

**Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение «Детский сад №79»
г. Бийска Алтайского края**



ПРОЕКТ «Игры добрососедства»

**Грибач Е.В.,
педагог дополнительного образования
Луничкина Н.В., воспитатель**

Бийск – 2017

Содержание

Краткая аннотация проекта	3
Актуальность проекта.....	3
Новизна проекта.....	5
Тип проекта, цель.....	5
Задачи проекта.....	5
Практическая значимость проекта, этапы реализации.....	6
Ожидаемые результаты.....	7
Методы изучения эффективности реализации проекта.....	7
Содержание проекта.....	8
Список используемой литературы.....	10
Приложение	

*И лишь добром любой вопрос
Уладить можно непременно -
Не раз так было в старину.
Добрососедство неизменно!*

Краткая аннотация проекта

Проект «Игры добрососедства» представляет собой организацию и проведение народных игр и забав в повседневной жизни детского сада с целью приобщения детей к традициям родного края и народов Республики Алтай.

Ведущая идея проекта заключается в воспитании у старших дошкольников уважительного отношения к истории, культуре, обычаям родного края и народов Республики Алтай через игровую деятельность и музыкально-хореографическую работу.

В проекте представлена картотека народных игр и забав в двух блоках:

1) русские народные игры и забавы, 2) алтайские народные игры.

Проектная база: МБДОУ «Детский сад № 79 «У Лукоморья».

Актуальность проекта обусловлена следующими положениями.

В нашем городе Бийске живут представители 85 национальностей (3) и в нашем детском саду работают сотрудники, обучаются в дошкольных группах дети разных национальностей. Мы вместе отмечаем национальные праздники, воспитываем детей в традициях толерантности и добрососедства. Все мы разные, но в час нелегких испытаний всегда стремимся подставить другу крепкое и надежное плечо, дорожа добрососедскими отношениями, берущими начало из глубин тысячелетий.

На этапе реализации ФГОС ДО в МБДОУ реализуется основная образовательная программа дошкольного образования, в содержание которой включен региональный компонент, требующий пополнения и развития, продолжается педагогический поиск.

Анализ анкетирования родителей, а также наблюдение за свободной игровой деятельностью детей показали недостаточный уровень развития

духовно-нравственных качеств личности ребенка, а также недостаточный уровень знаний традиций русского народа у детей. Основными причинами таких результатов является то, что родители на первое место в развитии детей ставят раннюю интеллектуализацию ребенка, что не всегда способствует его духовному развитию. В погоне за развитием интеллекта упускается воспитание души, нравственное и духовное развитие маленького человека, без которого все накопленные знания могут оказаться бесполезными. И как результат этого – эмоциональная, волевая и духовная незрелость. Духовно-нравственное воспитание – это формирование ценностного отношения к жизни, обеспечивающего устойчивое, гармоническое развитие человека, включающее в себя воспитание чувства долга, справедливости, ответственности и других качеств, способных придать высокий смысл делам и мыслям человека.

Игра – это вид непродуктивной деятельности, мотив которой лежит не в результате, а в процессе. Посредством организации и проведения народных игр и забав создаются оптимальные условия для развития духовно-нравственного потенциала дошкольников через гармоничное построение целостного педагогического процесса в дошкольном учреждении, основанного на культурных ценностях родной страны, родного Алтайского края.

Народные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них отражается образ жизни людей, представление о чести, смелости, мужестве. Русские народные игры имеют многовековую историю, они сохранились и дошли до наших дней из глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции. Учитывая этот потенциал необходимо организовывать образовательную деятельность дошкольников, основанную на содержательной подборке народных подвижных и речевых игр, хороводов, которые несут в себе развивающие, коррекционные и воспитывающие функции.

Педагогическая целесообразность проекта обусловлена тем, что не только русские народные игры, но и алтайские народные игры обращены к тем сторонам души ребенка, которая связана с родной культурой и культурой самых близких соседей – народов Горного Алтая. В игре от ребенка требуется внимание, выдержка, сообразительность, ловкость, слаженность действий, ответственность. Играя, дети осваивают правила межличностного и межгруппового общения, проявляют устойчивый интерес к традициям своего народа и народов республики Алтай, куда семьи наших воспитанников всё чаще выезжают на отдых или празднование национальных праздников (2) – Эл-Ойын («всенародный праздник»), Чага-Байрам («Белый праздник», встреча нового года), Дьылгаяк (подобие праздника Масленица), Цветение маральника и др.

Новизна проекта заключается в разработке содержательной подборки народных подвижных и речевых игр, хороводов, которые несут в себе краеведческий аспект, развивающие и воспитательные функции в традициях толерантности и добрососедства. В реализации проекта задействованы узкие специалисты: инструктор по физической культуре, хореограф, музыкальный руководитель.

Тип проекта: игровой, групповой, долгосрочный. Участники: сотрудники ДООУ, дети 6-7 лет, родители воспитанников. Реализован проект с сентября 2015 г. по май 2016 г.

Цель проекта: формирование у старших дошкольников уважительного отношения к истории, культуре, обычаям народа Алтайского края и Республики Алтай через организацию и проведение народных игр и забав в повседневной жизни детского сада.

Задачи:

- расширять представления о культуре, обычаях народов Алтайского края и Республики Алтай, осведомленность детей в сфере общественного добрососедства,

- способствовать формированию духовно-нравственных качеств личности дошкольника на основе изучения культуры и традиций страны, Алтайского края и Республики Алтай, организации народных игр,
- интегрировать содержание духовно-нравственного воспитания в игровую деятельность детей и музыкально-хореографическую работу,
- учить детей использовать разнообразные игры, обогащать словарный запас детей в процессе духовно-нравственного воспитания и диалогического общения,
- самостоятельно организовывать знакомые игры (речевые, малоподвижные и подвижные) со сверстниками, справедливо оценивать свои результаты и результаты товарищей,
- развивать активную жизненную позицию, способность к гармоничному взаимодействию с другими людьми,
- формировать у воспитанников чувства собственного достоинства как представителя своего народа, навыки коммуникации, добрососедства и толерантного отношения к представителям других национальностей,

Практическая значимость проекта: создание условий для развития духовно-нравственных качеств личности средствами народных игр и танцев.

Этапы реализации проекта:

1-ый этап: Подготовительный.

Диагностика знаний детей о духовно-нравственных ценностях, анкетирование родителей о духовно-нравственном воспитании в семье и направленности воспитательного процесса в образовательном учреждении, разработка плана реализации проекта, определение перечня русских народных игр по возрастам, подбор алтайских народных игр в соответствии с возрастом старших дошкольников.

2-ой этап: Основной.

Организация и проведение комплекса русских и алтайских народных игр воспитателями подготовительных групп с детьми детского сада в соответствии с предоставленным планом.

3-ий этап: Итоговый.

Оценка проделанной работы, оформление картотеки народных игр и забав в двух блоках: 1) русские народные игры и забавы, 2) алтайские народные игры, размещение консультативно-информационного материала на официальном сайте ДООУ. Участие в конкурсах и фестивалях с народными хореографическими номерами.

Методы изучения эффективности реализации проекта:

- Педагогические наблюдения для выявления ожидаемых результатов в соответствии с поставленными задачами.
- Анкетирование родителей.

Ожидаемые результаты. Дети:

- имеют представления о культуре, обычаях народов Алтайского края и Республики Алтай, осведомлены в сфере общественного добрососедства проявляют активную жизненную позицию, способность к гармоничному взаимодействию с другими людьми,
- проявляют интерес к истории и культуре своей Родины, чувства гордости и достоинства как представители своего народа, навыки коммуникации, добрососедства и толерантное отношение к представителям других национальностей.

Педагоги и родители:

- объединили свои усилия и повысили свою компетентность в вопросах духовно-нравственного воспитания дошкольников..

Содержание проекта

Сроки реализации	Этапы проекта, содержание работы	Мероприятия
Сентябрь	Подготовительный Сбор информации, организация образовательного процесса, планирование	Изучение уровня духовно-нравственных качеств у детей старшего дошкольного возраста Анкетирование родителей Создание развивающей среды в группе (динамичный уголок национальной народной культуры); привлечение родителей к предстоящей творческой работе (консультации, индивидуальные беседы, фотосъемка совместных с детьми игр). Подбор русских и алтайских народных игр по возрасту детей.
Октябрь	Составление плана работы Календарное планирование	Беседы, занятия по ознакомлению детей с историей, культурой, обычаях народов Алтайского края и Республики Алтай. Интерактивная экскурсия в музей им. В.Бианки и Республиканский краеведческий музей им. А. В. Анохина.
Ноябрь	2 этап Основной. Выполнение проекта 1. Практическая деятельность в соответствии с планом 2. Контроль над реализацией проекта	Занятия с детьми по ознакомлению с алтайскими народными праздниками (Эл-Ойын («всенародный праздник»), Чага-Байрам («Белый праздник», встреча нового года), Дьылгаак (подобие праздника Масленица), Цветение маральника и др.) и проведение игр. Организация и проведение народных игр в соответствии с традиционными календарными народными праздниками. Интегрированные занятия: - по ознакомлению с окружающим миром и физкультуре, - музыкальные занятия + ознакомление с окружающим миром, - хореография + ознакомление с окружающим миром. Все занятия включают в себя работу по решению задач проекта. Организация и проведение русских и алтайских народных игр в соответствии с календарным планом группы. Подготовка хореографического номера «Чай дын балтары»
Декабрь		
Январь		
Февраль		
Март		
Апрель Май	3 этап. Итоговый Презентация проекта	Оформление картотеки народных игр в двух блоках: 1) русские народные игры и

	Подведение итогов Анализ результатов деятельности	забавы, 2) алтайские народные игры. Размещение консультативно-информационного материала на информационных стендах ДОУ. Изучение уровня духовно-нравственных качеств у детей старшего дошкольного возраста (повторно), анкетирование родителей (повторно). Подведение итогов проекта. Выступление на педагогическом совете «Итоги реализации проекта «Игры добрососедства » Рефлексия, обсуждение и анализ полученных результатов
--	--	---

Перспективы реализации проекта

Изучение с детьми культуры и традиций народов близлежащих территорий (Казахстан, Хакасия), их народных игр и праздников.

