Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
детский сад общеразвивающего вида № 3 г. Могоча
Забайкальский край

ПРОЕКТ

«ИГРЫ НАРОДОВ ЗАБАЙКАЛЬЯ»

для детей старших и подготовительных групп



Автор проекта:
Инструктор по физической культуре
Высшая квалификационная категория
Попова Анастасия Сергеевна

г. Могоча

Название проекта

«Игры народов Забайкалья»

ВИД ПРОЕКТА: физкультурно-оздоровительный

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА:

Дети старшего дошкольного возраста, педагоги, родители.

СРОК РЕАЛИЗАЦИИ:

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ:

Игры - спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. Они дают возможность развивать и совершенствовать различные движения, упражняться в беге, прыжках, лазанье, метании, ловле т.д. Большое влияние игры оказывают также и на нервно-психическое развитие ребенка, формирование важных качеств личности. Они вызывают положительные эмоции, развивают волю, сообразительность, смелость, быстроту реакций. Совместные действия в играх сближают детей, доставляют им радость от преодоления трудностей и достижения успеха.

Результат игры - это всегда радость и эмоциональный подъем. Именно благодаря этому замечательному свойству подвижные игры больше чем другие формы физической культуры адекватны потребностям растущего организма в движении, способствуют всестороннему гармоничному физическому и умственному развитию детей, развитию координации движений, ловкости и меткости. Наличие потребностей в здоровом образе жизни и возможностей его обеспечения.

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА:

В наше время высоких технологий, мы все реже возвращаемся к традициям и обычаям своего народа. Поэтому было решено разработать проект, направленный на знакомство детей с народными традициями, народным творчеством, народными играми.

Как жили раньше люди? Как работали и как отдыхали? Какие игры были у детей? Ответить на эти и подобные вопросы - значит, восстановить связь времен, вернуть утраченные ценности.

Проект способствует развитию у детей познавательных способностей, включает в себя ознакомление дошкольников с обычаями, традициями, народным творчеством. Приобщает к народным традициям, знакомит с разными народными играми, тем самым обогащая познания детей.

Задорные и веселые игры - это наше детство. Кто не помнит неизменных пряток, салочек, ловишек? Когда они возникли? Кто придумал эти игры? На этот вопрос только один ответ: они созданы народом так же, как сказки и песни. Народные игры имеют многовековую историю, они сохранились и дошли и до наших дней из старины, передавались из поколения в поколение.

Игры ценны для наших детей в педагогическом отношении: они оказывают большое влияние на воспитание ума, характера, воли, укрепляют ребенка. В народных играх много юмора, соревновательного задора, движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными моментами, любимыми детьми считалками.

Народные игры издавна служили средством самопознания, в играх проявляются лучшие человеческие качества: доброта, благородство, взаимовыручка, самопожертвование ради других. Игры разнообразны, развлекательны и эмоциональны.

Современные дети мало двигаются, меньше, чем раньше играют в подвижные игры из-за привязанности к телевизору, компьютерным играм. Чтобы поддержать интерес детей к народным играм, они должны их узнать и наша задача помочь им в этом.

ЦЕЛЬ ПРОЕКТА:

1. Познакомить детей с играми народов, проживающих и проживающих в Забайкальском крае.
2. Сформировать интерес и уважения к другим национальным культурам.

ЗАДАЧИ ПРОЕКТА:

Образовательные задачи:

1. Обобщить и расширить знания детей о красоте и разнообразии игр различных народов.
2. Объединить опыт и знания детей для создания у них целостной картины многонациональности Забайкальского края. Формировать умение видеть и понимать другого человека, проявлять уважение к культуре и обычаям других народностей.
3. Формировать культуру межличностного взаимодействия детей в группе.

Воспитательные задачи:

1. Воспитывать у детей чувство патриотизма и сопричастности ко всему, что происходит в нашем крае.
2. Учить осознавать свою индивидуальность, значимость для других людей, стимулировать положительное отношение к сверстникам.
3. Воспитывать чувства общности, дружбы и единства с людьми различных национальностей, живущих в Заб.крае.

Развивающие задачи:

1. Развивать двигательные качества: скоростно-силовые, координацию, ловкость.

МЕРОПРИЯТИЯ, ПРОВЕДЕННЫЕ В РАМКАХ ПРОЕКТА

ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП:

1. Изучение литературы, материалов по заданной теме.
2. Подбор материала и игр по теме.
3. Проведение бесед на тему :«Путешествие по Забайкальскому краю», «Люди разных народов», «Я русский человек», «В какие игры играли наши бабушки и дедушки».

ОСНОВНОЙ ЭТАП:

Разучивание правил народных игр и методики их проведения.

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП:

1. Изготовление наглядного материала для проведения игр, вовлечение детей и родителей в игровую деятельность, разработка сценария, подготовка оборудования и костюмов для проведения спортивного праздника на тему: «Игры народов Забайкалья».
2. Оформление картотеки «Игры Народов Забайкалья».

