

Консультация для родителей.

«Народные игры в семье».



В современном обществе дети большую часть времени проводят за компьютерными играми и телевизором, что не лучшим образом сказывается на их здоровье. Позабыты всеми любимые дворовые игры, в том числе и народные. А ведь эти игры помогают подрастающему ребенку обрести силу, ловкость, выносливость, развивают смекалку, фантазию, умение логически мыслить. Кто из взрослых в детстве не играл в «Фанты», «Испорченный телефон», «Колечко-колечко», «Летает – не летает»? Эти и многие другие народные игры незаслуженно позабыты. А ведь они несут в себе хорошее настроение, радость и много юмора. В них есть задор соревнования по придумыванию смешных нелепиц, каламбуров, смешных жестов и заданий для «выкупа» фантов. И что самое главное, шутки и дразнилки в этих играх воспринимаются детьми спокойно, так как юмор и шутки в играх безобидны. Доброжелательная атмосфера, царящая во время таких игр с друзьями или взрослыми воспитывает больше и лучше, чем порицание, нравоучение и наказание. Эти игры незаменимы во время семейного отдыха, праздника, прогулок. Как и в любой игре, здесь тоже есть свои правила, которые необходимо соблюдать всем участникам игры. Когда вместе с детьми играют родители на равных условиях, эмоциональные контакты между ними укрепляются, теплее и доверительнее становятся отношения.

Для народных игр не нужно специального и дорогостоящего оборудования, поэтому в них можно играть в любое время и в любом месте. Дома во время плохой погоды можно играть в спокойные вышеназванные игры. Детям понравится поиграть вечером в «Чепуху», «Холодно-горячо», «Крестики-нолики», «Морской бой». Эти игры не только веселые, они помогут развить у ребенка внимание, память, быстроту реакции. Да и взрослым они помогут снять напряжение после трудового дня. На улице хорошо играть в игры большей подвижности, с мячом, скакалкой. Для улицы подойдут такие игры, как «Пятнашки» («Салочки», «Горелки»), «Прятки», «Змейка», с мячом - «Собачки», «Вышибала» и другие.

Если взрослые любят отдыхать большими компаниями с детьми, друзьями и родственниками на даче, в походах, на природе, то целесообразно играть в игры с большим количеством участников, такие, как «Золотые ворота», «Ручеек», «Палочка-выручалочка», «Жмурки». В этих играх водящего выбирают с помощью считалки. Считалки быстро запоминаются детьми, особенно смешные. При разделении на команды участники игры договариваются между собой, выбирают капитанов, придумывают названия своим командам. При установлении очередности можно использовать жребий. Для этого один из игроков зажимает в кулаке какой-либо небольшой предмет (камешек, пуговицу, спичку, соломинку и т.п.), а другой пытается угадать, в какой руке спрятан предмет. Если угадал – начинает игру его команда. Все игроки неукоснительно соблюдают правила игры, и ребенок учится также не нарушать правила, старается контролировать свое поведение во время игр, учится достойно переживать проигрыш.

Игры вместе со взрослыми, с родителями – это большая радость для ребенка, ведь совместное времяпрепровождение обогащает семейный досуг, создает радостную, праздничную атмосферу, повышает авторитет родителей и сближает их с детьми. Народные игры придуманы для того, чтобы помочь детям не только весело провести время, но и научиться общению, взаимовыручке, дружбе, честности.

Предлагаем несколько народных подвижных игр, в которые можно поиграть с дошкольниками.

«Колечко – колечко»

Все сидят на лавочке. Выбирается водящий. У него между ладошек лежит колечко или другой маленький предмет. Остальные держат свои ладошки сомкнутыми. Водящий с колечком обходит всех и будто бы кладет им колечко. Но кому он положил, знает только тот, кому колечко попало.

Другие должны наблюдать и догадаться, у кого находится этот предмет. Когда водящий скажет: «колечко-колечко, выйди на крылечко», тот, у кого оно есть, должен выскочить, а остальные, если догадались, задержать его. Если удалось выскочить, он начинает водить, если нет — водит тот, кто задержал. Причем задерживать можно только локтями, так как ладони остаются сомкнутыми.

«Ручеек»

Ни один праздник в старые времена не обходился у молодых людей без этой игры. Игра замечательная, мудрая и крайне многозначительная. Играющие встают друг за другом парами, обычно юноша и девушка, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор. Игрок, кому пара не досталась, идет к «истоку» ручейка и, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару. Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало «ручейка». И проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему симпатичен. Так «ручеек» движется — чем больше участников, тем веселее игра, особенно весело проводить под музыку.

«Золотые ворота»

Эта игра отличается большой динамичностью и рассчитана не столько на ловкость ее участников, сколько на их везение. Правила «Золотых ворот» следующие: два игрока становятся напротив друг друга и соединяют руки таким образом, чтобы получились ворота. Остальные участники берутся за руки и по очереди проходят через них. Игроки, составляющие ворота при этом напевают:

Золотые ворота
Пропускают не всегда!
Первый раз прощается,
Второй раз запрещается,
А на третий раз
Не пропустим вас!

После того, как заканчивается песня, они опускают руки, и те игроки, которые попались, также становятся воротами. Таким образом, постепенно уменьшается цепочка участников. Игра заканчивается в тот момент, когда все становятся «воротами».

«Поймай рыбку»

Чтобы победить в этой игре, нужно обладать хорошей реакцией и скоростью. Смысл этой забавы в том, что участники образуют круг, в центре которого стоит «вода» с веревкой и вращает ее по полу вокруг своей оси. Задача участников — подпрыгивать над веревкой. Тот игрок, который зацепится за нее, выбывает из игры.

