

РЕЦЕНЗИЯ

на методическую разработку

«Подвижные игры народов мира для старшего дошкольного возраста»

МАДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 6»

Воспитатель: Исмаилова Мейтаб Низаметдиновна

Игра возникла на самой ранней стадии развития человеческого общества и во все времена была своеобразной школой, в которой дети получали физическую и духовную закладку, познавали окружающий мир, учились действовать и добиваться успехов. Эмоционально насыщенные, яркие и разнообразные по содержанию, игры социальны по своей сущности, так как отражают опыт человеческих отношений, формируют нравственность ребёнка и укрепляют его здоровье.

Подвижные игры народов мира для старших дошкольников выполняют особую роль, так как обладают мощным развивающим потенциалом строящемся на психологической и дидактической базе, которая является в старшем дошкольном возрасте необходимым звеном целостного процесса духовного, нравственного и физического развития.

В играх познаются различные свойства предметов, разнообразные стороны жизни. При помощи игры ребята получают информацию, где основными мотивами является интерес, положительные эмоции, сопровождаемые чувством радости. Ребёнок постоянно стремится к деятельности, к общению, не имея возможности удовлетворить эту потребность в другой форме, кроме как в игре. Это - один из факторов, привлекающих детей к игре.

Данная методическая разработка представляет собой картотеку с подбором интересных подвижных игр народов мира. Двигательная деятельность приобретает осознанный мотивированный, целенаправленный характер, у детей развиваются самостоятельность, настойчивость, двигательные умения и навыки.

Методическая разработка позволяет ребёнку быть более адаптированным к детской среде и активным в общении со сверстниками,

педагогами, повышает его самооценку и продвигает вперед на пути развития физических способностей.

Опыт работы Исмаиловой Мейтаб Низаметдиновны может быть рекомендован к использованию в работе педагогам дошкольных образовательных организаций и родителям воспитанников.

Рецензент:

Кандидат педагогических наук,

доцент

26.10.2021г

Близнюк А.А.

Подпись/подписи заверяю
Начальник отдела кадров
Исмаилова

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
«Подвижные игры народов мира
для дошкольников старшего возраста»
МАДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 6».
Воспитатель: Исмаилова Мейтаб Низаметдиновна

Пояснительная записка

Игры народов мира являются неотъемлемой частью художественного и физического воспитания дошкольников старшего возраста. Представляют собой основу начального этапа формирования гармоничной развитой личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство.

Так как игра – это основной вид деятельности дошкольника. В игре ребёнок может выразить не только свои впечатления, переживания, физические навыки, но и учиться взаимодействовать с людьми разных национальностей и разных стран.

Актуальность методической разработки заключается в том, что, играя в подвижные игры разных стран, дети и родители узнают об особенностях культуры народов, проживающих на нашей планете.

Цели этого вида деятельности:

- 1.Расширение культурных границ.
- 2.Активизация мыслительной деятельности ребёнка.
- 3.Развитие памяти, речи, воображения.
- 4.Воспитание бережного отношения, уважения к культурному наследию разных народов.

Основной задачей внедрения игр народов мира в жизнь дошкольника является глубокое знание и свободное владение обширным игровым репертуаром, а также методикой педагогического руководства.

- пробуждение интереса детей к культуре различных этносов, истории разных народов, традициям;
- развитие познавательных способностей детей при помощи фольклорных произведений (закличек, сказок, считалок и пр.);
- развитие чувств эстетического характера при помощи различных художественных образов;
- воспитание чувства партнёрства в совместной деятельности.

Реализация поставленных задач помогает соблюдению следующих принципов введения игр в процесс воспитания и обучения:

1. Наглядность в достаточном объёме. Необходимо помнить, что лучше всего дети воспринимают информацию зрительно.
2. Демонстрация должна быть последовательной, нужно также предусмотреть возможность вариативного сочетания её элементов. То есть, например, сначала дети учатся выбирать ведущего с помощью считалок, а потом это становится неотъемлемой частью начала большинства игр.
3. Включение детей в анализ наблюдений за теми или иными объектами игры (например, пересказ действий ведущего).
4. Необходимость соблюдения культуры показа и оформления наглядности (аккуратность, подходящий размер и т. д.).

Методическая разработка представлена в виде картотеки с подвижными играми народов мира.