Список используемой литературы

1. Алтайский словарь [Электронный ресурс] / Материалы сайта «Алтай-фото». Адрес доступа: http://www.altai-photo.ru/publ/spravka/altajskij_slovar/2-1-0-133
2. Алтайские народные праздники [Электронный ресурс] / Материалы сайта «Алтай-турист». Адрес доступа: <http://altai-tourist.ru/altai/population/prazdniki>
3. В Бийске живут араб, француз и новозеландец: подведены итоги переписи населения, касающиеся национальностей России [Электронный ресурс] / Материалы сайта «Без формата.ru». Адрес доступа: <http://biysk.bezformata.ru/listnews/naseleniya-kasayushiesya-natsionalnostej/12148429/>
4. Егорычева А.Д. Игры с обучением. «РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ - ДОШКОЛЬНИКАМ». Консультация для воспитателей [Электронный ресурс] / Материалы сайта «Мой детский сад». Адрес доступа: <http://www.ivalex.vistcom.ru/igry37.html>
5. Князева О.Л. Приобщение детей к истокам русской народной культуры / О.Л. Князева, М.Д. Маханева. – СПб.: Детство-Пресс, 2004. – 154 с.
6. Кудачинова Л.Б. Проект «Алтайские народные игры» [Электронный ресурс] / Материалы сайта «Инфоурок». Адрес доступа: <https://infourok.ru/proekt-na-temu-altayskie-narodnie-igri-798979.html>
7. Ойношев, В. Народные игры алтайцев / В. Ойношев // Звезда Алтая. – 2016. – №111-115. – С. 13.
8. Русские народные игры для детей дошкольного возраста [Электронный ресурс] / Материалы сайта «Дошвозраст.ru». Адрес доступа: http://doshvozrast.ru/igra/igrapodvig13_1.htm
9. Русские народные игры для детей дошкольного возраста [Электронный ресурс] / Материалы сайта «Учебно-методический кабинет». Адрес доступа: <http://ped-kopilka.ru/blogs/baizan-elena/podvizhnye-igry.html>

Приложение 1

Подготовка хореографического номера «Чай дын балтары»



Выступление на фестивале-конкурсе «Сюрприз» с хореографическим номером



Классификация русских народных подвижных игр

- ♦ Хороводные;
- ♦ Словесные (интеллектуальные);
- ♦ Игры с диалогом;
- ♦ Игры-забавы;
- ♦ Игры-соревнования;
- ♦ Подвижные игры.

Использование русских народных подвижных игр в воспитательно-образовательном процессе дошкольников требует их специального отбора для решения разных педагогических задач. Для этого создаются рабочие группировки игр, сходных по определенным признакам:

- по видовому отражению национальной культуры (отражается отношение к окружающей природе, быт русского народа, игры русских детей, вечная борьба добра против зла);
- по интенсивности используемых в игре движений (игры бывают малой, средней и высокой интенсивности);
- по типу двигательного действия, преимущественно входящего в игры (с бегом, с прыжками в высоту, в длину с места и с разбега, с метанием в подвижную и неподвижную цель, с бросками и ловлей мяча и т.д.);
- по содержанию и сложности построения игры (простые, переходящие, командные);
- с учетом возрастных особенностей детей 5–7 лет. Эти же игры можно использовать на занятиях по физической культуре.

Картотека русских народных игр для развития личностных качеств старших дошкольников

Задачи

1. Объединение участников группы, построение референтных отношений в группе, предупреждение конфликтных ситуаций и агрессивности у детей.
2. Развитие саморефлексии, рефлексии, невербальных средств общения (мимики, жестов).
3. Развитие эмпатии, сопереживания другим, интереса к совместным играм, умения договариваться и решать спорные ситуации безконфликтно.
4. Развитие взаимопонимания, произвольности поведения, способности подчиняться правилам.

1. У дядюшки Трифона...

Задачи: объединение участников группы; развитие эмпатии; развитие сотрудничества.

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

- У дядюшки Трифона было семеро детей, семеро сыновей.

Они не пили и не ели, друг на друга смотрели.

Разом делали как я!

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

Правило игры: при повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.

2. Пчелки и ласточка.

Задачи: развитие саморегуляции; подчинять действия по правилам.

Играющие – пчелы – летают на полянке и напевают:

- Пчелки летают, медок собирают!

Зум, зум, зум! Зум, зум, зум!

Ласточка сидит в своем гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит:

- Ласточка встанет, пчелку поймает.

С последним словом она вылетает из гнезда и ловит пчел. Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется.

Правила игры: пчелам следует летать по всей площадке. Гнездо ласточки должно быть на возвышении.

3. Молчанка.

Задачи: развитие произвольности поведения; развитие саморегуляции; способность к самовыражению.

Перед началом игры все играющие произносят певалочку:

- Первенчики, червенчики, летали голубенчики

По свежей росе, по чужой полосе,

Там чашки, орешки, медок, сахарок –

Молчок!

Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточными стихотворениями. Если кто-то засмеется или скажет слово, он отдает ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песенки, читают стихи, танцуют, выполняют интересные движения. Разыгрывать фант можно и сразу, как проштрафился.

Правила игры: ведущему не разрешается дотрагиваться до играющих. Фанты у всех играющих должны быть разные.

4. Ляпка.

Задачи: развитие саморегуляции; действие по правилам; способность к установлению контакта.

Один из играющих водящий, его называют ляпкой. Водящий бежит 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 Вятке. А в смоленской области в этой игре ловящий ловит участников игры и у пойманного спрашивает: "У кого был?" – "У тетки". – "Что ел?" – "Клецки". – "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 водящего.

5. Заря.

Задачи: развитие сотрудничества; развитие саморегуляции; внимание к действиям другого; развитие эмпатии.

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,
Ленты голубые, кольца обвитые –
За водой пошла!

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

Правила игры: бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту.

6. Почта.

Задачи: развитие произвольности поведения; развитие саморегуляции; развитие самовыражения; развитие эмпатии.

Игра начинается с переключки 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 набирает 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.

7. Змейка.

Задачи: развитие эмпатии; развитие самовыражения; развитие сотрудничества; умение чувствовать других.

Дети берут друг друга за руки, образуя цепь. Одного из крайних в цепи играющих выбирают ведущим. Он бежит, увлекая за собой всех участников игры, на бегу описывает разнообразные фигуры: по кругу. Делая резкие повороты, перепрыгивая через препятствия; водит цепь змейкой, закручивая ее вокруг крайнего игрока, затем ее развивает. Змейка останавливается, закручивается вокруг ведущего.

Правила игры: 1. Играющие должны крепко держать друг друга за руки, чтобы змейка не разорвалась. 2. Точно повторять движения ведущего. 3. Ведущему не разрешается бегать быстро.

Чтобы игра проходила веселее, надо учить детей придумывать интересные ситуации, например, ведущий называет по имени последнего играющего, названный ребенок и стоящий рядом с ним останавливаются, поднимают руки, и ведущий проводит змейку в ворота. Или: по сигналу ведущего дети разбегаются, затем восстанавливают змейку.

8. Челночок.

Задачи: умение чувствовать другого; развитие эмпатии.

Все участники игры встают парами лицом друг к другу и берутся за руки – это ворота. Дети из последней пары пробегают или проходят под воротами и встают впереди колонны, за ними бежит следующая пара. Игра заканчивается, когда все играющие пройдут под воротами.

Правила игры: 1. Пробежать или пройти нужно так, чтобы не задеть ворота. 2. Пробегая в ворота, дети держат друг друга за руки.

Ворота по высоте могут быть разными: дети могут поднимать руки и держать их на высоте плеч или на уровне пояса. Чем ниже ворота, тем труднее пробежать под ними. Более сложный вариант – когда дети, пробегая в ворота, проносят различные предметы, например, шарик в ложке, или покатывают рукой впереди себя большой мяч.

9. Салка.

Задачи: действие по правилам; развитие саморегуляции.

Водящий бегает за детьми и, стараясь кого-то осалить, приговаривает: "Я осалил тебя, ты осаль другого!" Новый водящий, догоняя одного из играющих, повторяет слова.

Вариант. Водящий ловит кого-то и у пойманного спрашивает: "У кого был?" – "У тетки". – "Что ел?" – "Клецки". – "Кому отдал?" Пойманный называет по

имени одного из участников игры, и названный становится водящим. Игра повторяется.

Правила игры: 1. Водящий бежит только за одним из игроков. 2. Участники игры должны внимательно наблюдать за сменой водящего.

10. Стадо.

Задачи: развитие произвольности поведения; развитие саморегуляции; чувство взаимопомощи.

Играющие выбирают пастуха и волка, все остальные – овцы. Дом волка в середине площадки, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха:

- *Пастушок, пастушок, заиграй во рожок!*

Травка мягкая, роса сладкая.

Гони стадо в поле, погулять на воле!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку. По сигналу пастуха овцы бегут в дом – на противоположную сторону площадки. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

Правила игры: 1. Во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли. 2. Волк овец не ловит, а салит рукой. 3. Пастух только заслоняет овец от волка, но не должен задерживать его рукой.

11. Перебежки.

Задачи: развитие саморегуляции; развитие интереса к совместным играм.

На противоположных сторонах площадки отмечают линиями два дома, расстояние между ними 10-20 метров. Участники игры делятся на две равные группы и занимают дома. В середине площадки стоит ведущий. Игрокам нужно из одного дома перейти в другой. Водящий их не пропускает, он старается осалить пробегающих. Осаленный выходит из игры. Побеждает та группа, в которой большее число игроков в конце игры.

12. Здравствуй, сосед!

Задачи: развитие сотрудничества; развитие саморегуляции; развитие эмпатии.

Играющие делятся на две равные группы и встают в два ряда лицом друг к другу на расстоянии вытянутых рук. Первые игроки – ведущие, они начинают игру: встают на одну ногу и скачут в направлении другой команды. Не останавливаясь, они обращаются к игроку: "Здравствуй, сосед!" Тот, к кому обращается, отвечает: "Здравствуй!" – и прыгает за ведущим. Игра заканчивается, когда все дети образуют одну цепь прыгающих за ведущими.

13. Фанты.

Задачи: развитие интереса к совместным играм; развитие самовыражения.

Ведущий обходит играющих и говорит:

- *Нам прислали сто рублей.*

Что хотите, то купите,

Черный, белый не берите,

Да и нет не говорите!

После этого он задает детям разные вопросы, а сам старается, что бы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Ведущий ведет примерно такой разговор: "Что продается в булочной?" – "Хлеб". – "Какой?" (Ответ). "А какой хлеб ты больше всего любишь: черный или белый?" (Ответ). "Из какой муки пекут булочки?" (Ответ). И т. д. Тот, кто произнес запрещенное слово, отдает ведущему фант. В конце игры, все, кто остался без фанта, выкупают его.

14. Веревочек.

Задачи: развитие способности подчиняться правилам; развитие сотрудничества.

Берут длинную веревку, концы ее связывают. Участники игры встают в круг, и берет веревку в руки. В середине стоит водящий. Он ходит по кругу и старается коснуться одного из играющих. Но дети внимательны, они опускают веревку и быстро прячут руки. Как только водящий отходит, он сразу же берет веревку. Кого водящий ударит по руке, тот идет водить.

