Муниципальное казённое дошкольное образовательное учреждение Новосибирского района; Новосибирской области – детский сад комбинированного вида «Чебурашка» р.п. Краснообск

***«Влияние народных игр на физическое и нравственное воспитание дошкольников»***

Методический материал



Выполнила инструктор по физической культуре

Казакова Ирина Владимировна

Высшая квалификационная категория

Краснообск 2017г.

***«Влияние народных игр на физическое и нравственное воспитание дошкольников»***

Основным видом деятельности для детей дошкольного возраста является игровая. Каков ребёнок в игре, таким он будет в жизни. И это не случайно, поскольку через игру ребёнок входит в систему норм и правил поведения; учится играть определённые социальные роли, подчиняться и брать ответственность на себя.

По мнению А. П. Усовой, игры, которые дети заимствуют друг от друга, младшее поколение от более старшего, созданы народом, так же как народные песни, сказки. Именно по этому признаку они и называются народными.

Народные подвижные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений, проявлять смекалку, волю и стремление к победе.

К. Д. Ушинский писал, что воспитание, созданное самим народом и основанное на народных началах имеет ту воспитательную силу, которой нет в самых лучших системах, основанных на абстрактных идеях или заимствованных у другого народа. Воспитательное значение народных игр трудно переоценить. В них дети развиваются физически и нравственно, совершенствуют свои двигательные навыки, учатся терпению и усидчивости, укрепляют волю и характер. Играя в народные игры, мы обращаемся к отеческому наследию, которое воспитывает уважение к земле, на которой живёт ребёнок, гордость за неё. Поэтому детям необходимо знать уклад жизни, быт, обряды, верования, историю своих предков, их культуру.

Народная игра, как и просто подвижная игра рассматривается основным средством и методом физического воспитания. В игре ребёнок упражняется в самых разнообразных движениях: беге, прыжках, лазании, перелезании, бросании, ловле, увёртывании и т.д. Большое количество движений активизирует дыхание, кровообращение и обменные процессы. Это в свою очередь оказывает благотворное влияние на психическую деятельность. Оздоровительный эффект народных подвижных игр усиливается при проведении их на свежем воздухе.

Велика роль народных подвижных игр в умственном воспитании ребёнка: дети учатся действовать в соответствии с избранной ролью, творчески применять имеющиеся двигательные навыки, учатся анализировать свои действия и действия товарищей. Народные игры всегда сопровождаются песнями, стихами, закличками, считалками, игровыми зачинами, такие игры пополняют словарный запас, обогащают речь детей.

По содержанию все народные игры классически лаконичны, выразительны и доступны ребёнку. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствование всех психических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития.

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

Большое значение имеют народные подвижные игры и для нравственного воспитания. Дети учатся действовать в коллективе, подчиняться общим требованиям. Правила игры дети воспринимают как закон, и сознательно формируют их волю, а ведь воля – самый могущественный рычаг нравственного воспитания. Человек может быть настолько нравственным, деятельным, трудолюбивым, а, следовательно, и умственно развитым, насколько развита его воля. В игре формируется честность, дисциплинированность, справедливость. Народная игра учти искренности, товариществу. Подчиняясь правилам игры, дети практически упражняются в нравственных поступках, учатся дружить, сопереживать, помогать друг другу. Также правила игры развивают самообладание, выдержку, умение контролировать свои поступки, своё поведение.

Например, такие русские народные игры, как «У медведя во бору», «Гуси – лебеди» и др., участникам игры надо проявить выдержку и силу воли, терпение, чтобы раньше переклички не пуститься в бег, и одновременно быстрым, ловким и находчивым, чтобы не быть пойманным. Большое нравственное значение заложено в правилах игры. Ведь правила определяют весь ход игры, регулируют действия и поведение детей, их взаимоотношения. Например, в игре «Коршун и наседка» коршун должен ловить лишь одного цыплёнка, стоящего в конце всей вереницы цыплят, и только после слов наседки: «Не дам тебе своих детей ловить». Игра требует внимания, выдержки сообразительности и ловкости, умения ориентироваться в пространстве, проявление чувства коллективизма, слаженности действий, взаимопомощи (один – за всех, все – за одного» - цыплята), ответственности, смелости, находчивости (наседка).