Используемая литература:

1. Детские народные подвижные игры. А.В. Кенеман, Т.И. Осокина. Изд. «Просвещение» 1988 г.
2. Дыбина О.В. Что было до...: Игры-путешествия в прошлое предметов. М., 1999.
3. Иллюстрированная мировая история (греки, римляне, викинги, славяне, ранние цивилизации). - М., 1994.
4. Штрихи времени (города, одежда, жилище, пища, спорт, развлечения, изобретения, путешествия, транспорт и др.) / Пер. с англ. - М., 1994.
5. Мифы народов мира. Энциклопедия. - М., 1994.

***Картотека подвижных игр
народов мира***



«Змейка» (русская народная игра)

Все дети берут друг друга за руки, образуя живую цепь. Ребенок, стоящий первым, становится ведущим. Он начинает бежать, увлекая за собой всех остальных. На бегу ведущий несколько раз должен резко изменить направление движения всей группы: побежать в противоположную сторону, сделать резкий поворот (под углом 90°), закрутить цепочку «змейкой», описать круг и т.д.

Правила:

1. Все дети должны крепко держаться за руки, чтобы «цепочка» не порвалась.
2. Игроки должны точно повторять все движения ведущего и стараться бежать «след в след».
3. Хорошо использовать в игре естественные препятствия: обегать вокруг деревьев, наклоняться, пробегая под их ветками. При игре в помещении можно создать «полосу препятствий» из больших кубиков или спортивных предметов (обручей), кеглей, гимнастических скамеечек).
4. Игру можно остановить» если «цепочка» порвалась, и выбрать нового ведущего.

«Салки» (русская народная, игра)

Перед началом игры надо выбрать водящего («салку»). По команде все дети кидаются врассыпную, а водящий начинает гоняться за одним из детей. Догнав убегающего ребенка и коснувшись его рукой, водящий произносит: «Я тебя осалил!» Теперь этот ребенок становится водящим и должен «осалить» другого.

Правила:

1. Водящий гоняется только за одним ребенком из группы.
2. Остальные дети, бегая по площадке, следят за сменой водящих и должны убежать врассыпную от нового водящего.

«Кошки-мышки» (русская народная игра)

Эту игру, так же, как и «салки», начинают с выбора водящего («кошки»). Другие дети — «мышки» — разбегаются в разные стороны, а «кошка» пытается догнать их. Игрок, которого он коснулся рукой, становится водящим.

Правила:

1. Водящий гоняется за разными детьми, пытаясь догнать того ребенка, который находится к нему ближе всего.
2. Если «кошка» хочет догнать какого-то определенного ребенка, то он должен сначала громко назвать его по имени. По условиям игры можно несколько раз менять «цель», т.е. называть другое имя и

начинать гоняться за этим ребенком, если он оказался вблизи «пятнашки».

3. Все игроки должны внимательно следить за сменой водящих и стараться во время игры находиться от них на расстоянии.

«Ворота» (русская народная игра)

Все дети разбиваются на пары и становятся лицом друг к другу. Они берутся за руки, которые поднимают высоко над головой, образуя «ворота». Дети из последней пары быстро пробегают под воротами и встают впереди всех, затем бежит следующая пара. Игра заканчивается, когда все дети пробегут под воротами.

Привила:

1. Дети держат друг друга за руки, пробегая под воротами.
2. Нельзя задевать «ворота».
3. Во время игры можно изменять высоту ворот, постепенно «опуская руки»: это значительно усложнит выполнение задания.

«Золотые ворота» (русская народная игра)

В начале этой игры (другие варианты ее названий: гусиный мост, золотой мост) выбирают двух игроков. Они будут «солнцем» и «луной». Эти игроки становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, образуя «ворота». Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через ворота. Водящие («солнце» и «луна») речитативом повторяют скороговорку:

*Золотые ворота пропускают не всегда: Первый раз прощается,
Второй раз — запрещается, а на третий раз Не пропустим вас!*

«Ворота» закрываются на последнем слове и ловят того, кто в этот момент проходил через них. Дети, зная, что «ворота» закрываются в конце стихотворения, спешат быстрее проскочить в них. Водящие тоже могут ускорять темп произнесения: так вся игра становится более динамичной и неожиданной.

Пойманный игрок становится сзади «луны» или «солнца», и игра продолжается вновь до тех пор, пока все игроки не будут распределены на две команды.