Правила игры: 1. Играющие должны держать веревку двумя руками. 2. По ходу игры веревка не должна податься на землю.

15. Летит – не летит.

Задачи: объединение участников группы; действие по правилам; развитие интереса к совместной деятельности.

Игра проходит за столом. Играющие кладут на стол пальцы, ведущий называет птиц, зверей, насекомых и т.д. При названии летающего предмета все должны поднять пальцы вверх. Кто поднимает пальцы при названии нелетающего предмета или же не поднимет при названии летающего – платит фант.

Иногда играют так: все становятся в круг и при названии летающего предмета все игроки подпрыгивают. Если назван предмет, не летающий, все игроки стоят на месте.

17. Дятел.

Задачи: объединение, раскрепощение участников группы.

Дети собираются на площадке, выбирают водящего – дятла. Все встают в пары и образуют круг, дятел встает посередине. Играющие ходят по кругу, и все вместе говорят слова:

*Ходит дятел у житницы **

Ищет зернышко пшеницы.

Дятел отвечает: *"Мне не скучно одному, кого хочу, того возьму".*

С этими словами он быстро берет за руку одного из играющих и встает в круг. Оставшийся без пары встает в середину круга, он дятел. Игра повторяется.

18. Солнце и месяц.

Задачи: развитие сотрудничества; развитие эмпатии.

Все дети собираются на площадке, выбирают двух ведущих. Те отходят в сторону и тихо, чтобы никто не слышал, сговариваются, кто из них будет месяц, а кто солнце.

* Житница – помещение для зерна.

Участники игры встают друг за другом, кладут руки на плечо впереди стоящего или берут его за пояс. Солнце и месяц подходят к играющим, берутся за руки и высоко их поднимают, получают ворота. Играющие поют песенку:

Шла, шла тетеря, шла, шла рябая,

Шла она лугом, вела детей кругом

Старшего, меньшого, среднего большого.

С этой песенкой они проходят через ворота. Солнце и месяц останавливают последнего и тихо спрашивают: "К кому хочешь – к солнцу или месяцу?" Играющий также тихо отвечает, к кому он пойдет, и встает рядом или с солнцем или с месяцем. Игра продолжается. В конце игры нужно пересчитать, к кому перешло больше игроков.

19. Жмурки на местах.

Задачи: развитие произвольности поведения.

Жмурку ставят на середину игровой площадки, завязывают глаза, и он повертывается несколько раз вокруг себя. Играющие его спрашивают: "Где стоишь?" – "На мосту" – "Что продаешь - "квас" – "Ищи три года нас!" После слов участники расходятся по площадке, жмурка идет их искать.

Правила игры: дети пока их ищет жмурка, не сходят со своих мест, но они могут присесть, встать на коленки или четвереньки. Найденный игрок становится жмуркой только в том случае, если водящий его узнает и назовет по имени.

20. Дед Сысой.

Задачи: развитие сотрудничества; развитие эмпатии; развитие невербальных средств общения; развитие самовыражения.

По жребию выбирают отгадчика – деда Сысю. Остальные игроки отходят в сторону, договариваются, что будут ему показывать, как будут с ним объясняться. Затем все подходят к отгадчику, кланяются:

- Здравстуй, седой, дедушка Сысой!

Не трясى бородой, словно веничком,

Не стучи клюшечной, словно ступочкой.

А послушай, что мы скажем!

Да смотри, что мы покажем!

21. Заводила.

Задачи: развитие сотрудничества; развитие эмпатии; развитие умений соотносить свои действия согласно правилу игры.

Играющие образуют круг, став к центру. Водящий, выбранный по жребию, отходит в сторону, т.к. не должен видеть, кого выберут заводилой.

Задача заводилы – показать различные движения, которые должны тут же, не отставая от него повторять играющие: хлопать в ладоши, приседать, грозить кому-либо пальцем и т.д.

Водящего зовут в круг, и он начинает ходить внутри него, присматриваясь, кто же затекает каждый раз новое движение. После того как сменяться три движения, водящий должен угадать заводилу, но тот старается менять движения незаметно, выбирая момент, когда водящий смотрит не на него. Если водящий

ошибочно назовет кого-либо заводилой, игра продолжается. Но после трех ошибок водящий уходит из круга, и в это время выбирают нового заводилу. Если водящий угадал заводилу, то меняется с ним местами.

Правило игры: водящему не разрешается долго смотреть, не отрываясь, на одного из игроков (предполагаемого заводилу), надо поворачиваться в разные стороны.

22. Круги.

Задачи: объединение, раскрепощение участников группы; развитие эмпатии; развитие сотрудничества.

По жребию выбирается водящий, ему завязывают глаза. Играющие, держась за руки, ходят вокруг стоящего посередине водящего, при этом приговаривают:

*- Отгадай, чей голосок,
Становися во кружок
И скорей кого-нибудь
Своей палочкой коснись,
Отвечай поскорей,
Отгадать поторопись.*

Затем, играющие останавливаются, а водящий ощупывает их головы. Тот, кого он верно назовет по имени, идет в круг, становится водящим.

Правило игры: если водящий не смог угадать три раза, его сменяют новым водящим по жребию или по выбору.

23. Дрема.

Задачи: развитие умений действовать по правилам; развитие сотрудничества; развитие эмпатии.

Считалкой выбирается водящий – "дрема". Он садится на корточки в центре и закрывает глаза. Играющие, взявшись за руки, идут по кругу по часовой стрелке и приговаривают:

*Сидит дрема, сидит дрема,
Сидит дрема со своей дремотой (2 раза).
"Дрема" должен исполнять все, что говорят играющие:
Встает дрема, встает дрема,
Встает дрема со своей дремотой (2 раза).*

"Дрема" встает, потягиваясь и зевая, начинает идти навстречу общему движению, не отрывая глаз:

*Ходит дрема, ходит дрема,
Ходит дрема со своей дремотой (2 раза)
Ловит дрема, ловит дрема
Ловит дрема со своей дремотой (2 раза).*

Как только произнеслось последнее слово, все игроки разбегаются по комнате, а "дрема" ловит их с закрытыми глазами. Если пойманный игрок назван правильно, он становится "дремой", и игра продолжается.

Правила игры: 1. "дрема" не имеет права ловить ребят, пока не сказаны, последние слова приговори. 2. нельзя подглядывать, чтобы угадать пойманного игрока.

24. В слепые Олены.

Задачи: развитие эмпатии; развитие взаимопонимания.

Жеребьевкой выбирается водящий, которому завязывают глаза. Это – "слепая Олена". Водящий встает лицом к стене, спиной к играющим. Рядом встает один из участников, а остальные расходятся по комнате. Оставшийся около "слепого Олены" вызывает одного из играющих, называя его каким-нибудь придуманным именем. Тот подходит к "слепой Олене" и слегка хлопает ее по спине. Стоящий рядом спрашивает "слепую Олену", кто ударил. Если "слепая Олена" отгадывает, ударивший становится водящим.

25. Жгуты (вариант).

Задачи: объединение участников группы.

Водящий, выбранный с помощью считалки, отворачивается от играющих, одну руку закладывает за спину ладонью вверх. Каждый из играющих ударяет его слегка пальцами по ладони. Если водящий отгадывает, кто ударил его по ладони, то ударивший становится водящим.

26. Узнай – кто.

Задачи: развитие эмпатии; развитие сотрудничества.

Водящий, выбранный считалкой, отходит в сторону и отворачивается от остальных. Один из играющих подкрадывается к нему сзади и закрывает глаза. Водящий должен на ощупь узнать, кто закрыл ему глаза, и назвать по имени.

Правило игры: водящий находится в этой роли, пока не узнает кого-нибудь из играющих.

27. Молчаливое собрание.

Задачи: действие по правилам; развитие самовыражения; развитие взаимопонимания; развитие мимики, пантомимики.

Играющие усаживаются в круг. Каждый говорит соседу что-либо на ухо (например, "кошка" или стирать белье). Затем играющий встает и изображает мимикой и жестами сказанное ему соседом. Остальные должны угадывать. Засмеявшийся при этом платит фант.

28. В короли.

Задачи: действие по правилам; развитие самовыражения; развитие мимики, пантомимики.

Один из играющих по желанию или по жребию избирается королем или паном. Остальные участники – работники. Они сговариваются, на какую работу будут наниматься. Сговорившись, подходят к водящему и говорят: "Здравствуй, король!" – "Здравствуйте". – "Нужны вам работники?" – "Нужны". – "Какие?" Играющие знаками показывают какую-либо профессию. Король должен угадать, кого изображают работники. Если король правильно назвал профессию, работники убегают, а он должен их догонять. Если профессия названа неправильно, показывают второй, третий раз, пока король не догадается.

Правила игры: 1. Обговаривается площадь, на которой можно ловить убегающих. 2. Подбирать профессию, которую можно изобразить с помощью жестов.

29. Двое слепых.

Задачи: развитие сотрудничества; развитие эмпатии.

Двое играющих с завязанными глазами изображают слепых. Остальные, взявшись за руки, становятся вокруг них. Один слепой ловит другого, причем тот, который ловит, спрашивает все время партнера, о чем либо, а партнер, откликнувшись или ответив на вопрос, быстро меняет место. Игра продолжается, пока первый слепой не поймает второго. Затем слепые выбирают на свое место других. Каждый слепой дотрагивается до одного из участников и, задав какой-нибудь вопрос, старается по голосу узнать его. Если отгадывает, тот становится на его место, если нет, то слепой подходит к другому участнику и снова пытается отгадывать.

Правило игры: следить, чтобы дети не подсказывали.

30. Со выюном хожу.

Задачи: объединение участников группы.

Дети становятся по кругу, лицом в центр круга, держа руки за спиной. Выбирается водящий, который с выюном (жгутом) в руках находится с внешней стороны круга.

Со выюном я хожу,
С золотым я хожу

Я не знаю,
Куда выюн положить. | 2 р.

Положу я выюн,
Положу я выюн,
Положу я выюн | 2 р.
На правое плечо.

Я к молодцу (я ко девице),
Я к молодцу
Я к молодцу иду, иду, иду.
Поклонюся, да и прочь пойду.

Водящий запекает первый куплет и спокойным шагом проходит мимо детей. Последние две строчки подхватывают все дети.

Водящий незаметно вкладывает выюн в руки одного из играющих.

Дети продолжают песню, а водящий продолжает движение, но уже без выюна.

Водящий входит в круг, не торопясь, подходит к любому из играющих и кланяется.

С окончанием пения выбранный участник игры входит в круг (его место занимает водящий) и старается, глядя на детей, угадать у кого из них находится выюн. Дети незаметно передают выюн от одного к другому. Выбранный ребенок указывает на игрока, у которого, по его мнению, находится выюн. Играющий должен при этом показать свои руки. Если в них действительно окажется выюн или выюн упадет, то этот играющий должен начать игру сначала.

