественные, экономические, политические;

- по составу и количеству участников: детские, взрослые, одиночные, парные, групповые;

- по тому, какие способности они обнаруживают и тренируют: физические, интеллектуальные, состязательные, творческие и др.

Можно принять за аксиому общепринятый подход делить все игры детей и взрослых на две, или на три большие группы:

- игры с готовыми "жесткими" правилами;

- игры "вольные", правила которых устанавливаются по ходу игровых действий;

- игры, в которых наличествуют и свободная игровая стихия, и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по ее ходу.

Данное деление частично условно, так как практически в любой игре есть "вольное" творческое начало и присутствуют правила или наметки правил. Каждый блок или вид игр следует различать (что и делается на практике) по следующим принципиальным внешним и внутренним признакам (показателям, приметам, знакам, признаниям).

К внешним признакам игры мы относим ее содержание, форму, место проведения, состав и количество участников, степень регулирования и управления, наличие аксессуаров.

Можно выделить в самостоятельные типовые группы следующие игры:

- детские игры всех видов;

- игры-празднества, игровые праздники;

- игровой фольклор;

- театральные игровые действия;

- игровые тренировки и упражнения;

- игровые анкеты, вопросники, тесты;

- эстрадные игровые импровизации;

- соревнования, состязания, противоборства, соперничества,

- конкурсы, эстафеты, старты;

- свадебные обряды, игровые обычаи;

- мистификации, розыгрыши, сюрпризы;

- карнавалы, маскарады;

- игровые аукционы.



С этой позиции можно разделить все детские игры на следующие виды:

- физические и психологические игры и тренинги: двигательные (спортивные, подвижные, моторные);
- экзотические, экспромтные игры и развлечения;
- освобождающие игры и забавы;
- лечебные игры (игротерапия).

Таким образом, мы видим, что виды, типы, формы игр многообразны, как многообразна сама жизнь, которую эти игры отражают.

## **2. ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ НАРОДНЫХ ИГР С ДЕТЬМИ И ПОДРОСТКАМИ**

### **2.1. Подготовка к проведению народных игр**

Подвижная игра — естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой.

Народные подвижные игры являются традиционным средством организации досуга и взрослых, и детей.

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.

Все свои жизненные впечатления и переживания дети отражают в условно-игровой форме, способствующей конкретному перевоплощению в образ («Гуси-лебеди», «Коршун и наседка», «У медведя во бору», «Чепена», «Олени и пастухи» и т. д.). Игровая ситуация увлекает и воспитывает ребенка, а встречающиеся в некоторых играх зачины, диалоги непосредственно характеризуют персонажей и их действия, которые надо умело подчеркнуть в образе, что требует от детей активной умственной деятельности.

В играх, не имеющих сюжета и построенных лишь на определенных игровых заданиях, так же много познавательного материала, содействующего расширению сенсорной сферы ребенка, развитию его мышления и самостоятельности действий. Так, например, в связи с движениями водящего и изменением игровой ситуации ребенок должен проявить более сложную, т. е. мгновенную и правильную, реакцию, поскольку лишь быстрота действий приводит к благоприятному результату («Па-лочка-выручалочка», «Пятнашки» и др.).

Большое воспитательное значение заложено в правилах игры. Они определяют весь ход игры, регулируют действия и поведение детей, их взаимоотношения, содействуют формированию воли, т. е. они обеспечивают условия, в рамках которых ребенок не может не проявить воспитываемые у него качества.

При организации и проведении народных подвижных игр необходимо придерживаться следующих правил:

- Правила игры должны быть просты, понятны и легко выполнимы детьми.
- Игра должна способствовать мыслительной и двигательной деятельности каждого ребенка.
- Каждый ребенок – активный участник игры.
- При проведении игр исключать даже малейший риск угрозы здоровью детей.
- Используемый в игре инвентарь должен соответствовать требованиям безопасности.
- При планировании проведения игр использовать принцип: от простого к сложному.
- Иногда от вас потребуется сделать игру более доступной и понятной детям. Например, вы можете исключить из игры сложные этапы, а затем при последующем ее повторении шаг за шагом добавлять их.
- Чтобы все дети справились с заданием и получили положительные эмоции, следует регулировать темп игры или дать дополнительное время.
- С помощью природного настроя на игру, интонации и жестикюляции вы можете добиться тишины и сосредоточенности в группе играющих.
- Повторите задание несколько раз (на первоначальном этапе проведения игры), пока дети не поймут идею игры.
- Поддерживайте сотрудничество и взаимопомощь в группе играющих.
- Иногда необходимо усложнить игру для части детей, чтобы они имели возможность выполнять более сложные действия.
- Игры должны способствовать развитию детей.
- Используйте несложный реквизит при проведении игр, он поможет разукрасить игру.
- В некоторых играх целесообразно использовать музыку, но в некоторых она неуместна.

В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами, заманчивыми и любимыми детьми считалками, жеребьевками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший, неповторимый игровой фольклор.

### **Сбор детей на игру.**

Информацию о времени игровой программы необходимо разместить заранее в социальных сетях.

Начинать играть нужно вовремя даже с малым количеством детей, постепенно к ним присоединятся и остальные. Собирать детей в игру надо быстро (1—2 мин), потому что всякая задержка снижает интерес к игре.

### **Подготовка атрибутов и инвентаря для подвижных игр:**

- Значительное внимание нужно уделять подготовке атрибутов.
- Можно изготавливать их вместе с детьми и родителями.

### **Основные требования к атрибутам игры и инвентарю:**

- Инвентарь должен быть интересным, ярким, красивым, а его размер и масса — посильными для играющих.
- Необходимо планировать применение атрибутов для игры заранее.
- После того, как ведущий объяснит правила игры, участники расставляют инвентарь на площадке.
- Инвентарь и атрибуты должны соответствовать требованиям СанПин(а).

После окончания игр желательно обсудить их, привлекая к обсуждению всех детей. Это приучает их к анализу своих поступков, вызывает более сознательное отношение к выполнению правил игры и движений.

## 2.2. Методика проведения народных игр

Большое воспитательное значение заложено в правилах игры. Они определяют весь ход игры, регулируют действия и поведение детей, их взаимоотношения, содействуют формированию воли. Народная игра требует внимания, выдержки, сообразительности и ловкости.

