

Мастер – класс

**«Приобщение дошкольников
к здоровому образу жизни
через русские народные
игры»**

Воспитатель Быкова С.М.
МАДОУ Боровский детский сад «Журавушка»

Мастер — Класс «Приобщение дошкольников к здоровому образу жизни через русские народные игры»

Здравствуйте, уважаемые коллеги!

Одной из форм организации оздоровительной работы, приобщения к здоровому образу жизни являются русские народные подвижные игры. Подвижные игры - естественная форма физических упражнений детей, соответствующих их анатомическим и психологическим особенностям, одно из условий культурного развития ребёнка. В них он осмысливает и познаёт окружающий мир, в них развивается его интеллект, фантазия, воображение, формируются социальные качества. Играя, ребёнок не только познаёт окружающий мир, но и преображает его.

Здоровье всегда считалось одной из высших ценностей человека, основой активной творческой жизни. Крепкое здоровье необходимо и нам педагогам, потому что от нашего с вами здоровья, зависит здоровье подрастающего поколения.

Русская народная подвижная игра — это школа воспитания, где удивительно совершенные и ценные произведения народного творчества, создавались и оттачивались десятками поколений, вбирая в себя опыт целого народа. В ней свои «учебные предметы». Русские народные подвижные игры вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических и физических процессов, стимулирует переход детского организма к более высокой ступени развития.

Игра развивает у детей ловкость, меткость, быстроту и силу, моторику, воображение, функции зрения, тренируют реакцию и координацию движений, воспитывают навыки общения, в них познаются этические нормы и законы физики. Игра формирует высокую нравственность.

Весёлые подвижные игры - это наше детство, и никто из нас не задумывался, кто их придумал, откуда они возникли.

Народные игры дошли до наших дней из глубокой старины, передавались из поколения в поколение. Вечером, собиралась детвора на улице, водили хороводы, пели песни, без устали бегали, играя в горелки и салочки, состязались в ловкости, перетягивая канат, играли в лапту. Зимой развлечения носили иной характер: устраивались катания с гор, игры в снежки; катались на лошадях.

Характерная *особенность* русских народных игр - движения в содержании игры (бег, прыжки, метания, броски, передачи и ловля мяча, сопротивления и др.). Эти двигательные действия мотивированы сюжетом игры.

Зазывалки:

Сам игровой процесс не мыслим без прелюдии. Предигровые зазывалки, как метод сбора участников будущей совместной игры при помощи специальной речёвки, имеет давнюю традицию.

Зазывалки использовались как зачин, призывающий потенциальных участников к игре:

Чижик-пыжик воробушек,

По улоньке скачет,

Девиц собирает

Поиграть-поплясать

Себя показать?

Или:

Тай-тай, налетай!

Кто в жмурки (прятки, салки и т.д.) играй?

Или:

Собирайся народ,

Кто в прятки играть идёт?

Призыв к игре сопровождался подпрыгиванием на месте или по кругу, а произносивший их должен был вытянуть вперед руку с отогнутым большим пальцем. Желающие играть должны были схватить зазывалу за палец кулаком и в свою очередь отогнуть свой большой палец. Все это время зазывала произносил приговор с указанием названия игры. Когда набиралось достаточное количество игроков, зазывала заканчивал набор.

Тай-тай, налетай

Никого не принимай!

Так как в большинстве игр требуется водящий, нередко *зазывалка* использовалась заодно и для его определения.

Зачины являются игровой прелюдией, дают возможность быстро организовать игроков, настроить их на объективный выбор водящего, безоговорочное и точное выполнение правил.

Каждая игра начинается с выбора водящего, это происходит с помощью считалки. *Считалка* – это древнее заклинание, позволяющее распределять трудную и опасную работу между людьми. Она помогает без обмана и обид, выбрать ведущего, распределить роли.

Детские считалки представляют собой краткие зарифмованные стишки, цель которых – определение ведущего игры. Интересно, что считалки берут своё начало от традиций глубокой древности, когда охотники верили, будто бы удачу или неудачу в будущей охоте можно определить по количеству убитой дичи. И хотя сейчас задача детских считалок иная, своеобразное магическое очарование в них всё же сохранилось, ведь на кого падёт выбор, тому и повезёт. Любая считалка учит детей следовать правилам игры, ведь водящий выбирается объективно, по воле случая.

Таким образом, можно сказать, что детские считалки выполняют важную функцию в воспитании ребёнка: они вырабатывают в его характере такие качества, как чувство товарищества и честность. Разучивая с детьми различные считалки, вы тренируете их память и чувство ритма. Считалки – превосходный образец изустного народного творчества, ведь они передаются

от ребёнка к ребёнку во время игры. Считалки являются наиболее простым способом вовлечь ребёнка в игру и привлечь его внимание.

Одни игры имеют сюжет, правила их тесно связаны с сюжетом (например, «Коршун», «Курочка», «Гуси-гуси», «Пчелки и ласточка»).

Есть игры, в которых сюжет и действия играющих обусловлены текстом. В игре «Краски», покупатель переговаривается с водящим: «Тук-тук!» - «Кто там?» - «Покупатель». – «Зачем пришёл?» - «За краской». – «За какой?» - «За голубой».

Игра в жмурки имела разные названия: «Слепая сковорода», «Куриная слепота», «Кривой петух» и т. д. Прежде чем начинать игру, дети хором вели разговор с водящим: «Кот, кот, на чём стоишь?» - «На квашне». – «Что в квашне?» - «Квас!» - «Лови мышей, а не нас!».

Поговорят так с водящим, да ещё заставят его несколько раз повернуться на одном месте, и только после этого он начинает искать играющих, как правило, с закрытыми, зажмуренными глазами.

Такие народные игры способствуют развитию речи ребенка, с их помощью обогащается словарный запас, так как игры часто сопровождаются песнями, стихотворениями считалками. В играх совершенствуется эстетическое восприятие окружающего мира. У детей развивается чувство ритма, они познают образность движений.

