

НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

В течении исторического пути у каждого народа складываются свои самобытные черты национальной культуры. Помочь детям постичь своеобразие, красоту, гармонию культур разных народов призваны народные подвижные игры. В этом заключается большое познавательное и воспитательное значение национальных игр. Более того, совершенно очевидно, что знакомство с культурными традициями совершенствует эстетический вкус у детей. Национальные игры играют большую роль и в физическом развитии детей. Они воспитывают волю, мужество, стремление к победе. Народные подвижные игры явились основой всех последующих игр.

Русская игра «Коршун»

Среди игроков распределяются роли: один становится коршуном, другой — курицей, все остальные — цыплятами. Цыплята выстраиваются в колонну за курицей по одному, крепко держась за пояс друг друга. Игра начинается с диалога:

— Коршун, коршун, что с тобой? — хором спрашивают цыплята.

— Я ботинки потерял, — отвечает коршун.

— Эти? — курица и вслед за ней цыплята выставляют правую ногу в сторону.

— Да! — кричит коршун и бросается ловить цыплят.

Курица при этом защищает цыплят, не толкая коршуна. Пойманный цыпленок выходит из игры.

Русская игра «Цепи кованые»

Две шеренги детей, взявшись за руки, становятся друг против друга на расстоянии 15–20 м. Одна шеренга детей кричит: «Цепи, цепи, разбейте нас!». Другая спрашивает: «Кем из нас?». Первая, посоветовавшись, отвечает: «Димой». Дима разбегается и старается разбить вторую шеренгу. Если разбивает, то уводит в свою шеренгу ту пару участников, которую он разбил. Если не разбивает, то встает в шеренгу, которую не смог разбить. Выигрывает та команда, где оказалось больше игроков.

Русская игра «Вышибалы»

Участники делятся на две команды: ведущие и играющие. Очерчивается прямоугольник — «город». С противоположных сторон находятся ведущие. У них — мяч. В середине «города» стоят играющие. Ведущие попеременно бросают мяч в играющих, стараясь попасть в них. В кого попал мяч, тот выбывает из игры. Кто из детей поймал мяч, тому

засчитывается «свечка», т. е. он может при попадании в него остаться в игре. Также свою «свечку» можно отдать кому-нибудь из тех, кто уже выбит. Ведущие попеременно бросают мяч, пока не выбьют всех играющих, не переступая черту «города». Затем команды (ведущие и играющие) могут поменяться местами и продолжать игру.

Карельская игра «Я есть» («Олента»)

Игра проводится на площадке длиной 50–60 м и шириной не более 10 м. Игроки делятся на две равные команды и с помощью жребия определяют, какая из них будет выходить первой. На середине площадки обозначаются 2 линии, с расстоянием в 2–3 метра, за которыми друг против друга выстраиваются команды в шеренги. Игра начинается с того, что игроки убегающей команды вместе хлопают в ладоши, быстро поворачиваются и устремляются к своему краю площадки. Водящая команда устремляется за ними, стараясь коснуться любого убегающего, прежде чем тот пересечет свою линию. Тот игрок, которого задела, должен громко произнести: «Олента!» («Я есть!»). После чего он и вся его команда разворачиваются и принимаются ловить игроков водящей команды, стремящихся убежать за черту в конце своей площадки.

Игра продолжается до тех пор, пока одной из команд не удастся в полном составе убежать за черту. Затем водит другая команда.

Татарская игра «Продаем цветы» («Чулмак цены»)

Играющие (продавцы) образуют круг, водящий — за кругом. Водящий, подходя к одному из продавцов, начинает вести торг:

— Эй, дружок, продай цветок!

— Покупай...

— Сколько дать тебе рублей?

Продавец называет цифру не больше 3. После этого водящий касается рукой хозяина цветка столько раз, за сколько продавец согласился продать цветок; затем и водящий, и продавец обегают круг навстречу друг другу соответствующее количество раз. Кто быстрее добежит до свободного места, становится продавцом, а игрок, оставшийся без места, — водящим.

Туркменская игра «Держи за хвост» («Чуйрук тутды»)

Игра требует распределения ролей: водящий — волк, все остальные игроки — овцы.

