

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 8

Мастер класс по теме
«Казачьи народные игры. Игры, развивающие ловкость,
точность движения, меткость»

г. Батайск

Как только ребёнок рождается, он сразу же начинает познавать и осваивать окружающий его мир, изменять его, учиться думать, мечтать, любить и радоваться всему прекрасному. Мир детства – мир игры, это незабываемая формула испокон веков. Дети играли везде и всегда, независимо от возраста, достатка, сословия. На протяжении веков существовал «механизм передачи таинства детской игры», позволяющей игре «жить и развиваться».

О важности приобщения ребёнка к культуре казачества написано много. Обращение к отеческому наследию воспитывает уважение, гордость за землю, на которой живёшь. Поэтому детям необходимо знать и изучать культуру своих предков.

У каждого народа свои сказки, песни, танцы, игры, и все они передают из поколения к поколению основные нравственные ценности: добро, совесть, честь, дружбу, взаимопомощь, трудолюбие.

Сейчас к нам постепенно возвращается национальная память, и мы по-новому начинаем относиться к музыкальному и устному фольклору, в которых народ оставил самое ценное из своих культурных достижений.

В нашем детском саду разработана программа по приобщению детей к народной культуре казаков. На занятиях они знакомятся с изделиями народного искусства, с традиционными праздниками, играми, песнями, потешками, сказками, загадками и, конечно же, с народными играми.

Цель: Систематизировать представления педагогов о русских народных играх как о форме приобщения детей к здоровому образу жизни.

Задачи:

1. Познакомить педагогов и родителей с некоторыми казачьими подвижными играми
2. Закрепить знания участников мастера – класса об организации и проведении подвижных игр.

3. Повысить профессиональную компетентность участников мастер – класса

Народная игра – это игра, широко распространенная в национальном сообществе в конкретный исторический период, отражающая особенности этого сообщества.

Игра – это ещё и деятельность, с помощью которой дети впервые вступают в общение со сверстниками. Играя, ребёнок начинает чувствовать себя членом коллектива, учится справедливо оценивать поступки товарищей.

В детском быту есть свои традиции. Одна из них – это заимствование игр детьми друг от друга, младшим от более старших. 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.

Народные игры увлекают и оказывают успокаивающее воздействие даже на большинство гиперактивных детей, помогают раскрыться «зажатым» и неуверенным в себе детям, с помощью народных мелодий и движений можно снять негатив, страхи, боязнь, раскрыть чувства и эмоции. Создание благоприятной творческой атмосферы – народная музыка, костюмы, шапочки зверей, атрибуты – всё это в игре настраивает детей на создание индивидуального изображаемого образа.

Казачьи народные игры - самодостаточные произведения народного творчества, созданные и отточенные десятками поколений наших предков, и вобравшие в себя опыт народа.

Народные сокровища: казачьи игры для детей

Казачьи игры для детей обладают не только многовековой историей, но и огромными возможностями для позитивного воздействия на физическое и духовное развитие ребенка. Такие игры универсальны, поскольку подходят детям самого разного возраста, от 7 до 17 лет.

Особенности казачьих игр

Главные преимущества казачьих игр — это лаконичность, выразительность и доступность. Они способствуют расширению кругозора, совершенствованию психических процессов, а также вызывают активную работу мысли. Казачьи игры не требуют специального спортивного инвентаря. В большинстве случаев для них достаточно подручного материала. Это могут быть различные веревки, камешки, тряпичные мячи или палки. Также нет необходимости в специально оборудованном месте. Такие игры можно проводить как на лужайке, так и в спортзале.

Важной особенностью казачьих игр является применение певалок, считалок, и речитативов. К примеру:

- Дуб, калач, стань, не плачь!
- Шики-быки новы-быки...
- Свисти, Левка, шопоти, Левка, поворачивайся!