Считалки старинные

Во многих играх есть водящий: в одной игре это медведь, в другой - челночок. Чтобы начать игру, нужно водящего выбрать. Его назначают или выбирают по считалке. Дети очень любят шуточные, веселые стихи считалки, быстро их запоминают. Все участники игры встают в круг, в ряд, один из них выходит на середину, громко, четко выговаривая слова, произносит нараспев считалку.

Раз, два, три, четыре,
Пять, шесть, семь,
Восемь, девять, десять.
Выплывает белый месяц!
Кто до месяца дойдет,
Тот и прятаться пойдет.

Катился горох по блюду.
Ты води, а я не буду.

Лиса по лесу шла,
Лиса лычки драла,
Лиса лапотки плела –
Мужу двое, себе трое,
А детишкам по лаптишкам!

Ахи, ахи, ахи, ох,
Маша сеяла горох.
Уродился он густой,
мы помчимся, ты постой!

Тара-бара,
Домой пора
Ребят кормить
Телят поить,
Коров доить
Тебе водить!

Аты-баты, шли солдаты,
Аты-баты на базар,
Аты-баты, что купили?
Аты-баты, самовар!

За морями, за горами,
За железными столбами.
На пригорке теремок,
На двери висит замок,
Ты за ключиком иди
И замочек отопри.

Картотека русских народных игр.

Игра «Ведьмина метелка»

Вызываются команды, становятся в круг и передают веник, украшенный бантом, пока играет музыка. У кого после окончания музыки веник остался в руках, тому загадку про зиму загадывать.

Летом спят, а зимой бегут.
В гору деревяшка, под гору – коняшка. (Сани)

Упрятались голышки во мохнатые мешки,
Четверо вместе, один на шесте. (Рука в рукавичке)

Идет Егорка – бела шубенка (Снег)

Глянули в оконце,
Лежит белое суконце (Снег)

Трескучий ядрен
Намостил мостен;
По дворам пробежал,
Все окна расписал (Мороз)

Текло, текло и легло под стекло. (Лед)

Я вода да по воде же и плаваю. (Лед)

Гуляет в поле, да не конь,
Летает на воле, да не птица. (Метель, вьюга)

Белый Тихон
С неба спихан,
Где пробегает –
Ковром устилает. (Снег)

Игра «Пирог»

Дети стоят в двух шеренгах друг к другу лицом. Между шеренгами садится участник, изображающий «пирог». Все поют:

Да экий он высокинський,
Да экий он широкинський,
Да экий он мякошенький,
Режь его да ешь.

Во время пения при словах «высокинський» поднимают руки вверх, «широкинський» - разводят в стороны, «мякошенький» - гладят по животу.

Сразу после слов «Режь его да ешь» к «пирогу» бегут по одному участнику от каждой шеренги. Кто первый коснется «пирога», уводит его в свою команду, а неудачник остается изображать «пирог». Выигрывает группа, забравшая больше «пирогов»

Игра «Петушинный бой»

Играющие, стоя на одной ноге, толкают друг друга плечом, стараясь заставить один другого встать на обе ноги.

Игра «Перетяни веревку»

На полу кладут 2 обруча и протягивают веревку от середины одного до середины другого. Участники игры делятся на 2 команды. В обручи входят по одному человеку от каждой команды. По сигналу они бегут и меняются местами. Прибежавший первым в обруч соперника и выдернувший веревку из другого обруча считается победителем. После первой пары бежит вторая, третья и так до последней.

Игра «Курочки и петушки»

Три пары в течение одной минуты собирают зерна (фасоль, горох, тыквенные семечки), разбросанные на полу. Побеждают те, кто больше собрал.

Игра «Горелки»

Играющие выстраиваются парами друг за другом – в колонку. Дети берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «ворота». Последняя пара проходит «под воротами» и становится впереди, за ней идет следующая пара. «Говорящий» становится впереди, шагов на 5-6 от первой пары, спиной к ним. Все участники поют или приговаривают:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло!
Глянь на небо,
Птички летят,
Колокольчики звенят:
-Динь-дон, динь-дон,
Выбегай скорее вон!

По окончании песенки двое ребят, оказавшись впереди, разбегаются в разные стороны, остальные хором кричат:

Раз, два, не воронь,
А беги, как огонь!

«Горящий» старается догнать бегущих. Если игрокам удастся взять друг друга за руки, прежде чем одного из них поймает «горящий», то они встанут впереди колонны, а «горящий» опять ловит, т.е. «горит». А если «горящий» поймает одного из бегающих, то он встанет с ним, а водит игрок, оставшийся без пары.

Игра «Звонарь»

Дети встают в круг. Считалкой выбирают водящего. Он идет по кругу и приговаривает:

Дили-дон, дили-дон,
Отгадай, откуда звон.

Остальные игроки приплясывают на месте. На слово «звон» водящий поворачивается к игроку, стоящему возле него и, хлопнув в ладоши три раза, кланяется. Игрок тоже хлопает три раза в ладоши, кланяется и встает за водящим. Теперь они вдвоем идут по кругу, приговаривая:

Дили-дон, дили-дон,
Отгадай, откуда звон.

На слово «звон» водящий опять хлопками и поклоном приглашает следующего игрока включиться в игру. Так игра продолжается до тех, пока сзади водящего не окажется 4-6 человек. После этого дети, оставшиеся в кругу, хлопают, а водящий и выбранные им играющие приплясывают. С окончанием музыки водящий и другие играющие должны встать парами. Кому пары не хватило – то становится водящим.

Игра «Утка-Гусь»

Дети стоят в кругу, руки держат за спиной. Выбирается водящий, ему дают в руки маленький мячик. Водящий стоит за кругом. На слова: «Утка, утка, утка!» - которые произносит водящий, он идет мимо стоящих к нему спиной детей. На слово «Гусь!» – кладет в руки одному из участников игры мячик. После этого водящий и ребенок с мячиком в руках расходятся в разные стороны. Они идут шагом, а во время встречи говорят друг другу: «Добро утро» или «Добрый день», «Добрый вечер», кивают головой и продолжают «путь» до того места, с которого начали движение. Побеждает тот, кто приходит первым. Идти нужно обязательно шагом. Победивший становится ведущим.

Игра «Мы веселые ребята»

Выбирается ловишка. Он становится спиной к играющим. Дети подбегают к ловишке со словами: «Мы веселые ребята, любим бегать и играть, но попробуй нас поймать. Раз, два, три (хлопают в ладоши) – лови!». С окончанием текста ловишка догоняет детей.

Игра с Солнцем.

В центре круга – «солнце» (на голову ребенку надевают шапочку с изображением солнца). Дети хором произносят:

Гори, солнце, ярче –
Летом будет жарче,
А зима теплее,
А весна милее.

Дети идут хороводом. На 3-ю строку подходят ближе к «солнцу», сужая круг, поклон, на 4-ю – отходят, расширяя круг. На слово «Горю!» - «солнце» догоняет детей.

Игра с платочком.

Масленица играет с детьми. Дети идут, держась за руки, по кругу, Масленица движется им навстречу по внутреннему кругу. Напевает:

А я Масленица,
Я не падчерица,
Со платочком хожу,
К вам сейчас подойду.

Дети останавливаются, а Масленица произносит, становясь между двумя детьми:

На плече платок лежит,
Кто быстрее пробежит?

Дети, между которыми остановилась Масленица, оббегают круг (внешний), возвращаются на свои места, берут платок. Выигрывает тот, кто добежит до Масленицы быстрее.

Игра «Ловишка»

Дети и скоморохи (обращаются к одному из скоморохов, на котором надета шапочка козлика).

Козлик серенький,
Хвостик беленький,
Мы тебя напоим,
Мы тебя накормим,
Ты нас не бодай,
А в «Ловишку» поиграй.

После слов, обращенных к «козлику», дети разбегаются, а «козлик» старается их забодать.

Игра «Карусели».

Продолжаем мы веселье,
Вес бегом на карусели.

К обучу привязаны ленты. Дети берутся за ленту одной рукой и идут сначала в одну сторону, а затем, поменяв руку, в другую. Обруч держит взрослый. «Кататься» на карусели можно под традиционный текст:

Еле, еле, еле, еле
Закружились карусели,

А потом, потом, потом
Все бегом, бегом, бегом.

Тише, тише, не спешите,
Карусель остановите.
Раз-два, раз-два,
Вот и началась игра.

Игра «Жмурки»

Скок-оскок, скок-поскок,
Зайка прыгнул на пенек,
В барабан он громко бьет,
В жмурки всех играть зовет.

Проводится игра «Жмурки».

Ход игры. Играющему завязывают глаза, отводят от игроков в сторону и поворачивают несколько раз вокруг себя. Затем переговариваются с ним:

- Кот, кот, на чем стоишь?
- На квашне.
- Что в квашне?
- Квас!
- Лови мышей, а не нас!

После этих слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит.

Игра «Пройди в воротца»

Ход игры. Весна водит всех взрослых и детей «восьмеркой» за собой (движение «ниточка с иголочкой»). С окончанием музыки Весна указывает рукой на какую-либо пару детей и взрослых. Они поворачиваются лицом друг к другу и берутся за руки, образу «воротца». Остальные дети проходят, ведомые Весной, в эти воротца. Внутри «воротцев» остается ребенок. Игра продолжается, пока не окажутся пойманными 4-5 детей. Под плясовую мелодию они танцуют, а другие дети весело хлопают в ладоши.

Игра с «козликом».

Ход игры. В центре круга, в котором стоят дети, - «козлик». Дети поизносят слова потешки и выполняют движения в соответствии с текстом.

Вышел козлик погулять,
Свои ножки поразмять.
Козлик ножками стучит,
По-козлиному кричит:
«Бе-е-е, бе-е!»

Дети двигаются в центр круга и обратно. Дети стоят в кругу, а «козлик» стучит «копытцами» и показывает «рожки». «Козлик» кричит и догоняет детей, которые разбегаются.

Игра с «петушком».

Ход игры. Дети стоят лицом в круг. В центре – ребенок в шапочке петушка. Произносится текст потешки и выполняются движения.

Трух-тух-тух-тух!
Ходит по двору петух.
Сам – со шпорами,
Хвост – с узорами!
Под окном стоит,
На весь двор кричит,
Кто услышит –
Тот беит!
- Ку-ка-ре-ку!

Дети идут по кругу, высоко поднимая согнутые в коленях ноги и размахивая крыльями. «Петух» также идет по кругу, но противходом. Дети разворачиваются лицом в круг, преодолевая размахивать «крыльями». «Петух» останавливается в центре круга, хлопает себя «крыльями» и кричит. Дети разбегаются, «петух» старается их догнать.