В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора: движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными весёлыми моментами, заманчивыми и любимыми детьми считалками, жеребьёвками, потешками.

Народная подвижная игра учит искренности, товариществу. Подчиняясь правилам игры, дети практически упражняются в нравственных поступках, учатся дружить, сопереживать, помогать друг другу. Умелое, вдумчивое руководство игрой со стороны педагога способствует физическому и нравственному воспитанию ребёнка.

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

******

***«Гуси - лебеди»***

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

***- Гуси-гуси!***

***- Га-га-га.***

***- Есть хотите?***

***- Да, да, да***

***- Гуси-лебеди! Домой!***

***-Серый волк под горой!***

***- Что он там делает?***

***- Рябчиков щиплет.***

***- Ну, бегите же домой!***

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

Правила игры**.** Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!».

***«У медведя во бору»***

Медведь, выбранный жеребьёвкой, живёт в лесу. Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают песенку:

***У медведя во бору***

***Грибы, ягоды беру!***

***Медведь постыл***

***На печи застыл!***

Когда играющие произнесли последние слова, медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходить из берлоги. Но вот медведь неожиданно бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем.

Правила игры. Медведь выходит из берлоги после произнесения последних слов зачина. Дети в зависимости от поведения медведя могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песней.

C:\Documents and Settings\Администратор\Local Settings\Temporary Internet Files\Content.IE5\11IZY6YT\MC900413300[1].wmf

***«Молчанка»***

Перед началом игры все играющие произносят певалку:

**Первенчики, червенчики,**

**Летали голубенчики**

**По свежей росе,**

**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 засме6ётся или скажет дно слово, он отдаёт 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 руками до играющих. Фанты у всех играющих должны быть разные.

***«Игровая»***

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

**У дядюшки Трифона**

**Было семеро детей,**

**Семеро сыновей.**

**Они не пили, не ели,**

**Друг на друга смотрели.**

**Разом делали, как я!**

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

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

C:\Documents and Settings\Администратор\Local Settings\Temporary Internet Files\Content.IE5\P8R6VZ5B\MC900412914[1].wmf

***«САПОЖНИК»***

По считалке выбрать сапожника. Все дети встают в круг, сапожник ходит внутри круга в одну сторону, а дети в другую сторону, сапожник говорит слова:

**- Дети, дети, вы куда идёте?**

**Дети: Ой, сапожник, мы идём на площадь!**

**Сапожник: Дети, дети, сапоги протрёте!**

**Дети: Ой, сапожник, ты их залатаешь!**

**Сапожник: Дети, дети, кто же мне заплатит?**

**Дети: Ой, сапожник, тот, кого поймаешь!**

Сапожник догоняет детей, дети убегают в «домик». Кого поймал сапожник, становится сапожником.

***«ГОРИ, ГОРИ ЯСНО»***

Ведущего выбирают по считалке. Все встают в круг, ведущий с платочком ходит по кругу, дети поют:

**Гори, гори ясно,**

**Чтобы не погасло.**

**Глянь на небо,**

**Птички летят,**

**Колокольчики звенят!**

Ведущий кладёт или машет платочком между двумя детьми. Дети, между которыми оказался платок, бегут по кругу в разные стороны, кто первый схватит платок у ведущего, тот становится водящим.

C:\Documents and Settings\Администратор\Local Settings\Temporary Internet Files\Content.IE5\DRF0DWOP\MC900415172[1].wmf

***«Заря»***

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

***Заря-заряница,***

***Красная девица,***

***По полю ходила,***

***Ключи обронила,***

***Ключи золотые,***

***Ленты голубые,***

***Кольца обвитые –***

***За водой пошла!***

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

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

C:\Documents and Settings\Администратор\Local Settings\Temporary Internet Files\Content.IE5\11IZY6YT\MC900413300[1].wmf

C:\Documents and Settings\Администратор\Local Settings\Temporary Internet Files\Content.IE5\DRF0DWOP\MC900415166[1].wmf

***«ОБЫКНОВЕННЫЕ ЖМУРКИ»***

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

***-Кот, кот, на чём сидишь?***

***-На квашне.***

***-Что в квашне?***

***-Квас.***

***-Лови мышей, а не нас.***

После этих слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становится жмуркой.

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