Поэтому русские народные подвижные игры можно распределить на группы:

1. Русские народные игры, отражающие отношение человека к природе. Такие игры воспитывают доброе отношение к окружающему миру.
2. Игры, отражающие быт русского народа, повседневные занятия наших предков. Эти игры интересны тем, что в них нужно проявить смекалку и находчивость.
3. Игры, где есть возможность помериться силой и ловкостью.

Немало таких игр, где успех играющих зависел, прежде всего, от умения точно бросить битую, сбить городки, поймать мяч или попасть мячом в

цель. Проявить силу, ловкость, смекалку («Петухи», «Вышибала», «Перетяни канат»). Целью таких игр являлось стремление выиграть, одержать победу.

Русские народные подвижные игры проводятся на прогулке, включаются в образовательную деятельность по физической культуре, в развлечениях, физкультминутках. Игры обеспечивают психологическую разрядку, восстанавливают душевное равновесие, избавляют от трансформации негативных эмоций на собственный организм.

Уважаемые коллеги!

Предлагаю Вам поиграть в подвижные народные игры.

«Звонари»

А играли на Руси в нее так. Выбирались двое ребят: один с колокольчиком - звонарь, другой – «жмурка». Все играющие вставали в круг, а «звонарь» и «жмурка», выходили на середину круга. «Жмурке» завязывали глаза. Звонарь приговаривая: «диги- дон, диги-дон, отгадай откуда звон!» - увертывался от жмурки, который по звуку колокольчика пытался его поймать и обхватить пояском.

«Ручейки и озера»

Дети стоят в колоннах, с одинаковым количеством играющих в разных частях зала — это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне). На сигнал «Озера!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги - озера. Выигрывают те дети, которые быстрее построят круг. Правила игры: бегать надо друг за другом, не выходя из своей колонны. Строиться в круг можно только по сигналу.

Народные игры актуальны и интересны и в настоящее время, несмотря на то, что существует достаточно большое количество соблазнов в наш технократический век. Благодаря знакомству с русскими народными играми в детском саду, мы сохраняем свои традиции, передаем будущему поколению, тем самым обеспечиваем духовное здоровье наших детей.

Спасибо за внимание и участие!

Приложение:

1. Картотека русских народных подвижных игр.
2. Консультация для педагогов «Не забывайте народные игры».
3. Картотека считалок и зазывалок.

Картотека
считалок, зазывалок

➤ Раз, два, три, четыре, пять,

Будем в прятки мы играть.

Небо, звезды, луг, цветы —

Ты пойдика, поводи!

➤ Ехала телега темным лесом

За каким-то интересом.

Стуки, звон,

Выйди вон!

➤ Раз, два, три, четыре, пять,

Шесть, семь, восемь, девять, десять,

Выплывает белый месяц!

Кто до месяца дойдёт,

Тот и прятаться пойдёт!

(Тот тогда водить пойдёт!)

➤ Катится яблочко

С крутой горы,
Кто поднимет —
Тот выходи!

➤ Катилась торба

С великого горба.

В этой торбе:

Хлеб, соль, пшеница,

С кем желаешь поделиться?

Выбирай поскорей,

Не задерживай добрых и мудрых людей.

➤ Вышла курица с-под клетки,

Сама села на повети

И кричала: «Куд - куда!

Приходи водить сюда!»

➤ Раз, два, три, четыре, пять,

Мы собрались поиграть.

К нам сорока прилетела

И тебе водить велела.

➤ Конь ретивый

С длинной гривой

Скачет. Скачет по полям.

Тут и там! Тут и там!

Сюда мчится он –

Выходи из круга вон!

➤ Летела птичка через сад,

Уронила виноград.

Кто его поднимет,

Тот из кона выйдет!

➤ - Заяц серый,

Куда бегал?

- В лес зелёный.

- Что там делал?

- Лыки драл.

- Куда клал?

- Под колоду.

- Кто украл?

- Родион!

- Поди, вон

Из окошка

Кувырком!

➤ Раз, два, три, четыре, пять,

Вышел зайчик погулять.

Вдруг охотник выбегает,

Прямо в зайчика стреляет.

Пиф! Паф! Не попал.

Серый зайчик ускакал.

➤ Ехал Туз на бочке.

Продавал цветочки,

Синий, красный, голубой –

Выбирай себе любой!

➤ Раз, два, три, четыре,

Пять, шесть, семь и восемь –

Ходит баба с длинным носом,

А за нею дед,

Сколько деду лет?

Говори поскорей,

Не задерживай людей.

➤ Уж как зоренька-заря

Русы косыньки плела.

Кто те косы расплетёт,

Первый кон водить идёт!

➤ Куба-куба-кубака,

Больно ямка глубока.

Там мышки сидят,

Все на солнышко глядят

И считают: раз, два, три –

В этот счёт выходишь ты!

➤ Сидел петух на палочке,

Считал свои булабочки:

- Раз, два, три,

В этот счет выходишь ты!

➤ На златом крыльце сидели

Царь, царевич,

Король, королевич,

Сапожник, портной,

Кто ты такой?

Говори поскорей,

Не задерживай добрых и честных людей.

➤ Вышел месяц из тумана,

Вынул пышку из кармана:

- Буду деточек кормить,

А тебе, дружок, водить!

➤ Черепаха хвост поджала

И за зайцем побежала,

Оказалась впереди,

Кто не верит – выходи!

➤ Шёл баран

По крутым горам.

Вырвал травку,

Положил на лавку.

Кто травку возьмёт,

Тот водить пойдёт!

➤ Раз, два, три, четыре,

Кошку грамоте учили:

Не читать, не писать,

А за мышками скакать!

➤ Три копейки – медный грош,

Выбирай, кого ты хошь!

Три копейки по рублю!

Выбирай, кого люблю!

➤ Лиса по лесу ходила,
Лиса голосом вопила.
Лиса лычки драла,
Лиса лапотки плела –
Куму двое, себе трое,
И детишкам по лаптишкам!
Кто лаптишки найдёт,
Тот водить пойдёт!

➤ Шла кукушка мимо сада,
Поклевала всю рассаду.
И кричала: ку-ку, мак —
Отжимай один кулак!