Игра «Колечко»

Все играющие выстраиваются в ряд. У скомороха в руках колечко, которое он прячет в ладонях и затем старается незаметно передать одному из ребят, при этом говорит:

Уж я золото хороню,
Чист серебро хороню!
В высоком терему
Гадай, гадай, девица.
Гадай, гадай, красная!

Стоящий последним ищет кольцо, а скоморох приговаривает: «Гадай, гадай, у кого кольцо, чисто серебро». Если участник угадал, у кого кольцо, то он становится ведущим.

Игра «У медведя во бору»

Выбирается водящий – «медведь». Он находится на некотором расстоянии от других участников игры. Дети произносят текст, приближаясь к «медведю».

У медведя во боу
Грибы, ягоды беру,
А медведь не спит,
Все на нас рычит.

С окончанием текста дети разбегаются, «медведь» их догоняет.
В процессе игры могут быть использованы и такие слова:

У медведя во бору
Грибы-ягоды я рву.
А медведь не спит,
Все на нас глядит,
А потом как зарычит
И за нами побежит!
А мы ягоды берем
И медведю не даем,
Идем в бор с дубинкой,
Бить медведю в спинку!

Игра «Дедушка Мазай»

Ход игры. Играющие выбирают дедушку Мазая. Остальные участники договариваются, какие движения, обозначающие работу (например: сеяние, жатву, косьбу и т.п.) или другой вид занятий (ходьба на лыжах, катание на коньках, игра в снежки и т.д.) будут ему показывать. Они подходят к дедушке Мазая и поют.

Здравствуй, дедушка Мазай,
Из коробки вылезай!
Где мы были – мы не скажем,
А что делали – покажем!

После этих лов все изображают движениями работу, о которой договорились. Если Мазай отгадывает, дети разбегаются, и он их ловит. Кого первого поймали. Тот становится новым дедушкой Мазаем, и игра повторяется. Если не отгадывают, ему показывают другую работу.

Вместо пения может звучать такой диалог:

- Здравствуй, дед!
- Здравствуйте, дети! Где вы были?
- На работе.
- Что делали?

После этих слов дети выполняют движения.

Игра «Жмурки с колокольчиком»

Ход игры. По жребью (считалкой) выбирают «жмурку» и игрока, которого он будет искать. «Жмурке» завязывают глаза, а другому ребенку дают колокольчик. Участники игры встают в круг. «Жмурка» должен поймать водящего с колокольчиком. Затем выбирается новая пара игроков. «Жмурок» может быть несколько. Стоящие в кругу дети предостерегают «жмурок» от встреч друг с другом словами: «Огонь! Огонь!»

Хоровод-игра «Со вьюном я хожу»

Ход игры. Дети становятся в круг, лицом в центр. Один ребенок – ведущий. У него в руках – «вьюнок» (им может быть атласная лента или сплетенная косой

вернебочка с пришитыми к ней бумажными плотными листочками. Под пение первого куплета ведущий идет «восьмеркой» (обходя каждого ребенка) и на последнее слово куплета кланяется тому, перед кем останавливается.

С вьюном я хожу,
С зеленым я хожу.
Я не знаю, куда
Вьюн положить

С началом 2-го куплета за ведущим идет тот ребенок, кому поклонился ведущий.

Положи ты вьюн,
Положи ты вьюн,
Положи ты вьюн
На правое плечо.

На третий куплет движения повторяются.

А со правого,
А со правого,
А со правого
На левое положи.

К концу песни со «вьюном» ходят четверо. Затем «вьюн» кладут в центр круга. Под веселую плясовую четверо детей танцуют, выполняя любые танцевальные движения. С окончанием музыки дети стараются взять «вьюн». Самый ловкий становится ведущим, и игра повторяется.

Игра «Веселые музыканты».

Ход игры. Под любую мелодию из двух частей дети, стоя в кругу, играют на музыкальных инструментах (погремушках, румбах, колокольчиках и др.). Петрушка стоит в центре круга, дирижируя. С окончанием первой части дети, положив инструменты на пол, легко бегут по кругу. Петрушка становится в общий круг и бежит вместе с детьми. С окончанием музыки играющие быстро разбирают инструменты. Дирижером становится тот, кому инструмента не досталось.

Игра «Заря-заряница»

Ход игры. Выбираются двое водящих. И водящие, и играющие стоят по кругу, держа в руках ленточку (на карусели укрепляются ленты по числу играющих). Все идут хороводом и поют.

Заря-заряница, Красная девица,
По полю ходила,
Ключи обронила,
Ключи золотые,
Ленты расписные.
Один, два, три – не воронь,
А беги, как огонь!

На последние слова водящего бегут в разные стороны. Кто первый возьмет освободившуюся ленточку, тот и победитель, а оставшийся выбирает себе следующего напарника.

«Двойные горелки».

Участники становятся парами в колонну. Если играющих в горелки много, то можно стать парами в две колонны (одна против другой) на расстоянии 15-20 м. Два «горельщика» стоят впереди колонн – каждый спиной к своей колонне. Со словами «...колокольчики звенят» последняя пара в каждой из колонн разъединяет руки и бежит навстречу игрокам из противоположной команды, стараясь образовать с ними новые пары. «Горельщики» ловят любого из бегущих. Оставшиеся без пар становятся новыми «горельщиками».

«Жмурки «Ваня» и «Маня».

Выбираются двое водящих (девочка и мальчик) и назначают одного из них «Маней» с тоненьким голоском, а второго – «Ваней», который говорит басом (для создания обстановки большего веселья мальчика можно сделать «Маней», а девочку «Ваней»). Водящим завязывают глаза, иногда кружат вокруг себя.

Остальные играющие образуют вокруг водящих круг и берутся за руки. «Ваню» отводят подальше от «Мани» и предлагают ее найти.

Протянув вперед руки, «Ваня» начинает искать и звать: «Где ты, Маня?» - «Я здесь», - отвечает «Маня», но сама, чувствуя его приближение, отбегает в сторону. «Ваня» может принять за «Маню» кого-нибудь из играющих. В этом случае ему объясняют ошибку. Вместе с тем играющие не дают и «Мане» выйти из круга и натолкнуться на что-нибудь. Когда «Ваня» находит «Маню», их заменяют новой парой водящих.

Стоящие в кругу дети не должны подсказывать водящим, где кто находится.

Чтобы поймать «Маню», достаточно коснуться ее рукой, не хватая и не удерживая.

Если «Ваня» долго не может поймать «Маню», следует предложить им поменяться ролями или уступить место новой паре желающих.

«Земля – вода – небо»

(или «Зверь – рыба – птица»)

Играющие должны знать названия рыб, птиц, зверей, чтобы игра проходила веселее и активнее. В первом и втором вариантах названия угадывается соответствие: небо – птицы, вода – рыбы и т.д. В игре принимают участие все желающие дети. Играющие садятся или становятся кругом лицом к центру. В середине круга – ведущий с мячом (лучше набивным).

Ведущий произносит одно из слов названия игры и тут же бросает мяч в руки любому игроку. Тот ловит мяч, называет соответствующее животное, например, лису или медведя на слово «зверь» («земля»), и возвращает мяч ведущему. Если участник игры не успел назвать или неправильно назвал животное, не сумел поймать мяч, то он получает штрафное очко или отдает фант (любой мелкий предмет).

Ведущий кидает мяч новым игрокам, стараясь всех держать в напряжении в ожидании мяча и необходимости быстро назвать нужное животное. Мяч можно

дважды кинуть одному и тому же играющему. Когда накопится группа участников, имеющих штрафные очки, игру прерывают, чтобы разыграть фанты, а имеющим штрафные очки дать веселое групповое задание: спеть, сплясать, изобразить пантомиму и т.д. Затем игра продолжается с новым ведущим.

Ведущий может кидать мяч только произнося уже слово «земля» или другое.

Нельзя повторяться в названиях животных.

«Испорченный телефончик»

(Старое название игры – «Слухи»)

В игре принимают участие 8-10 человек. Дети садятся в ряд или полукругом. Одного выбирают ведущим. Он садится первым и придумывает слова или фразу. Эту фразу ведущий шепчет соседнему игроку на ухо. Тот передает услышанное следующему по порядку и т.д. Передавать фразу надо на ухо так, чтобы другие не слышали. Говорить следует отчетливо, не искажая слов нарочно. Нарушивший это садится последним в ряду.

Затем ведущий подходит к последнему в ряду играющему и просит произнести то, что ему передали. Почти всегда с первоначальной фразой происходят изменения, потому что игрок не всегда хорошо может расслышать слово и заменить его сходным по звучанию. Чтобы выяснить, кто первым исказил фразу, просят повторить, что он услышал, не только последнего в ряду, но и второго от края. Первый исказивший слово пересаживается в конец ряда. На освободившееся место садится ведущий. Новым ведущим становится тот, кто оказался в начале ряда. Если фраза или слово воспроизведены без ошибок, ведущим остается прежний игрок.

«Третий – лишний с гребешком»

Играющие собираются на небольшой площадке или в зале. Выбирают двух водящих. Остальные становятся по кругу парами: один впереди другого. Один водящий убегает от второго и может стать впереди любой пары. Стоящий сзади оказывается лишним и должен убежать от второго водящего.

У вторых водящих в руке – ремень или пояс (или жгут, скрученный из шарфа, платка). Второй водящий бежит вокруг играющих, стремясь осалить (стегнуть) ремнем первого водящего прежде чем тот станет впереди чьей-то пары. Если ему это удалось, он подбрасывает ремень вверх, а сам убегает. Осаленный должен теперь догонять и салить. Разрешается только один легкий удар ремнем.

Чтобы игра проходила весело, водящие то и дело применяют неожиданные уловки. Например, второй водящий на бегу может незаметно передать ремень кому-то из стоящих, а сам продолжает гнаться за первым водящим. Как только он пробежит около держащего ремень игрока, тот торжествующе «стегает» водящего ремнем. Затем подбрасывает ремень и убегает, став новым первым водящим. Первый же превращается во второго и должен, подобрав ремень, догонять убегающего. Бывший второй водящий становится в оставшуюся неполную пару.

Заканчивается игра по договоренности.

Водящие не должны убегать в сторону от круга или пересекать его, сокращая расстояние. Убегающий может становиться впереди любой стоящей пары.