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

1. получение знаний о традициях народов и выработка интереса к национальным играм у детей.
2. формирование навыка самостоятельно организовать игры со сверстниками.
3. умение выходить из сложных ситуаций, избегая конфликтов и чувствовать радость от совместной игровой деятельности.
4. установление семейных связей между поколениями.
5. вовлечение родителей в совместные игры с детьми, желание использовать их в повседневной жизни.
6. развитие нравственных качеств, воспитание сознательной дисциплины, воли, настойчивости в преодолении трудностей, правильное восприятие неудач, желание быть честными и правдивыми.

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН РАЗУЧИВАНИЯ НАРОДНЫХ ИГР

Месяц	№ недели	Виды народных игр	Цель игры
Игры семейских и казаков Забайкалья.			
Октябрь	1-я неделя	«В колдуна»	Развитие ловкости, быстроты передвижений.
	2-я неделя	«Заинька»	Развитие ловкости, быстроты движений
	3-я неделя	«Разлука»	Обучение взаимодействию между собой в соответствии с правилами игры.
	4-я неделя	«Плюшки»	Развитие интереса к игре, обучение правилам игры. Развитие ловкости, быстроты.
Белорусские народные игры			
Ноябрь	1-я неделя	«Что делаешь? (Што робиш?)»	Развитие ловкости, быстроты передвижений.
	2-я неделя	«Молоко»	Развитие ловкости, быстроты движений
	3-я неделя	«Ленок (Ляпок)»	Обучение взаимодействию между собой в соответствии с правилами игры.
	4-я неделя	«Посадка картошки»	Развитие интереса к игре, обучение правилам игры. Развитие ловкости, быстроты.
Татарские народные игры			
Декабрь	1-я неделя	Спутанные кони	Развитие внимания, реакции и быстроты движений.
	2-я неделя	«Скок-перескок» (Кучтем-куч)	Обучение согласованным действиям в игре. Развитие ловкости, быстроты.
	3-я неделя	« Чулмак уена»	Обучение двигательной имитации и импровизации в соответствии с характером изображаемого образа в игре.
	4-я неделя	«Хлопушки» (Абакле)	Обучение взаимодействию между собой в соответствии с правилами игры.

Русские народные игры

Январь	1-я неделя	«Почта»	Формирование умения эмоционального выражения, раскрепощенности в образно-игровых движениях.
	2-я неделя	«Большой мяч»	Обучение взаимодействию между собой в соответствии справилами игры.
	3-я неделя	«Гонка мяча по улице»	Побуждение активно включаться в игру, развивать быстроту и координацию движений.
	4-я неделя	«Удочка»	Развитие прыгучести, ловкости.

Бурятские народные игры

Февраль	1-я неделя	Игра «Верблюжонка верблюд ловит»	Развитие быстроты, силы.
	2-я неделя	Игра «Волк и ягнята»	Развитие координации в пространстве, быстроты.
	3-я неделя	Игра «Ястреб и утки»	Развитие быстроты, ловкости.
	4-я неделя	Игра «Рукавицу гнать»	Воспитание сообразительности, внимания, поддерживание бодрого, радостного настроения.

Эвенкийские народные игры

Март	1-я неделя	Игра «Важенка и оленята»	Умение ориентироваться в замкнутом пространстве, Развитие быстроты
	2-я неделя	Игра «Каюр и собаки»	Обучение правилам игры, развитие внимания, быстроты реакции
	3-я неделя	Игра «Рыбаки»	Развитие внимания
	4-я неделя	Игра "Коршун" (Лмунчикат)	Развитие, внимания, быстроты, реакции, воспитание способности ориентироваться в игре.

Армянские национальные игры

Апрель	1-я	«Цветы и ветерки»	развитие двигательных

	неделя		качеств, внимания, выдержки.
	2-я неделя	«Пастух»	развитие внимания, ловкости, быстроты реакции
	3-я неделя	«Перетягивание палки»	развитие силы, выдержки, укрепление мышц туловища.выразительно двигаться под музыку.
	4-я неделя	"Аисты"	Развитие координации в пространстве.

Приложение

Октябрь

Игры семейских и казаков Забайкалья.

«В гости к Казакам идем!»

Казачата:
Ой, вы гости дорогие,
Вы пожалуйте сюда.
Приходите поскорее
Занимайте здесь места.

Проходите, не стесняйтесь
Место выбрано для вас,
Чтобы видно и удобно
Вы смотрели все на нас.

«В некотором царстве, в Забайкальском государстве жили –были семейские да казаки. Люди они добрые да весёлые. Любили песни петь, хороводы водить, сказки рассказывать, да в игры народные играть. Вот и мы с вами ребята, сегодня будем играть в игры семейские и казачьи.

Казак не может считать себя казаком, если не знает и не соблюдает традиции и обычаи казаков.

Чрезвычайно строго в казачьей среде, наряду с заповедями Господними, соблюдались традиции, обычаи, поверья, которые являлись жизненно-бытовой необходимостью каждой казачьей семьи, несоблюдение или нарушение их осуждалось всеми жителями хутора или станицы, поселка. Обычаев, традиций много: одни появляются, другие исчезают. Остаются те, что наиболее отражают бытовые и культурные особенности казаков, что сохраняются в памяти народа от далекой старины. Если коротко сформулировать их, то получатся своеобразные неписанные казачьи домашние законы:

1. Уважительное отношение к старшим.
2. Безмерное почитание гостя.
3. Уважение к женщине (матери, сестре, жене).

