

Ознакомления с традициями и обычаями через народные игры.

Родина впервые предстает перед ребенком в образах, звуках и красках, в играх. Все это в изобилии несет в себе народное творчество, богатое и разнообразное по своему содержанию.

Народные игры имеют многовековую историю, они сохранились и дошли до наших дней из глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции.

Башкирские народные игры очень часто проводились на свежем воздухе, вовлекая в себя большое количество детворы. Ребята соревновались в ловкости, силе, выносливости и точности. Не простые условия жизни башкир, требовали от ребят уже в возрасте 6-7 лет становиться полноценными помощниками родителей. Игра для детей была средством обучения, выявления своих сильных и слабых сторон.

Народные подвижные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражались образы 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.

В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами, заманчивыми и любимыми детьми считалками, жеребьевками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший, неповторимый игровой фольклор.

Большинство башкирских народных игр связано с национальными праздниками: САБАНТУЙ – игра «Сабантуй», ВОРОНЬЯ КАША – игра «Коршун», НОВОСЕЛЬЕ – игра «Юрта», «Встреча гостей».

Народные игры, к сожалению, почти исчезли сегодня из детства. Надо помнить, что народные игры как жанр устного народного творчества являются национальным богатством, и мы должны сделать их достоянием наших детей.

Башкирские игры просты и понятны детям. Правила передаются устно в течении нескольких минут.

Прежде, чем объяснить сюжетную народную игру, надо предварительно рассказать о жизни того народа, в чью игру детям предлагают поиграть, показать иллюстрации, предметы быта, заинтересовать национальными обычаями. Затем кратко рассказать о сюжете игры, пояснить роль ведущего или водящего, и перейти к распределению ролей, применяя при этом любимые детьми считалки на башкирском языке.

Несюжетные игры объясняются кратко, лаконично, эмоционально, выразительно. Сначала даётся представление об её содержании, последовательности игровых действий, расположении игроков и атрибутов. Затем можно задать 1-2 уточняющих вопроса, чтобы убедиться, что дети поняли правила.

Основная часть времени предоставляется конкретным игровым действиям. Здесь, как правило, используется показ и объяснение, чтобы дети почувствовали общее настроение, характер музыки, определили структуру, форму произведения, т.к. обычно движения меняются в соответствии с частями произведения.

В конце игры следует положительно оценить тех, кто проявил определённые качества: ловкость, смекалку, быстроту, выдержку, выразительность, товарищескую взаимопомощь.

«МЕДНЫЙ ПЕНЬ – БАКЫР ТӨП».

Цель: развивать быстроту, воспитывать выдержку, познакомить с башкирскими танцевальными движениями.

Описание игры.

Выбирается хозяин медного пня, ему на голову надевают тюбетейку, он сидит в центре круга на пеньке (стульчике). Остальные дети стоят в кругу – они покупатели.

1ч. музыки: хозяин идёт по кругу и внимательно смотрит на детей, как бы выбирает себе пару. А дети в это время приплясывают (импровизация национального танца). На окончание 1ч. музыки хозяин снимает тюбетейку и кладёт её на «пеньёк», затем подходит к одному из

покупателей. Покупатель спрашивает у хозяина: «Я хочу у вас спросить, можно ль мне ваш пень купить?» Хозяин отвечает: «Коль джигит ты удалой, медный пень тот будет твой!»

Хозяин и покупатель выходят за круг, становятся спиной друг к другу и на слова детей: «1,2,3 – беги!» разбегаются в разные стороны. Выигрывает ребёнок, прибежавший первым и занявший пенёк, надев при этом тюбетейку на голову.

Игра повторяется с новым покупателем.

«САПОЖНИК - ИТЕКСЕ». Муз. Ф. Гершовой. Сл. Е. Басс.

Цель: Развивать воображение, творчество. Улучшить ритмичность и качество выполнения танцевальных движений. Петь умеренно громко, чётко и бодро.

Описание игры.

Дети стоят хороводом. В середине – на стуле сидит ребёнок – это сапожник.

1к. «Сапожник» имитирует характерные движения: шьёт сапоги. Дети идут по кругу хороводным шагом.

2к. Идут, сужая круг, исполняя 2 простых шага и 3 притопа, и таким же образом расширяют круг.

Исполняют тройные притопы с поворотом корпуса.

С окончанием пения дети быстро разбегаются, а сапожник старается запятнать кого-нибудь из детей. Запятнанный ребёнок становится сапожником, и игра повторяется.

1. Нитки, шило да игла – начинается игра! /2р.

Я для маленькой ноги шить умею сапоги. /2р.

2. Ты – сапожник-чудодей, шьёшь сапожки для людей. /2р.

Чтоб примерить сапоги, ты скорее нас лови! /2р.

«ПЕРЕНЕСИ ЯЙЦО В ЛОЖКЕ».

Цель: Развивать быстроту, ловкость, внимательность.

Описание игры.

Игра организуется в форме эстафеты: между собой соревнуются 2 человека или 2 команды. Нужно, держа в руке деревянную ложку с варёным яйцом, добежать до стойки, оббежать её и вернуться к финишу, т.е. передать эстафету другому. Кто быстрее? Причём яйцо не должно упасть и руками его трогать нельзя.

«КТО БЫСТРЕЕ НАРЯДИТСЯ?»

Цель: познакомить детей с предметами национальной одежды: хараус, жилет, сапоги (ситек), камзол, тюбетейка.