Дальше команды устраивают между собой соревнования в перетягивании (каната или взявшись за руки).

«Золотые ворота — круговые» (русская народная игра)

В этой игре половина игроков образует круг, взявшись за руки и подняв их вверх — это круглые ворота. Остальные дети образуют живую цепочку, которая поочередно огибает каждого игрока, стоящего в круге.

Дети, изображающие «ворота», повторяют речитативом стих (см. игру «Золотые ворота»).

На последнем слове дети опускают руки и ловят тех, кто оказался внутри круга.

Пойманные дети образуют вместе с детьми, уже стоявшими в круге, еще больший круг, и игра продолжается. Постепенно цепочка игроков становится все короче, а детей в круге — все больше.

Игра заканчивается, когда вне круга остаются всего несколько детей.

Правила:

1. Нельзя останавливаться перед воротами и не входить в них, если вот-вот должны произнести последние слова стиха. Такие дети тоже считаются пойманными.
2. Дети в цепочке не должны размыкать руки. Если игрок «оторвался» от своей цепочки и остался один, то он тоже считается пойманным.

«Два Мороза» (русская народная игра)

Для этой игры надо выбрать двух водящих — «двух морозов». Один — «Мороз Красный нос», а другой — «Мороз Синий нос». Обозначаются две крайние линии на противоположных концах поля: здесь можно прятаться от «морозов». По полю гуляют два «мороза». Они громко произносят:

«Я — Мороз Красный нос!», «А я — Мороз Синий Нос».

А потом вместе спрашивают у детей:

«Ну-ка, кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?»

Дети хором отвечают: *«Не боимся мы угроз и не страшен нам мороз!»*

После этого дети стараются быстро перебежать из одного конца поля на другой, чтобы успеть спрятаться за спасительную линию границы поля, где мороз им уже не страшен. «Морозы» стараются догнать и «осалить» бегущих через поле детей. Если «мороз» коснулся рукой ребенка, то он считается «замороженным». Этот игрок должен замереть («замерзнуть») в той позе, в которой его настигнул «мороз».

Дети, перебежав поле, немного отдыхают, и игра продолжается. «Морозы» опять спрашивают: «Ну-ка, кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?» Смельчаки отвечают: «Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз».

На обратном пути дети стараются выручить «замороженных» друзей: их можно спасти из ледяного плена, если, пробегая мимо, успеть коснуться рукой. «Морозы» стараются «заморозить» пробегающих мимо детей и защищают своих пленников.

После нескольких перебежек выбирают других «морозов» из числа самых ловких игроков, которые ни разу не попались и смогли выручить других детей из ледяного плена.

Правила:

1. Перебегать площадку можно только после слов: «Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз».
2. Если кто-то из детей не побежал вместе со всеми, а замешкался на краю площадки, то он считается «замороженным».

Волк и овцы (русская народная игра)

Перед началом игры надо выбрать «волка» и «пастуха», остальные дети будут «овцами». На противоположных сторонах площадки обозначают границы двух «овчарен» — это места, где «овцы» могут спастись от волка. Перед началом игры все «овцы» должны расположиться на краю поля, в одной из «овчарен». В центре площадки очерчивают круг: здесь будет «волчье логово». Дети хором произносят:

*Пастушок, пастушок, Заиграй в рожок!
Травка мягкая, Роса сладкая.
Гони стадо в поле, погулять на воле!*

«Пастух» играет в «рожок» и так выпускает своих «овечек» погулять по заливному лугу. «Волк» внимательно следит за пасущимися «овечками» из своего «логова». Когда «пастух» крикнет: «-Волк!», «овечки» должны успеть добежать до другой овчарни, на противоположной стороне поля. А «волк» выскакивает из своего «логова» и пытается их поймать («осалить»). «Пастух» защищает «овечек», загораживая их от «волка». «Овечки», которых «волк» поймал, выходят из игры.

Правила:

1. «Волк» не должен ловить «овечек», достаточно только «осалить» их.
2. «Пастух» не должен задерживать «волка», хватать его руками, он может только заслонять своих «овечек».
3. «Овечкам» нельзя возвращаться в ту «овчарню», из которой они вышли на пастбище. Они должны обязательно перебежать «поле», попав на его противоположную сторону, минуя «волчье логово».