Уважение старшего – одно из главных обычаев казаков. Отдавая дань уважения к прожитым годам, перенесенным невзгодам, казачьей доли, наступающей немочи и неспособности постоять за себя – казаки при этом всегда помнили слова священного Писания: «Перед лицом седого вставай, почитай лицо старца и бойся Бога своего – Я Господь Бог ваш».

Обычай уважения и почитания старшего по возрасту обязует младшего, прежде всего, проявлять заботу, сдержанность и готовность к оказанию помощи и требовать соблюдения некоторого этикета (при появлении старика все должны были встать – казаки при форме приложить руку к головному убору, а без формы - снять шапку и поклониться).

В присутствии старшего не разрешалось сидеть, курить, разговаривать (вступать без его разрешения) и тем более – непристойно выражаться.

Считалось непристойным обгонять старика (старшего по возрасту), требовалось испросить разрешение пройти. При входе куда-либо первым пропускается старший.

Неприличным считалось младшему вступать в разговоры в присутствии старшего.

Старику (старшему) младший обязан уступить дорогу.

Младший должен проявлять терпение и выдержку, при любых случаях не прекословить.

Слова старшего являлись для младшего обязательными.

При общих (совместных) мероприятиях и принятии решений обязательно испрашивалось мнение старшего.

При конфликтных ситуациях, спорах, раздорах, драках слово старика (старшего) являлось решающим и требовалось немедленное его исполнение.

Уважение к старшему прививалось в семье с ранних лет. Дети знали, кто из них в отношении кого старше. Особенно почиталась старшая сестра, которую до седых волос младшие братья и сестры величали няней, нянькой, так как она заменяла им занятую домашней работой мать. И по сей день, мы продолжаем чтить казачье наследие и его уникальные традиции. Ум, хитрость, сила, ловкость, смелость, уважение к старшим, любовь к Родине - на протяжении многих веков эти качества были присущи казачеству. Пусть эта встреча возродит этот дух, которым по праву гордились наши предки.

«В колдуна» семейская и казачья игра

Колдун бегает за детьми и «заколдовывает» их. Тот, до кого дотронулся рукой колдун, должен стоять не шевелясь и кричать:
«Расколдуйте меня, заколдованный я». Колдун должен следить, чтобы его никто не расколдовал, и успеть заколдовать остальных. Те игроки, которых колдун ещё не заколдовал, могут расколдовать заколдованного, дотронувшись до него. Выигрывает тот, кто остался незаколдованным, или колдун, если заколдовал всех.

«Заинька» казачья игра.

Дети становятся в круг. В центре –Заинька. Начинается хоровод. Дети двигаются то в одну сторону, то в другую и поют:
Заинька по сеничкам гуляй, гуляй.
По новеньким разгуливай, серенький.
Заинька пытается выйти из круга, его не пускают. Если он вырвался, то выходит и забирает двух игроков, которые его выпустили. Затем выбирают нового Заиньку.

«Разлука»- казачья игра

Игра по принципу «ручейка». Играющие разбиваются на пары, и взявшись за руки выстраиваются друг за другом. Встав в две шеренги, пары поднимают

руки и образуют коридор из «воротцев». Ведущий идёт через коридор, начиная с конца шеренги, оставшийся без пары продолжает игру.

«Плюшки» семейская игра.

Играют в догонялки. Тот, кого догнал и успел ударить водящий, становится «плюшкой». Теперь «плюшка» догоняет игроков, чтобы шлёпнуть одного из них. Выигрывает тот, кто не получил ни одной «плюшки».

Ноябрь

Белорусские народные игры

14 ноября в Беларуси отмечается народный праздник Кузьмы - покровителя кузнецов. Поэтому этот день называют еще и профессиональным праздником этих мастеров — Днем кузнеца. Кузнечное дело — это одно из старинных и самых уважаемых ремесел. Издавна кузнецы уважались и чтились в народе. Стать кузнецом не так просто, как кажется. Учеба и в наши дни занимает достаточное количество времени, а когда-то делу кузнеца учились от 3 и до 10 лет. Кузня обычно стояла на обочине деревни, и всегда оттуда доносилось веселое звяканье железа - кузнец работает. Подковывает коней, выплавляет серпы и косы, ножи и ножницы. В народе кузнеца считали богатырем, в чьих руках железо и огонь становятся послушными. Не каждому под силу усмирить такие стихии.

Что делаешь? (Што робиш?)

Играют девочки и мальчики 5-8 лет. Местом для игры может быть лесная поляна, площадка, комната. Количество участников - 5-15 человек. Инвентарь - палочки или прутики (у каждого играющего).

Описание. Играющие выбирают «хозяйку», затем рассаживаются по кругу и выкапывают перед собой ямочки или рисуют кружки. «Хозяйка» обходит всех и задает каждому какую-либо «работу»: например, печь хлеб, варить обед, пилить дрова, косить сено, чинить стул, носить воду. Играющие должны все время постукивать палочкой по своему кружку и называть вслух заданную им «работу».