### Организация играющих, проведение игры и руководство ею.

- Объясняя игру, важно правильно разместить игроков. Ведущий должен стоять так, чтобы его видели все участники игры.
- Некоторые объяснения делаются в ходе самой игры.  
Алгоритм объяснения игры может быть следующим:
  - 1) название игры;
  - 2) роли играющих и их расположение на площадке;
  - 3) содержание игры;
  - 4) цель игры;
  - 5) правила игры.
- Объяснение содержания и правил игры должно быть кратким, точным и эмоциональным.
- Успешное проведение игры во многом зависит от удачного распределения ролей.
- В играх с детьми младшего возраста культработник берет на себя роль ведущего. В старшей группе играющих это могут уже делать сами игроки.
- Игру в основном проводит культработник, который руководствуется в своей деятельности на аудиалов, визуалов и кинестетиков, давая им задания, опираясь на ведущий канал восприятия, например подает команды или звуковые (для аудиалов) и зрительные (для визуалов) сигналы к началу игры.
- По возможности также учитываются гендерные особенности участников игры при выполнении заданий.
- Ведущий обращает внимание детей на правильное выполнение заданий в игре, в основном использует поощрение, оценивает действия и поведение участников игры.
- Указания лучше делать в доброжелательном тоне, поддерживая радостное настроение, поощряя решительность, ловкость, находчивость,

инициативу — все это вызывает у участников игры желание точно выполнять правила игры.

- Ведущий следит за действиями участников и не допускает длительных статических поз.
- Ведущий регулирует физическую нагрузку, которая должна увеличиваться постепенно.
- Игры большой подвижности повторяются 3—4 раза, более спокойные — 4—6 раз. Паузы между повторениями 0,3—0,5 мин. Во время паузы участники выполняют более легкие упражнения или произносят слова текста.

#### **Окончание игры и подведение итогов.**

- Ведущий заканчивает игру анализом проведенной игры и предложением перейти к каким-либо другим видам деятельности более спокойного характера, а также подводятся итоги игры (самоанализ игры): участники сами отмечают кто хорошо выполнял движения, проявлял ловкость, быстроту, смекалку, сообразительность, соблюдал правила, выручал товарищей.
- Участники анализируют, как удалось достичь успеха в игре, почему «ловишка» быстро поймал одних, а другие ни разу не попались ему.
- Подведение итогов игры должно проходить в интересной и занимательной форме, чтобы вызвать желание в следующий раз добиться еще лучших результатов.
- К обсуждению проведенной игры надо привлекать всех участников. Это приучает их к анализу своих поступков, вызывает более сознательное отношение к выполнению правил игры и движений.

Сделаем вывод, что в народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора, движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами, заманчивыми и любимыми детьми считалками, жеребьевками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший, неповторимый игровой фольклор.

### **2.3. Анализ опыта работы по организации и проведению народных игр**

В данном разделе рассмотрим анализ опыта работы по организации и проведению мероприятия «День офлайн-играем вместе!».

Районным координационно-методическим центром муниципального района Уфимский район Республики Башкортостан был разработан проект «День офлайн», направленный на внедрение системы народных подвижных игр в деятельность культурно-досугового учреждения (приложение № 1).

Проект включает в себя различные по содержанию дворовые подвижные игры русского, башкирского, татарского и чувашского народов, которые позволяют проследить разнообразие подходов к поиску путей гармоничного развития детей и подростков.

Подвижные игры подбирались разнообразного содержания с учетом интересов детей и подростков. Данный подбор предназначен для того, чтобы

облегчить планирование и наглядно обозначить соответствие народных подвижных игр разделу проекта.

В данный проект входили следующие народные подвижные игры, как: «Горелки», «Жмурки», «Гуси - лебеди», «Краски», «Тише едешь – дальше будешь», «Пустое место», «Колечко» и др. и их различные варианты (приложение № 2).

Значительное внимание уделялось вариантам подвижных игр, позволяющим не только повысить интерес к игре, но и усложнить умственные и физические задачи, совершенствовать двигательные навыки, воспитывать ловкость. Во всех вариантах участников сначала просили определить способ предстоящих действий в зависимости от требований игры, затем проверить правильность своего выбора непосредственно в игре.

При проведении игр участников знакомили с разнообразными приёмами увёртывания, напоминали, что можно резко изменить направление, остановиться, присесть, слегка наклонить корпус, выполнить обманное движение. Использование наглядного материала позволяло находить наиболее рациональный вариант решения двигательной задачи.

Таким образом, можно сделать вывод, что при проведении игр, основу которых составляли подражательные и ритмические движения, упражнения на внимание, неожиданные перестроения широко использовались имитационные упражнения. В играх, требующих мгновенного прекращения действий по игровому сигналу, сохранению определённого положения, подчёркивались быстрота реакции, а также оригинальность и выразительность позы.

Практика показала, что проект «День оффлайн- играем вместе!» стал направлением деятельности учреждений культуры Уфимского района. Развивая это направление, мы предлагаем в 2022 году, провозглашенном Годом культурного наследия народов России, сделать акцент на народных играх при проведении игровых программ с детьми в каникулярное время.

**Проект «День офлайн- играем вместе!»**

Категория: разработанный и частично внедрённый, долгосрочный (в течение года в каникулярное время).

База выполнения проекта: районный дом культуры, сельские дома культуры и сельские клубы муниципального района Уфимский район Республики Башкортостан.

Актуальность проекта: необходимость приобщения нового поколения к национальной культуре хорошо объясняется народной мудростью: наше сегодня, как некогда наше прошлое, также творит ценности будущего. Подрастающее поколение должно хорошо знать не только историю Российского государства, но и традиции национальной культуры, осознавать, понимать и активно участвовать в ее возрождении; самореализовывать себя как личность, любящую свою Родину, свой народ и всё, что связано с национальной культурой. Пусть это будут народные игры, в которые дети и подростки очень любят играть.

Радость движения сочетается с духовным обогащением детей. Формируя у них устойчивое отношение к культуре родной страны, создавая эмоционально положительную основу для развития патриотических чувств, народные игры способствуют воспитанию сознательной дисциплины, воли, настойчивости в преодолении трудностей, приучают детей быть честными и правдивыми.