➤ Раз, два, три, четыре, пять –
Букой вздумали пугать;
Три, четыре, пять и шесть –
Вы не верьте, что он есть;
Пять, шесть, а дальше семь –
Буки, братцы, нет совсем!

➤ Огуречик, огуречик,
Не ходи на тот конечик –
Там мышка живет,
Тебе хвостик отгрызет.

Крутим прыгалки быстрее -
Выбегаем веселее.
Ты прыжки свои считай,
Зацепился - вылетай.

Пчёлы в поле полетели,
Зажужжали, загудели,
Сели пчёлы на цветы.
Мы играем - водишь ты.

Счёт, счёт, пересчёт,
На скале овца не в счёт.
Кто овечек сосчитает,
Тот себе её возьмёт.

Тили-тили, тили-бом,
Сбил сосну зайчишка лбом.
Жалко мне зайчишку:
Носит заяка шишку.
Поскорее сбегай в лес,
сделай зайке компресс!

Раз, два, три, четыре, пять,
шесть, семь, восемь, девять, десять.
Вышел красный месяц.
А за ним – луна, поводи одна.
Шесть, семь, восемь, девять, десять
Царь решил меня повесить
А царица не дала
И повесила царя.
Приглашаю детвору ,
На весёлую игру,
А кого не примем,
За уши поднимем.
Уши будут красные.
До того прекрасные.

Тай, тай, налетай,
В интересную игру!
Всех принимаем
и не обижаем!

Кто будет играть,
В интересную игру?
А в какую - не скажу!
А потом не примем,
За уши поднимем,
Уши будут красные,
До того прекрасные...
(стишок повторяется несколько раз)

Дети, дети все сюда,
Здесь весёлая игра
Раз, два, три, четыре, пять,
Собираемся играть.

Барабан, барабан,
Ты зря не барабань.
Раз, два, три, четыре, пять -
Выводи ребят играть.

Бегал по двору щенок,
Видит пирога кусок,
Под крыльцо залез и съел,
Задремал и засопел.
А вот мы не будем спать,
Всем нам хочется играть.

Шалуны - балуны,
Выбегайте во дворы,
Становитесь-ка играть,
Воеводу выбирать.

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло,
Стой в подоле, гляди в поле.
Погляди, на небе звезды горят
Журавли играть велят.

Зайка-трусишка
По полю бежал.
В круг забегал
Играть созывал.

Жили-были ты ли, я ли,
Между нами вышел спор
Кто затеял, позабыли,
И не дружим до сих пор.
Вдруг игра на этот раз
Помирить решила нас
Входи дружок,
Заводи кружок!

В лес дремучий я пойду
Зайку серого найду.
Принесу его домой
Будет этот зайка мой
Выходи скорее в круг
С зайкой проведем досуг.

Раз, два, три,
В круг скорей беги!
Среди белых, голубей
Скачет шустрый воробей,
Воробушек-пташка,
Серая рубашка
Выходи скорей играть, малых деток созывать.

На лужок пришли бельчата
Медвежата, барсучата – поиграть
На зеленый, на лужок
Приходи и ты дружок!

Собирайтесь быстро братцы
В счет посчитаться
В игру поиграться.

Колокольчик, колокольчик,
Как же звонко он поёт,
Просит нас быстрее собраться
В дружный хоровод.

Встало солнышко давно
Поиграть зовёт оно.
Вы ребятки в круг бегите,
И игру вы заводите.

Стрелка, стрелка покружись
Всем ребяткам покажись.
Покажи нам поскорей,
Кто из нас тебе милее. Стоп!
Птички в гнездышках сидят
И на улицу глядят.
Погулять они хотят
И тихонько в круг бежать.

ГОРЕЛКИ С ПЛАТОЧКОМ

Задачи: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в беге.

Описание: Игроки стоят парами друг за другом. Впереди водящий, он держит в руке над головой платочек.

Все хором:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Посмотри на небо,

Птички летят,

Колокольчики звенят!

Раз, два, три!

Последняя пара беги!

Дети последней пары бегут вдоль колонны (один справа, другой слева). Тот, кто добежит до водящего первым, берет у него платочек и встает с ним впереди колонны, а опоздавший “горит”, т. е. водит.

Коршун

Задачи: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в беге по разным направлениям.

Описание: Среди игроков распределяются роли. Один из них становится «коршуном», другой «курицей», все остальные «цыплята». «Цыплята» выстраиваются в колонну по одному за «курицей», держась за пояс, друг друга. Игра начинается с диалога:

- Коршун, коршун, что с тобой?

- Я ботинки потерял.

- Эти? «курица», а вслед за ней «цыплята» выставляют в сторону правую ногу.

- Да! – отвечает «коршун» и бросается ловить «цыплят».

«Курица» при этом старается защитить «цыплят» не толкая при этом «коршуна». Пойманный «цыпленок» выходит из игры. Вариант: Пойманный «цыпленок» становится «коршуном»

Хромая лиса

Задачи: Упражнять детей в беге по кругу, прыжкам на одной ноге.

Описание: Дети выбирают «Хромую лису». На месте, выбранном для игры, очерчивают круг довольно больших размеров, в который входят все дети, кроме «лисы». По данному сигналу дети бросаются бегом по кругу, а лиса в это время скачет на одной ноге и старается во чтобы то ни стало прикоснуться к кому-то из бегущих рукой. Лишь только ей это удалось, она входит в круг и присоединяется к остальным бегущим детям, потерпевший же принимает на себя роль «лисы». Дети играют до тех пор, пока все не перебиваются в роли хромой лисы; игру, однако, можно прекратить раньше, при первом появлении

признаков утомления.

Правила: Дети, вошедшие внутрь круга, должны, бегать лишь в нем и не выходить за очерченную линию, кроме того, участвующий, избранный лисой, должен бегать лишь на одной ноге.

Стрекоза

Задачи: Упражнять детей в прыжках на двух ногах с продвижением вперед, развивать умение действовать по сигналу.

Описание: Дети становятся на корточки, руки в бока и наперерыв, перегоняя друг друга, стараются прыжками добраться до противоположного конца места, назначенного для игры. Кто из детей первый достигнет таким способом передвижения назначенного места, считается победителем,

Правила: Начинать игру только после слов «Начали!» Споткнувшегося по дороге, исключают из числа играющих.