Дав каждому задание, «хозяйка» становится в середине круга и говорит:

- А теперь будем все... (Называет какое-либо занятие, например: петь, забивать гвозди, пилить, стругать и т. д.) Начали!

Играющие обязаны повторять все, что прикажет «хозяйка». Несколько раз переменив задание, она, указывая прутиком на кого-либо из играющих, неожиданно спрашивает:

- Что делаешь?

Тот, кого она спросила, должен немедленно назвать ту работу, которую ему поручили в начале игры. Кто ошибется выбывает из игры (или продолжает играть, получив штрафное очко), после чего «хозяйка» дает всем новые задания. Побеждает ни разу не сбившийся в игре. Он становится «хозяйкой», и игра повторяется.

Правила.

Тот, кого спросил водящий, должен назвать свою работу не позже чем водящий сосчитает до трех. Подсказавший получает штрафное очко или выбывает из игры.

Молоко (Малако)

Играют мальчики и девочки 5-8 лет, 10-20 детей.

Описание. Дети выбирают «кота» и «хозяйку», затем усаживаются (прижав колени к груди и обхватив их руками) в круг на расстоянии полуметра друг от друга. Это «кувшинчики с молоком» («гладышки»). Хозяйка зовет «кота»:

- Кис, кис, кис!
- Мяу, мяу! - отвечает «кот».
- Ты где гулял?
- Во дворе.
- А мышку поймал?
- Нет!
- Почему? - спрашивает «хозяйка».
- Молока хочу!
- Выбирай гладышку!

«Кот» обходит «гладышки», дотрагивается до каждой и облизывается. Хозяйка спрашивает:

- Ну что, выбрал?

«Кот» подходит к «хозяйке» и на ухо, чтобы никто не слышал, сообщает имя выбранного им игрока. «Хозяйка» говорит:

- Если сможешь, бери! - и отворачивается.

«Кот» снова обходит «гладышки», берет каждую за плечи и толкает влево, говоря: «Не хочу, не хочу, не хочу...»

Дойдя до выбранной «гладышки», он говорит: «Хочу!» - и неожиданно толкает «гладышку» вправо. Если она «повалится» (т. е. игрок, потеряв равновесие, вынужден будет опереться на руку), то выбывает из игры и «кот» снова начинает переговоры с «хозяйкой». Если же игрок, которого выбрал «кот», успеет среагировать на его движение и не потеряет равновесия, то «кот» меняется с ним ролью и игра начинается сначала.

Правило. «Кот» имеет право толкать вправо только того игрока, которого он перед этим назвал «хозяйке».

Ленок (Ляпок)

На земле рисуют кружки — гнезда, которых на два-три меньше, чем игроков. Все становятся в круг, берутся за руки. Ведущий в кругу делает разные движения, все повторяют их. По команде «Сажай лен» игроки занимают гнезда, а кто не займет гнездо, считается «посаженным»: его сажают в гнездо до конца игры.

Правила игры. Побеждает тот, кто займет последнее свободное гнездо.

Посадка картошки (Пасадка бульбы)

Создаются две команды по пять человек. Игрок, стоящий первым,— капитан, он держит в руках мешочек с пятью картофелинами (камешками). На расстоянии двадцати — тридцати шагов от каждой колонны начерчены пять

кружков. По сигналу капитаны бегут к кружочкам и сажают картошку по одной в каждый кружок, затем возвращаются и передают мешочек следующему игроку, который, взяв мешочек, бежит собирать картошку и т. д.

Правила игры.

Капитаны стартуют по сигналу. Игроки не выходят за линию без мешочка. Если картошка упала, ее следует поднять и затем бежать. Подбегать к команде надо с левой стороны.

Декабрь

Татарские народные игры

25 декабря в вечернее время сельская молодежь в костюмах и масках с выкриками: «Нардуганга – а – а» или: «Шайтан туена – а – а»... начинали обходить окрестные крестьянские дворы. Пляски ряженых, исполнявшиеся во время Нардугана, представляют собой целый цикл из нескольких частей:

1. приветственный танец (болдыр кырында бию): исполнялся во дворе перед каждым домом костюмированной группой в возрасте 10-15 лет
2. танец при входе в дом
3. танец пряхи, исполнявшийся нардуганской бабкой, и танец деда
4. благодарственный танец с пожеланиями благополучия
5. прощальный танец
6. пляски и танцы, связанные с гаданием
7. игры и хороводы, сопровождаемые кострами.

Основным музыкальным инструментом, сопровождавшим пляску ряженых, была скрипка, а позже гармоника.

Для исполнения пляски болдыр кырында бию мужчины переодевались женщинами, а женщины - мужчинами, пачкали себе лицо сажей. Костюмированная группа, держа в руках либо череп, либо чучело коня, ходила из дома в дом, затевала пляски и разыгрывала сценки. Останавливаясь перед каждым домом, под незатейливую музыку мальчика – музыканта святошники плясали поочередно.

Спутанные кони

Цель игры: развитие силовой выносливости, укрепление костно-мышечного аппарата ног.