«Угадай и догони» (татарская народная игра)

Играющие садятся на скамейку или траву в один ряд. Впереди садится водящий с закрытыми глазами. Один из игроков подходит к водящему, кладет руку на плечо и шепотом называет по имени. Водящий должен отгадать, кто это. Если он угадает, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий назвал имя игрока неправильно, тогда подходит другой игрок. Если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать.

Правила:

1. В случае если водящий не поймет товарища, можно повторить имя еще раз.

2. Поймав игрока, водящий садится в конец колонны, а пойманный становится водящим.
3. В игре устанавливается строгая очередность.

«Маляр и краски» (татарская народная игра)

Перед началом игры выбирают водящего («маляра») и «хозяйку красок». Остальные дети становятся «красками», каждый ребенок выбирает себе собственный цвет, но так, чтобы «маляр» не услышал его названия.

Водящий («маляр») обращается к «хозяйке красок»: «Бабушка, бабушка, я пришел за краской. Разрешите взять?» — «У меня красок много, — отвечает «хозяйка красок», — какую тебе?»

Все «краски» сидят рядышком на лавке и ждут, какой цвет назовет «маляр». Названная «краска» должна вскочить с лавки и успеть добежать до противоположного конца комнаты или площадки, где можно будет укрыться за специально начерченной линией.

«Маляр», называя «краску», не знает, есть ли она у «хозяйки» и какой это игрок. Он должен постараться угадать нужный цвет, а затем или успеть поймать убегающую «краску», или хотя бы «осалить» ее. Обычно «маляр» по условиям игры должен собрать не менее пяти красок. Тогда можно выбрать другого «маляра», «хозяйку красок», присвоить «краскам» новые имена и начинать игру снова.

Правила:

1. Маляр не должен ловить «краску», когда она еще только поднимается со стула.
2. Нельзя двум игрокам выбирать название одной «краски».

«Мячик кверху» (русская народная игра)

Играющие встают в круг, водящий идет в середину круга и бросает мяч, говоря: «Мячик кверху!» Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стой!» Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе к нему. Игрок, в которого попал мяч, становится ведущим.

«Жмурки-носильщики» (кавказская народная игра)

В одном конце площадки ставится небольшой столик, на нем раскладывают 10 мелких игрушек. На другом конце площадки, шагах в 10–15 от столика, — два стула. Из числа играющих выбирают двух носильщиков. Они садятся на стулья лицом к столику, обоим завязывают глаза. Каждый носильщик должен перенести со столика на свой стул 5 предметов. Победит тот, кто раньше справится с работой.

Правила:

1. Оба носильщика начинают игру одновременно, по сигналу.
2. Переносить можно только по 1 предмету.

3. В ходе игры необходимо следить, чтобы носильщики не сталкивались, идя навстречу друг другу.

«Липкие пеньки» (башкирская народная игра)

Водящие (их несколько человек одновременно) присаживаются на корточки, а остальные игроки бегают между ними. Водящие пытаются, неподвижно сидя на корточках, поймать или хотя бы коснуться руками («ветками») пробегающих детей. Если им это удалось, то пойманный ребенок становится водящим, и теперь сам должен ловить («приклеивать») веселых бегунов.

Правила:

1. Нельзя ловить игроков за одежду.
2. «Пеньки» не должны сходить с места.

«День и ночь» (грузинская народная игра)

На некотором расстоянии друг от друга проводятся две линии. У одной линии выстраиваются мальчики, у другой – девочки. Ведущий между ними. Команда мальчиков – «Ночь», а команда девочек – «День». По команде «Ночь» мальчики ловят девочек, по команде «День» девочки ловят мальчиков. Тот, кого поймали, переходит в команду противников.

«Подними игрушку» (дагестанская народная игра)

Игроки становятся в круг, в центре его кладут любую крупную игрушку. Воспитатель ударяет в бубен, все играющие движутся по кругу. По окончании звона каждый участник игры старается первым поднять игрушку.

Правила: Нельзя тянуть за игрушку и выходить из круга раньше, чем перестанет звучать бубен.