Игры являются неотъемлемой частью воспитания детей разного возраста, своего рода - школа воспитания. В ней свои «учебные предметы». Одни из них развивают у детей ловкость, меткость, быстроту и силу; другие учат премудростям жизни, добру и справедливости, чести и порядочности, любви и долгу. Игра формирует высокую нравственность.

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

Народные подвижные игры являются неоценимым национальным богатством. 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 неизменным элементом народных обрядовых праздников. К сожалению, народные игры сегодня почти исчезли из детства. Хотелось бы вернуть их нашим детям.

В играх удовлетворяется жажда действия ребенка, даётся обильная пища для работы ума и воображения, воспитывается умение переживать неуспех, постоять за себя и за справедливость. В играх - залог полноценной душевной жизни ребенка в будущем.

Наблюдая за детьми мы видим, что они с азартом и интересом играют в подвижные игры, но беседуя с ними можно заметить, что народных подвижных игр они не знают или, даже играя в них, понятия не имеют, что это старинная народная игра (например, «Ручеек», «Прятки», «Каравай»).

Таким образом, можно выделить противоречие, с одной стороны - народные подвижные игры являются средством разностороннего развития ребёнка, с другой

стороны, их потенциал не используется в должной мере на практике. Россия – древнее государство со своей историей, культурой, традициями и обычаями, многие из которых дошли до наших времен. Игра с давних пор составляет неотъемлемую часть жизни человека, она занимает досуг, воспитывает, удовлетворяет потребности в общении, получении внешней информации, дает приятную физическую нагрузку. Педагоги всех времен отмечали, что игра оказывает благотворное влияние на формирование детской души, развитие физических сил и способностей. Игра помогает находить выход из неожиданных положений, намечать цель, взаимодействовать с товарищем, проявлять ловкость и быстроту, силу и выносливость. Игра обеспечивает гармоничное сочетание умственных, физических и эмоциональных нагрузок, общего комфортного состояния. Исследователи игровой деятельности поддерживают ее уникальные возможности в физическом и нравственном воспитании детей, особенно в развитии познавательных интересов, в выработке воли и характера, в формировании умения ориентироваться в окружающей нас действительности.

По содержанию все народные игры лаконичны, выразительны и несложны. 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.

Цель проекта: формирование и систематизация знаний и представлений детей о культуре, традициях и обычаях народов России через народные подвижные игры; дать детям возможность прикоснуться к богатейшему наследию народной культуры.

Задачи проекта:

- обучение народным подвижным играм и совместным действиям;
- развитие физических качеств: ловкости, равновесия, быстроты движений посредством русских народных подвижных игр;
- закрепление основных движений в ходе проведения народных подвижных игр;
- воспитание любви к родному краю, самостоятельности в принятии решений;
- использование всех видов фольклора (сказки, песенки, потешки, заклички, пословицы, поговорки, загадки, хороводы), так как фольклор является богатейшим источником познавательного и нравственного развития детей;
- обогащение знаний детей;
- развитие познавательного интереса;
- воспитание патриотизма, толерантности;
- развитие двигательной активности в ходе ознакомления с подвижными играми народов России.

Ресурсное обеспечение:

материально-техническое:

- помещения и площадки сельских домов культуры и сельских клубов ;

информационное (методическое):

- методические пособия и литература о народных играх ;
- картотека народных подвижных игр, считалок, закличек ;

#### кадровое:

- сотрудники районного координационно-методического центра , РДК, СДК, СК, активисты сельских поселений.

#### финансовое:

- средства для приобретения реквизита для игр и материалов на их изготовление.

#### Этапы проекта:

1 этап - подготовительный:

- подбор методической литературы;
- работа с родителями по взаимодействию в рамках проекта;
- разработка картотеки народных подвижных игр.

2 этап - основной – реализация проекта - проведение игр с целевой аудиторией. В каникулярный период в сельских поселениях Уфимского района проводятся национальные популярные игры в формате «open-air», такие, как «Стрелок», «Юрта», "Сабантуй", «Кто быстрее нарядится?», «Журавушка (Тарналла)», «Ручейки (Юхан шывсем)», «Лесничий (Върман хуралсиллѐ)» и многие другие.

Познавательное развитие:

- заучивание считалок, потешек, стихов к играм, песенок, закличек, скороговорок, пословиц, загадок.
- объяснение правил игры;
- рассказ об истории народных подвижных игр;
- беседы: «В какие игры играли наши бабушки и дедушки», «Откуда игры к нам пришли?», «Как играли в старину».

Физическое развитие:

- организация и проведение народных подвижных игр, сохраняющих и укрепляющих физическое здоровье детей;
- совместная игра;
- овладение народными подвижными играми с правилами;
- объяснение техники безопасности.

Художественно-эстетическое развитие:

- знакомство с фольклором;
- ознакомление с атрибутами игр;
- стимулирование сопереживания персонажам народных подвижных игр.

3 этап - заключительный:

- подготовка и проведение народных игр.

#### Методы и приемы:

- беседа с использованием фольклора и наглядных пособий;
- рассматривание сюжетных картин и альбомов, дающих представление о природе или распространении профессий отдельно взятого народа;
- рассматривание национальных костюмов и рисование орнаментов одежды;
- игра, способствующая двигательной активности и фантазии детей.

#### Прогнозируемый результат:

- у детей и подростков формируются знания о традициях народа;
- дети учатся использовать народные подвижные игры в свободной деятельности;



- в семье устанавливается связь между поколениями, так как родители, бабушки, дедушки делятся воспоминаниями о своем детстве, родители вовлекаются в совместные игры с детьми;

- развивается система продуктивного взаимодействия между участниками игрового процесса (дети вовлекают в проект родителей, общаются между собой и с культурработником).

В сентябре на районном мероприятии будет организована площадка национальных игр народов, проживающих на территории Республики Башкортостан, «Осенний хоровод» с примерным охватом участников 350 человек. Будут организованы площадки по проведению национальных игр, мастер-классы по изготовлению национальных украшений.

