**МДОУ «Детский сад №12» города Ярославля**

**Подготовила:**

**Воспитатель группы №2**

**Морнова Анастасия Алексеевна,**

**2020год**

**Русские народные игры**

Многовековой опят человечества показал, что игра – важнейшее средство в воспитании ребенка. Он имеет такое же непреходящее значение, как и народная поэзия, сказки и легенды. Народная игра содержит в себе информацию о традициях многих поколений, которые через игровое общение усваивали культуру своего народа.

«Игры народные» – этим термином мы обозначаем как собственно игры, так и различные забавы, увеселения, зрелища, народные виды спорта, которые, имея игровую основу, включают в себя элементы театра, цирка, танцевального, музыкального, поэтического и изобразительного искусства.

Известный русский исследователь народных игр XIX века Е.А. Покровский отмечал, что представление об игре имело некоторую разницу у разных народов. ( таблица )

Наиболее подробно понятие «игра», «играть» разъясняет В.И. Даль – русский писатель, лексикограф, этнограф в «Толковом словаре живого русского языка» (таблица)

«Психологический словарь» понятие игра раскрывает так: (таблица)

Народные игры – это яркое выражение народа в них играющего, отражение этноса в целом и истории его развития. Вместе с тем, на игры можно посмотреть, и с точки зрения педагогики и психологии, как средства образования и воспитания. В дополнении ко всему, это и отличный способ укрепить свой дух, свое тело, развить процессы мышления, фантазерства, эмоциональную составляющую нашей жизни. Игры эти заставляют много двигаться и требуют находчивости, смекалки, ловкости и упорства. Русский народ многие процессы своей жизнедеятельности отражал именно таким образом, через игру.

Народные игры актуальны и интересны и в настоящее время, несмотря на то, что существует достаточно большое количество соблазнов в наш технократический век. Далее мы приводим ряд игр, которые с большим удовольствием и пользой можно использовать как в учебном процессе в школе, детском оздоровительном лагере, так и в свободное время в кругу семьи.

В педагогической литературе существует достаточное количество классификаций игр. Классификация игр дает основание уточнить их целевое назначение, позволяет ориентироваться в многообразии игровых объектов, создает возможность осмысленного использования разнообразных игр. (таблицы классификаций)

Веселые подвижные игры — это наше детство. Кто не помнит неизменных пряток, жмурок, догонялок, салочек? Когда возникли эти игры? Кто их придумал? Наверное, на эти вопросы нельзя найти точного ответа. Эти игры, как песни и сказки, созданы народом.

Проводятся они обычно на свежем воздухе на открытой площадке. Участвовать в таких играх могут ребята самых разных возрастов — от дошкольников до старшеклассников. Правила их просты и понятны.

**Удар по веревочке**

(состязательная игра)

***Цель.*** Развитие внимания и ловкости. Развития навыков общения.

Для игры необходима замкнутая в круг веревочка. Игроки берутся обеими руками за веревочку с внешней стороны. Выбирается один водящий, который должен находиться в центре круга, образованного веревочкой.

Цель водящего – посалить, т.е. ударить по руке одного из играющих находящихся с внешней стороны круга. Те, кто находятся с внешней стороны круга, во время атаки водящего могут отпустить от веревочки только одну руку. Если играющий отпускает от веревочки две руки или по одной из них попадает водящий, то уже именно он становится в круг и игра продолжается дальше.

**Большой мяч**

(состязательная игра)

***Цель:*** Развитие ловкости, формирование навыков общения.

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

***Правила игры.***

Важным условием является то, что мяч в течение всей игры нельзя брать в руки.

**Зайки**

(состязательная игра)

***Цель:*** развитие ловкости, выносливости. Приобретение навыков общения со сверстниками.

Игра проводиться на открытом пространстве. Из всех игроков выбирается один охотник, все остальные изображают зайцев, стараясь прыгать на двух ногах. Задача охотника поймать самого не проворного зайца, осалив его рукой. Но в игре существует одно немаловажное условие, охотник не имеет права ловить зайца, если тот находится на "дереве". В контексте данной игры деревом будет являться любая щепочка или же пенек. Это условие сильно усложняет охотнику жизнь, что часто во время игры приводи его в негодование. Однако, как только удается осалить одного из зайцев, он тут же становится охотником, принимая на себя незавидную обязанность – ловить зайцев.

**Растеряхи** (состязательная игра)

***Цель:*** развитие координации движений, силы; воспитание сплоченности, товарищества.

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

**У медведя во бору**

(драматическая игра)

***Цель.*** Развитие навыков общения. Развитие ловкости, выносливости.

Игра для самых маленьких. Из всех участников игры выбирают одного водящего, которого назначают "медведем". На площадки 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.