На игровой площадке чертится линия. На расстоянии от нее (не более 20 м) устанавливаются флажки, стойки. Играющие делятся на три-четыре команды и выстраиваются за линией. По сигналу первые игроки команд начинают прыжки, обегают флажки и возвращаются обратно бегом. Затем бегут вторые и т. д.

Правила игры:

- выигрывает команда, закончившая эстафету первой;
- прыгать следует правильно, отталкиваясь обоими ногами одновременно, помогая руками.

«Чулмак уена»- Продаём горшки

Цель игры: развитие ловкости, быстроты двигательной реакции, укрепление мышц опорно-двигательного аппарата.

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

— «Эй, дружок, продай горшок!»

— Покупай!

— Сколько дать тебе рублей?

— Три отдай.

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

Правила игры:

- бегать разрешается только по кругу, не пересекая его;
- бегущие не имеют права задевать других игроков;
- водящий может начинать бег в любом направлении, если бежит направо, то все налево.

Скок-перескок (Кучтем-куч)

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

Водящий говорит: «Перескок!»

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

Правила игры.

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

Хлопушки (Абакле)

На противоположных сторонах комнаты или площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20— 30 м. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая рука вытянута вперед ладонью вверх. Выбирается водящий. Он подходит к стоящим у города и произносит слова: Хлоп да хлоп - сигнал такой Я бегу, а ты за мной! С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут к противоположному городу. Кто

быстрее добежит, тот останется в новом городе, а отставший становится водящим.

Правила игры.

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

Январь

Русские народные игры

Рождественский сочельник (7 января) - это день накануне Рождества Христова. В сочельник разговляются сочивом или кутьей, то есть взваром из рисовых, пшеничных или же ячменных зерен с медом, сушеными ягодами и фруктами, а также блинами, оладьями медовыми, пирогами постными, пряниками в форме звезды. В этот вечер первая вечерняя звезда на небе была своего рода знаком, когда начиналось исполнение разных рождественских обычаев. Первыми в рождественский вечер появляются колядовщики. Это группы детей, которые, объединившись, ходят от дома к дому с исполнением колядок. В колядках дети желали богатого урожая. По традиции **колядование** — это обрядовый обход крестьянских домов группами деревенских жителей во время Святок. Этот обряд совершается накануне Рождества (6 января), Васильева дня (13 января), Крещения (18 января). В это время начинаются **Святочные гадания** — гадания, проводимые в период зимних святок (с Сочельника по Крещение).

Почта

Игра начинается с переклички водящего с игроками:

– Динь, динъ, 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. Водяший 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.

Большой мяч

Для игры нужен большой мяч. Играющие становятся в круг и берутся за руки. Водящий с мячом находится в середине круга. Он старается выкатить мяч из круга ногами, и тот, кто пропустил мяч между ног, становится водящим. Но он

встает за кругом. Играющие поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему нужно вкатить мяч в круг. Когда же мяч попадает в круг, играющие опять поворачиваются лицом друг к другу, а в середину встает тот, кто пропустил мяч. Игра повторяется.

Правила игры. Играющие не берут в руки мяч в течение всей игры, они перекатывают его только ногами.

Гонка мяча по улице

Дети делятся на две партии и встают друг против друга на расстоянии 3-5 м. В каждой партии играющие рассчитываются на первый и второй номера, и встают друг от друга на расстоянии одного шага. Первые номера в обоих партиях составляют одну команду; вторые — другую. По сигналу ведущего сначала гонят (перебрасывают) мяч первые номера, а потом вторые. Каждая команда прогоняет мяч до пяти раз.

Правила игры. Передавать мяч следует только игроку своей команды в порядке очереди. Мяч не должен касаться земли. Принимая мяч, играющий может выходить из шеренги. Играющий, уронивший мяч, передает его команде противника. Ведущий за каждый уронивший мяч штрафует команду на одно очко. Побеждает команда, набравшая меньшее количество штрафных очков.

Удочка

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

Февраль

Бурятские народные игры

День Нового года по лунному календарю приходится большей частью на разные числа февраля месяца по солнечному календарю. Этот период года у скотоводов Монголии и Бурятии связан с завершением годового хозяйственного цикла, когда минует суровое зимнее время, начинается потепление и вместе с ним пробуждение природы от зимней спячки. Это время связано с массовым приёмом приплода у скота, началом изобилия молочной пищи.

Молочный продукт (сагаан эдеэн) – это основная пища скотоводов. И когда гостю предлагают отведать молочную пищу, то буряты говорят: - «сагаалагты». Возможно, отсюда происходит название Сагаалган, как праздник молочной

пищи. Месяц же в котором происходит Сагаалган, называется сагаан сар – белый месяц.

Гостеприимен мой народ бурятский
И гостю – он знаком иль не знаком,
Повсюду, где горит огонь очажный
Он преподносит чашу с молоком.