#### Ожидаемые результаты проекта:

Проводя игры на постоянной основе в течение каникул, мы будем стремиться подвести целевую аудиторию к самоорганизации, что поможет им проявить свои качества, научит действовать в команде, отвлечет от пагубного влияния зомбирующих интернет-игр. Обучая детей национальным играм в формате open-air, мы сохраняем и продвигаем национальные традиции и культуру.

## КАРТОТЕКА НАРОДНЫХ ИГР

### Русские народные игры

#### 1.«Горелки»

В игре участвует от 11 человек. Важно, чтобы количество играющих было нечётным. Для игры выбирается большая открытая площадка. Выбирается водящий – он и будет «гореть».

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий – горелка. Играющие нараспев говорят слова:

Гори, гори ясно,  
Пока не погасло.  
Стой подоле,  
Гляди на поле,  
Едут там трубачи  
Да едят калачи.  
Погляди на небо:  
Звёзды горят,  
Журавли кричат:  
- Гу, гу, убегу.  
Раз, два, не воронь,  
А беги как огонь!

После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Игра повторяется.

Данная игра учит детей действовать по сигналу, развивает ловкость, увёртливость, воспитывает выдержку, умение соблюдать правила игры, формирует дружеские взаимоотношения между детьми.

#### 2. «Гуси - лебеди»

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные – гуси – лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой – живёт волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зелёной травки пощипать. Гуси уходят от дома далеко. Через некоторое время хозяин зовёт гусей. Идёт переключка между хозяином и гусями:

- Гуси – гуси!  
- Га – га – га!  
- Есть хотите?  
- Да, да, да!  
- Так летите же домой!  
- Нам нельзя!  
Серый волк под горой

не пускает нас домой!  
- Ну летите как хотите,  
Только крылья берегите!

Гуси летят в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

Правила игры: гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну летите как хотите, только крылья берегите!»

Игра «Гуси - лебеди» способствует закреплению умений выполнять действия взятой на себя роли, учит согласовывать слова с игровыми действиями, упражняет в беге с увёртыванием. Также развивает у детей ловкость, сообразительность, быстроту реакции, воспитывает целеустремлённость, положительный эмоциональный настрой.

### 3.«Жмурки»

Одному из играющих – жмурке – завязывают глаза, отводят его на середину комнаты и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают.

- Кот, кот, на чём 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».

Правила игры: если «жмурка» подойдёт близко к какому – либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнув: «Огонь!». Нельзя кричать это слово с целью отвлечь «жмурку» от игрока, который не может убежать от него. Играющим не разрешается прятаться за какие – либо предметы или убегать очень далеко. Они могут увёртываться от «жмурки», приседать, проходить на четвереньках. Пойманного игрока «жмурка» должен узнать и назвать по имени, не снимая повязки.

### 4.«Краски»

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 пришёл?

- 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.

Идёт второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они по очереди и разбирают краски. Выигрывает тот 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.

В данной игре дети повторяют и закрепляют знания цветов, развиваются навыки диалогической речи .

## **5.«Пустое место»**

Игра «Пустое место» развивает внимательность, скорость реакции, ловкость, способствует улучшению беговых навыков.

Для ее проведения необходима обширная площадка без объектов, мешающих бегать. Для детей дошкольного возраста правила игры немного упрощены. Все участники, за исключением водящего, встают в широкий круг лицом к середине. Расстояние между играющими должно составлять примерно полшага. Водящий идет с внешней стороны круга и громко декламирует:

«Я иду, иду, иду, да кого-то выберу.

Когда стукну — убегу

Кого стукну — догони.

Только выбрать не могу».

Водящий легонько стучает кого-либо из участников по спине и бросается бежать вдоль круга в своем первоначальном направлении. Выбранный игрок бежит в обратную сторону. Цель каждого – первым занять образовавшееся пустое место. Проигравший становится водящим. Если игроки прибежали одновременно, то они оба встают в круг, а водить идет кто-нибудь из желающих.

## **6.«Волк во рву»**

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 одни из "волков". Если "зайчика" осалили и он попадаетея, ему следует выйти из игры. Если во время прыжка "заяц" ногой наступил на территорию рва, то он провалился и тоже выходит из игры.

## **7.«Тише едешь, дальше будешь!»**

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Задача играющих - как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим. Но дойти до водящего не просто. Играющие двигаются только под слова водящего: «Тише едешь, дальше будешь. Стоп!» На слово «стоп» все играющие замирают. Водящий, стоявший до этого спиной к играющим, поворачивается и смотрит. Если в этот момент кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придется уходить назад, за черту. Водящий может смешить замеревших ребят. Кто рассмеётся, также возвращается за черту. Игра продолжается. Кто же сумеет занять место водящего?

Игра «Тише едешь, дальше будешь!» вырабатывает у детей слуховое внимание, выдержку, терпимость.

## **8.«Удочка»**

Участники встают в круг. Ведущий встаёт в центр с «удочкой». Удочка - это скакалка. Один её конец в руке «рыбака» - водящего. Все играющие встают вокруг «рыбака» не дальше, чем на длину скакалки. «Рыбак» начинает раскручивать «удочку», пытаясь задеть ею по ногам играющих. «Рыбки» должны уберечься от «удочки», перепрыгнув через неё. Чтобы «рыбки» не мешали друг другу, между ними должно быть расстояние примерно в полметра. «Рыбки» не должны сходить со своих мест. Если «рыбаку» удалось поймать «рыбку», т.е. дотронуться «удочкой», то место «рыбака» занимает пойманная «рыбка». Необходимо соблюдать два условия: скакалку можно крутить в любую сторону, но нельзя поднимать ее от земли выше чем на 10-20 сантиметров.

## **9.«Колечко»**

Перед началом игры определяется ведущий по договоренности или с помощью считалочки. Он выходит на середину комнаты, а остальные игроки садятся в ряд на диване или на стульях. Каждый из них складывает ладони лодочкой. Ведущий берет колечко, зажимает его между ладонями и начинает обходить всех игроков по очереди, при этом он проводит своими сомкнутыми ладонями между ладонями каждого из игроков. Одному из них он должен как можно незаметнее передать колечко, которое игрок зажимает между ладонями и не подает вида, что колечко у него. Ведущий может всячески запутывать игроков, делая несколько кругов и продолжая обходить игроков уже после того, как колечко отдано. Затем ведущий выходит на середину комнаты и говорит фразу: «Колечко-колечко, выйди на крылечко!»