**Укротитель диких зверей**

(состязательная игра)

***Цель.*** Развитие ловкости, выносливости, внимания. Обучение навкам общения.

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

**Филин и пташки**

(драматическая игра)

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

Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать. Например, голубь, ворона, галка, воробей, синица, гусь, утка, журавль и др. Играющие выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал филин, придумывают, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, останавливаются и приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, которую он выбрал.

На сигнал "Филин!" все птицы стараются быстрее занять место в своем доме. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.

***Правила игры.*** Дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышении. Птицы улетают в гнездо по сигналу или как только филин поймает одну из них.

**Фанты**

(драматическая игра)

***Цель.*** Развитие познавательного интереса к знаниям. Развитие внимания.

Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и каждому говорит:

Вам прислали сто рублей

Что хотите, то купите,

Черный, белый не берите,

"Да" и "нет" не говорите!

После этого он ведет с участниками игры беседу, задает разные провокационные вопросы, с тем чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Тот, кто сбился, отдает водящему фант. Поле игры каждый проштрафившийся выкупает свой фант. Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по нескольку фантов. Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью. Ведущий ведет примерно такой разговор:

- Что продается в булочной?

- Хлеб.

- Какой?

- Мягкий.

- А какой хлеб ты больше любишь: черный или белый?

- Всякий.

- Из какой муки пекут булки?

- Из пшеничной. И т. д.

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют песни, загадывают загадки, читают стихи, рассказывают короткие смешные истории, вспоминают пословицы и поговорки, прыгают на одной ножке. Фанты могут выкупаться сразу же после того, как проиграют несколько человек.

***Правила игры***. На вопросы играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

**Краски**

(драматическая игра)

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

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

- Кто там?

- Покупатель.

- Зачем пришел?

- За краской.

- За какой?

- За голубой.

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

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

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

**Горелки (Огарыши, Столбом, Парами)**

(состязательная игра)

**Цель.** Тренировка внимания. Приобретение навыков общения со сверстниками. Развитие ловкости, умения бегать.

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

Гори, гори ясно, Чтобы не погасло.

Стой подоле, Гляди на поле,

Едут там трубачи Да едят калачи.

Погляди на небо: Звезды 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.

Если горелке удается запятнать одного из бегущих в паре, то он встает с ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, горит.

***Правила игры.*** Горелка не должен оглядываться. Он догоняет убегающих игроков сразу же, как только они пробегут мимо него.

**Пятнашки (состязательная игра)**

***Цель.*** Развитие ловкости, выносливости. Обучение навыкам общения.

Играющие выбирают водящего - пятнашку. Все разбегаются по площадке, а пятнашка их ловит.

Правила игры. Тот, кого пятнашка коснется рукой, становится пятнашкой.

***Варианты.***

Пятнашки, ноги от земли. Играющий может спастись от пятнашки, если встанет на какой-то предмет.

Пятнашки-зайки. Пятнашка может запятнать только бегущего игрока, но стоит последнему запрыгать на двух ногах - он в безопасности.

Пятнашки с домом. По краям площадки рисуют два круга, это дома. Один из играющих - пятнашка, он догоняет участников игры. Преследуемый может спастись от пятнашки в доме, так как в границах круга пятнать нельзя.

Если же пятнашка кого-то из игроков коснулся рукой, тот становится пятнашкой.

Пятнашки с именем. Все играющие, кроме пятнашки, выбирают себе названия цветов, птиц, зверей. Пятнашка не пятнает того, кто вовремя себя назвал (например, лиса).

Круговые пятнашки. Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага. Каждый свое место отмечает кружком. Двое водящих стоят на некотором расстоянии друг от друга, один из них - пятнашка, он догоняет второго игрока. Если убегающий видит, что пятнашка его догоняет, он просит помощи у игроков, стоящих на месте, назвав одного из них по имени. Названный игрок оставляет свое место и бежит по кругу, пятнашка догоняет уже его. Свободное место занимает игрок, который начинал игру. Свободный кружок, если успеет, может занять и пятнашка, тогда пятнашкой становится тот, кто остался без места. Игра продолжается, пятнашка догоняет игрока, который вышел из круга.



**Заря**

**(драматическая игра)**

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

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

Заря-зарница,

Красная девица,

По полю ходила,

Ключи обронила,

Ключи золотые,

Ленты голубые,

Кольца обвитые -

За водой пошла.

С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей. Игра повторяется.

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

**Игровая**

(хороводная игра)

***Цель.*** Развитие навыков общения.

Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий Играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:

А дядюшки Трифона

Было семеро детей,

Семеро сыновей

Они не пили, не ели,

Друг на друга смотрели.

Разом делали, как я!

При последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим.