Водящий находится в центре круга, который образуют овцы. Волк притворяется спящим, овцы, двигаясь по кругу, поют какую-нибудь песню. Постепенно овцы медленно начинают сходить к центру, стремясь дотронуться до волка. Волк же, неожиданно вскочив, принимается ловить овец. Важно помнить, что водящий может начать игру только после того, как одна из овец дотронется до него. Пойманная овца становится волком, и игра продолжается тем же образом.

Грузинская игра «Сахребоба»

У каждого игрока в руках сахре (тонкие палки диаметром 1 см, длиной 70–80 см.) Играющие раскладывают их на земле с интервалом 50 см. Чем больше участников, тем длиннее ряд палок, тем сложнее и интереснее игра. В начале и в конце ряда кладут плоские камни. Они являются своеобразным местом для отдыха, на который отводится не более 1 мин.

Варианты заданий:

1. Участники игры должны по очереди, прыгая на одной ноге, обойти змейкой все палки. (Задание может выполняться трижды).
2. Игроки должны перепрыгнуть через все палки, ставя стопы перпендикулярно им. Возвращаясь обратно, следует ставить стопы параллельно палкам.

По ходу игры могут придумываться новые задания с новым расположением палок. При этом новые правила обязательны для всех. Выигрывает тот, кто выполнит все упражнения без ошибок. Оступившийся выбывает из игры.

Якутская игра «Булчута» («Охотники»)

Игра проводится на местности с четко обозначенными границами. Из числа играющих выбирается четное количество охотников («булчут»), например, на 20 участников 8 охотников.

Игра может быть организована по-разному. В одном случае охотники разбиваются по парам и образуют «аркан», берясь за руки. С помощью «аркана» охотники могут поймать любого игрока. К кому пойманный игрок стоит лицом, с тем он и образует новый «аркан». Задача каждого игрока — как можно быстрее освободиться из «аркана» или вообще ни разу не побывать в роли охотника.

В другом случае, каждый пойманный игрок становится охотником, таким образом, «арканы» постепенно увеличиваются. Игра заканчивается, когда последний игрок становится охотником.

Внимание! В течение игры запрещается выбегать за границы поля. Ловить можно и охотников.

Хакасская игра «Ала хуча» («Пестрый баран»)

Игра «Ала хуча» еще известна как «Сахтангчы» («Сторож»).

Все играющие становятся парами, берутся за руки, выстраиваются в колонну. Впереди колонны находится «ала хуча», или сторож. Он смотрит вперед и держит за руки первую пару. В это время последняя пара разделяется и бежит вперед. «Ала хуча» должен успеть их схватить, пока они его не обогнали. Если сторож не поймает бегущих, то они становятся впереди его. Если же он кого-нибудь схватил, то оставшийся без пары игрок занимает его место.

Узбекская игра «Чай-чай!»

Все играющие располагаются на площадке (10x12 м), обведенной чертой. Водящий кричит: «Чай-чай!» — и, подняв руку, бежит по площадке. Остальные игроки должны догнать его и коснуться рукой. Игрок, которому удалось коснуться, становится заводилой. Он тоже, закричав: «Чай-чай!» — подняв руку, бежит по площадке. Игра возобновляется. Тот участник, которому удастся долгое время оставаться не пойманным, считается победителем.

Играющие не должны выходить за пределы площадки. Нарушившие правила не принимают участия в игре в течение одного ее повторения.

Белорусская игра «Ленок»

На земле рисуют кружки — гнезда, которых по количеству на одно меньше, чем игроков. Все становятся в круг и берутся за руки. Ведущий в кругу делает различные движения, дети повторяют их. По команде «Сажай лен!» игроки занимают гнезда, тот, кто не успел занять гнездо, считается «посаженным»: его «сажают» в гнездо до конца игры. Затем на земле убирают одно гнездо, и игра продолжается. Победит тот, кто займет последнее свободное место.