Тот игрок, у которого колечко, должен встать и выбежать на середину комнаты. А другие игроки должны стараться удержать его на месте. Если игроку удалось выбежать «на крылечко», то он становится ведущим. Иначе он возвращается на свое место, а ведущий все начинает сначала.

Данная народная игра способствует развитию реакции и интуиции.

## **10.«Золотые ворота»**

Эта игра — предшественница многих популярных забав.

В игре «Золотые ворота» двое игроков встают друг напротив друга и, взявшись за руки, поднимают руки вверх. Получаются «воротики».

Остальные дети встают друг за другом и кладут руки на плечи идущему впереди либо просто берутся за руки. Получившаяся цепочка должна пройти под воротами.

«Воротики» произносят:

«Золотые ворота

Пропускают не всегда!

Первый раз прощается,

Второй запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!»

После этих слов «воротики» резко опускают руки, и те дети, которые оказались пойманными, тоже становятся «воротиками». Постепенно количество «ворот» увеличивается, а цепочка уменьшается. Игра заканчивается, когда все дети становятся «воротами».

Игра развивает ловкость, реакцию.

## **Татарские народные игры**

### **1.«В узелок»**

Для этой игры можно использовать мяч средних размеров, но лучше играть так, как играли в старину: платком или шарфом, завязанным в узелок.

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 бежит 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.

Правила:

1. Водящий может находиться только вне круга и оттуда пытаться поймать мяч.
2. Нельзя прятать узелок от водящего, надо как можно быстрее перебрасывать его своему соседу.
3. Нельзя перебрасывать узелок не соседям, а, например, ребенку напротив, если это не было специально обговорено до начала игры.

### **2.«Маляр и краски»**

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 его 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.

#### Правила:

1. Маляр не должен ловить «краску», когда она еще только поднимается со стула.
2. Нельзя двум игрокам выбирать название одной «краски».

### **3.«Слепой медведь»**

Традиционно в этой игре внимание «слепого медведя» игроки привлекали с помощью трещоток: две деревянные палочки длиной с карандаш. Концы одной из палочек имели «зазубрины», при проведении по которым гладкой стороной другой палочки можно было получить своеобразный треск. Однако можно использовать и другие звуковые сигналы, например звон колокольчика.

По жребию выбирают водящего «слепого медведя». Этому игроку плотно завязывают глаза.

Остальные дети приближаются к медведю и начинают трещать деревянными палочками. «Слепой медведь» идет на звук и пытается поймать или «осалить» любого игрока. Спасаясь от медведя, игроки убегают врассыпную. Но при этом они не должны покидать пределов игрового поля.

Пойманный игрок сам становится «слепым медведем».

#### Правила:

1. Если игрок покинет пределы игровой площадки, то он считается проигравшим.
2. Игрок, приблизившийся к медведю, должен обязательно трещать трещотками.

### **4.«Тюбетейка»**

Дети становятся в круг. Под национальную музыку они по очереди надевают тюбетейку на голову рядом стоящего ребёнка. Музыка прекращается, на ком останется тюбетейка, тот выполняет задание.

## 5. «Серый волк (Сары буре)»

Одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, серый волк прячется за чертой в одном конце площадки (в кустах или в густой траве). Остальные играющие находятся на противоположной стороне. Расстояние между проведенными линиями 20—30 м. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает (дети хором отвечают):

- Вы, друзья, куда спешите?
- В лес дремучий мы идем
- Что вы делать там хотите?
- Там малины наберем
- Вам зачем малина, дети?
- Мы варенье приготовим
- Если волк в лесу вас встретит?
- Серый волк нас не догонит!

После этой переключки все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:

- Соберу я ягоды, и сварю варенье,
- Милой моей бабушке будет угощенье
- Здесь малины много, всю и не собрать,
- А волков, медведей вовсе не видать!

После слов не видать серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать.

Пленников он уводит в логово — туда, где прятался сам.

**Правила игры.** Изображающему серого волка нельзя выскакивать, а всем игрокам убежать раньше, чем будут произнесены слова не видать. Ловить убегающих можно только до черты дома.

## 6. «Продаем горшки (Чулмак уены)»

Играющие разделяются на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. За каждым горшком стоит игрок — хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом. Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

- Эй, дружок продай горшок!
- Покупай.
- Сколько дать тебе рублей?
- Три отдай.

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг обегают три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

**Правила игры.** Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его. Бегущие не имеют права задевать других игроков. Водящий начинает бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.



## 7. «Скок-перескок (Кучтем-куч)»

На земле чертят большой круг диаметром 15—25 м, внутри него — маленькие кружки диаметром 30—35 см для каждого участника игры. Водящий стоит в центре большого круга.

Водящий говорит: «Перескок!» После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая также на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.

**Правила игры.** Нельзя выталкивать друг друга из кружков. Двое играющих не могут находиться в одном кружке. При смене мест кружок считается за тем, кто раньше вступил в него.

## 8. «Хлопушки (Абакле)»

На противоположных сторонах комнаты или площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20—30 м. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая рука вытянута вперед ладонью вверх.

Выбирается водящий. Он подходит к стоящим у города и произносит слова:

Хлоп да хлоп - сигнал такой

Я бегу, а ты за мной!

С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут к противоположному городу. Кто быстрее добежит, тот останется в новом городе, а отставший становится водящим.

**Правила игры.** Пока водящий не коснулся чьей-либо ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.

## 9. «Тимербай»

Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего — Тимербая. Он становится в центре круга. Водящий говорит:

Пять детей у Тимербая,

Дружно, весело играют.

В речке быстрой искупались,

Нашалились, наплескались,

Хорошенечко отмылись

И красиво нарядились.

И ни есть, ни пить не стали,

В лес под вечер прибежали,

Друг на друга поглядели,

Сделали вот так!

С последними словами вот так водящий делает какое-нибудь движение. Все должны повторить его. Затем водящий выбирает кого-нибудь вместо себя.