***Правила игры.*** При повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.

**Лапти**

(состязательная игра)

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

Эта игра отлично подойдет для моря или бассейна, где дети постоянно раскидывают свои шлепки и сандалии. Для этой игры нужно организовать две команды. Участники команд выстраиваются в колонны, расположенные на одной линии, предварительно разувшись. После того, как команды построятся, ведущий собирает всю обувь ребят, сваливает ее в кучу и перемешивает. Теперь по очереди каждый из участников должен подбежать к этой куче, обуться в свою обувь и в обуви добежать до своей команды, передав эстафету следующему. Выигрывают умеющие быстро обуваться!

**Подмигни соседу**

(состязательная игра)

***Цель.*** Развитие внимания ловкости. Развитие навыков общения.

Игра рассчитана на достаточно большое количество участников. Главное, чтобы участников было нечетное количество. Стулья ставятся в круг. Игроки встают за стульями (по одному за спинкой) и садятся на стулья (один должен остаться свободным). Тот игрок, который стоит за спинкой пустого стула (естественно, лицом в круг), считается водящим. Он должен незаметно подмигнуть одному из сидящих, чтобы тот заметил к быстро пересел со своего места на этот свободный стул. Задача тех, кто стоит за стульями,— не, отпустить своего сидящего, задержать его, иначе он станет водящим. Поэтому во время игры все внимательно смотрят за водящим: одни, чтобы поменять место, другие, чтобы успеть не дать этого сделать. Руки стоящих должны лежать на спинке стула, и лишь в тот момент, когда водящий подмигнул его напарнику, он может задержать того, взяв за плечи. Через некоторое время сидящие и стоящие меняются местами.

**Плетень**

(хороводная игра)

***Цель.*** Развитие навыков общения.

Играющие встают друг за другом в длинный ряд. На весь ряд растягивается веревка, которую каждый держит в руке. Все, приплясывая, идут за ведущим и поют:

Вокруг берёзоньки идем,

Кругом нас всё плетнём,

Плеть-плеть плетена,

Кругом ствола обведена.

Вьётся плетень, плетётся,

В поле, в лес волочётся.

Расплетайся, плетень, расплетись,

Золотой узелок, развяжись.

Ведущий запутывает хоровод, пока не «завьёт плетень».

Расплетают плетень под приговоры:

Наряжен наряд-Из ста ребят,

Все в один ряд,

Вместе связаны стоят.

Плетень, расплетайся,

На берёзоньку завивайся.

Затем ведущий бегом увлекает хоровод в поле, при этом он петляет, делает круговые повороты, и кто не удержится на ногах, выбывает из игры.

**Колпачок (паучок)**

(драматическая игра)

***Цель.*** Развитие навыков общения.

Выбирают водящего, который садится на корточки в центре круга.

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

Колпачок, колпачок,

Тоненькие ножки,

Красные сапожки.

Мы тебя поили,

Мы тебя кормили,

На ноги поставили,

Танцевать заставили.

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

Хлопая в ладоши, поют:

Танцевать заставили.

Водящий начинает кружиться с закрытыми глазами.

Все поют:

Танцуй, танцуй, сколько хочешь,

Выбирай кого захочешь!

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

**Почта**

(драматическая игра)

***Цель.*** Ознакомление с особенностями различных видов деятельности. Развитие навыков общения.

Игра начинается с переклички водящего с игроками:

- Динь, динь, динь!

- Кто там?

- Почта!

- Откуда?

- Из города...

- А что в городе делают?

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают и т. д. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет пять фантов. Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для них интересные задания. Дети читают стихи, рассказывают смешные истории, вспоминают загадки, имитируют движения животных. Затем выбирают нового водящего и игра повторяется.

***Правила игры.*** Задания могут придумывать и сами участники игры.

**Ляпка**

(состязательная игра)

***Цель.*** Развитие ловкости, выносливости. Развитие навыков общения.

Один из играющих - водящий, его называют ляпкой. Водящий бегает за участниками игры, старается кого-то осалить, приговаривая: "На тебе ляпку, отдай ее другому!" Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать ляпку. Так играют в Кировской области. А в Смоленской области в этой игре водящий ловит участников игры и у пойманного спрашивает: "У кого был?" - "У тетки".- "Что ел?" - "Клёцки".- "Кому отдал?" Пойманный 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.

**Кот и мышь**

(состязательная игра)

***Цель.*** Развитие ловкости выносливости, координации движения. Развитие навыков общения.

Играющие (не более пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход - нору. В одном ряду стоят коты, в другом - мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит мышь, а та бегает вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре, образованном

сцепленными руками

играющих. Как только

кот поймал мышь,

играющие встают в

ряд. Начинает игру

вторая пара. Игра

продолжается, пока

коты не переловят

всех мышей.

***Правила игры.***

Коту нельзя забегать

в нору. Кот и мыши

не должны убегать

далеко от норы.

**Игра «Леший»**

(состязательная игра)

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

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

***Правила игры.*** Игрокам нельзя выталкивать соперников из занятых пеньков.