Испокон веков в казачьих играх отражался образ жизни людей, их представления о смелости и чести, желание обладать ловкостью, силой, быстротой и выносливостью, проявлять смекалку, волю и стремление к победе. **Нельзя забывать и то, что** игровая деятельность вызывает много положительных эмоций. Во время игры часто возникают неожиданные ситуации, в которых дети учатся правильно использовать приобретенные навыки. Кроме того, в казачьих играх ребенок часто сам решает, как действовать, чтобы достичь цели. Смена условий учит искать нестандартные решения возникающих задач. Таким образом, у детей развиваются самостоятельность, активность, творческое мышление и сообразительность. А главное, дети, увлеченные сюжетом игры, могут много раз выполнять одни и те же движения, забывая об усталости. Так у детей развивается выносливость.

Сам игровой процесс не мыслим без прелюдии.

Предыгровые зазывалки, важная особенность 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.

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

Виды казачьих детских игр

Казачьи игры чаще всего ассоциируют со знаменитыми «Козаками-разбойниками». **На самом деле этих игр так много, что их разделили на три группы:**

- игры без предметов («Ляпка»)
- игры с предметами (шарами, игрушками, палками и пр.); («Забава с фишками»)
- символические игры («Всадники»)

Проведённая работа показала, что народные игры интересны и актуальны и в настоящее время, несмотря на то, что существует достаточно большое количество соблазнов в наш технократический век. Дети с большим удовольствием, а самое главное, с пользой играют в них, т.к. мелодия песни связывает движения детей одним ритмом, координирует их, поднимает настроение, развивает физически, доставляет радость.

Описание казачьих народных игр

Правила игры в альчики (айданы, айданчики) различны, поэтому предлагаю вашему вниманию одну игру. *Альчики — костяшки из колен овцы, квадратные косточки.*

Альчики

Цель игры: развитие ловкости, меткости, точности движений.

Эта игра татарская и есть та же самая, что бабки. Ставят в кружок попарно альчики, которые готовят из-под колен овец. Сначала конаются (меряются на палке): чья рука наверху, тому бить первым, а остальным по порядку. Играющие имеют сделанные из свинца битки, называемые **альчиками**.

Бьют на одномерное расстояние. Альчик держат в правой руке между двумя пальцами: мизинцем и большим. Альчиком не бросают, а щелкают: кто собьет, тот получает их. За первым игроком следуют другие по порядку, с той уже разницей, чей альчик упал далее всех, тому бить первым.

Игра круг

Цель игры: развитие ловкости, меткости, точности движений.

Тоже чертился кон но только вокруг кона чертился еще круг диаметром 2 метра, а от круга на расстоянии 2-5 метров чертилась линия откуда начинали бить по кону игроки.

Игроки били по кону от линии, пока кто-нибудь не попадет в кон. Если выбитый альчик вылетал за предел круга, то игрок забирал его себе и имел право ещё раз бить, но уже от линии круга. В случае промаха бил следующий игрок. И так пока на коне не останется не единого мосла.

Игра в утку.

Цель игры: развитие памяти, ловкости и точности движений, .

Играющие, человек 10 или 15 мальчиков и девочек, становятся рядом, сцепившись рука с рукой. Двое из крайних отрываются от вереницы и, представляя селезня и утку, подбегают под руки стоящих в ряду, что спереди, что сзади их; большей частью девушка, представляет утку, а догоняющий парень — селезня. Между тем, стоящие поют:

*Догони, селезень, утку,
Догони, молодой, утку!*

*Пойди, утушка, домой,
Пойди, серая, домой.
У тебя семеро детей,
Восьмой селезень.
Девятая утка,
Десятая гусыня.*

Между какою парюю следует домой утка, та и обязана заменить их, а они становятся на этом месте и игра продолжается по-прежнему.

Игра в редьку.

Цель игры: развивать память, точность движений.

Играющих детей 10-12, из них избирается **матка** и **торговка**, остальные детки садятся все в ряд, пред ними садится матка.

