

ГБОУ Школа 1161 корпус 6

Презентация на тему:  
«Знакомство с русскими народными  
играми»

Выполнила:  
воспитатель первой квалификационной  
категории  
Архипова Ольга Витальевна

Москва 2017 год

# РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ





# История народных игр:

- Русские народные игры имеют многотысячелетнюю историю: они сохранились до наших дней со времен глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции.
- Помимо сохранения народных традиций игры оказывают большое влияние на воспитание характера, силы воли, интереса к народному творчеству у детей и развивают физическую культуру.

# КЛАССИФИКАЦИЯ

Русские  
народные  
игры

Словесны  
е  
(пальчиковы  
е)

подвижны  
е

хороводн  
ые

забавы  
и  
развлечен  
ия

***Пальчиковые игры*** - это не только забавно, но и очень полезно. Играя, малыши развивают речь, общую координацию и мелкую моторику. Известно что существует прямая связь между развитием мелкой моторики и развитием мышления ребенка. Чем более ловкие пальчики - тем более гибкий ум.



# калейдоскоп игр

## "СЕМЕЙКА"

Этот пальчик дедушка,  
Этот пальчик бабушка,  
Этот пальчик папочка,  
Этот пальчик мамочка,  
Этот пальчик Я

Вот и вся моя семья.  
*(гладим каждый пальчик,  
начиная с большого, на  
последнюю строчку  
делаем из ручек «замок»)*

## "БЕЛОЧКА"

Сидит белка на тележке  
*(хлопаем в ладошки)*  
Продает она орешки  
*(ударяем кулачками друг о друга)*  
Лисичке-сестричке,  
*(загибаем пальчики, по одному,  
начиная с большого)*  
Воробью, синичке,  
Мишке толстопятому,  
Зайнке ушастому.



***Подвижные игры*** - один из способов физического развития ребенка. Они позволяют снять физическую усталость с мышц, достичь эмоционального переключения с одного вида деятельности на другой. Подвижные игры особенно любимы детьми, ведь они – важный источник радостных эмоций. Игры стимулируют активную работу, мысли, способствуют расширению кругозора, совершенствованию всех психических процессов. Подвижные игры формируют положительные нравственные качества у детей.

# калейдоскоп игр

## "ПРЯТКИ"

Выбранный детьми водящий закрывает глаза и ждёт, пока все спрячутся. По сигналу идёт искать детей. Каждого найденного он громко называет по имени, тот быстро выбегает из укрытия и бежит к дому, водящий его догоняет и старается запятнать. Запятнанный игрок становится водящим. По ходу игры бывает и так, что найденный успел добежать до дома незапятнанным, тогда водящий снова водит, а играющий прячется со всеми вместе.





***Хороводные игры*** – это целый ряд детских игр, который основан на соединении песни с движением. В подобных играх действие осуществляется в ритме, словах и текстах, здесь ребёнок драматизирует то, о чем поётся в песне.

# калейдоскоп игр

## «Каравай»

Как на Машины именины  
Испекли мы каравай:  
Вот такой вышины!  
*(дети поднимают руки  
как можно выше)*  
Вот такой нижины!  
*(дети опускают руки  
как можно ниже)*  
Вот такой ширины!  
*(дети расходятся  
как можно шире)*  
Вот такой ужины!  
*(дети сходятся к центру)*  
Каравай, каравай,  
Кого хочешь, выбирай!  
Я люблю, признаться, всех,  
А Машу больше всех.

## «Подарки»

Взявшись за руки, дети образуют круг, один ребенок в центре. Играющие идут по кругу и говорят: «Принесли мы всем подарки. Кто захочет, тот возьмет – Вот вам кукла с лентой яркой, Конь, волчок и самолет» С окончание слов останавливаются, стоящий в кругу называет, какой из перечисленных подарков он хочет получить. Если назовет коня, дети скачут, если куклу – пляшут, если волчок – кружатся. Стоящий в кругу выбирает нового ведущего. Игра повторяется.