**Правила игры.** Движения, которые уже показывали, повторять нельзя. Показанные движения надо выполнять точно. Можно использовать в игре различные предметы (мячи, косички, ленточки и т. д.).

## 10. «Угадай и догони (Читанме, бузме)»

Играющие садятся на скамейку или на траву в один ряд. Впереди садится водящий. Ему завязывают глаза. Один из игроков подходит к водящему, кладет руку на плечо и называет его по имени. Водящий должен отгадать, кто это. Если он угадает, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий назвал имя игрока неправильно, тогда подходит другой игрок. Если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать.

**Правила игры.** В случае если водящий не поймет товарища, можно повторить игру еще раз с ним. Как только поймает игрока, водящий садится в конец колонны, а пойманный становится водящим. В игре устанавливается строгая очередность.

## Башкирские народные игры 1. Жмурки (в кругах)

Эту игру можно проводить на улице или в помещении. Необходимо до начала игры приготовить небольшие кружочки, на которые в дальнейшем будут становиться игроки. Рекомендуем вырезать такие кружочки из плотного картона такого размера, чтобы на них можно было устойчиво стоять двумя ногами. Однако можно просто очертить круги мелом на асфальте или палочкой на земле. Главное, чтобы они были хорошо заметны, и количество таких кругов несколько превышало количество игроков.

В центре площадки «раскручивают» водящего с завязанными глазами, чтобы он потерял ориентацию и не знал, в какую сторону он идет. 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 присесть, наклониться 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.

### **Правила игры:**

1. Все дети могут опять перебежать с кружка на кружок, шуметь, хлопать в ладоши, только до того момента, пока водящий не подошел вплотную к игроку «в кружке».
2. Ребенок, который попытался убежать или просто не удержал равновесие (сдвинулся с места), когда «водящий» вплотную подошел к его кружку, сам становится водящим.

## 2.Стрелок (Уксы)

Проводятся две параллельные линии на расстоянии 10-15 м друг от друга. В середине между ними чертится круг диаметром 2 м. Один игрок – стрелок. Он с мячом в руках стоит в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого попал, становится стрелком.

**Правила игры.** В начале игры стрелком становится тот, кто после внезапной команды «Сесть!» присел последним. Момент броска мяча определяется самим стрелком. Мяч, брошенный мимо, игроки перебрасывают стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, то это не считается попаданием.

## 3.Ловкий джигит – таһыл егет

Цель: Развивать быстроту. Улучшать качество выполнения прямого галопа.

### Организация игры.

Подгруппа детей (4-5) становится в шеренгу напротив центральной стены. У каждого в руке «лошадка» на палке. Остальные дети сидят на стульях и поют:

«Эй, джигиты, выходите  
и коней себе берите.

На конях должны скакать,  
свою удаль показать.

Тот, кто первый прибежит,  
настоящий тот джигит!»

По окончании пения выбранные дети «Скачут» на лошадках к центральной стене. Добежав до стены, поднимают «лошадку» вверх. Выигрывает ребёнок, прискакавший первым, и получает приз.

## 4.Кто быстрее нарядится?

Цель: познакомить детей с предметами национальной одежды: хараус, жилет, сапоги (ситек), камзол, тюбетейка.

### Организация игры.

Игра проводится в соревновательной форме, т.е. кто быстрее нарядится! Закончив наряжаться, нужно под весёлую музыку выполнить несколько танцевальных движений (импровизируя национальный танец).

## 5.Курай

Цель: познакомить детей с башкирским народным инструментом – курай. Учить детей выполнять простые башкирские народные танцевальные движения.

Организация игры. Дети делятся на 4 подгруппы и становятся шеренгами вдоль стен комнаты, чередуясь в определённом порядке: мальчик, девочка. Водящий

(«кураист») сидит в центре на стуле и играет на курае. Все дети поют. На первую фразу «Становитесь в хоровод» - идут вперёд простым шагом. «Всех курай плясать зовёт» - отходят назад на место и делают тройной притоп. «Ты, курай задорный, веселей играй, тех, кто лучше пляшет, в круг их приглашай!» приплясывают на месте: девочки прищёлкивают пальцами, а мальчики, притопывая ногами, поочередно выставляют руки перед грудью. Одновременно «кураист» идёт по кругу переменным шагом и в конце пения кланяется детям и кладёт курай на стул. Исполняется плясовая мелодия. 1 часть музыки: дети, взявшись руками крест-накрест, парами двигаются по кругу переменным шагом, в конце музыки поворачиваются лицом друг к другу и выполняют тройной притоп. 2 часть музыки: вначале дети отходят друг от друга переменным шагом (мальчики башкирским ходом, а девочки, высоко поднимая колени, оттягивая носочек, руки держат немного в стороны). На повторение музыки возвращаются на место, исполняя аналогичные движения. С концом музыки мальчики бегут, стараясь взять курай. Выигравший ребёнок становится «кураистом». Перед игрой рассмотреть курай, рассказать народную легенду о курае.

### **6.Юрта - тирмэ**

Цель: Развивать внимательность, ловкость. Закреплять переменный шаг. Организация игры: в игре участвуют 4 подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют: Мы – весёлые ребята, соберёмся все в кружок. Поиграем и попляшем, и помчимся на лужок. На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде крыши, получается юрта.

С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

### **7.Сабантуй - һабантуй**

Цель: Развивать прыгучесть, ловкость.

Организация игры.

Большинство народных игр связано с главным праздником наших хлеборобов – «сабантуем». Этот праздник проводится весной.

Дети изображают скакунов. В центре встаёт ведущий с шестом, к которому привязан красивый платок. Ведущий вращает шест над головой по кругу, дети стараются задеть в прыжке платок рукой. Тот, кто заденет платок, считается победителем.

## **8.Мөйөш алыш (уголки)**

Организация игры: по четырем углам площадки стоят четыре стула, на них четверо детей. В центре стоит водящий. Он по – очереди подходит к сидящим и задает каждому вопрос:

- Хозяйка, можно истопить у тебя баню?

1 играющий отвечает: «Моя баня занята».

2 играющий отвечает: «Моя собака оценилась»

3 играющий отвечает: «Печка обвалилась»

4 играющий отвечает: «Воды нет»

Водящий выходит на центр площадки, хлопает в ладоши три раза и кричит: Хоп, хоп, хоп! За это время хозяева быстро меняются местами. Водящий должен успеть занять свободный стул.