«Золотые ворота»

Из участников игры выбираются двое. Они будут «солнцем» и «луной» («месяцем»). Затем «солнце» и «месяц» становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, как бы образуя ворота. Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через «ворота». При этом играющие поют любимые песни. Когда через «ворота» идет последний, они «закрываются». Попавшегося тихо спрашивают, на чью сторону он хотел бы стать: позади «луны» или «солнца». Игрок выбирает и встает позади соответствующего игрока. Остальные снова идут через «ворота», и игра продолжается до последнего. Когда все распределены, группы устраивают перетягивание каната. Вариант игры: дети, изображающие «ворота», говорят:

Золотые ворота
Пропускают не всегда:
Первый раз прощается,
Второй раз – запрещается,
А на третий раз
Не пропустим вас!

«Ворота» закрываются при последнем слове и «ловят» того, кто остался в них. Чтобы не быть пойманным, идущие невольно ускоряют шаг, иногда переходят на бег, а ловящие, в свою очередь, меняют скорость речитатива. Игра становится более подвижной и веселой. Заканчивается она также перетягиванием каната.

Другая разновидность игры состоит в том, что «ворот» - 2 пары. Игроки, изображавшие их, произносят стишок одновременно (в лад). Пойманные не выбирают, куда встать, а сразу включаются в команду поймавших их «ворот». Изображающие ворота соревнуются в том, кто больше поймает игроков. Соревнование завершается перетягиванием.

«Капканы»

Из числа играющих выбирается несколько «капканов» (по 2 человека). Стоя в парах лицом друг к другу, они поднимают сомкнутые руки, образуя воротца, или «капканчики», через которые пробегают, взявшись за руки, остальные игроки.

«Капканы» образуют круг и открыты, пока играет музыка (или звучит бубен). По сигналу (свисток, громкий хлопок, прекращение музыки) «капканы» закрываются, т.е. опускаются руки, задерживая оказавшихся между рук.

Пойманные берутся за руки с участниками «капкана», образуя кружок из 3-4 человек. Они снова поднимают руки, а цепочка из остальных игроков опять бежит по кругу, пробегая через «капканы». Те закрываются снова и снова, пока не останутся всего 2-3 пойманных, самых быстрых и ловких.

Игра повторяется 2-3 раза.

«Почта»

(«Откуда и куда?»)

Участвует любое количество играющих. Каждый из играющих задумывает и называет громко какой-нибудь город. Остальные должны запомнить – у кого какой город.

Начать игру может любой, изобразив звуки почтового колокольчика: «Динь-динь-динь!». Кто-нибудь тут же спрашивает: «Кто едет?» - «Почта». «Откуда и куда?» - «Из Москвы в Париж» (называть надо только те города, которые выбраны игроками). Отвечает тот, кто выбрал Москву, а следующий говорит обязательно тот, чей город – Париж:

- А что делают в Москве?

- Все ходят, копают картошку, - может ответить «приехавший из Москва».

Сразу все играющие, кроме «приехавшего», начинают изображать, как в «Москве копают картошку». Задания должны быть смешными и по возможности трудно выполнимыми, так как с тех, кто не сможет этого изобразить, «приехавший» берет фант (любую вещь) и складывает на виду у всех.

Теперь выбравший Париж говорит «Динь, динь!» и т.д. Игра продолжается. В конце разыгрываются фанты.

«Два Мороза»

Из играющих выбирают водящих – двух Морозов. Они выходят на середину зала. Участники игры с одной стороны зала, на которой они собираются вначале, должны перебегать на другую сторону. Это происходит после следующего диалога. Подбоченься, два «Мороза» обращаются к собравшимся:

- Мы два брата молодые, два Мороза Удалые.

- Мороз, Красный нос, - объявляет один.

- Я – Мороз, Синий нос, - представляется другой и спрашивает с напускной угрозой в голосе: - Ну-ка, кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?

Дети хором отвечают:

- Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!

После произнесенных слов дети бросаются перебегать на другую сторону зала. Если никто из игроков не решается это сделать, «Морозы» объявляют, что все, кто не побежит на счет «три», станут проигравшими – будут «заморожены». Морозы читают: «Раз, два, три!» Все бросаются перебегать зал, а «Морозы» стараются осалить (коснуться) детей рукой. Осаленный должен остановиться, замереть без движения, как «замороженный». «Разморозить» его могут другие, еще не осаленные игрока, коснувшись рукой. Тогда он бежит вместе со всеми на противоположную границу зала, куда «Морозы» уже не имеют права забегать.

В начале игры можно договориться, что «замороженных» водящие отводят в свой «ледяной дворец», где выручить их нельзя до смены водящих.

«Золото хороню».

Дети садятся по кругу на пол, скрестив ноги, руки у них находятся за спиной. Одному из играющих кладут в руки предмет, который должен найти выбранный считалкой водящий. При этом участники игры напевают знакомую песню тихо, если водящий удаляется от предмета, и громко, если он к нему приближается. Можно вместо песни использовать приговорку:

Уж я золото хороню,

Чисто серебро хороню

В высоком терему.

Гадай, гадай, красная,

Через поле идучи,

Руссу косу плетучи,

Шелком первиваючи,
Златом приплетаючи.
Вместо приговорки один из играющих может звенеть в колокольчик.

«Чепуха».

Выбирается водящий, который отходит в сторону. Участники игры загадывают любые предметы (каждый-свой). Приходит водящий и задаёт участникам вопросы, в ответ на которые игроки должны назвать задуманный предмет.

Играющий, чей ответ более других подошёл к заданному вопросу, становится водящим.

«Жмурки».

Водящий – жмурка – становится в центре. Ему завязывают глаза и поворачивают несколько раз вокруг себя. Происходит диалог жмурки и играющих:

- Где стоишь?
- На мосту.
- Что продаёшь?
- Квас.
- Ищи три года нас.

Участники расходятся по комнате, жмурка идёт их искать. В ходе игры участники не должны сходить со своих мест. Им разрешается приседать, отклоняться, вставать на колени. Если водящий находит и угадывает ребёнка, он передаёт ему роль жмурки.

«Жмурки наоборот».

Выбирается жмурка. Но глаза ему не завязывают. Его сажают перед большим белым экраном. На небольшом расстоянии от экрана устанавливают фонарик. Играющие проходят между фонарём и экраном, а жмурка по тням должен узнать участников игры. Игроки, чтобы сбить водящего с толку, могут надеть на себя любые детали одежды. За каждого неправильно названного игрока водящий отдаёт фант.

Игра «Колечко, колечко»

Выбирают считалкой ведущего.

Дети садятся на лавку, складывают ладошки. Стоять остаются двое. У одного из них (ведущего) – колечко. Все начинают произносить текст и в такт потряхивать ладошками, сложенными вместе. Водящий с колечком в ладошках поочередно подходит к каждому из сидящих и незаметно кому-то из них опускает колечко. Второй из стоящих должен отгадать, у кого в ладошках колечко. Если угадывает, садится на место того, у кого было колечко. Если нет, все дружно произносят: «Раз, два, три, колечко, беги» Ребенок с колечком убегает. Тот, кто угадывал, бросается вдогонку. Играющие произносят:

- Колечко, колечко, катись на крылечко,
- Через поле, через луг возвращайся, сделав круг!

*Вариант игры с несколько иным названием **«В перстни»** предлагает Г.Науменко.*

Дети садятся в ряд и складывают ладони «лодочкой». Водящий вкладывает свои ладони в ладони каждого участника игры. Одному из них он должен незаметно оставить «перстень» - колечко, камушек, орех, который зажат у него между ладонями. При этом он приговаривает:

Я по лавочке иду,
Золот перстень хороню –
В матушкин теремок,
Под батюшкин замок.
Вам не отгадать, не отгадать!
Мне вам не сказать, не сказать!

Сидящие отвечают:

Мы давно уж гадали,
Мы давно перстень искали –
Все за крепкими замками,
За дубовыми дверями.

Затем один из играющих пытается отгадать, у кого спрятано кольцо. Ему приговаривают:

Покатилось колечко с красного крылечка –
По овинам, по клетям, по амбарам, по сеням.
Найди золотое колечко!

Если он найдет, у кого спрятано кольцо, они одновременно с ним бегут в разные стороны, обегая лавку. Кто первым сядет на свободное место, тот водящий. Он и прячет снова кольцо.

«Дятел».

Ходит дятел по пашнице,
Ищет зёрнышко пшеницы,
Не нашел и долбит сук:
Тук, тук, тук, тук!

Выбирают дятла, подходят к дереву и поют.
Дятел берёт палку и считая про себя,
Стучит по дереву задуманное количество раз.
Игрок, который правильно назовёт число
Ударов, столько раз бежит вокруг дерева,
И становится новым дятлом.

«Заря-зареница».

Заря-зареница, красная девица.
По полю ходила, ключи обронила.
Ключи золотые, ленты голубые.
Раз, два – не воронь, а беги как огонь.

Дети держат «карусель» за ленты, идут по кругу и поют.
Водящий ходит вне круга, с последними словами задевает

Одного из игроков. Они разбегаются в разные стороны, кто Первый возьмётся за ленту. Неудачник становится водящим.

«Золотые ворота».

Золотые ворота, проходите, господа!
В первый раз прощается, второй раз запрещается,
А на третий раз не пропустим вас.

Два ведущих делают ворота. Один – «серебряное блюдечко», другой – «наливное яблочко». Все проходят в ворота, с последним словом ворота опускаются, задерживая одного из игроков.

Игрок: - «Золотые ворота, пропустите вы меня.»

Ответ: - «Мы всех пропускаем, а тебя оставляем. Что выбираешь, Наливное яблочко или серебряное блюдечко?

Игрок переходит на выбранную сторону.

Так дети делятся на две команды, затем перетягивают канат.

«Ремешок».

Прячу, прячу ремешок
Под калиновый кусток,
А кто зореньку проспит,
Того бить колотить.

Водящий с ремешком ходит за кругом, у детей глаза закрыты. С последним словом кладёт ремень кому-нибудь за спину. Тот бежит за водящим, пытаюсь догнать и слегка ударить его Ремешком. Водящий пытается занять место того, кто за ним бежит.

«Сиди, Яша».

Выбирается Яша. Он встаёт в центр, ему завязывают глаза. Все идут по кругу и поют.

Сиди, сиди, Яша под ореховым кустом,
Грызи, грызи, Яша, орешки калёные,
Ядра золочёные.

Далее говорят, хлопая в ладоши.

Чок, чок, пяточок.
Вставай Яша – дурачок!
Где твоя невеста, и в чём она одета?
Как её зовут и откуда привезут?

Яша в это время крутится на месте, по окончании Идёт наугад, выбирает кого-нибудь и выводит в Середину. Необходимо узнать, кто перед ним, назвать имя.

«Далеко, далеко».

Дети встают друг за другом «паровозиком»,
Кладут руки на плечи впереди стоящему.