Все народы земного шара сопровождают свои праздники, увеселительные мероприятия песнями, играми, танцами. В них отражаются представления народа о прекрасном, они характеризуют лицо народа, национальный склад мышления. Бурятский народ богат своей историей, культурой, национальными традициями. Он на протяжении многих столетий создавал своѐ самобытное искусство. Основы добра, справедливости, любви к народу, к его культуре закладываются в детстве. Чтобы не терять своей самобытности, надо постоянно обращаться к культуре бурятского народа. Всѐ это сохраняется и передаѐтся нам, детям, через устное народное творчество – фольклор, в котором отражены национальные особенности.

Это помогает вырастить юной смене умной, доброй, смелой, трудолюбивой, любящей свой народ, свои традиции. Поэтому нужно рассказать об одной самой интересной традиции- бурятские народные игры .Через них не забываются корни и не разрывается связь времен и поколений.

Наиболее известные национальные игры наших предков это : «Габшагай хубуун», «Шагай наадан», «Хоргодоон боргодоон», «hурагшад», «Урилдаан», «Сahанай наадан», «Мэргээр буудалга», «Дали ниидэлгэ», «Загаhашад», «Тетерин наадан», «Эрын гурюан наадан», «Бухэ барилдаан», «Баабси», «Шоно батарбаганууд», «Зоска», «Хатар Морин», «Суур харбалга».

Одним из главных видов национальных игр у бурят является «сур харбаха», что означает в переводе «стрельба из лука», отсюда и произошло название «Сурхарбан». Лучники не только должны были попасть в мишень, но и выбить ее из земли. Победителем считался тот стрелок, которому удавалось выбить мишень так, что она отлетела на десять луков за черту. Участники соревнования были одеты в национальные костюмы, на бедре у каждого красовался отделанный серебром колчан. Наиболее популярным и распространенным видом массового развлечения, всех монголоязычных племен были игры в «Шагай наадан», в переводе бараньи кости.

Игра «Верблюжонка верблюд ловит» ("Ботогон буурашалга")

Напоминает игру "Кошки-мышки", только действующие лица в ней иные - типичные животные для степных районов: верблюд (буура), верблюжонок (ботогон). Эти роли (роли водящих) распределяются по желанию или по считалке. Остальные играющие образуют круг, взявшись за руки. "Верблюжонок" становится в круг, а "верблюд" остается за кругом и пытается прорваться в него, но образующие круг препятствуют этому, не расцепляя рук. Если "верблюду" все же удается прорваться, то он пытается схватить "верблюжонка". Тот увертывается и выскакивает из круга (его пропускают под

руками), а "верблюда" снова задерживают. Если "верблюду" долго не удается поймать "верблюжонка", его заменяет кто-нибудь другой по желанию. Когда "верблюжонок" пойман, игра заканчивается или возобновляется с новой парой водящих.

Игра «Волк и ягнята»

Один игрок – волк, другой – овца, остальные – ягнята. Волк сидит на дороге, по которой движется овца с ягнятами. Овца впереди, за нею друг за другом гуськом идут ягнята. Подходят к волку. Овца спрашивает:

– Что ты здесь делаешь?

– Вас жду.

– А зачем нас ждешь?

– Чтобы всех вас съесть!

С этими словами он бросается на ягнят, а овца загораживает их.

Правила игры. Ягнята держатся друг за друга и за овцу. Волк может ловить только последнего ягненка. Ягнята должны ловко делать повороты в сторону, следуя за движениями овцы... Волку нельзя отталкивать овцу.

Игра «Ястреб и утки»

Игра проводится на улице. Необходимо разделит участок на несколько зон: «камыши», «озеро». На другом конце поля располагается «ястреб» — это ведущий, который будет ловить «уток». «Утки» должны по команде убегать от «ястреба», по дороге к «озеру» прячась в «камышах». «Камыши» — это несколько игроков, которые располагаются в произвольном порядке «Утки» спасаются сначала среди «камышей», потом — в «озере», где «ястреб» уже не может их ловить. Если «ястреб» сумел «осалить» нескольких уток, то они считаются пойманными и выходят за пределы игрового поля.

Игра «Рукавицу гнать»

Выбирают водящего и садятся вокруг него тесным кругом или напротив ведущего на лавке, но тоже так тесно, чтобы не было зазоров между сидящими. Руки все игроки держат за спиной. У одного из игроков в руках рукавица. Он начинает громко нараспев приговаривать: «Рукавицу гони!», одновременно передавая рукавицу своему соседу. Тот, в свою очередь, громко подхватывает песню и как можно быстрее передает рукавицу дальше. Водящий указывает на игрока, который должен показать свои руки. Если в них рукавица, то проигравший становится водящим, если — нет, то игра продолжается.

Правила игры:

1. Поет только тот, у кого рукавица.
2. Нельзя пытаться задержать у себя рукавицу, надо быстро передавать ее следующему игроку, который тут же начинает петь. Так создается эффект «какофонии», когда несколько игроков поют одновременно, с небольшой задержкой по времени.

3. Если водящий правильно указал игрока, у которого рукавица, тот не имеет права передавать ее дальше, а должен показать водящему и занять его место.

Март

Эвенкийские народные игры

Эвенк – человек, привыкший к кочевой жизни. С оленями, с природой связана вся жизнь эвенка, от рождения до смерти. С оленями тесно связана эвенкийская культура, много поверий, легенд, сказок, пословиц.