**Забавы** –  
различного рода  
развлечения не  
дающие скучать,  
веселящие,  
приятные, лёгкие.  
Забавы  
используются для  
отдыха, для  
подъёма  
настроения, для  
обучения детей  
общению и  
соблюдению  
правил.



# калейдоскоп развлечений и забав



Катание на санках  
с гор



# калейдоскоп развлечений и забав



«Тройка»

«Катание снежного кома»



# калейдоскоп развлечений и забав

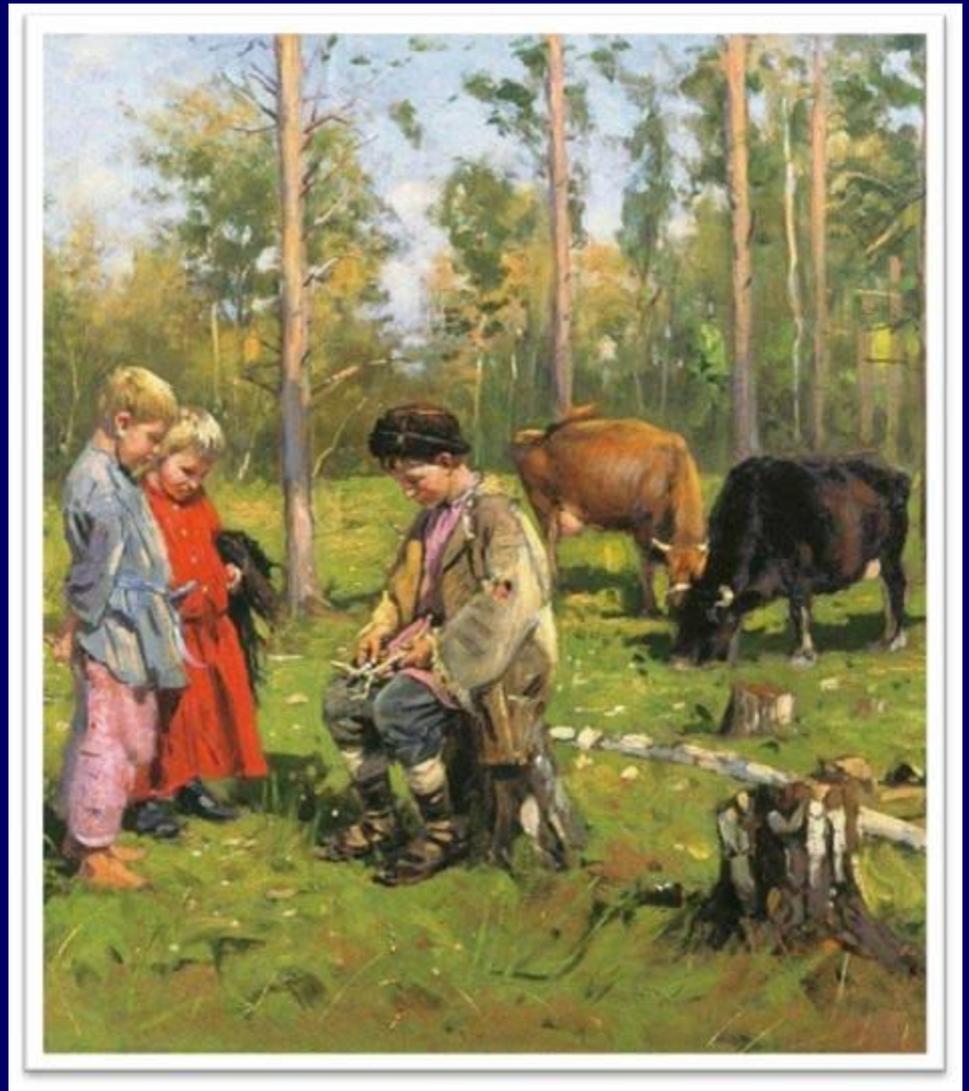


Катание на  
карусели