Торговка подходит к матке и говорит:

Торговка: «Кума, кума, продай редьки»

Матка: «Нет еще редьки, только пашут детки»

В это время детки, представляя, что пашут, скребут ногтями по земле. Торговка: «Кума, кума, продай редьки».

Матка: «Только сеют детки», а дети, изображая посадку редьки, тычут пальцами в землю.

Торговка: «Кума, кума, продай редьки»

Матка: «Нет еще редьки, только ростки пускает», а дети, растопыря пальцы рук, приставляют их к земле.

Торговка: «Кума, кума, продай редьки»

Матка: «Нет еще редьки, только всходит», — приложив ладони обеих рук к земле, поднимают их кверху.

Торговка: «Кума, кума, продай редьки»

Матка: «Выросла, купи!»

Торговка бросается к самому меньшему дитяти, берет его и показывает вид, будто вырывает редьку из земли, встряхивает или будто бы отрясая землю. После этого торговка отводит дитя в назначенное место. После этого торговка идет рвать другую, третью «редьку» и т.д. до последней. Все детки теперь поступают в распоряжение торговки. Этим игра кончается.

Дергач

Цель игры: развивать ловкость, точность движений.

Игра совершается на току, где молотят хлеб. В праздничное время целая толпа молодых парней и девушек собирается к какому-нибудь балагану, на ток, и там между прочим затевается такая игра.

К колу, врытому в центре каждого тока, привязывается бечева, а к концам ее привязывают двух играющих с завязанными глазами. Один из них представляет дергача (птицу), а другой — охотника. В руки играющего роль дергача дается палка с вырезанными на ней зубцами (вроде рубеля, которым катают белье) и небольшая скалочка, которую играющие, водя по зубцам, подражает крику дергача. В руки же охотника дается кнут или жгут. Охотник, прислушиваясь к крику дергача, изловчается ударить его кнутом. Промахи охотника, неловкие движения дергача, все это вызывает неумолкаемый хохот и острогу со стороны зрителей.

Кидалки - швырялки.

Цель игры: развитие ловкости, меткости, точности движений..

Метание камней в цель. Количество участников не ограничено. На определенном расстоянии устанавливается ряд целей. Возможна частичная маскировка их. Задача участвующих определенным количеством разновесных камней поразить все цели противника.

Зимой хорошо осваивать «снежки».

Участник учится быстро определять расстояние до цели, соотносить силу броска с весом снаряда, точно поражать цель.

Лозины.

Цель игры: развитие ловкости, меткости, точности движений.

Участвуют до 10 человек. Делятся на две команды, в каждой команде выбирают «царя». Всем, кроме «царей» раздаются тоненькие ивовые прутики (можно по прутику в каждую руку). Задача каждой из команд дотронуться лозиной до «царя» противников. Каждое касание прутиком «замораживает» участника на 15 секунд. После трех касаний, участник выбывает из игры. Участники защищаются и атакуют только прутиками, элементы борьбы не допускаются. Хлестать по голове запрещается (в любом случае желательно иметь защитные очки). «Царь» может только убегать и уклоняться.

Игра помогает развить в ребятах способность работать в команде на достижение конечной цели, развивает базовые навыки сабельного и палочного боя, в том числе и против нескольких противников.