Художественное слово: Попрыгунья Стрекоза, лето красное пропела;

Оглянуться не успела, как зима катит в глаза.

И.А. Крылов

Жмурки

Задачи: Развивать умение действовать по сигналу, учить ориентироваться в пространстве, соблюдать правила игры.

Описание: Дети выбирают одного участника, накладывают ему на глаза повязку. По данному сигналу, участвующие в игре, бросаются в разные стороны, а ребенок с повязкой на глазах, стоящий посередине места для игры старается поймать кого-нибудь из бегущих. Попавшийся меняется с ним ролями, т. е. ему накладывают повязку на глаза и он становится «жмуркой».

Правила: Дети должны во время бега все-таки следить, чтобы тот из них, у которого глаза завязаны, не наткнулся на какой-нибудь предмет; при виде опасности они предупреждают криком: "огонь"!

Варианты: Игра может проводиться с колокольчиком, который дети передают друг другу.

Медведь

Задачи: Развивать умение действовать по сигналу, упражнять детей в беге в различных направлениях, учить ориентироваться в пространстве, соблюдать правила игры.

Описание: Участники игры по жребию выбирают одного товарища, которому поручают роль медведя. На одной из сторон пространства, отведенного для игры, ограничивается чертой небольшое место, служащее медведю берлогой. По данному сигналу, дети бросаются бегом из одного конца двора в противоположный, причем «медведь», догоняет их, стараясь прикоснуться к одному из них рукой, т. е. «осалить». «Осаленный» также становится «медведем» и уводится в берлогу. Игра продолжается в таком порядке до тех пор, пока «медведей» не станет больше, чем оставшихся участников игры.

Правила: По мере увеличения числа помощников «медведя», все они выходят вместе с ним на добычу, устанавливаются в ряд, причем только находящиеся по краям имеют право ловить играющих. Действовать надо только по сигналу.

Ястреб

Задачи: Развивать умение действовать по сигналу, упражнять детей в беге в различных направлениях, построению парами.

Описание: Дети бросают меж собою жребий. Выбранный по жребию представляет ястреба. Остальные дети берутся за руки и становятся парами, образуя несколько рядов. Впереди всех помещается ястреб, который может смотреть только вперед и не смеет оглядываться. По данному сигналу, пары внезапно отделяются друг от друга и бросаются бегом в различные стороны, в это время ястреб догоняет их, стараясь кого-нибудь поймать. Потерпевший, т. е. очутившийся в когтях ястреба, меняется с ним ролями.

Варианты: Дети во время бега стремятся бросить в ястреба платок, если они попадают в него, он считается «заколдованным» и из детей выбирается на его место другой.

Матушка – Весна

Задачи: Развивать умение действовать по сигналу, упражнять детей ходьбе, построению в круг.

Описание: Выбирается Весна. Двое детей зелеными ветками или гирляндой образуют ворота.

Все дети говорят:

Идет матушка-весна,

Отворяйте ворота.

Первый март пришел,

Всех детей провел;

А за ним и апрель,

Отворил окно и дверь;

А уж как пришел май -

Сколько хочешь, гуляй!

Весна ведет за собой цепочкой всех детей в ворота и заводит в круг.

Правила: Не размыкать цепочку.

Бубенцы

Задачи: Развивать умение действовать по сигналу, внимание, упражнять детей ориентироваться в пространстве по слуховому восприятию, построению в круг, хороводному движению.

Описание: Дети встают в круг. На середину выходят двое - один с бубенцом или колокольчиком, другой - с завязанными глазами.

Все дети говорят:

Трынцы-брынцы, бубенцы,
Раззвонились удалцы:
Диги-диги-диги-дон,
Отгадай, откуда звон!

После этих слов «жмурка» ловит увертывающегося игрока.

Правила: Ловить начинать только после слов «Звон!».

Игрок, которого ловят, не должен выбегать за пределы круга.

Варианты: Дети, образующие круг, могут водить хоровод.

Лягушки на болоте

Задачи: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в прыжках на двух ногах.

Описание: С двух сторон очерчивают берега, в середине - болото. На одном из берегов находится журавль (за чертой). Лягушки располагаются на кочках (кружки на расстоянии 50 см) и говорят:

Вот с намокнувшей гнилушки

В воду прыгают лягушки.

Стали квакать из воды:

Ква-ке-ке, ква-ке-ке

Будет дождик на реке.

С окончанием слов лягушки прыгают с кочки в болото. Журавль ловит тех лягушек, которые находятся на кочке. Пойманная лягушка идет в гнездо журавля. После того, как журавль поймает несколько лягушек, выбирают нового журавля из тех, кто ни разу не был пойман. Игра возобновляется.

Игровая

Задачи: Развивать у детей умение действовать по сигналу, самостоятельному выбору движений, упражнять в построении в круг, ходьбе со сменой направления.

Описание: 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.

Гуси - гуси

Задачи: Развивать у детей умение согласовывать движения со словами, двигаться ритмично. Упражнять детей в равновесии, беге.

Описание: Для игры нужен рисунок на асфальте, где изображаются гусиный дом, извилистая тропинка, пруд. Все дети - гуси. Один из них - вожак.

Он поведет гусей из дома на пруд. Гуси идут друг за другом, на цыпочках, поджимают то одну, то другую ногу, машут крыльями, поворачивают голову в разные стороны. Все повторяют за вожаком: «Га-га-га!».

Когда вожак скажет: "И скорей бегом на пруд!", гуси наперегонки бегут к пруду.

Друг за дружкой гуськом,

Ходят гуси бережком.

Впереди идёт вожак,

Он шагает важно так -

Га-га-га!

Гуси все за вожаком,

Вперевалочку, шажком.

Шаг шагнут, другой шагнут,

Низко головы нагнут.

Га-га-га!

Гуси крыльями взмахнут,
И скорей бегом на пруд!

Правила игры: Все движения, которые делает гусь-вожак, повторяют гуси, но при этом никто не должен сойти с тропинки, оступить. Бежать можно только после слова «пруд».