Правила: меняться только после хлопков водящего. Игра может проводиться и с большим количеством детей: в этом случае воспитателю следует поставить столько стульев, сколько играющих и составить дополнительные ответы для «хозяев».

## **9.Ак тирэк, күк тирэк**

**(белый тополь, синий тополь)**

Организация игры: дети стоят в две шеренги по краю площадки напротив друг друга. Первая команда хором спрашивает: «Белый тополь, синий тополь, что есть на небе?»

Вторая команда хором отвечает: «Пестрые птицы».

Первая команда спрашивает: «Что есть у них на крыльях?»

Вторая команда отвечает: «Есть сахар и мед».

Первая команда просит: «Дайте нам сахар».

Вторая команда спрашивает: «Зачем вам?»

Первая команда зовет: «Белый тополь, синий тополь».

Вторая команда спрашивает: «Кого выбираете из нас?»

Первая команда называют имя одного из играющих из противоположной команды. Выбранный ребенок бежит навстречу шеренге соперников, которые стоят, сомкнув крепко руки, и старается разорвать «цепь» соперника. Если он разорвет «цепь», то забирает играющего из команды соперников в свою команду, если нет, то остается в этой команде. Выигрывает та команда, в которой оказывается больше всего игроков.

## **10.Энэ менэн еп**

**(Иголка и нитка)**

Организация игры: дети делятся на две команды, выстраиваются в колонны друг за другом на одной стороне площадки. Перед каждой командой на расстоянии 5 метров ставится ориентир (куб, башня, флажок). По сигналу первые игроки («иголки») оббегают ориентиры, возвращаются к команде. К ним зацепляется

следующий игрок («нитка»), они обегают ориентир вдвоем. Таким образом, все игроки команды («нитки»), по очереди зацепляясь, друг за дружкой, обегают ориентиры. Побеждает та команда («иголка с ниткой»), все игроки которой зацепились и обежали ориентиры первыми.

Правила: играющим во время бега не разрешается расцеплять руки. Если это случилось, то нарушившая правила команда начинает игру заново.

## Чувашские народные игры

### 1. Журавушка (Тарналла)

Один игрок выбирается сторожем, другой журавлем, остальные – птенцы. Сторож охраняет гороховое поле. Журавль с птенцами прилетает на поле поклевать горох. Сторож их ловит. Поймав птенца, он запирает его в своем домике на краю горохового поля и засыпает. К пойманному птенцу прилетают журавль с журавликами и поют песню:

*Ах, журавлик наш, журавушка,*

*Не забыл ли домик матушки?*

*Журавлик поет в ответ:*

*Не забыл я, но сегодня*

*На гороховом на поле*

*Меня сторож подловил,*

*Да и в клетку посадил.*

Журавль и птенцы улетают на гороховое поле. Сторож ловит их.

**Правила игры.** Журавль с птенцами прилетают к каждому пойманному журавлику. Игра продолжается до тех пор, пока сторож не сможет поймать журавля, то все птенцы освобождаются.

### 2. Пекарь (Ќăкăр пёсерекен)

Среди игроков выбирается водящий - пекарь. Остальные встают парами друг за другом. Пекарь стоит спиной к игрокам во главе колонны и говорит: «Я пеку хлеб».

Игроки: «Успеешь ли испечь?»

Пекарь: «Успею».

Игроки: «Сумеешь ли догнать?»

Пекарь: «Попробую!»

Игроки последней пары бегут мимо пекаря, пекарь их ловит.

**Правила игры.** Пекарь осаливает игроков касанием руки. Если пекарь поймает одного из игроков, то встает с ним в пару. Игрок, оставшийся без пары, становится пекарем. Если пекарь никого не поймает, то остается водящим. Пекарь не должен ловить игроков, если они, обежав его, взяли за руки.

### 3. Лошадки (Лашасем)

Один из игроков выбирается покупателем, остальные делятся на лошадок и хозяев. Хозяева подходят к лошадкам и спрашивают: « Кто хочет быть моей лошадкой?» Лошадки выбирают хозяина. Потом игроки встают парами в круг, хозяин стоит за лошадкой. Покупатель подходит к одному из хозяев и торгуется:

-Лошадь продается?

-Продается!

-Сколько стоит?

-Триста рублей.

-И три копейки не дам!

Покупатель и хозяин бегут по кругу навстречу друг другу. Игрок, добежавший до лошадки первым, становится ее хозяином.

**Правила игры.** В игре могут быть два и более покупателя, действующих одновременно. Если покупатель добежит до лошади первым, то меняется ролями с хозяином.

### 4. Слепой баран (Суккӑр такалла)

По жребью выбирают водящего – слепого барана. Ему завязывают платком глаза и ставят у двери. Он берется за ручку двери и говорит:

Дверь крепка и прочна,

Не пускает в дом она.

Тот, кто хорошо растет,

В эту дверь легко пройдет.

Слепой баран разводит руки в стороны и ловит игроков проходящих через дверь.

**Правила игры.** Водящий не должен подглядывать. Игроки увертываются от водящего. Пойманный считается игрок, которого водящий коснулся рукой.

Пойманный игрок становится водящим.

### 5. Лесничий (Вӑрман хуралсиллӗ)

Один из игроков выбирается лесничим. Остальные ходят по площадке и говорят:

Славно мы в гуляем,

Да и травку собираем,

Для козленка, для ягненка

И для бурого теленка.

Лесничий выбегает на площадку и ловит игроков.

**Правила игры.** Осаленный игрок отдает лесничему свою вещь и остается в игре. Когда вещей накопится много, лесничий их разыгрывает. Он показывает вещь, а остальные придумывают задание ее хозяину ( спеть, отжиматься, прыгать на месте, приседать, обежать игроков и т.д.).

## 6. Ручейки (Юхан шывсем)

Игроки делятся на 2-3 команды и строятся друг за другом в разных частях Площадки. На сигнал «Ручейки!» все бегут в разных направлениях (каждый в своей колонне). На сигнал «Большая Волга!» игроки соединяются в одну колонну.