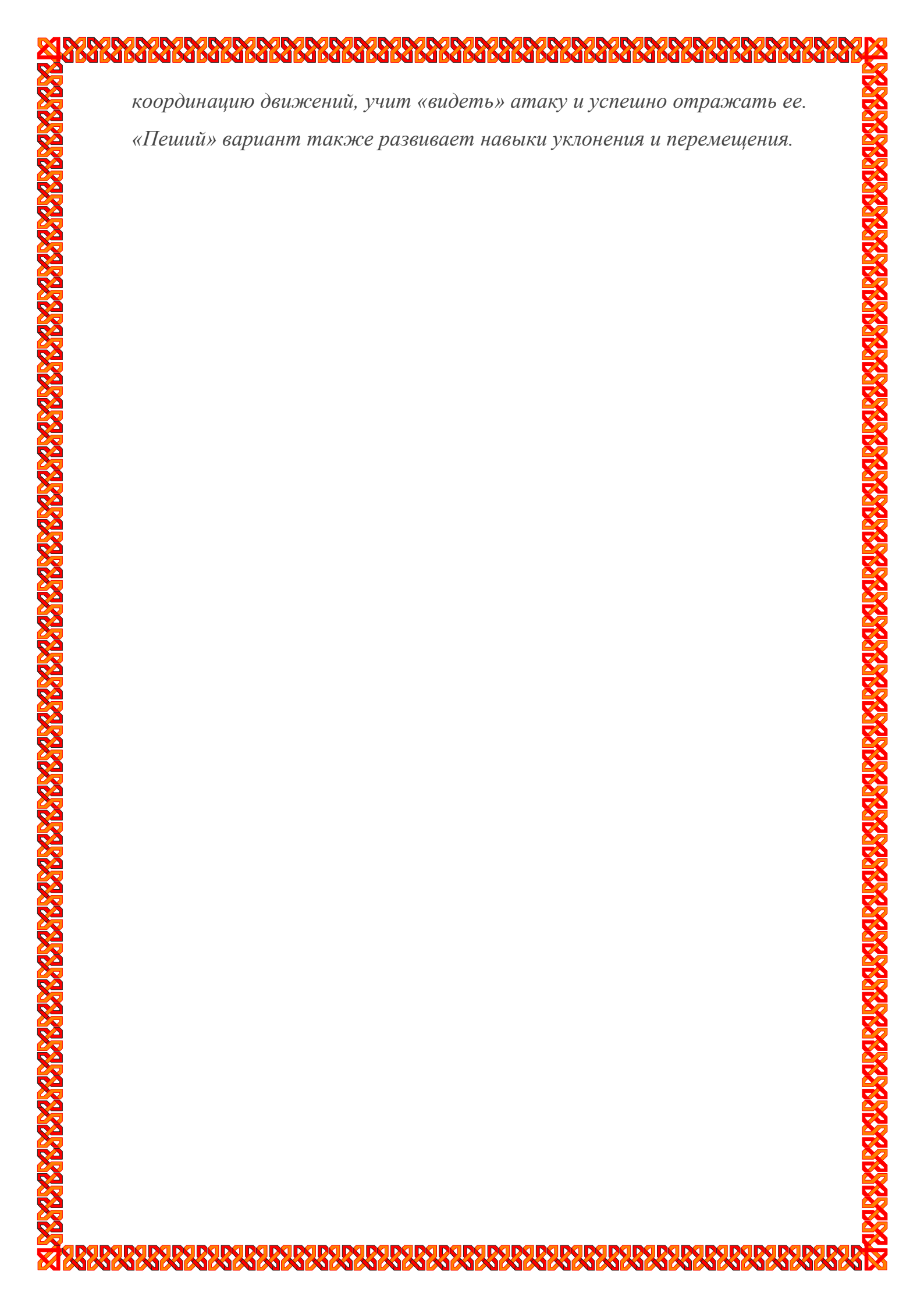
Мячики.

Цель игры: развитие ловкости, меткости.

Количество участников – от двух человек. Вариант первый «пеший». Одному из участников дают деревянную палку – макет шашки (можно в каждую руку), другому – несколько мячиков (отлично подходят мячи для большого тенниса). Задача первого защититься от мячей с помощью палки (либо с перемещением, либо, не сходя с места). Задача второго – попасть в противника мячиком.

Вариант второй «конный». Правила и задачи остаются теми же, только участник усаживается на высокую лавку, спортивного коня или на плечи товарища.

Данная забава развивает навыки, в дальнейшем способствующие быстрейшему освоению сабельного или палочного боя, развивает



*координацию движений, учит «видеть» атаку и успешно отражать ее.
«Пеший» вариант также развивает навыки уклонения и перемещения.*