Мороз – Красный нос

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, выдержке. Упражнять в ходьбе и беге.

Описание: На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки встает водящий - Мороз-Красный нос.

Он говорит:

Я Мороз-Красный нос.

Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Играющие отвечают:

Не боимся мы угроз

И не страшен нам мороз.

После этого дети перебегают через площадку в другой дом. Мороз догоняет их и старается заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают другого водящего.

Правила игры: Бежать можно только после слова «мороз», «замороженным» игрокам не сходить с места.

Курочка – Хохлатка

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге в разных направлениях.

Описание: Педагог изображает курицу, дети - цыплят. Один ребёнок сидит на скамейке, вдали от остальных детей. Это кошка дремлет на солнышке. Курица-мама выходит с цыплятами гулять. «Курица» говорит:

Вышла курочка-хохлатка,
С нею жёлтые цыплятки.
Квохчет курочка: "Ко-ко,
Не ходите далеко".
Приближаясь к кошке, он говорит:
На скамейке у дорожки,
Улеглась и дремлет кошка...
Кошка глазки открывает,
И цыпляток догоняет.

Кошка открывает глаза, мяукает и бежит за цыплятами, которые вместе с курицей убегают.

Правила игры: Бежать можно только после слова «догоняет».

Лошадки

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге с высоким подниманием коленей, ходьбе, умению играть в коллективе.

Описание: Играющие разбегаются по всей площадке и на сигнал педагога "Лошадки" бегут, высоко поднимая колени. На сигнал "Кучер" - обычная ходьба. Ходьба и бег чередуются. Воспитатель может повторить один и тот же сигнал подряд.

Художественное слово:

Гоп-гоп! Ну, скачи в галоп!
Ты лети, конь, скоро-скоро,
Через реки, через горы!
Все-таки в галоп - гоп-гоп!
Трух-трух! Рысью, милый друг!
Ведь сдержать-то станет силы, -
Рысью-рысью, конь мой милый!
Трух-трух! Не споткнись, мой друг!
(Л.Н. Модзалевский)

Правила игры: Бежать можно только после слова «догоняет».

Капуста

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, умение согласовывать движения со словами. Упражнять в беге, умению играть в коллективе.

Описание: Рисуются круг – «огород». На середину круга складываются шапки, пояса, платки и прочее. Это – «капуста». Все участники игры стоят за кругом, а один из них выбирается хозяином. Он садится рядом с «капустой». «Хозяин» изображает движениями то, о чем поет:

Я на камушке сажу,
Мелки колышки тешу.
Мелки колышки тешу,
Огород свой горожу,
Чтоб капусту не украли,
В огород не прибежали
Волк и лисица, бобер и курица,
Заяц усатый, медведь косолапый.

Играющие стараются быстро забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» поймает, тот выбывает из игры. Участник, который больше всех унесет «капусты», объявляется победителем.

Правила игры: Бежать можно только после слов «медведь косолапый».

Бабка - Ёжка

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в беге с увертыванием, прыжках на одной ноге, умению играть в коллективе.

Описание: Дети образуют круг. В середину круга встает водящий, Бабка - Ёжка, в руках у нее «помело». Вокруг бегают играющие и дразнят ее:

Бабка - Ёжка - Костяная Ножка
С печки упала, Ногу сломала,
А потом и говорит:
— У меня нога болит.
Пошла она на улицу -
Раздавила курицу.
Пошла на базар –
Раздавила самовар.

Бабка - Ежка скачет на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться «помелом». К кому прикоснется — тот «заколдован» и замирает.

Правила игры: «Заколдованный» стоит на месте. Выбирается другой водящий, когда «заколдованных» станет много.

Салки (на одной ноге)

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять в прыжках на одной ноге, с продвижением, умению играть в коллективе.

Описание: Дети расходятся по площадке, останавливаются и закрывают глаза. Руки у всех за спиной. Водящий незаметно для других кладет одному из них в руку какой-нибудь предмет. На слова «Раз, два, три, смотри!» дети открывают глаза. Тот, которому достался предмет, поднимает руки вверх и говорит «Я — салка». Участники игры, прыгая на одной ноге, убегают от салки. Тот, кого он коснулся рукой, идет водить. Он берет предмет, поднимает его вверх, быстро говорит слова: «Я — салка!» Игра повторяется.

Правила игры: 1. Если играющий устал, он может прыгать поочередно то - на одной, то - на другой ноге. 2. Когда меняются салки, играющим разрешается вставать на обе ноги. 3. Салка тоже должен прыгать на одной ноге.

Скакалка

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в прыжках на двух ногах, умению играть в коллективе.

Описание: Один из играющих берет веревку и раскручивает ее. Низко от земли. Остальные прыгают через веревку: чем выше, тем больше будет доход и богатство.

Перед началом игры говорят следующие слова: Чтоб был долог колосок, чтобы вырос, лен высок, прыгайте как можно выше. Можно прыгать выше крыши.

Правила игры: Кто задел за скакалку, выбывает из игры.

Пирог

Задачи: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге, умению играть в коллективе.

Описание: Играющие делятся на две команды. Команды становятся друг против друга. Между ними садится «пирог» (на него надета шапочка). Все дружно начинают расхваливать «пирог»:

Вот он, какой высоконький,
Вот он, какой мякошенький,
Вот он, какой широконый.
Режь его да ешь!

После этих слов играющие по одному из каждой команды бегут к «пирогу». Кто быстрее добежит до цели и дотронется до «пирога», тот и уводит его с собой. На место «пирога» садится ребенок из проигравшей команды. Так происходит до тех пор, пока не проиграют все в одной из команд.

Ручеек

Задачи: Обучение в игровой манере ходьбе, внимательности, игре в коллективе.

Описание: Дети становятся парами, взявшись за руки. Руки надо поднять кверху таким образом, чтобы получился «домик». Пары детей становятся друг за другом, постепенно передвигаясь вперед. Формируется что-то вроде «ручейка», который постоянно течет. Один человек заходит в начало этого ручейка, проходит под поднятыми руками игроков и выхватывает из основной массы одного из игроков за руку, уводя его с собой в конец ручейка, вставая последним его звеном. На освободившееся место встает следующая пара игроков, а освободившийся игрок идет в начало ручейка и проделывает то же самое – идет под руками игроков, выхватывая из ручейка понравившегося человека за руку и уводя его в самый конец ручейка.