**Спасибо за внимание!**

## "ЧИЖИК"

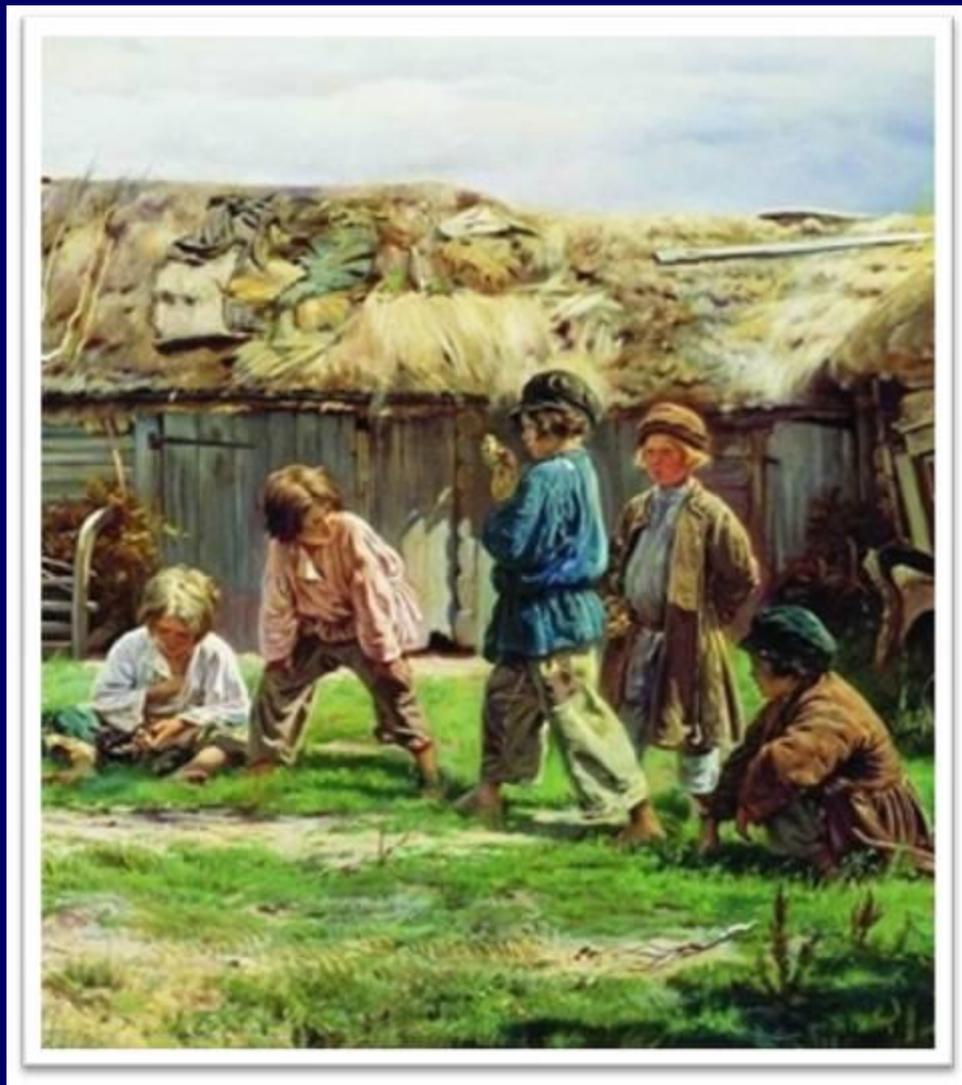
Ведущий очерчивает мелом квадрат — "клетку", в ее середине устанавливает камень, на который кладет палочку — "чижик". Все по очереди подходят к "клетке" с другой длинной палкой и бьют по "чижику", который от удара подлетает вверх. Тогда другие игроки бьют "чижика" на лету, стараясь загнать его в "клетку". Правда, нужно быть внимательным, чтобы самому не попасть под удар вместо "чижика".



