



муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
МБДОУ «Детский сад №174»

Консультация для родителей
Подвижные игры народов Алтайского края
«Весенние забавы»



Выполнила: инструктор ФИЗО С.Н.Морох

г.Барнаул
2022-2023уч.г.





Подвижная игра –
естественный спутник жизни
ребенка,
источник радостных эмоций,
обладающий великой
воспитательной силой.

А.В Запорожец

По данным переписи населения на Алтае проживают такие национальности:

Русские - 93,93%; немцы – 2,13; украинцы – 1,35%, казахи – 0,34%, армяне – 0,32%, татары – 0,29%, белорусы – 0,19%, мордва – 0,13%, корейцы – 0,05%, китайцы – 0,02%; кумандинцы – 0,06% и алтайцы включительно, теленгиты, тубалары, челканы и др. – 0,07%

Поэтому применение подвижных игры разных народов Алтайского края позволит повысить степень двигательной активности, что в свою очередь послужит средством физического развития детей старшего дошкольного возраста.

Детские подвижные игры как неотъемлемая часть проникновения ребенка в мир культурного наследия разных народов служит действенным средством умственного, нравственного, эстетического и физического воспитания. Такие игры приучают самостоятельно в любой игровой ситуации регулировать степень внимания и мышечного напряжения, приспосабливаться к изменяющимся условиям окружающей среды, находить выход из критического положения, быстро принимать решения и приводить его в исполнение, проявлять инициативу. В результате дети приобретают важные качества, необходимые им в будущей жизни.

Даже в наш век новых информационных технологий роль народных подвижных игр не изменилась. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений; проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе. Поэтому важно заинтересовать детей, побудить в них интерес к играм разных народов родного края, уважение к ним как носителям культурной ценности.





Картотека народных игр на Алтае

Старший дошкольный возраст

«Медом и сахаром»

Два ребенка становятся друг против друга и подают один другому руки. Остальные вытягиваются веревочкой – становятся «тигалой» и подныривают под руки первых. Последнюю в ряду девочку спрашивают: «К кому хочешь, к меду или к сахару?». Девочка переходит. Веревка девчат снова подныривает под руки, теперь уже в обратном против прежнего порядка, и т. д. Когда все девчата поделятся между «медом» и «сахаром», выбирается длинная палка; обе группы девчат берутся за палку, одна с одной, другая с другой стороны, и тянутся: в ком силы больше?

«Мизинка»

Дети разделяются на две группы. Одна группа становится лицом к плетню или стене и закрывает глаза. Другая избирает из своей среды «мизинку» и отправляется ее прятать, часто на другой конец села. Затем обе стороны ходят по селу и выкрикивают: «Мизин, мизин!». Когда ищащие поравняются с тем местом, где спрятана «мизинка», последняя выскакивает из своей засады и стремительно бежит к своим, противоположная сторона старается ее перегонять. Если ей это удается, то право избрать «мизинку» на следующий кон игры переходит на эту сторону.

«Уголки»

Четверо играющих становятся по углам, а пятый подходит к ним поочередно и говорит: «Кумушка, дай ключи!», на что ему отвечают: «Поди вон, там постучи!». В это время стоящие в углах меняются местами, а стоящий посередине старается захватить какой-либо уголок; если это ему удается, тот, кто остался без уголка, занимает его место. Если все попытки занять уголок останутся безуспешными, то ему предоставляется еще одно средство: он бьет в ладоши и кричит: «Воры идут!»; тогда все «кумушки» должны переменяться местами, и в общей суматохе ему будет легче занять какой-либо угол.

«Садовник»

Все играющие, кроме одного, берут названия цветов и садятся в кружок. Оставшийся без названия становится в середине и говорит: «Садовнику нужна незабудка», «незабудка» встает и т. д. Наконец он восклицает: «Садовнику нужны все цветы!». Все встают и спешно меняются местами, причем старается захватить место и стоящий в кругу. Тот, кто не успел занять место, становится садовником и игра продолжается.





«Пятнашки»

Один из играющих выбирается пятнашкой, остальные разбегаются. Пятнашка старается догнать кого-либо и ударить ладонью по плечу; тогда тот, кого он ударили, становится пятнашкой. Эта игра разнообразится еще и следующим образом: ловящий, поймав кого-либо из бегущих, спрашивает: «У кого был?» - «У тетки» - «Что ел?» - «Клецки» - «Кому отдал?» - «Тому-то». И тогда этот последний начинает ловить. Обычно играющие проводят черту, за которой находится их домик, где пятнашка не может их преследовать. Ту же игру можно играть с мячом, причем пятнают не рукой, а ловко брошенным мячом.

«Горелки»

Один из играющих становится впереди, остальные – за ним попарно. Стоящий впереди не имеет права оборачиваться назад и в стороны: он «горит». Все приговаривают: «Гори-гори ясно, чтобы не погасло, взглянь на небо, птички летят». При последних словах последняя пара бросается бежать, один по правую руку, другой по левую руку мимо играющих. Они стараются сбежаться и, взяv друг друга за руки, стать впереди; «горящий» старается поймать кого-либо из них прежде, чем они встретятся. Если ему это не удастся, тот, кого он поймал - «горит». Сам же он становится в пару с оставшимся.

«Бабушка, угадай!»

Выбирают «бабушку» и завязывают ей глаза. Остальные берутся за руки и вертятся вокруг с песней:

Мы все по лугу гуляли
И в лесочек забежали
Грибки-ягоды сбирать (2 р.)
Грибков, ягод не набрали
Лишь друг дружку потеряли (*один из круга убегает и прячется*)
Не могли его сыскать.
Как домой-то прибежали,
Громко бабушке сказали:
Скажи, бабушка, наш свет,
Кого между нами нет?

«Бабушке» снимают повязку, и она должна сказать, кого не достает.

«Кот-мурлыка»

Кто-нибудь из играющих изображает кота и ложится на лавочку. Остальные поют:

На скамеечке кот,
Он мурлычет, поет,
Умывается, (*проводит рукой по лицу*)
Он – ленивец большой,
Спит дневною порой,





Потягивается. (*потягивается*)

Но лишь ночка придет,

На войну кот идет,

На великую, (*приподнимается*)

И мышиный народ

Победит-разобьет

Он со славою. (*вскакивает и гонится за мышами*)

«Коршун»

Выбирают по жребию «коршуна» и «наседку»; остальные – «цыплята». «Цыплята» ходят гуськом за «наседкой», держа друг друга за пояс, первый держится за пояс «наседки». «Коршун» приседает и роет ямку, «наседка» с «цыплятами» ходит и спрашивает: «Коршун, что ты делаешь?» - «Ямку рою» - «На что тебе ямка?» - «Чтобы денежку найти» - «На что тебе денежка?» - «Иголку купить» - «На что тебе иголка?» - «Мешок шить» – «Зачем тебе мешок?» - «Твоих деток сажать». «Коршун» слетает с места и нападает на «цыплят». Но по правилам игры он может поймать только заднего «цыпленка»; «наседка» старается защитить его, причем она, раскинув руки, бросается то в одну, то в другую сторону, а «цыплята» повторяют все ее движения. Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все «цыплята».