Варианты: В зависимости от размеров игровой площадки играющие пары идут ровным уверенным шагом прямо или по кругу. По сигналу воспитателя (хлопок в ладоши, свисток), первая пара, пригнувшись, входит в «коридор» из рук.

У медведя во бору

Задачи: Развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, навык коллективного движения. Упражнять в беге по определенному направлению, с увертыванием, развивать речь.

Описание: Из всех участников игры выбирают одного водящего, которого назначают "медведем". На площадки для игры очерчивают 2-ва круга. 1-ый круг – это берлога "медведя", 2-ой – это дом, для всех остальных участников игры. Начинается игра, и дети выходят из дома со словами:

У медведя во бору
Грибы, ягоды беру.
А медведь не спит,
И на нас рычит.

После того, как дети произносят эти слова, "медведь" выбегает из берлоги и старается поймать кого-либо из деток. Если кто-то не успевает убежать в дом и "медведь" ловит его, то уже сам становится "медведем" и идет в берлогу.

Правила: Медведь имеет право вставать и ловить, а играющие – убежать домой только после слова «рычит!».

Медведь не может ловить детей за линией дома.

В ногу

Задачи: Развивать, умение выполнять движения по сигналу. Упражнять метании.

Описание: Дети делятся на 2-ве равные по числу команды. Вдоль одной из линий чертятся круги диаметром около 30-ти сантиметров, согласно количеству игроков одной команды. После этого, игроки одной команды строятся шеренгой по линии, поставив одну ногу в нарисованный круг. Игроки противоположной команды стоят напротив, на определенном, заранее установленном расстоянии. Их задача попасть мягкими мячами в игроков команды-соперницы. Игра длится по количеству установленных бросков (например, по 5), после чего команды меняются местами. За каждое попадание можно начислять баллы. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.

Правила: Во время игры запрещается бросать мяч в лицо, а игрокам, находящимся в кругах, отрывать ногу, находящуюся в кругу от земли.

Гуси

Задачи: Развивать, силовую выносливость, мускулатуру рук и ног, ловкость, чувство спортивного соперничества.

Описание: Дети делятся на 2 команды. В центре площадки чертится круг. Игроки, по одному от команды, выходят в круг, поднимают левую ногу назад, берутся за нее рукой, а правую руку вытягивают вперед. По сигналу игроки начинают толкаться ладонями вытянутых рук. Побеждает игрок, которому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.

Варианты: **Бой петухов**

Игра проводится практически по тем же правилам, что и игра «Гуси». Основное отличие заключается в том, что игроки, прыгая на одной ноге, закладывают руки за спину и толкаются не ладошками, а плечо в плечо. Побеждает игрок, которому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.

Кружева

Задачи: Развивать, развивать быстроту, ловкость, глазомер, подлезание; совершенствовать ориентировку в пространстве.

Описание: Из играющих детей выбирают двоих: один «челнок», другой — «ткач». Остальные дети становятся парами, лицом друг к другу, образуя полукруг. Расстояние между парами 1—1,5 м. Каждая пара берется за руки и поднимает их вверх, образуя «ворота». Перед началом игры «ткач» становится у первой пары, а «челнок» — у второй и т. д. По сигналу педагога (хлопок, свисток) или по его команде «челнок» начинает бежать «змейкой», не пропуская ни одних ворот, а «ткач», следуя его путем, пытается догнать его. Если «челнок» успеет добежать до последней пары полукруга и не будет пойман, то он вместе с «ткачом» становится последней парой, а игру начинает первая пара, распределив роли «челнока» и «ткача». Если «ткач» догоняет «челнок» и успевает «запятнать» его прежде, чем он достигнет последней пары, то сам становится «челноком», а игрок, бывший «челноком», идет к первой паре и выбирает из двоих себе пару. С этим игроком он образует пару в конце полукруга, а оставшийся без пары становится «ткачом».

Правила игры: игра заканчивается, когда пробегут все пары.

Кумушки (уголки)

Задачи: Развивать, развивать быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в беге.

Описание: Для этой игры нужно нарисовать четырехугольник. Участников 5 человек, один из них водящий, а четверо занимают уголки. Водящий подходит к одному из игроков и говорит: «Кумушка, дай ключи!». Стоящий в углу отвечает: «Иди, вон там постучи!» В это время остальные игроки перебегают из угла в угол. Если водящий успеет занять угол, то на его место встает игрок, который остался без угла.

Вариант: Играющие встают в круг, каждый свое место отмечает камешком или очерчивает маленький кружок. В центре большого круга стоит водящий. Он подходит к одному из играющих и говорит: «Кумушка, дай ключи!» Ему отвечают: «Иди, вот там постучи!» Пока водящий идет к следующему игроку, дети меняются местами.

Водящий должен не зевать и постараться занять кружок. Игрок, оставшийся без места, становится водящим.

Указания к проведению: Вначале уголки следует располагать близко один от другого, тогда и водящему легче занять уголок. Затем расстояние можно увеличить. Если на участке есть деревья, расположенные недалеко друг от друга, то играющие встают около деревьев. Водящий может говорить и такие слова: Мышка, мышка, продай уголок! За шильце, за мыльце, за белое полотенце, за зеркальце.

Хлоп – хлоп, убегай!

Задачи: Развивать, развивать быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в беге.

Описание: Играющие ходят по игровой площадке — собирают на лугу цветы, плетут венки, ловят бабочек и т. д. Несколько детей исполняют роль лошадок, которые в стороне щиплют травку. После слов ведущего:

«Хлоп, хлоп, убегай, тебя кони стопчут!»

- несколько игроков произносят:

«А я коней не боюсь, по дороге прокачусь!»

и начинают скакать на палочках, подражая лошадам и стараясь поймать детей, гуляющих на лугу.