## "БАБКИ"

Для игры берутся "бабки" - специально обработанные кости коров, свиней, овец. У каждого игрока своя бита (наиболее крупная бабка) и 3-10 бабок. Для игры требуется площадка размером до 60-70 м для мужчин и до 30-40 м для подростков. Если играют у стены (чтобы бабки не улетали от удара слишком далеко), то площадка может быть на 15-20 м короче.

Разновидностей игры "бабки" очень много. Например, кон за кон.

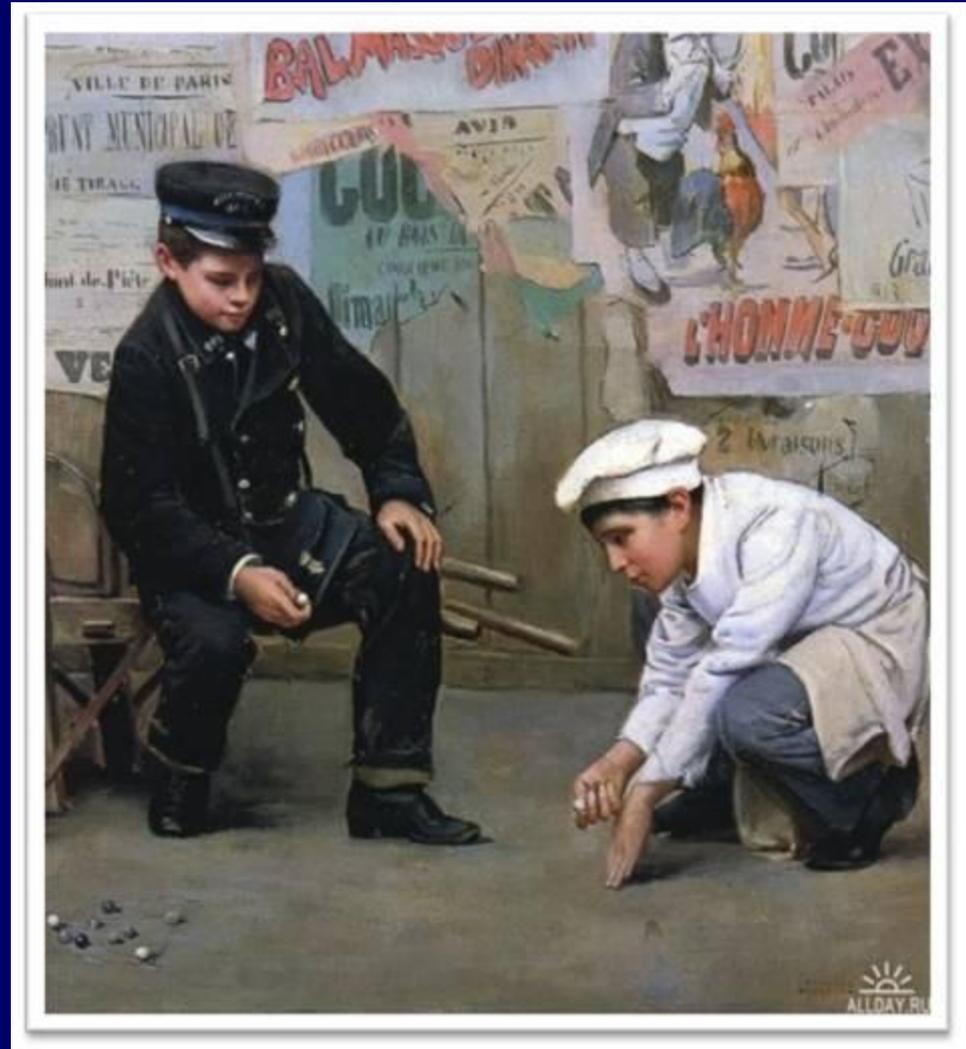


## "КОН ЗА КОН"

Игроки ставят на ровном месте по гнезду на битку. Потом определяют условное расстояние - коны. Кому прежде начинать игру - бить и кому после, определяет жребий. Для этого игроки бросают вверх бабки с особенными уловками - выстилкою.