Эвенкийские пословицы, как и у других народов, отличаются краткостью, образностью, широтой и отточенностью мысли.

- Охотнику нужны олени, как глухарю крылья.
- Олень и собака – друзья охотника.
- Стельную важенку резать – оленей не увидишь.
- Когда убьёшь дикого оленя, после еды все кости собери и положи в лабазе. Если будешь бросать на землю, дух охоты Хинкген рассердится, и тебе на охоте не будет удачи.
- Не бей оленя, а то дух оленя рассердится, и от тебя уйдут все олени.
- Прикочевав на старое стойбище – не кричи и никогда не ругай. Напугаешь духов этой земли – тебе на охоте не будет удачи.
- Рано вставай, тогда будешь иметь добычу.
- Помогай старым, их не серди. Если будешь злить старых, жизнь станет плохой.
- Много раз не злись, а то скоро состаришься.
- Когда приедешь к большому озеру или к реке, то не кричи и камни в воду не кидай: обидится и рыба не будет ловиться.
- Если на охоте ничего не добудешь – не ругай те места и ту землю, где охотился. Дух охоты услышит и обидится, надолго убежит от тебя.
- Прикочевав на старое стойбище – не кричи, дух земли испугается. Напугаешь духов этой земли – тебе на охоте не будет удачи.
- Нельзя бросать палку поперёк дороги, по которой кочуют или прошёл зверь.
- Из озера не вылавливай всю рыбу, а оставь своим потомкам.
- Как люди достойные живи, не обрубая их тропы. Свои прихоти во вред другим не убаюкивай, как младенца. Тех, кто раньше тебя увидел солнце, слушай.

Поверья эвенков

«Тайга кормит оленей, а олени кормят и одевают нас», «Если мальчик играет с оленятами, то из него вырастет хороший оленевод» - так говорят эвенки-оленеводы. От количества оленей всегда зависело благополучие их жизни.

В летний период вся забота об оленях ограничивалась устройством дымокуров, вокруг которых животные собирались сами, спасаясь от гнуса. У эвенков давно вошло в поговорку, что летом оленей пасёт гнус. Наиболее беспокойное время для оленеводов–эвенков – это осень, когда олени разбегались в поисках любимого лакомства – грибов. Зимой же олени уходили недалеко.

Эвенкийский праздник встречи солнца БАКАЛДЫН. В конце марта проходит уникальный праздник Бакалдын – праздник встречи солнца. Этот день для всех особенный тем, что люди обращаются с молитвами к божествам. Целый год эвенки готовятся к весенним спортивным состязаниям, чтобы показать себя в традиционных для эвенков видах спорта: гонках на оленьих упряжках и верхом на олене, метании аркана, прыжках через нарты, стрельбе из лука.

«Утывэткун» - день оленеводов. Этот праздник наступает в первое воскресение марта. Обозначает встречу весны. На этом празднике оленеводы соревнуются в гонках между собой. Так же проводятся детские гонки, верхом на олене и на нартах. Поются песни, водятся национальные хороводы.

Игра «Важенка и оленята»

На площадке нарисовано несколько кругов. В каждом из них находится «важенка» (мать-олениха) и двое «оленят». «Волк» сидит за сопкой (на другом конце площадки). На слова ведущего:

Бродит в тундре важенка,
С нею – оленята,
Объясняет каждому
Всё, что не понятно.
Топают по лужам
Оленята малые,
Терпеливо слушая
Наставленья мамины.

Играющие «оленята» свободно бегают по тундре, наклоняются, «едят» траву, «пьют» воду. На слова: «Волк идёт!» «оленята» и «важенки» убегают в свои домики (круги). Пойманного «оленёнка» «волк» уводит с собой.

Правила игры. Движения выполнять в соответствии с текстом. «Волк» начинает ловить только по сигналу и только вне домиков.

Игра «Каюр и собаки»

На противоположных краях площадки кладут параллельно два шнура. Игроки встают около них по три человека и берутся за руки. Двое из них – собаки, третий – каюр (погонщик собак или оленей). Каюр берёт за руки стоящих впереди собак. Дети тройками по сигналу «Поехали!» бегут навстречу друг другу от одного шнура до другого.

Правила игры. Бежать можно только по сигналу. Выигрывает та тройка, которая быстрее добежит до шнура. Можно предложить играющим преодолеть различные препятствия.

Игра «Рыбаки»

Играющие становятся в круг. Они рыбаки. Водящий показывает им движения рыбаков: тянут сети, вынимают рыбу, чинят сети, гребут вёслами.

Правила игры. Кто из играющих повторит движение неправильно, тот выходит из игры.

Игра "Коршун" (Лмунчикат)

Участник игры выбирали "коршуна" и "мать" (эннын). Все остальные играли роль детей. Стоя за спиной матери, они начинали дразнить коршуна словами "Коршун, коршун, ты потерял свой кошелек!" В ответ на это коршун начинал преследовать детей. Он должен был поймать последнего в колонне игрока, чтобы отобрать воображаемый кошелек. Игра продолжалась до тех пор, пока коршун не переловит всех участников, включая мать. Затем выбирали новых "коршуна" и "мать", и игра продолжалась.