**Правила игры.** Игрокам следует крепко держать впереди стоящего за пояс. Игроки бегут друг за другом, не выходя из своей колонны. Игроки строятся в одну колонну только после сигнала «Большая Волга!»

## 7. Пустая изба (Пушă пуртлĕ)

Игроки становятся в круг на расстоянии 3-4 м друг от друга. Один из игроков выбирается водящим. Он выходит в середину круга. Игроки чертят на земле круги (избы) и встают в них. Водящий громко говорит: «В путь!» Игроки меняются избами. Водящий старается занять свободную избу.

**Правила игры.** Игроки меняются избами только после сигнала «В путь!» Водящим становится игрок, оставшийся без избы.

## 8. Отгадай имя (Ятне пĕл)

Один из игроков выбирается водящим – медведем. Ему завязывают глаза платком, крутят вокруг себя. Игроки все вместе говорят:

Медвежонок встал на лапы,  
Зарычал на нас косматый.  
Медвежонок, ты, медведь,  
Перестань-ка ты реветь.  
А попробуй нас поймать  
И по голосу узнать.

Игроки разбегаются по площадке. Медведь их ловит. Поймав игрока. Медведь говорит: «Не бойся меня, спой песенку». Игрок ревет: «У-у-у!» Медведь называет имя игрока.

**Правила игры.** Если медведь узнает игрока по голосу и назовет его имя, то они меняются ролями. Если медведь не узнает игрока, то продолжает водить. Игроки не должны далеко убегать от водящего.

## 9. Семён

Один из игроков выбирается водящим – Семеном. Для игры нужна веревка длиной -2-3 м. На одном конце веревки делают петлю и надевают на столбик или кольцо. К столбику игроки бросают вещи. Семен берет за свободный конец веревки и бежит по кругу так, чтобы веревка была натянута. Игроки стараются взять свои вещи, лежащие у столбика.

**Правила игры.** Водящий начинает игру по сигналу. Если Семен заденет кого –то из игроков веревкой, то тот становится водящим. Если Семен никого не поймает,



то его испытывают: он должен пробежать между двумя рядами игроков так, чтобы его никто не коснулся рукой. После этого выбирают нового водящего. Если Семен не пройдет испытание, то он остается водить.

**Материал:** веревка 2-3 м, столбик.

## 10. Штандар – стоп!

Среди игроков выбирают начинающего игру. Он становится в центре большой площадки, остальные – вокруг него. Начинающий подбрасывает мяч вверх и называет имя одного из игроков. Пока названный игрок ловит мяч, остальные разбегаются по площадке. Если игрок поймает мяч на лету, то подбрасывает его вверх и называет имя любого другого игрока. Если игрок поймает мяч после его падения на землю, то кричит: «Штандар – стоп!» Игроки замирают и он осаливает одного из них мячом.

**Правила игры.** Игрок осаливает участника игры с того места, где он поймал мяч. Игрок осаливает участника игры, бросая мяч в ноги ниже колен. Участники игры могут подпрыгнуть на месте, избегая попадания мяча в ноги. Если игрок попадает, то игра начинается сначала. При этом осаленный игрок назначается начинающим игроком. Если игрок не осалил участника игры, то игроки разбегаются по площадке. Игрок ловит мяч и опять кричит: «Штандар – стоп!» Так продолжается до тех пор, пока игрок кого-нибудь не осалит.

**Материал:** мяч.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, на основании изученной литературы и проанализированного опыта можно сделать следующие выводы.

В формировании разносторонне развитой личности подвижным играм с правилами отводится важнейшее место. Они рассматриваются как основное средство и метод физического воспитания. Являясь важным средством физического воспитания, подвижная игра одновременно оказывает оздоровительное воздействие на организм ребенка.

Подвижные 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.

Детские подвижные игры, взятые из сокровищницы народных игр, отвечают национальным особенностям, выполняют задачу национального воспитания. Они выступают не только как фактор физического развития и воспитания, но и как средство духовного формирования личности.

Народные игры являются действенным средством всестороннего, и прежде всего, умственного и физического развития детей. Они помогают освоению и закреплению ранее полученных знаний и умений, развивают физические качества в различных игровых ситуациях. Народные игры органически включаются в современный процесс досуга в учреждениях культуры и могут составить конкуренцию авторским современным подвижным играм при соблюдении следующих организационных условий:

- систематического их включения в разные формы организации двигательной деятельности детей (культурно-спортивные досуги и праздники, дни здоровья),
- использования эмоционально привлекательных приемов организации и проведения подвижных игр (народных атрибутов, костюмов, музыкального сопровождения и т.п.).

Народные игры интересны и актуальны и в настоящее время, несмотря на то, что существует достаточно большое количество соблазнов в наш технократический век. Дети с большим удовольствием, а самое главное, с пользой играют в народные игры, т.к. они координируют их, поднимают настроение, развивают физически, доставляют радость. В детях формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны, создаётся эмоциональная положительная основа для развития духовных и патриотических чувств: любви и преданности Родине. Игры вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех умственных и психических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой степени развития.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1.Аникеева, Н.П. Воспитание игрой - Москва: Просвещение, 1987. Электронный ресурс. Режим доступа: <https://search.rsl.ru/ru/record/01001353918> - дата обращения 10.06.2022.

2.Арсентьев, В.П. Игра – ведущий вид деятельности в дошкольном детстве - Москва: 2009. Электронный ресурс. Режим доступа : <https://search.rsl.ru/ru/record/01004123733> - дата обращения 10.06.2022.

3.Волошина, Л.Н. Воспитание двигательной культуры дошкольников: учебное пособие. Электронный ресурс. Режим доступа: <https://search.rsl.ru/ru/record/01002591958>–дата обращения: 10.06.2022.

4.Волошина, Л.Н. Играйте на здоровье.- Москва: книжный мир, 2003. Электронный ресурс. Режим доступа: <https://search.rsl.ru/ru/record/01002496318> - 58 - дата обращения 10.06.2022.

5.Ковалевский, А.К. Обогащение двигательного развития детей старшего дошкольного возраста учебное пособие. Электронный ресурс: режим доступа: <https://search.rsl.ru/ru/record/01003251604> .Дата обращения: 10.06.2022.