Если бабка, упавшая на землю, ляжет на правый бок, то это будет плочка - старшая по игре; если ляжет на спину, то будет жог - вторая по игре; если ляжет бабка на левый бок, то это будет ничка, моложе всех. Игроки, становясь на черту, бьют битками по старшинству.

Если сшибут бабки, на кону стоящие, то их считают своим выигрышем. Когда они все пробьют, тогда каждый переходит за кон к своим биткам и бьет с того места, где лежит его биток; чья далее лежит, тот прежде начинает и бить, а остальные доканчивают игру по расстоянию своих битков.



## "ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ"

Количество игроков не ограничено, как можно больше. Все встают в круг лицом, попарно - один человек, а за спиной другой. Одна пара становится ведущей - один из пары бежит, другой догоняет. Бегают по внешнему кругу. Тот, кто убегает, может спастись от погони, встав к любой паре третьим. Вставать нужно перед первым игроком пары, тогда стоящий у него за спиной игрок становится третьим, третьим лишним и должен убегать от погони. Тот, кого догонит и коснется рукой догоняющий, сам становится им, и теперь сам должен убегать. Играют, пока не надоест.



## "ГОРЕЛКИ "

Играют на лужайке, площадке длиной не менее 20-30 метров.

Участники, разделившись на пары (обычно в паре - мальчик с девочкой, берутся за руки. Пары становятся друг за другом вереницей (колонной). Впереди в 3-5 м от первой пары стоит "горельщик" (водящий). Все говорят хором нараспев:

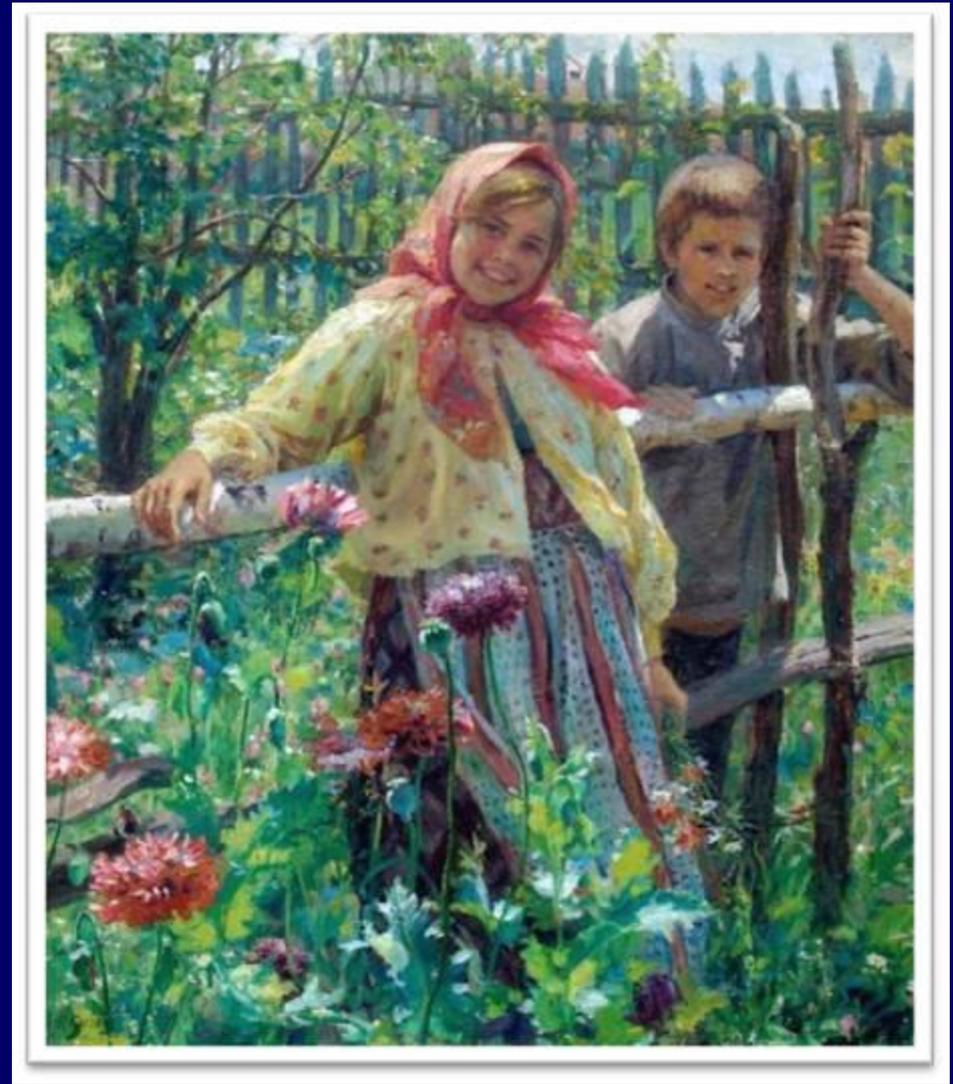
*Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.*

