
«Патриотическое воспитание детей
младшего дошкольного возраста
посредством народных подвижных игр»

Актуальность:

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

В настоящее время актуальной является задача сохранения национальных традиций, формирования национального самосознания человека. Детский сад, решая задачи разностороннего развития детей средствами русской народной культуры, отдает предпочтение именно русским народным играм.

Такие игры вобрали в себя лучшие национальные традиции. В них ярко отражается образ жизни людей, их труд, быт, национальные устои. В народных играх много юмора, шуток, задора, что делает их особенно привлекательными для детей. Доступность и выразительность народных игр активизирует мыслительную работу ребенка, способствует расширению представлений об окружающем мире, развитию психических процессов. В народных играх есть все: и фольклорный текст, и музыка, и динамичность действий, и азарт. В то же время они имеют строго определенные правила, и каждый играющий приучается к совместным и согласованным действиям, к уважению всеми принятых условий игры. В таких играх можно отличиться, если это не нарушает установленного порядка – в этом и заключается педагогическая ценность народных игр.

Воспитание беззаветной любви к Родине является основным, ведущим принципом педагогики. Родина впервые предстает перед ребенком в образах, звуках, красках и в играх.

Цель:

- Двигательная активность - как фактор, влияющий на здоровый образ жизни.

Задачи:

1. Развитие физических качеств.
2. Воспитание волевых качеств
3. Развитие мыслительных операций через игру.
4. Развитие воображения.
5. Развивать коммуникативные навыки и эмоциональную сферу ребенка.
6. Воспитание уважения к культуре своего народа.

Наиболее распространенные народные подвижные игры:

- С бегом — «Пустое место», «Перебежки», «Перебежки с выручалкой», «Горелки», «День-ночь».
- Игры с мячом — «Мяч кверху», «Гонка мячей», «Зевака», «Выбей мяч из круга».
- С прыжками — «Мешочек» (по типу «На золотом крыльце сидели»).
- Игры малой подвижности — «Краски», «Фанты», «Телефон».

Примеры народных подвижных игр для детей младшего дошкольного возраста:

Игра «У мишки во бору»

На земле чертятся две прямые на расстоянии 6-7 метров друг от друга. За одной линией стоит «мишка» (водящий), за другой – дети. Игроки выходят из дома и идут в лес (пространство между двумя линиями), чтобы собирать ягоды и грибы. Они «дразнят» мишку, подходя максимально близко к его берлоге и распевая хором веселую песенку:

*Как у мишки во бору
Ягоды-грибы беру.
А мишка не спит,
Все на нас он глядит.*

Как только текст закончится, мишка должен выскочить из своей берлоги и постараться осалить кого-то из играющих. Дети стремятся поскорее забежать в свой дом (за черту). Тот, кого водящий поймает, сам становится медведем

Игра «Гуси»

На детской площадке на расстоянии 10 метров рисуются две параллельные линии – это «дома». За одну черту заходят игроки (гуси), за другую один человек (хозяин). Меж домами стоит волк (водящий).

Далее начинается известный каждому с детства диалог:

- *Гуси-гуси? (хозяин)*

- *Га-га-га! (гуси)*

- *Есть хотите?*

- *Да-да-да!*

- *Ну, летите!*

- *Нет-нет-нет! Серый волк за горой не пускает нас домой!*

После этого гуси должны перебежать на сторону хозяина так, чтобы «волк» их не осалил. Тот, кто попадется водящему, сам становится «волком»

Игра «Поймай рыбку»

Эта русская народная игра для помещения вполне подходит. Игроки образуют круг. Выбирается «вода» - он встает в центр и берет в руки веревочку или скакалку. В детском саду его роль исполняет воспитатель. Вода вращает веревку по земле вокруг своей оси, а участники должны успеть через нее перепрыгнуть. Кто попадется (не успеет перепрыгнуть) на «удочку», выбывает из игры либо становится на место ведущего.

«Мышеловка»

Ход игры: Играющие делятся на две неравные группы. Меньшая группа детей, взявшись за руки, образует круг. Они изображают мышеловку. Остальные дети (мыши) находятся вне круга. Изображающие мышеловку, начинают ходить по кругу, приговаривая:

Ах, как мыши надоели,
Развелось их – просто страсть.
Все погрызли, все поели,
Всюду лезут – вот напасть.
Берегитесь же, плутовки,
Доберемся мы до вас.
Вот захлопнем мышеловку,
И поймаем сразу вас!

Дети останавливаются, поднимают сцепленные руки вверх, образуя ворота. Мыши вбегают в мышеловку и выбегают из нее. По сигналу воспитателя «Хлоп» стоящие по кругу дети опускают руки, приседают — мышеловка захлопывается. Мыши, не успевшие выбежать из круга (мышеловки), считаются пойманными. Пойманные становятся в круг, мышеловка увеличивается. Когда большая часть детей поймана, дети меняются ролями, и игра возобновляется. Игра повторяется 4—5 раз. После того как мышеловка захлопнулась, мышам нельзя подлезать под руки стоящих по кругу или пытаться разорвать сцепленные руки.

«Утка и селезень»

Ход игры: Двое играющих изображают Утку и Селезня. Остальные образуют круг и берутся за руки. Утка становится в круг, а Селезень за кругом. Селезень пытается проскочить в круг и поймать Утку, при этом все поют:

Селезень, ловит утку,
Молодой ловит серую.
Пойди, утица, домой,
Пойди, серая, домой.
У тебя семеро детей,

Восьмой селезень.

«Мороз - Красный нос»

По краям игровой площадки очерчиваются границы двух «домов». В одном из них собираются игроки.

Водящий, т.е. Мороз - Красный нос, встает посреди площадки и говорит:

Я Мороз - Красный нос,

Всех морожу без разбора.

Разберусь со всеми скоро,

Кто сейчас решится

В дальний путь пуститься!

Играющие в ответ скандируют:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз!

И тут же бегут в противоположный «дом». Мороз пытается их догнать и «заморозить»: те, кого он успевает коснуться рукой, замирают на месте.

По окончании перебежки они либо выбывают из игры, либо остаются в «замороженном» положении на последующие туры. В этом случае выигрывает тот, кто останется последним, избешавшим прикосновения Мороза.

«Яша»

Эта игра - самая что ни на есть старинная (на что указывает академик Б.А.Рыбаков, а также упоминает и В.Я.Пропп).

Водящий - Яша (т.е. Ящер - хозяин подводного и подземного мира, одна из ипостасей Велеса) сидит в центре круга, образованного остальными участниками игры. Взявшись за руки, они движутся в хороводе, припевая:

*Сидит-сидит Яша
Под ореховым кустом.
Грызет-грызет Яша
Орешки каленые,
Милому дареные...*

После этого происходит диалог:

*- Чего Яша хочет?
- Жениться хочу.
- Бери себе девку,
Которую хочешь.*

Участники хоровода разбегаются врассыпную, а «Яша» ловит кого-нибудь: если поймает девицу, то целует ее, если парня - тот становится водящим.

«Волк в кругу»

Количество участвующих может быть как угодно велико. Дети собираются на просторном дворе.

На полу или земле очерчивают круг и, выбрав по жребию из своей среды волка, помещают его внутри очерченного круга. Участвующие в игре дети врываются в круг и стараются выбежать из него, не будучи запятнаны волком, который норовит изо всех сил запятнать их.

Потерпевший меняется ролями с волком и становится на его место в круг. Игра эта — не сложная, доставляющая детям большое развлечение. Главный элемент, входящий в нее — бег