«Колечко» (белорусская народная игра)

Играющие стоят по кругу, держат руки впереди лодочкой. Выбирается один ведущий. В руках у него небольшой блестящий предмет (это может быть колечко, фантик из фольги). Ведущий идет по кругу и каждому как будто кладет колечко в руки. При этом говорит:

*Вот по кругу я иду,
Всем колечко вам кладу,
Руки крепче зажимайте
Да следите, не зевайте!*

Одному из детей он незаметно кладет колечко, а потом выходит из круга и говорит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» Тот, у кого в ладошках окажется колечко, выбегает, а дети должны быстро взяться за руки, постараться задержать его, не выпустить из круга.

«Вестовые» (якутская народная игра)

На бескрайних просторах Крайнего Севера, где давным-давно зародилась эта игра, вести передавались специальными людьми — вестовыми. Они ездили на оленях или собачьих упряжках, а сами «письмена» еще до освоения письменности народами Севера изготавливались с помощью узелков на связках тесемок из тонких полосок кожи или веревок. Для игры понадобятся две такие связки тесемок с узелками.

Перед началом игры дети делятся на две команды и разбиваются в них по парам. В каждой паре один ребенок будет «вестовым», а другой «оленем». В помещении или на площадке обозначается место для двух «столбов». Вокруг каждого «столба» должны будут обегать игроки определенной команды, причем первым должен бежать «олень», а сзади, не отставая от него ни на шаг, бежит «вестовой» из этой пары игроков. Игра проводится в виде эстафеты: каждый вестовой вместе со своим оленем «скачет» к столбу, обегает его вокруг по часовой стрелке два раза и быстро возвращается к своей команде. Там он отдает свою связку тесемок («письмо») следующей паре игроков, и новый «вестовой» с «оленем» опять пускается в путь.

Выигравшей считается команда, чьи «вестовые» первыми вручат «письмо» судьбе по окончанию пути.

Правила:

1. «Вестовой» не должен обгонять своего «оленя».
2. Надо обязательно сделать два круга возле столба.
3. Следующий «вестовой» не имеет права выбегать навстречу игрокам своей команды, возвращающимся с «письмом».

«Пятнашка на санках» (игра народов Севера)

Играют несколько пар. В каждой из них один играющий везет другого на санках. Выбирается пара водящих. Водящие стремятся догнать любую другую пару и запятнать одного из них. Ловит игрок, сидящий на санках, он делает это только прикосновением руки. Если в паре один игрок осален, эта пара становится водящей.

Правила:

1. Играть надо в пределах определенной площадки.
2. Пара, захватившая за пределы площадки, становится водящей, и игра продолжается.
3. Нельзя ловить игроков той пары, которая только что была водящей.

«Паровоз» (аргентинская игра)

Перед игрой участники делятся на водящего "паровоз" и остальных игроков "вагоны". На большой площадке игроки, каждый себе "строят депо" очерчивая небольшой круг.

В середине площадки стоит водящий - паровоз. У него нет своего депо. Водящий идет от одного игрока к другому. К кому он подходит, тот следует за ним. Так собираются все вагоны. Паровоз неожиданно свистит, и все бегут

к депо, паровоз тоже. Игрок, оставшийся без места, становится водящим паровозом.

«Пожарная команда» (германская игра)

Стулья по числу игроков устанавливаются по кругу, спинками внутрь. Играющие (пожарные) прохаживаются вокруг этих стульев под звуки музыки (удары бубна, барабана). Как только музыка замолкает, игроки должны положить на стул, около которого остановились, предмет одежды. Игра продолжается.

Когда каждый участник снимет 3 предмета (они оказываются на разных стульях), звучит сигнал тревоги: «Пожар!». Игроки должны быстро отыскать свои вещи и надеть их. Кто быстрее всех оденется, становится победителем.

«Салки по кругу» (игра из Танзании)

Нужен лист от дерева. Игроки встают в круг лицом к центру. За их спинами ходит водящий и дотрагивается до ладоней игроков листом. Затем он кладет лист кому-нибудь в руку и бежит. Игрок с листом - за ним.

Если водящий пробежит круг, и его не догонят, он встанет на свободное место, а преследовавший его игрок становится новым водящим.

«Колокол» (украинская игра)

Взявшись за руки, играющие образуют круг. Водящий, выбранный по считалке, становится внутри круга. Налегая на руки составляющих круг, он старается разъединить их, приговаривая: «Бом». Повторяет это до тех пор, пока не разомкнет чьи-либо руки, после чего убегает, а двое разомкнувших руки ловят (саят) его. Поймавший, становится водящим.