*Глянь на небо:*

*Птички летят,*

*Колокольчики звенят.*

"Горельщик" стоит спиной к остальным играющим. Начиная со слов "глянь на небо", он смотрит вверх. В это время последняя пара разъединяет руки, и один игрок идет справа, другой слева вдоль колонны вперед. Почти поравнявшись с "горельщиком", ждут последнего слова "звенят" и после него бросаются бежать вперед мимо "горельщика". Он гонится за любым из них и старается поймать (достаточно только осалить, коснувшись рукой) прежде, чем они снова возьмутся за руки. Кого "горельщик" поймает, с тем и становится парой впереди всей вереницы. А водит игрок, оставшийся один. Если же "горельщик никого не поймал, он снова «горит» - ловит следующую пару.



## ПРАВИЛА

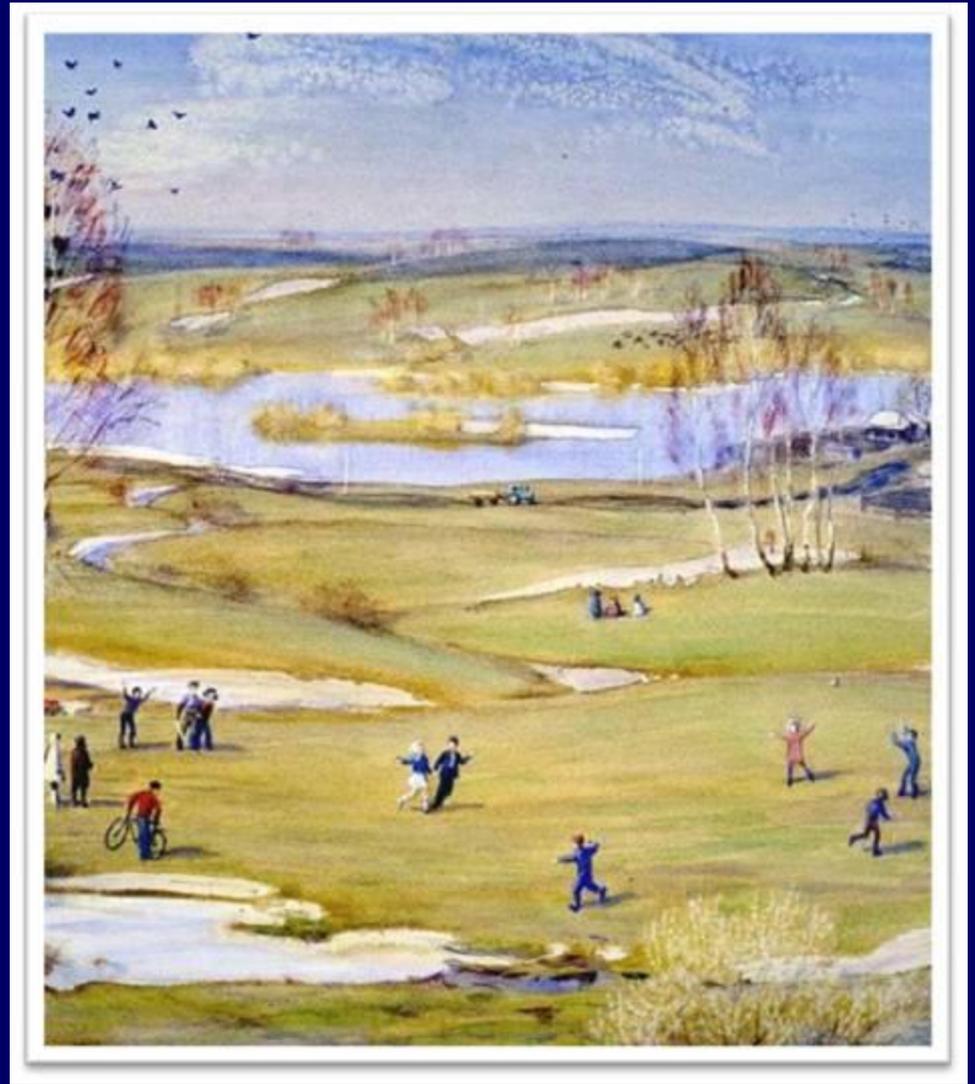
- "Горельщик" не имеет права оглядываться и подсматривать, какая пара собирается бежать мимо него.
- Никто не должен начинать бег прежде, чем прозвучит последнее слово "звенят".
- "Горельщик" может салить бегущих только до того момента, как они возьмутся за руки.