Далеко, далеко
На лугу пасутся

Похлопывают по плечам.
Рисуют пальцами «змейку»
вдоль позвоночника ребёнку,
стоящему впереди.
Качают плечами вперёд-назад.
Наклоняют голову вперёд.
Качают головой вправо-влево.
Поворачиваются на 180 градусов и
повторяют движения первого куплета.

Ко.....
- Козы?
- Нет, не козы!
Далеко, далеко
На лугу пасутся
Ко.....

опять поворачиваются и повторяют
те же движения.

- Кони?
- Нет, не кони!
Далеко, далеко
На лугу пасутся
Ко.....

- Коровы?
Правильно коровы!

Поворачиваются на 90 градусов и качают головой
руки на поясе.

Пейте, дети молоко,
Будете здоровы!

Постепенно медленно приседают.
На последний слог быстро встают на ноги и
поднимают руки вверх.

**Конспект интегрированного занятия
«Подвижные игры Алтайского края» (ознакомление с окружающим миром и
физическая культура)**

Задачи:

Способствовать созданию интереса к народным играм;
обогащению двигательного опыта, сохранению и укреплению здоровья детей
через организацию народных игр,
проявлению любознательности при ознакомлении с этнокультурными традициями
народов, населяющих Алтайский край,
проявлению потребности применять полученный опыт в играх с взрослыми и
сверстниками, адекватному проявлению своих чувств (чувство веры в себя;
сопереживание неудачам, радость успехам и т.д.);
созданию благоприятных условий для самостоятельных и активных игр детей.

Материалы и оборудование: длинная палка, синий обруч, шесть мячей диаметром
6 см, красная лента, проектор, ноутбук.

Предварительная работа: разучивание подвижных игр на физкультурных
занятиях.

Методы и приемы: словесный, наглядный, игра, показ.

Ожидаемый результат:

Ребенок овладевает основными культурными средствами, способами деятельности,
проявляет инициативу и самостоятельность в разных
видах деятельности — игре, общении.

Понимает, что все люди равны вне зависимости от их социального
происхождения, этнической принадлежности, религиозных и других верований, их
физических и психических особенностей.

Имеет первичные представления о себе, семье, традиционных семейных ценностях,
включая традиционные гендерные ориентации, проявляет уважение к своему и
противоположному полу.

Имеет начальные представления о здоровом образе жизни. Воспринимает
здоровый образ жизни как ценность.

Ход:

Вводная часть:

- Ребята, где мы с вами живем?
 - Ответы детей: (в России, в г. Бийске)
 - Правильно, наш город называется Бийск, и он входит в состав большого
многонационального Алтайского края.
- Как вы думаете, когда ваши бабушки и дедушки были маленькими, чем они
занимались в свободное от учебы время, как они отдыхали?

Ответы детей.

- Проводили много времени на улице т.к не было возможности смотреть телевизор,
компьютер, как вы думаете они были здоровы ? Почему?

Когда мы с вами играем в подвижные игры в спортивном зале, я рассказывала о том, что мы будем играть в игры Алтайского края, как вы думаете почему я так говорила?

Ответы детей.

Основная часть:

Посмотрите на экран – здесь рассказывается о подвижная игра «Медом и сахаром»

Слайд №2

Правила игры:

Два ребенка становятся друг против друга и подают друг другу руки. Остальные вытягиваются веревочкой – становятся и подныривают под руки первых. Последнюю в ряду девочку спрашивают: «Кому хочешь, к меду или к сахару?» Девочка переходит. Веревка девчат снова подныривает под руки, теперь уже в обратном против прежнего порядка и т. Д. Когда все девчата поделятся между «медом» и «сахаром», выбирается длинная палка; обе группы девчат берутся за палку, одна с одной, другая с другой стороны, и тянутся: в ком силы больше?

-Молодцы! Интересная игра?

-Предлагаю вам, ребята, игру «Угадай бабушка»

Слайд №4

Мы все по лугу гуляли

И в лесочек забежали

Грибки-ягоды собирать(2)

Грибков, ягод не набрали

Лишь друг дружку потеряли

(один из круга убегает и прячется)

Не могли его сыскать

Как домой-то прибежали

Громко бабушке сказали:

Скажи, бабушка, наш свет.

Кого между нами нет?

Слайд №5

- Ребята посмотрите на следующий слайд, и скажите: вы узнали игру?

- Ответы детей (жмурки)

- Вам игра знакомая, организуйте сами игру, что для этого надо?

Дети встают по кругу, по считалке выбирают водящего, завязывают глаза и раскручивают жмурку и говорят слова:

- На чем стоишь?

- На мосту.

- Что пьешь?

- Квас.

- Лови мышек, а не нас?

- Молодцы!

- А теперь, я называю: синий обруч, шесть малых мячей;
Как вы думаете, в какую подвижную игру мы будем играть?
- Ответы детей (Ай гу-гу).

Слайд №6

Правила игры:

По считалки выбирают двух водящих, они встают в обруч «лужицу», остальные дети встают по кругу идут друг за другом и говорят слова:

Ай гу - гу, ай гу - гу не кружися на лугу,
на лугу та лужица голова закружится
не спи, не зевай мячом друга выбивай:
после этих слов все ребята разбегаются а водящие должны выбить ребят, кого
выбили выбывает из игры, играют пока не останется двое ребят, они становятся
водящими.

Слайд №7

- Ребята посмотрите, лежит коробочка, а в ней красная ленточка, не вспомнили
игру? Мы часто играли в эту игру.
- Конечно, эта игра Ляпка.

Правила игры:

Дети по считалки выбирают «ляпку», в руках у нее красная ленточка по сигналу,
дети разбегаются «ляпка» догнав, говорит «на ляпку», отдает ленточку, а сам
садится на скамееку, и так пока все не будут «ляпкой».

Слайд №8

Игра «кот-мурлыка», она очень интересная мы с вами разучим в спортивном зале.

Слайд №9

- Вашим родителем было задание рассказать и выучить игру в которую играли в
вашей семье.
- Ответы детей.

Слайд №10-11

Заключительная часть:

- В Алтайском крае проживают разные народы, они бережно хранят свои традиции
и обычаи.
 - А вот развлечения наших дедушек и бабушек: катание на санях, на каруселях и
т.д.
- А у казахов, к примеру, – свои игры и забавы: перенеси барана, перетягивание
аркана и т.д.

Слайд №12

Есть такой народ – алтайцы. Как вы думаете, где они живут?

- Ответы детей: В Республике Алтай, в Горном Алтае.

- Верно. У них есть свои национальные игры-забавы: катание на собаках, перетягивание «жбана», чья голова сильнее, метание топора, метание капкана и т.д. С этими играми мы тоже будем знакомиться в этом году.

Итог.

- Ребята мы сегодня с вами замечательно провели время и окунулись в прошлое, но и в нашем современном мире эти игры актуальны и нам интересно в них играть в наши подвижные игры Алтайского края.

Сценарий спортивного развлечения в подготовительной группе
«Шкатулка алтайских игр»

Цель. Сохранение и укрепление здоровья учащихся, популяризация народных алтайских игр, приобщение дошкольников к изучению и сохранению культурного наследия своей малой родины.

Задачи:

- пропаганда здорового образа жизни;
- развивать двигательных возможностей дошкольников;
- повышать социальную активность дошкольников;
- расширять представления о культуре, обычаях народов Алтайского края и Республики Алтай, осведомленность детей в сфере общественного добрососедства,

Ход мероприятия.

Дети делятся на группы по 10-12 человек при помощи жетонов разного цвета при входе в игровой зал. Капитаны команд получают маршрутные листы с названием игр, где их ждут игротехники (родители), которые и будут знакомить участников с народными алтайскими играми.

- Правила игры. Ваша задача по маршрутной карте пройти все станции, которые расположены на территории нашего детского сада, и заработать как можно больше жетонов. У какой команды будет больше жетонов, той будет присвоено звание «Знаток алтайских игр». В залах, на площадках вас будут встречать игротехники (это родители наших ребят из группы). На станции вы должны находиться 10 минут (по 3 минуты на одну игру), за временем следит игротехник. Количество жетонов зависит от того, как вы дружно, правильно будете выполнять задание. Передвигаться от станции к станции команда должна быстро, взявшись за руки, но не бегом! За это вы получите дополнительный жетон. После прохождения всех этапов вы должны сдать маршрутную карту и жетоны ведущему. Стартуем по команде.

1. «Игры с арканом»

У алтайских народностей практикуются игры, связанные с использованием аркана, что является закономерным для скотоводов. Арканы бывают пяти видов. (Демонстрирует аркан). Метанием аркана дети занимаются с 7-8, и даже с 5 лет. Цели для ловли самые разные и зависят от возраста человека. Постепенно они переходят от неподвижных к движущим целям (собака, ягнята, бараны, телята, волы, жеребята, лошади).

«Метание аркана». Смысл игры заключается в точности метания аркана на сухую ветку дерева. Видимо, истоки игры – в хозяйственной деятельности, связанной с заготовкой дров. На одном конце аркана привязывается небольшая прямая палка (длина 20-25 см, диаметр 3-5 см). Подбирается аркан, можно взять крепкую веревку, на один конец крепится палка палкой (свисает на 25-30 см). Соревнующиеся дети поочередно метают аркан на сухую ветку или сук дерева. Ветки могут находиться на разных высотах (для учащихся 5-6 классов 2-2,5 м от

земли). После, когда аркан с «крюком» успешно брошен на цель, следует спутать (обвивать) крюк-палку к основной части аркана и стараться сломать ветку, потягивая ее к земле. Игра очень эффективна для развития мышц плеча. За каждый удачный бросок получают жетон.

«Поймай оленя». На расстоянии 3-3,5 м от игрока вертикально устанавливаются фигурка оленя из ДВП или фанеры. Игроки по очереди набрасывают на него аркан. За каждый удачный бросок получают жетон.

2. «Игры с палками»

Борьба - любимая национальная забава алтайцев, которая широко распространена на национальных праздниках. Существуют различные виды борьбы. Мы с вами познакомимся с необычной борьбой на палках.

«Борьба на палке». Чертится линия. Двое играющих садятся по обе стороны от черты лицом друг к другу. Держась за палку двумя руками и упираясь ступнями ног о ступни другого, стараются перетянуть друг друга на свою сторону. Выигрывает тот, кто перетянет соперника за черту. Правила: начать перетягивать палку следует одновременно по сигналу. Во время перетягивания палки нельзя менять положение ступней ног.

«Борьба». Два игрока становятся лицом друг к другу, держась за одну палку. По сигналу начинают выворачивать палку, стараясь выкрутить её у соперника. Правила: начать выкручивать палку следует одновременно по сигналу. Во время выкручивания палки нельзя её отпускать из рук.. Участники игр получают жетоны.