Описание игры.

Игра проводится в соревновательной форме, т.е. кто быстрее нарядится! Закончив наряжаться, нужно под весёлую музыку выполнить несколько танцевальных движений (импровизируя национальный танец).

«КУРАЙ». Муз. Ф. Гершовой. Сл. Е. Басс.

Цель: познакомить детей с башкирским народным инструментом – курай. Учить детей выполнять простые башкирские народные танцевальные движения.

Описание игры.

Дети делятся на 4 подгруппы и становятся шеренгами вдоль стен комнаты, чередуясь в определённом порядке: мальчик, девочка. Водящий («кураист») сидит в центре на стуле и играет на курае. Все дети поют.

На первую фразу «Становитесь в хоровод» - идут вперёд простым шагом.

«Всех курай плясать зовёт» - отходят назад на место и делают тройной притоп.

«Ты, курай задорный, веселей играй,

«Тех, кто лучше пляшет, в круг их приглашай!» приплясывают на месте: девочки прищёлкивают пальцами, а мальчики, притопывая ногами, поочерёдно выставляют руки перед грудью.

Одновременно «кураист» идёт по кругу переменным шагом и в конце пения кланяется детям и кладёт курай на стул. Исполняется плясовая мелодия.

1 часть музыки: дети, взявшись руками крест-накрест, парами двигаются по кругу переменным шагом, в конце музыки поворачиваются лицом друг к другу и выполняют тройной притоп.

2 часть музыки: вначале дети отходят друг от друга переменным шагом (мальчики башкирским ходом, а девочки, высоко поднимая колени, оттягивая носочек, руки держат немного в стороны). На повторение музыки возвращаются на место, исполняя аналогичные движения. С концом музыки мальчики бегут, стараясь взять курай. Выигравший ребёнок становится «кураистом».

Перед игрой рассмотреть курай, рассказать народную легенду о курае.

«ЛОВКИЙ ДЖИГИТ – ТАҢЫЛ ЕГЕТ».

Цель: Развивать быстроту. Улучшать качество выполнения прямого галопа.

Описание игры.

Подгруппа детей (4-5) становится в шеренгу напротив центральной стены. У каждого в руке «лошадка» на палке. Остальные дети сидят на стульях и поют: «Эй, джигиты, выходите и коней себе берите.

На конях должны скакать свою удаль показать.

Тот, кто первый прибежит, настоящий тот джигит!»

По окончании пения выбранные дети «Скачут» на лошадках к центральной стене. Добежав до стены, поднимают «лошадку» вверх. Выигрывает ребёнок, прискакавший первым, и получает приз.

«ЮРТА - ТИРМӘ». Муз. Ф. Гершовой. Сл. Е. Басс.

Цель: Развивать внимательность, ловкость. Закреплять переменный шаг.

Описание игры.

В игре участвуют 4 подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:

Мы – весёлые ребята, соберёмся все в кружок.

Поиграем и попляшем, и помчимся на лужок.

На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде крыши, получается юрта.

С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

«ЛИПКИЕ ПЕНЬКИ».

Цель: Развивать быстроту, увёртливость.

Описание игры.

3-4 игрока садятся на корточки, как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить близко к пенёчкам. Пенёчки должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Осаленные становятся пенёчками.

Пеньки не должны вставать с мест.

«ПАЛКА- КИДАЛКА».

Цель: Развивать умение прятаться и находить; ловкость, быстроту.

Описание игры.

Чертится круг диаметром 1,5м. В круг кладут палку-кидалку длиной 50см. Считалкой выбирают пастуха. Один игрок кидает палку вдаль. Пастух убегает за брошенной палкой. В это время игроки прячутся. Пастух возвращается с палкой, кладёт её на место и ищет детей. Заметив спрятавшегося, он называет его по имени. Пастух и названный по имени ребёнок бегут к палке. Если игрок прибежал раньше пастуха, то он берёт палку и опять кидает её, а сам снова прячется. Если же игрок прибежал позже, то он становится пленником. Его может выручить только игрок, который назовёт его имя и успеет взять палку раньше пастуха. Когда все будут найдены, пастухом становится тот, кто первым был обнаружен.

Начинать искать игроков можно только тогда, когда палочка найдена и положена в круг. Названный по имени игрок должен сразу выйти из укрытия. Пленника спасает игрок, добежавший до палки раньше пастуха.

«СТРЕЛОК».

Цель: Развивать меткость, увертливость.

Описание игры.

Проводятся две параллельные линии на расстоянии 10-15м. друг от друга. В середине между ними чертится круг диаметром 2м. Один игрок – стрелок. Он с мячом в руках стоит в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого попал, становится стрелком.

В начале игры стрелком становится тот, кто после внезапной команды «Сесть!» присел последним. Момент броска мяча определяется самим стрелком. Мяч, брошенный мимо, игроки перебрасывают стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, то это не считается попаданием.

«САБАНТУЙ - ЫАБАНТУЙ».

Цель: Развивать прыгучесть, ловкость.

Описание игры.

Большинство народных игр связано с главным праздником наших хлеборобов – «сабантуем». Этот праздник проводится весной.

Дети изображают скакунов. В центре встаёт ведущий с шестом, к которому привязан красивый платок. Ведущий вращает шест над головой по кругу, дети стараются задеть в прыжке платок рукой. Тот, кто заденет платок, считается победителем.

Абдулова З.А., воспитатель МАДОУ № 58 г.Салавата