Апрель

Армянские национальные игры

Армянский народ богат национальными традициями. Среди армянских традиций главными можно выделить свадебные обычаи, праздники и виноделие, которое принято у многих семей как родовая традиция, передающаяся из поколения в поколение. Давно замечено, что люди, остро чувствующие свое национальное самосознание и культурное единство, с особым почитанием строят свою жизнь в соответствии с обычаями предков. Армения сумела сохранить свое истинное духовное богатство - религию, культуру и национальные многовековые традиции, которые они строго соблюдают, как в радости, так и в горе. На сегодняшний день устойчиво сохраняются такие традиции как прочность брака, почитание старших, крепость и широта родственных связей, обычай родственной и соседской взаимопомощи, гостеприимство. Про гостеприимство армянского народа знают во всем мире. По любому случаю радости и счастья обязательно надо накрыть стол там, где у тебя есть близкие люди: в доме, на работе и т.д. Обязательно нужно выпить и покушать - если ты не сделаешь этого, то ты не желаешь счастья. Чем чаще ты накрываешь стол (по любому поводу) тем больше тебе вернется - искренне считают армяне.

Летом, в начале августа, когда становится особенно жарко и поля страдают от засухи, наступает спасительный праздник воды «Вардавар». В традиционном обливании водой друг друга на улицах города также угадываются древние корни языческих обрядов. С незапамятных времен помолвленные девушки за три недели до свадьбы должны были бросить в

миску с водой пшеницу и овес, а когда зерна прорастали, то этой водой молодые поливали друг друга. Вардавар проходит достаточно весело.

Цветы и ветерки

Цель игры: развитие двигательных качеств, внимания, выдержки.

В середине игровой площадки на расстоянии 2 м проводятся две черты. За ними на расстоянии 10—15 м проводятся еще две черты. Выбираются две команды: цветы и «ветерки». Каждая из команд стоит перед внутренней чертой лицом к команде соперников.

Игру начинают «цветы», заранее выбрав себе имя — название цветка. Они говорят: «Здравствуйте, ветерки!» «Здравствуйте, цветы!» — отвечают ветерки. «Ветерки, ветерки, угадайте наши имена», — вновь говорит «цветы».

«Ветерки» начинают угадывать названия «цветов». И как только угадывают, цветы убегают за вторую черту. «Ветерки» их догоняют.

Правила игры: очки определяются по числу пойманных цветов; победителя определяют по условленной сумме очков; после одной игры команды меняются ролями.

Пастух

Цель игры: развитие внимания, ловкости, быстроты реакции.

На игровой площадке чертится линия — ручеек, по одну сторону от которого собираются выбранные пастух и овцы, по другую сидит волк. Овцы стоят позади пастуха, обхватив друг друга за пояс.

Волк обращается к пастуху со словами: «Я волк горный, унесу!» Пастух отвечает: «А я пастух смелый, не отдам». После этих слов пастуха волк перепрыгивает через ручеек и старается дотянуться до овец. Пастух, расставив руки в стороны, защищает овец от волка, не давая ему возможности дотронуться до них. В случае удачи волк уводит добычу с собой. Игра начинается сначала, но меняются роли.

Правила игры: волк переходит линию только после слов пастуха «не отдам»; овца, до которой дотронулся волк, должна без сопротивления идти за волком.

Перетягивание палки

Цель игры: развитие силы, выдержки, укрепление мышц туловища.

Два игрока садятся на пол друг против друга, упираясь ступнями. В руки они берут палку (можно веревку, ремешок, или просто держаться за руки). При этом одна рука находится в середине палки, другая с краю. По сигналу игроки начинают тянуть друг друга, стараясь поднять соперника па ноги.

Правила игры: выигрывает тот игрок, которому удается поднять противника на ноги. Выигравший имеет право продолжить игру со следующим игроком.

Аисты

В игре принимают участие 6-8 детей, которые изображают аистов. Все игроки встают в общий круг, и каждый из них очерчивает вокруг себя окружность поменьше (диаметром 1 метр) – это будет «гнездо». Водящий встает в центр большого круга – «гнезда» у него нет. Когда «вода» подаст сигнал, аисты должны поднять правую ногу и так остаться стоять. Водящий тоже прыгает на

одной ноге, а затем запрыгивает в чье- нибудь «гнездо». Тогда два конкурента выскакивают из «гнезда» и прыгают на одной ноге, огибая общий круг (ногу разрешается уже менять). Тот, кто первым, вернется к исходному кружку, остается в «гнезде». Опоздавший назначается водящим

Учебно-методический комплекс:

1. Игры народов Забайкалья, Интернет-ресурсы

2. Т.Е. Харченко. Спортивные праздники в детском саду. – М.: ТЦ Сфера, 2013.

3. Н. М. Соломенникова. Организация спортивного досуга дошкольников 4-7 лет. – Волгоград: Учитель, 2013.

4. Е. А. Бабенкова, О. М. Федоровская. Игры, которые лечат. Для детей от 5-7 лет. – М.: ТЦ Сфера, 2013.