«Краски»

Это очень подвижная и веселая игра. Согласно ее правилам, нужно выбрать двух участников: «монаха» и «продавца». Другие игроки становятся в шеренгу, а продавец говорит им шепотом любой цвет. После этого, происходит следующий диалог: Монах заходит в магазин красок и говорит продавцу:

- Я монах в синих штанах, пришел за краской.
- За какой?

Монах называет цвета (например, красный).

В случае, если такого цвета нет, продавец отвечает: .

Нет такой! Скачи по красной дорожке, на одной ножке, найдешь сапожки, поноси, да назад принеси!

При этом, монаху дается задание: пройтись уточкой или попрыгать на одной ноге.

Если, такой цвет есть, то продавец отвечает:

- Есть такая! - Сколько стоит?
- Пять рублей

После этого, монах хлопает по ладони продавца пять раз. Как только прозвучал последний хлопок, участник - «краска» вскакивает и бежит вокруг шеренги. Если монах его догоняет, то сам становится «краской», а тот, кого поймали становится на его место.

«Гуси-лебеди»

Эта забава для тех, кто любит активные игры. Ее смысл состоит в том, что из всех участников выбирается два волка и один вожак. Все остальные становятся гусями. Вожаку нужно находиться на одной стороне площадки, а лебедям на другой. Волки стоят поодаль «в засаде». Вожак произносит следующие слова:

- Гуси-лебеди, домой!
- Зачем?
- Бегите, летите домой, стоят волки за горой!
- А чего волкам надо?

- Серых гусей щипать да косточки глотать!

Когда закончится песня, гуси должны добежать до вожака и постараться не быть пойманными волками. Те, кого поймали, выходят из игры, а остальные возвращаются обратно. Игра заканчивается тогда, когда будет пойман последний гусь.

«Салки»

Это одна из распространенных вариаций подвижной и физически развивающей игры. Ее участника расходятся по площадке, закрывают глаза, а руки при этом держат за спиной. Ведущий кладет одному из игроков в руку предмет на счет «раз, два, три» все открывают глаза. Руки участников при этом остаются за спиной. Тот игрок, у которого оказывается предмет говорит: «Я салка». Остальные участники должны от него убежать, прыгая на одной ноге. Тот, кого коснулся «салка» сам становится «водой». Важным условием является то, что и «салка» тоже должен прыгать на одной ноге.

«Тише едешь»

та шумная и веселая игра требует не только сноровки, но и находчивости. Перед началом необходимо нарисовать на земле две линии на расстоянии 5 метров друг от друга и выбрать водящего («воду»). Перед одной из линий стоит «вода», перед другой — остальные игроки. Задача участников добежать до «воды». Кто первым это сделает становится на его место. Сложность заключается в том, что «вода» периодически говорит: «Тише едешь – дальше будешь. Замри!». После этой фразы все игроки должны замереть, а цель ведущего — постараться рассмешить каждого из участников, не дотрагиваясь до него. Можно строить гримасы, пристально глядеть в глаза, рассказывать смешные истории. Если кто-то из игроков рассмеялся или улыбнулся, он возвращается обратно к линии.

«Горелки»

Эта игра была очень популярной в старину. Она прекрасно развивает внимание и скорость. Смысл ее заключается в том, что игроки в количестве 11 человек выбирают воду, а затем разбиваются на пары и образуют колонну. «Вода» становится спиной к участникам и не смотрит назад. Перед ним в двадцати метрах рисуется линия. Участники напевают следующую песню: «Гори-гори ясно, Чтобы не погасло. Глянь на небо: Птички летят, Колокольчики звенят!» После ее окончания, последняя пара разъединяет руки и бежит по разные стороны от колонны к «воде». Поравнявшись с ним, они кричат: «Раз, два, не воронь, беги, как огонь!». После этого, «вода»

начинает гнаться за этой парой и должен «засалить» одного из них, до того, как они добегут до линии и возьмутся за руки. Если ему это удалось, то он становится в пару с оставшимся участником, а тот, кого догнали выполняет обязанности «воды». Если догнать не удалось, то пара становится во главу колонны, а «вода» продолжает «гореть».

«Растеряхи»

Дети, принимающие участие в этой игре, становятся в один ряд, берутся за руки, образуя тем самым цепочку. По правую сторону цепочки назначается вожак, который по команде начинает бег со сменой направления и вся цепочка начинает движение за ним. Однако никто кроме вожака не знает направления движения, поэтому достаточно сложно удержать равновесие и не разъединить цепочку. Чем дальше игрок находится от вожака, тем ему сложнее удержать равновесие, не упасть или не разорвать цепь.

«Мороз - Красный нос»

По краям игровой площадки очерчиваются границы двух «домов». В одном из них собираются игроки. Водящий, т.е. Мороз - Красный нос, встает посреди площадки и говорит:

Я Мороз - Красный нос,
Всех морожу без разбора.
Разберусь со всеми скоро,
Кто сейчас решится
В дальний путь пуститься!
Играющие в ответ скандируют:
Не боимся мы угроз
И не страшен нам мороз!

И тут же бегут в противоположный «дом». Мороз пытается их догнать и «заморозить»: те, кого он успеваает коснуться рукой, замирают на месте. По окончании перебежки они либо выбывают из игры, либо остаются в «замороженном» положении на последующие туры. В этом случае выигрывает тот, кто останется последним, избежавшим прикосновения Мороза.