

Памятка для родителей «Русские народные игры, хороводы, песни, подвижные игры»

«Без народных игр невозможно представить полноценное, веселое и увлекательное детство!»

Эффективным средством разностороннего развития, где оздоровительные, воспитательные и образовательные задачи решаются в комплексе и направлены на воспитание гармонично развитой личности, являются русские народные подвижные игры. **Народные игры** – традиционное средство педагогики, издавна в них отражали быт русских людей, их образ жизни, национальные устои, представления о мужестве, смелости, чести. **Подвижные игры** являются упражнением, готовящим ребенка к жизни. Народные игры имеют так же игровой зачин (“считалка”, “жеребьевка”). Он вводит ребенка в игру, помогает распределению ролей, служит самоорганизации детей.

“Считалка” – это, обычно, короткие стишки, с помощью которых играющие дети определяют водящего или распределяют роли каждого в игре. **Примеры старинной считалки**

Считалка-числовка

Раз,	два,	три,	четыре!
Жили	мышь	на	квартире.
Чай	пили,	чашки	били.
Притом	денежки		платили!

Кто не хочет платить – тому и водить!

Целый ряд детских игр основан на соединении песни с движением. Это игры хороводные. В подобных играх действие осуществляется в ритме, словах и текстах, здесь ребенок драматизирует то, о чем поется в песне. Песня тесно связана с народной игрой. Песня постепенно переходит в подвижную игру.

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

Группа «Я — воспитатель»: <https://vk.com/yavosp>

Дополнительные материалы для воспитателей по подписке: <https://vk.com/donut/yavosp>

Русские народные игры очень многообразны: детские игры, настольные игры, хороводные игры для взрослых с народными песнями, прибаутками, плясками.

Еще один большой «плюс» русских игр – игровой инвентарь можно в избытке найти в любом доме.

Игры, отражающие отношения человека и природы

Игры подобной тематики: «Гуси-лебеди», «У медведя во бору», «Дедушка Мазай», «Пчёлы», «Игра в коршуна», «Волк и утки», «Иван-косарь и звери», «Селезень и утка» и др.

Игры по религиозно-культурным мотивам

Игры данной тематики: «Пахари и Жнецы»; «Иван-косарь и звери»; «Люлька»; «Водяной»; «Черти в аду»; «Дедушка-рожок» и др.

Народные игры, отражающие повседневные занятия наших предков

Игры данной тематики: «Бояре», «Невод», «Удочка», «Птицелов», «Баба Яга», «Охотники и утки» и др.

Игры на находчивость, быстроту и координацию

Игры данной тематики: «12 палочек», «Салки», «Золотые ворота», «Кубарь», «Горелки», «Жмурки», «Городки», «Лапта», «7 Камней» и др.

Военные игры

На Руси военные игры с давних пор были любимейшим развлечением большинства мальчишек.

Игры данной тематики: «Кулачный бой», «Лапта», «Снежки», «Палочный бой», «Казачи-разбойники», «Всадники и кони» и др.

"Перебежки"

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

"Кошка и мышка"

Группа «Я — воспитатель»: <https://vk.com/yavosp>

Дополнительные материалы для воспитателей по подписке: <https://vk.com/donut/yavosp>

Играющие перед началом игры выбирают кошку и мышку, берут друг друга за руки и встают в круг. Кошка стоит за кругом, мышка - в круге. Кошка старается войти в круг и поймать мышку, но играющие закрывают входы перед ней, она старается подлезть под ворота, играющие приседают, и не пропускают ее в круг. Когда кошка проберется в круг, дети сразу же открывают ворота и мышка выбегает из круга. А кошку они стараются из круга не выпускать. Если же кошка поймает мышку, то они встают в круг, а играющие выбирают новых кошку и мышку.

Правила.

1. Кошка может поймать мышку как в круге, так и за кругом.
2. Играющие открывают ворота только для мышки.

"Жмурки"

Играющие выбирают "кота", завязывают ему глаза платком, он теперь жмурка. Подводят его к двери и поют:

- Иди, кот, на порог,

Где сметана и творог!

Повернись пять раз,

Лови мышек, а не нас!

После этих слов все разбегаются, а кот их ищет. Дети увертываются, приседают, ходят на четвереньках (далеко отходить и прятаться нельзя). Если кот подойдет близко к какому-нибудь предмету, о который можно удариться, его предупреждают, говоря: "Огонь!" Когда кот ("Жмурка") поймает кого-либо из детей, тот занимает его место, и игра повторяется.

"Мельница"

Играющие встают в круг, каждый участник, не сходя с места, кружится. При этом все поют:

- Мели, мели, мельница!

Жерновочки вертятся!

Мели, мели, засыпай

И в мешочки набивай!

Группа «Я — воспитатель»: <https://vk.com/yavosp>

Дополнительные материалы для воспитателей по подписке: <https://vk.com/donut/yavosp>

На последнем слове песни все должны остановиться и стоять не шевелясь. Кто упадет или не сумеет вовремя остановиться, тот из игры выходит, остальные повторяют песню, и опять кружатся. Остается в круге самый выносливый, он и выигрывает.

"Подкиды"

Один из играющих берет в руки мяч и напевает:

- Оля, Коля, дуб зеленый!

Ландыш белый, заяка серый

Брось!

Со словами "Брось!" сильно подбрасывает мяч вверх. Кто из игроков первым его подхватит, тот поет тот же игровой припев и подбрасывает мяч.

"Огородник"

В центре большого круга ставят "пенек" (стульчик), в круге складывают колышки (или игрушки, обозначающие овощи). Все играющие стоят за кругом. "Огородник" сидит на пенечке и тешет "колышки", при этом приговаривает:

- На пенечке я сижу,

Мелки колышки тешу,

Огород ращу.

С окончанием слов, играющие стараются быстро вбежать в огород и унести колышки (овощи). Ребенок, до которого дотронулся "огородник", выбывает из игры. Побеждает тот, кто больше всех наберет колышков.

[ИСТОЧНИК](#)