Осетинская игра «Чепена»

Выбирают ведущего (чепена). Он начинает игру словами:

Левой ногой, чепена! *(Подпрыгивает на левой ноге влево)*

Гой,гой,чепена! *(Отзываются дети и повторяют движения ведущего)*

Правой ногой, чепена! *(Подпрыгивает на правой ноге вправо)*

Гой,гой,чепена! *(Дети повторяют то же)*

Пойдем вперед, чепена! *(Идет вперед, подняв руки)*

Гой,гой,чепена! *(Дети идут мелкими шагами вперед, подняв вверх руки)*

Пойдем назад, чепена! *(Мелкими шагами идет назад с опущенными руками)*
Гой,гой,чепена! *(Дети повторяют то же)*
Все мы спляшем, чепена! *(Начинается танец)*
Кругом, кругом,чепена! *(Дети начинают круговой танец под осетинскую музыку)*

Темп игры должен постоянно увеличиваться.

Латышская игра «Решето»

Играющие становятся в ряд. Один из участников остается вне ряда — он «решето». «Решето» подходит к стоящему первым в ряду и говорит:

— Сей, сей, решето!

Тот спрашивает:

— Что ты хочешь, решето?

«Решето» отвечает:

— Мелкую муку.

Играющий, к которому обратился «решето», произносит:

— Беги за ней!

После этого «решето» бежит за участником игры, стоящим в ряду последним, и старается его поймать. Игрок убегает и стремится встать первым в ряду. Если ему это удастся, то он спасен. Если же «решето» поймают убегающего, то они меняются ролями, бывшее «решето» становится в ряд первым. По правилам игры нельзя выбегать из ряда прежде, чем будут произнесены все слова.

Литовская игра «Король зверей»

Все играющие — звери, один из них — король зверей. Каждый зверь должен сказать королю свое название, но так, чтобы другие не слышали (тигр, волк, заяц и т. д.). Звери выстраиваются в один ряд напротив короля в нескольких шагах от него. У ног короля лежит мяч. Король называет какого-нибудь зверя, тот должен бежать, а король старается попасть в него мячом. Если мяч попадет в зверя, тот идет к королю и помогает ему (приносит мяч и др.). После того, как король назовет двух-трех зверей, он говорит: «Ловлю всех зверей!» Все бегут, а он старается мячом попасть в кого-нибудь.

Король должен бросать мяч, не выходя за очерченную линию. Новый король выбирается после того, как пойманы три-четыре зверя.

Казахская игра «Белая кость»

Участники игры становятся в шеренгу, берут белую кость (можно использовать резиновый мяч, резные палочки и т. д.) и напевают:

Белая кость — знак счастья, ключ,
Лети до луны,
До белых снежных вершин!
Находчив и счастлив тот,
Кто тебя в миг найдет!

После этого ведущий бросает кость за шеренгу играющих. В этот момент никто не должен оглядываться назад, чтобы не видеть, в какую сторону летит кость. Когда кость упадет, ведущий объявляет:

Ищите кость,
Найдете счастье скорей!
А найдет его тот,
Кто быстрее и ловчей!

Цель действий — быстро найти кость и незаметно для остальных принести ее ведущему. Если остальные участники заметят ее, они преследуют игрока и, слегка ударив по плечу, отбирают кость, затем тоже бегут к ведущему.

Для того чтобы быть не замеченным и без препятствий принести кость ведущему, необходимо проявить ловкость, смекалку и находчивость. Один игрок под предлогом того, что он не может найти кость, идет к ведущему шагом, отвлекая тем самым внимание соперников различными способами (например, громко говорит, указывая на другого, и утверждает, что кость якобы у него и т. д.). Если игрок нашел кость, т. е. оказался счастливым, то вся группа или один из группы исполняют его желание: поют песни, читают стихи, подражают голосам животных.

Замеченный с костью игрок обязан сразу же передать ее. Оглядываться во время передачи кости нельзя. Искать ее разрешается только после сигнала ведущего. Тот, кто нарушает правила игры, несет наказание по велению победителя.

МАССОВЫЕ ИГРЫ

Самой большой популярностью в условиях детского оздоровительного Центра «Океан» пользуются массовые игры. Их можно использовать и в условиях закрытого зала, и вне помещения. В ходе организации и проведения таких игр формируются морально-волевые качества, вырабатываются организаторские навыки. Основной задачей организатора массовых игр является обучение детей максимальному использованию своего воображения. Работа воображения стимулирует процесс игры.