## "ЛАПТА"

Участники игры делятся на две равные группы, в каждой есть водящий. Посередине площадки отмечают игровое поле. С одной стороны игрового поля на расстоянии от 10 до 20 м находится город, а с другой — отводится место для кона.

По жребию игроки одной группы идут в город, а другой — расходятся по полю. Игру начинает ведущий из группы города. Он лаптой забивает мяч, бежит через поле за линию кона и снова возвращается в город. Во время перебежки игроки водящей команды (поля) стараются запятнать бегущего. Если им удастся, они переходят в город. В противном случае игроки остаются на своих местах. Игра продолжается, мяч забивает второй игрок и также бежит через поле за линию кона.

Однако не всегда удастся игрокам сразу же вернуться в город. В этом случае они ждут, кто их выручит, а выручить может только тот, кто далеко отобьет мяч.



## ПРАВИЛА:

- ❑ Игроки города подают мяч в поле по очереди; отбивающий мяч не должен переступить черту города; если в городе остался один игрок, а все остальные за чертой кона, то разрешается ему подать мяч 3 раза; ведущему разрешается пробить 3 мяча.
- ❑ Игроки поля пятнают бегущего с того места, где поднят или пойман мяч; чтобы быстрее запятнать бегущего, разрешается мяч передавать игрокам своей партии.
- ❑ Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросить в поле рукой.
- ❑ Команда города проигрывает и переходит на игровое поле, если все игроки пробили мяч, но никто не перебежал за линию кона; все игроки перебежали за линию кона, но не вернулись в город; во время перебежки игрока города осалили.

# калейдоскоп игр

## "КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ"

Играющие делятся на две группы. Одна по жребию изображает казаков, а другая – разбойников. Разбойники разбегаются и прячутся. Казаки имеют свой дом (стан). Они уходят на ловлю разбойников, одного казака оставляют сторожить стан. Пойманных разбойников казаки приводят в стан. Игра кончается, когда все разбойники все будут пойманы. Игра особенно интересно проходит на лесной опушке, где есть деревья, кустарник, небольшие ямки. Чтобы отличить разбойников от казаков, можно повязать косынки на шею или на рукав. Если игра проходит на опушке леса, то нужно ограничивать место, где должны прятаться разбойники.