Правила игры: Убегать можно лишь после слова «прокачусь». Ребенок, которого настигнет лошадка, на время выбывает из игры.

Дедушка – Рожок

Задачи: Развивать, развивать быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в беге.

Описание: Дети по считалке выбирают Дедушку:

По божьей росе, по поповой полосе, там шишки, орешки,

Медок, сахарок, поди вон, дедушка Рожок!

Выбранному игроку-Дедушке отводится «дом». Остальные игроки отходят на 15-20 шагов от «дома» этого - у них свой «дом».

Дети: Ах ты, дедушка Рожок, на плече дыру прожёл!

Дедушка: Кто меня боится? Дети: Никто!

Кого он осалил, вместе с ним ловит играющих. Как только играющие перебегут из дома в дом, и водящий вместе с помощником займут свое место, игра возобновляется.

Правила игры: игра продолжается до тех пор, пока не останется три-четыре не пойманных играющих.

Золотые ворота

Задачи: Развивать, развивать быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в ходьбе цепочкой.

Описание: Пара игроков встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки – это ворота. Остальные игроки берутся друг за друга так, что получается цепочка. Все дети говорят:

Ай, люди, ай, люди,

Наши руки мы сплели.

Мы их подняли повыше,

Получилась красота!

Получились не простые,

Золотые ворота!

Игроки-ворота говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними. Дети – «ворота» говорят:

Золотые ворота,

Пропускают не всегда.

Первый раз прощается,

Второй - запрещается.

А на третий раз,

Не пропустим вас!

С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. "Ворота" побеждают, если им удалось поймать всех игроков.

Правила игры: Игра продолжается до тех пор, пока не останется три-четыре не пойманных играющих, опускать руки надо быстро, но аккуратно.

Малечина - Калечина

Задачи: Развивать, ловкость, выдержку, координацию движений, чувство спортивного соперничества.

Описание: Играющие выбирают водящего. Все берут в руки по палочке и произносят:

Малечина-калечина,
Сколько часов,
Осталось до вечера,
До летнего?

После этих слов ставят палочку вертикально на ладонь или на кончик пальцев. Водящий считает: «Раз, два, три ... десять!» Когда палка падает, ее следует подхватить второй рукой, не допуская полного падения на землю. Счет ведется только до подхвата второй рукой, а не до падения на землю. Выигрывает тот, кто дольше продержит палочку. Варианты: Палку можно держать по-разному: 1. На тыльной стороне ладони, на локте, на плече, на голове. 2. Удерживая палку, приседают, встают на скамейку, идут или бегут к начерченной линии. 3. Держат одновременно две палки, одну на ладони, другую на голове.

Правила игры: Пальцами другой руки (палочку) малечину-калечину поддерживать нельзя.

Летит – не летит

Задачи: Развивать, выдержку. Упражнять детей в прыжках на двух ногах, беге в различных направлениях.

Описание: Все становятся в круг.

Тара – бара,
Домой пора —
Ребят кормить,
Телят поить,
Коров доить,
Тебе водить!
Выбирается ведущий.

Ведущий называет птиц, зверей, насекомых, цветы и т. д. и при назывании летающего объекта все игроки подпрыгивают. Если назван объект нелетающий, они стоят на месте.

Правила игры: Прыгать можно только если назван летающий объект.

Варианты: вместо прыжков можно использовать бег. А можно чередовать.

Гонка мячей

Задачи: Развивать умение действовать по сигналу. Упражнять детей в бросании и ловле мяча.

Описание: Дети встают по кругу на расстоянии одного шага друг от друга лицом в центр, рассчитываются на первые и вторые номера. Так они делятся на две группы. В каждой группе играющие выбирают ведущих. Они должны стоять на противоположных сторонах круга. По сигналу ведущие начинают перебрасывать мяч только игрокам своей группы, в одном направлении. Выигрывает группа, в которой мяч раньше вернулся к ведущему. Дети выбирают другого водящего. Игра повторяется, но мячи перебрасываются в обратном направлении. По договоренности игру можно повторить от 4 до 6 раз.

Правила: 1. Начинать игру ведущим нужно одновременно по сигналу. 2. Мяч разрешается только перебрасывать. 3. Если мяч упал, то игрок, уронивший его, поднимает и продолжает игру. Указания к проведению. Для игры необходимо два мяча разного цвета. Чтобы дети поняли правила игры, сначала надо провести ее с небольшой группой (8—10 человек). Играющие должны точно перебрасывать мяч, быть внимательными при приеме мяча: тот, кто ловит, не должен стоять неподвижно и ждать, когда мяч попадет в руки. Нужно следить за направлением летящего мяча, а если потребуется — сделать шаг вперед или присесть.

Молчанка

Задачи: Развивать умение действовать на сигнал, выдержку, творческий подход к игре. Упражнять в основных видах движений.

Описание: Перед началом игры все играющие произносят певалку:

Первенчики, червенчики,
Летали голубенчики
По свежей росе,
По чужой полосе,
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 засмеётся или скажет слово, он отдаёт ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песенки, читают стихи, танцуют, выполняют различные движения. Разыгрывать фант можно и сразу.

Правила игры. Ведущему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Фанты у всех играющих должны быть разные.

Растеряхи

Задачи: Развитие координации движений, силы; воспитание сплоченности, товарищества.

Описание: Игроки становятся в ряд, держа друг друга за руки и образуя, таким образом цепь. Один из них — стоящий в конце ряда и более сильный «вожак» начинает бежать, увлекая за собой других, при этом постоянно и неожиданно поворачивает то в одну, то в другую сторону. Такие же движения приходится делать и всем остальным игрокам. Те, кому это не удастся, отрываются от цепи и выбывают из игры.

Правила игры. Вожаку можно начинать бежать только по сигналу педагога.

Горшки

Задачи: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в беге по разным направлениям.

Описание: Играющие изображают горшки, все садятся в круг. Позади каждого сидящего («горшка») становится другой игрок - хозяин («торговец»). Водящий, выбранный по жребию, находится вне круга. Обходя круг, водящий поочередно подходит к каждому «торговцу», кладет руки на голову «горшка».

Водящий: Нет ли продажных горшков?