3. «Ролевые игры»

Народные игры алтайцев используются в любое время года, преимущественно на свежем воздухе. По своему характеру и целям они соответствуют наиболее типичным производственно-бытовым действиям этих народов. Их содержание понятно для детей различного возраста и благодаря этому ребенок быстрее, лучше осваивает окружающую действительность, познает основную деятельность родителей, что помогает ему духовно, физически и психически развиваться.

«Белый шаман». Играющие ходят по кругу и выполняют различные движения. В центре круга – водящий. Это белый шаман – добрый человек. Он становится на колени и бьет в бубен, затем идет к одному из играющих и отдает ему бубен. Получивший бубен должен повторить в точности ритм, проигранный водящим. Правила: если водящий неправильно воспроизвел ритм, то он выходит из игры.

«Здравствуй, догони!» игроки стоят парами лицом друг к другу в середине площадки. Затем пары образуют 2 шеренги, которые расходятся на расстояние 10 шагов. Затем поворачиваются друг к другу. Одна шеренга- хозяева, другая – гости. Каждый представитель гостей подходит к хозяину подает правую руку и говорит:- Здравствуй!- Здравствуй!- Догони! И гость бежит к себе «домой», хозяин его догоняет. Дети по очереди ходят друг к другу в гости. Правила: Здраваться можно только правой рукой. Выигрывает тот, кто догонит. По итогам игроки получают жетоны.

4. «Игры с мячом»

Мяч алтайцы еще в недалеком прошлом готовится скатыванием вылинявшей шерсти коровы. Получался довольно хороший мяч среднего размера, не жесткий, упругий. Сегодня распространены такие игры: передача мяча из центра круга, метание вверх, перебрасывание, метание на дальность и в цель, существуют различные варианты этих игр.

«Отбивка оленей». Группа играющих находится внутри очерченного круга. Выбирают 3 пастуха, они за кругом. В круге все остальные это олени. По сигналу ведущего пастухи начинают по очереди бросать мяч в «оленей». Олень, в которого попали мячом, считается пойманным, отбитым от стада. Каждый пастух отбивает 5 раз. После чего подсчитывают отбитых оленей. Выигрывает тот, кто отбил больше оленей. Правила: Бросать мяч можно только в ноги и только по сигналу. Стрелять нужно с места в движущую цель.

«Успей поймать!» На игровой площадке находится равное количество девочек и мальчиков. Ведущий подбрасывает мяч вверх. Если мяч поймают девочки, то они начинают перекидывать его так, чтобы мальчики не завладели мячом, и наоборот. Выигрывает та команда, которая удержала мяч дольше. Правила: перекидывая мяч, нельзя касаться игрока руками и долго задерживать мяч в руках.

5. «Перетягивание каната»

На площадке проводится черта. Соревнуются, разделившись на 2 команды. По сигналу водящего: «Раз, два, три – тяни», команды начинают тянуть противников на свою сторону, побеждают те, кто смог перетянуть первого игрока за черту. Правила: тянуть начинать по сигналу. Команда, перешагнувшая черту, считается проигравшей. Команды победительницы получают жетоны.

Подведение итогов. Награждение команд, активных игроков сувенирами.

Игра – это неотъемлемая часть детства. Игра обладает поразительным воспитательным потенциалом. Мир впервые предстает перед ребенком в образах, звуках, красках и в играх. Все это в изобилии несет в себе народное творчество, богатое и разнообразное по своему содержанию. Народные игры имеют многовековую историю, они сохранились и дошли до наших дней из глубины старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции. (1)

Игра «Бөрү-ле айгыр» (волк и жеребец)

Игроки становятся «табуном», одного выбирают «жеребцом». Их противник – «волк», который ловит последнего из стоящих в цепочке позади «жеребца» и делает вид, что съедает его. «Вожак табуна» не подпускает «волка», загораживая руками пути нападения. «Волк» должен съесть весь «табун».

Игра «Кажык өрө чачары» (подбрасывание бабок-косточек в верх)

В эту игру раньше обычно играли внутри аила. На земле разложены бабки. Игрок, сидя на корточках, по одному подбрасывает их вверх, затем ловит одной рукой. В воздухе обязательно должно находиться не меньше двух бабок. Выигрывает тот, кто поймает большее их количество. Высота подбрасывания не должна быть ниже приспособления для сушки сырчиков (примерно два метра).

Игра «Турна» (журавль)

Среди играющих выбирают одного. Он становится «журавлем». Ему надевают шубу наизнанку, в рукав засовывают палку с крючком на конце. Все разбегаются, «журавль» начинает ловить их. Кого поймает, того стучит палочкой и тербит. Пойманный игрок выходит из игры. Игра продолжается дальше. (2)

Ойношев, В. Народные игры алтайцев / В. Ойношев // Звезда Алтая. – 2016.-№111-115. – С. 13.

Зазывалочки на подвижную игру

Тай-тай, налетай!
В интересную игру,
А какую – не скажу.
Поиграйте с нами,
Догадайтесь сами!

1, 2, 3, 4, 5 –
Выходи со мной играть!

1, 2, 3, 4, 5 –
Кто пойдет со мной играть?

Собирайся, народ,
Кто со мной играть идет?

1, 2, 3, 4 –
Руки выше, ноги шире!
1, 2, 3, 4, 5 –
Будем мы сейчас играть!
Веселиться до обеда
И друг друга забавлять!

1, 2, 3, 4, 5 –
Кто пойдет со мной играть?
Будем прыгать и скакать,
И друг друга развлекать!

Эй, ребята, все вниманье!
Есть веселое заданье:
Будем прыгать и скакать,
И друг друга развлекать!

Эй, ребята, все вниманье!
Есть веселое заданье!

1, 2, 3, 4, 5 –
Кто пойдет со мной играть?

Эй, девчонки и мальчишки,
Молчуны и шалунишки,
Подбегайте все скорей
Вместе будет веселей!

Эй, народ, веселей!
Поиграть беги скорей:
В прятки, салки и футбол,
Подбегай ко мне гурьбой!

1, 2, 3, 4, 5 –
Все бегите в круг вставать!
Поиграем, порезвимся
И со скукой мы простимся!

Кто не хочет скучать –
Все бегите к нам играть!
От души мы порезвимся,
Вместе все повеселимся!

Эй, дружок, не робей!
Подходи ко мне скорей!
Ты не будешь здесь скучать –
Будешь весело играть!

1, 2, 3, 4, 5 –
Кто пойдет со мной играть?
В прятки, жмурки, догонялки...
Соберитесь-ка, ребятки.
Будем бегать и скакать –
Силу, ловкость развивать!

Кому скучно стоять,
Кто хочет бегать и скакать –
Подходите все сюда,
Собирайтесь детвора!
Веселиться будем вместе,
Так нам будет интересней!

Эй, дружок, не зевай!
Подходи и поиграй!
Игры наши разные,
Веселые все классные!

Эй, ребята, поскорей
Собирай своих друзей!
Будем мы играть сейчас –
Посмотрите все на нас!

1, 2, 3, 4, 5 –
Собираемся играть!
Будем бегать и скакать,
Чтобы сильными нам стать!

1, 2, 3, 4, 5 –
Детвора, давай играть!
Не лениться, улыбнитесь
И ко мне гурьбой стремитесь!

1, 2, 3, 4, 5 –
Будем вместе мы играть!
Будем прыгать, будем бегать,
Будем вместе отдыхать.
Все скорей ко мне бегите
Вашу ловкость покажите!

Первый, первый, я четвертый,
Я уже сейчас в полете,
Кто летит за мной скорей
Побежали веселей!
(Вместе будет веселей!)

Заклички. Зазывалки. Приглашения.

(на праздники, ярмарки, развлечения, спортивные мероприятия, вечера,
посиделки для детей)

Ярмарка

Что за шум, что за крик?
Это ярмарка шумит,
Шумит, зазывает,
В гости приглашает:
По рядам скорей пройдите,
На товар любой дивитесь!
Что понравилось – берите.
Берите со скидкой и так –
Все отдаем за пятак.
А коль жалко пятака,
Так пляшите «трепака».
И частушка подойдет –
Веселит она народ.
Заходи, народ, в ряды,
Вон здесь сколько красоты:
Есть соленья и варенья,

Много сладких угощений,
Есть и овощи, и мед...
Не скупись, бери, народ!
Наша ярмарка богата.
Покупай скорей, ребята!

Ярмарочное представление.

Слушай, маленький народ!
В гости ярмарка зовет:
Балалаечки играют,
На концерт всех приглашают.
И гармошка заливается,
Веселить народ старается.
Хоровод и тут, и там...
Рада ярмарка друзьям!

На ярмарку!

Эй, народ, народ, народ!
В гости ярмарка идет!
В гости ярмарка идет,
Зазывает и поет!
Приглашает, веселит,
Улыбаться всем велит!
Карусели, балаган
И на разный вкус товар:
Есть и овощи, и фрукты,
И отличные продукты.
Открывайте кошельки,
Доставайте денежки!
Ярмарка богата,
Заходи, ребята!

Встреча весны

Ты приди, Весна – веснянка,
Выходи к нам на полянку!
Дружно, дружно, всем народом,
Мы пройдемся хороводом.
Песни, пляски заведем,
Игры разные начнем...
Не дадим Весне скучать,
Будем праздник отмечать!

Проводы зимы

Спешите, спешите, всех приглашаем!
Сегодня всем миром Веснянку
встречаем!
Будем Зиму провожать,
Весну в гости зазывать!
Ты иди, Весна, скорей!
Солнце, Землю обогрей.
Растопи скорей снега,
В зелень убери луга,
Ручейкам дорогу дай,
Дружно игры затевай!

День смеха. 1 апреля

Смех с утра и смех кругом –
Ходит сад наш ходуном!

Хи-хи-хи да ха-ха-ха,
Раздуваются бока!
Всюду игры, шутки, смех –
Это праздник зовет всех!
Шуткам здесь – зеленый свет,
А слезам – дороги нет!
На праздник – проказник
Всех приглашаем,
Веселья и радости всем обещаем!

Спортивный парад

Всех малышек, малышат
Приглашаем на парад!
Ничего не нужно делать –
Только прыгать, только бегать.
И на месте не сидеть –
Очень громко песни петь.
Не грустить, не унывать,
И под музыку шагать.
Приглашаем всех ребят
На спортивный наш парад!

Масленица

Как на масленой неделе
Каждый день блины мы ели.
И мальчишки, и девчонки
Собирались на вечерки:
Песни пели и плясали,
Весну радостно встречали!
Весну радостно встречали,
Зиму на год провожали.
Встали дружно в хоровод –
В гости к нам весна идет!

Блины

Как на масленой неделе
Из печи блины летели:
Мы их ртом ловили,
- Спасибо! – говорили.
Сто блинов с друзьями съели,
Дружно песенки запели!