Хозяин: Нет продажных.

Водящий идет к другим хозяевам с тем же вопросом, пока не услышит утвердительный ответ.

Хозяин: Купи, что дашь?

Водящий: Шильце, мыльце, белое белильце, белое полотенце.

Хозяин: Ладно, по рукам.

Оба ударяют по рукам и затем бегут в разные стороны вокруг круга. Кто первый прибежит к сидящему («горшку»), тот и становится хозяином, а опоздавший - водящий. Правила: нельзя мешать бегающим играющим. Игра продолжается до тех пор, пока вызывает интерес.

***Картотека русских
народных подвижных игр***

***Консультация для
воспитателей***

«Не забывайте народные игры!»

Дошкольное детство – возрастной этап, в решающей степени определяющий дальнейшее развитие человека. Общеизвестно, что это период рождения личности, первоначального раскрытия творческих сил ребенка, становления основ индивидуальности. Важнейшим условием развития ребенка является освоение игровой деятельности.

Игра – самоценная форма активности ребенка дошкольного возраста. Замена игры другими видами деятельности обедняет личность дошкольника, препятствуя развитию воображения дошкольника, которое признано важнейшим возрастным новообразованием, тормозит развитие общения, как со сверстниками, так и с взрослыми, обедняет эмоциональный мир ребенка. Следовательно, своевременное развитие игровой деятельности, достижение ребенком творческих результатов в ней является особенно важным.

При изучении игры исследователи сталкиваются с многомерностью ее проявлений, хрупкостью ее феномена. Во многих языках понятие «игра» передается словами, одновременно обозначающими радость, веселье. Это означает, что игра – деятельность, которая доставляет ребенку удовольствие, характеризуется эмоциональным подъемом.

Народная игра – это игра, широко распространенная в национальном сообществе в конкретный исторический период, отражающая особенности этого сообщества. Народные игры отражают культуру и менталитет нации, поэтому претерпевают существенные изменения под влиянием экономических, социальных, политических, и прочих процессов.

Игра – деятельность непродуктивная, ее мотивация заключается в самом игровом процессе. Но как бы игровой процесс не строился, и насколько бы сложны или просты не были правила игры, она остается не только развлечением или физической тренировкой, но и средством психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям. Без игры невозможно формирование человека, как полноценной личности. И культура славян – один из лучших тому примеров, т. к. является одной из богатейших в мире по количеству и разнообразию народных игр.

На Руси умели, и работать и весело отдыхать. Славянские народные игры, самодостаточные произведения народного творчества, созданные и отточенные десятками поколений наших предков, и вобравшие в себя опыт народа.

В детском быту есть свои традиции. Одна из них – это заимствование игр детьми друг от друга, младшего поколения от старшего. Вряд ли когда-нибудь мы всерьез задумывались, кто и когда слепил первый снежок, кто выдумал кататься на санках с горки; или сколько лет «казакам-разбойникам». Эти игры жили с нами с самого детства и воспринимались нами как нечто само собой разумеющееся. А ведь практически все активные детские игры имеют свою историю, которая тесно переплетается с историей нашей страны, просто мы не обращаем на это внимания. Если внимательнее проследить за возникновением, историей и развитием народных игр, то можно заметить, что сами игры возникали не на пустом месте, а прообразом для них служили реальные события как бытовые, так и культурно-исторические.

Педагоги высоко оценивают значение народных игр. Так, П. Ф. Лесгафт именно народные игры положил в основу своей системы физического образования. К. Д. Ушинский считал эти игры наиболее доступным «материалом» для детей.

Благодаря своей образности народные игры увлекают детей дошкольного и младшего школьного возраста. Образ в игре не статичен. Случай, событие, которое составляет игру, ребенок эмоционально переживает. Детские игры полны смеха, радости и движения.

В структуре выделяется единая цель и одноплановость действия, что создает классическую простоту народной игры.

«Зазывалки»

Сам игровой процесс не мыслим без прелюдии. Предыгровые зазывалки, как метод сбора участников будущей совместной игры при помощи специальной речевки, имеет давнюю традицию. Зазывалки использовались как зачин, призывающий потенциальных участников к игре:

Чижик-пыжик воробушек,
По улоньке скачет,
Девиц собирает
Поиграть-поплясать
Себя показать?

Или: Тай-тай, налетай! Кто в жмурки (прятки, салки и т. д.) играй?

Призыв к игре сопровождался подпрыгиванием на месте или по кругу, а произносивший их должен был вытянуть вперед руку с отогнутым большим пальцем. Желаящие играть должны были схватить зазывалу за палец кулаком и в свою очередь отогнуть свой большой палец. Все это время зазывала произносил приговор с указанием названия игры. Когда набиралось достаточное количество игроков, зазывала заканчивал набор: Тай-тай, налетай! Никого не принимай! Так как в большинстве игр требуется водящий, нередко зазывалка использовалась заодно и для его определения: Последнему – водить! В тех случаях, когда зазывалка не определяла водящего или такового не было в самой игре, например, в командных играх, использовали жребий или считалку.

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. Считалки – это один из самых богатых, очень популярных, ярких и выразительных, самых распространённых и интересных видов детского творчества.

Примеры старинных считалок.

Заумная считалка

Пемези беремези
Поти стати
Стар старовице
По водице
Русь князь
Пемезь вылезь.

Пчелы в поле полетели,
Зажужжали, загудели.
Сели пчелы на цветы.
Мы играем – водишь – ты!

Конь ретивый
С длинной гривой
Скачет, скачет по полям.
Тут и там! Тут и там!
Где проскачет он –
Выходи из круга вон!

Считалка-числовка

Раз, два, три, четыре!
Жили мыши на квартире.
Чай пили, чашки били.
Притом денежки платили!
Кто не хочет платить – тому и водить!

Считалка-заменка

Ходит бабка с длинным носом,
А за нею дед.
Сколько деду лет?
Говори поскорей,
Не задерживай людей!

Семка тощий, не валися!
Степка толстый, берегися!
Савка шустрый, становися!
Санька слабый, оставайся!
Сенька малый, не качайся!
Родион, поди, вон!

