Тема : Игра – путешествие « Народов много- страна одна . К истокам народной культуры. Стариные русские народные игры»

Культура каждого народа нашей страны – это часть культурного богатства всей России. Каждый народ внёс в него свой вклад. Каждый приносит с собой частичку своей культуры – обычаи, сказания, богатство языка. И все мы должны уметь жить в мире, договариваться друг с другом. Для этого надо уважать своих соседей, даже если они не похожи на нас. Народов много, а страна у нас одна – Россия.

КУЛЬТУРА РУССКОГО НАРОДА

русское народное танцевальное искусство

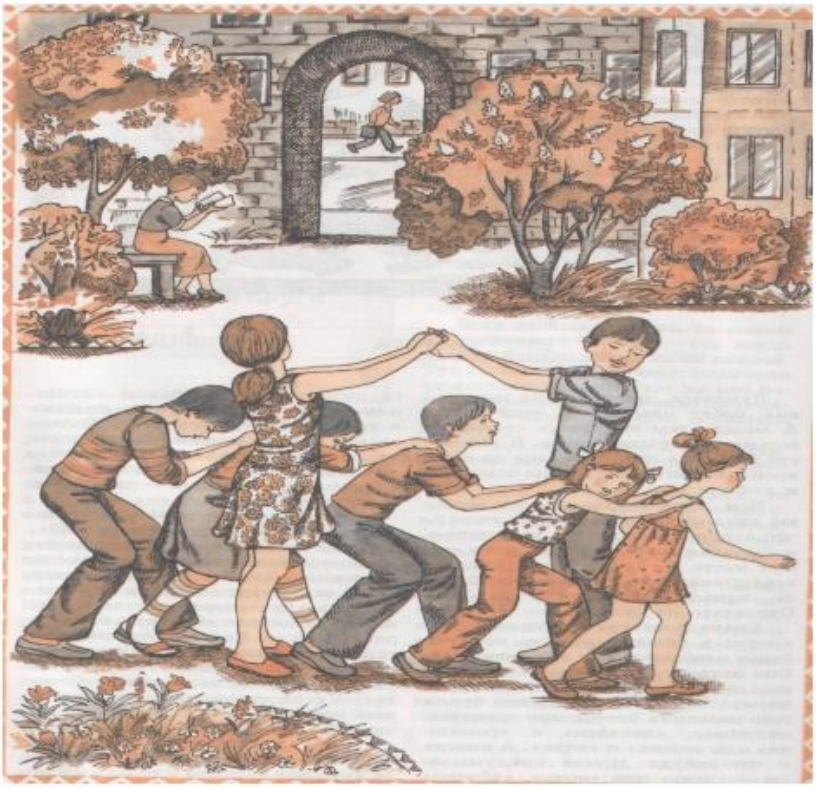
Русский народный танец делится на хороводы, пляски и переплясы, кадрили (польку).

Национальная культура – это национальная память народа, то, что выделяет данный народ в ряду других, хранит человека от обезличивания, позволяет ему ощутить связь времен и поколений, получить духовную поддержку и жизненную опору.

Игры являются сокровищницей человеческой культуры.
Огромно их разнообразие.
Они отражают все области материального и духовного творчества людей.

Старинная русская игрушка — настоящая копилка народной мудрости

«Ворота»



Задачи:

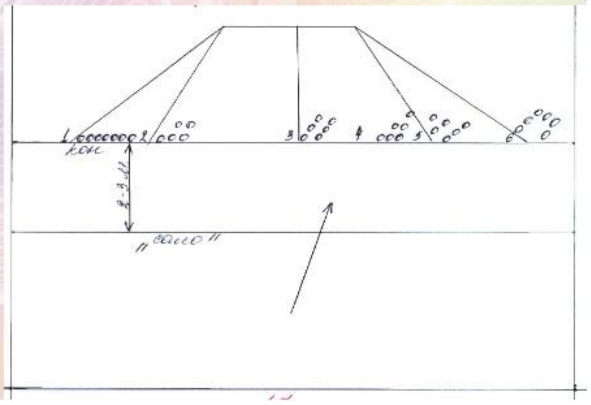
Обучение в игровой манере ходьбе, внимательности, игре в коллективе.

Бабки

Старинная русская народная игра, совершенствующая навыки метания, развивающая скоростно-силовые качества и глазомер

« Бабки» - игра увлекательная, эмоциональная, воспитывающая выдержку и внимание.

На Руси игра «бабки» была известна многие сотни лет



Жмурки

«Жмурки» — старинная игра, которая проводится у всех народов. Она имеет много разновидностей. В нее играют дети всех возрастов. Количество участников обычно от 4 до 25 человек. Во всех разновидностях суть одна: водящий с закрытыми глазами— «жмурка» — должен ловить других игроков и угадывать, кого поймал.

Все играющие двигаются по кругу в какую-либо сторону до тех пор, пока водящий не даст команду «Стой!». Тогда все останавливаются, а водящий протягивает вперед руку. За нее должен взяться тот из играющих, на кого она направлена. Водящий просит его подать голос, т. е. что-нибудь произнести. Игрок называет имя водящего или издает любой звук, изменив голос. Если водящий угадает, кто подал голос, он меняется с ним местом и ролью. Если не угадает, то продолжает водить.

Разновидность «Яша и Маша». Играющие, держась за руки, образуют круг. Двое выбранных (по жребию) становятся в середину круга. Один из них — «Яша», другая — «Маша».

Им завязывают глаза и они поворачиваются вокруг себя несколько раз. Затем «Яша» начинает искать «Машу». С этой целью он спрашивает: «Маша, где ты?» «Маша», бегая по кругу, отвечает: «Я здесь!» (или звонит в колокольчик)—и быстро убегает с этого места, чтобы не попасться. Если «Яша» поймает (осалит) «Машу», они меняются ролями или выбираются новые водящие.

Прятки

Играют 3-10 человек. Выбранный водящий становится в условленном месте с закрытыми глазами, прислонившись к дереву или другому предмету. Это место называют "коном". Водящий громко считает до 20-30 (по уговору) или произносит считалку. Тем временем остальные прячутся в разных местах.

Закончив счет, водящий открывает глаза и начинает искать ребят. Увидев кого-либо, называет его по имени и бежит на кон. Найденный бежит туда же, стараясь обогнать водящего и дотронуться до предмета, у которого тот стоял. Если он сделает это раньше водящего, то не считается пойманным и остается у кона, пока водящий ищет других. Когда все найдены, водящим становится первый игрок, не сумевший прибежать на кон раньше водящего.

Иногда на кону кладут палочку. Тогда каждый прибежавший раньше на кон должен постучать палочкой о предмет и сказать: "Палочка-выручалочка, выручи меня!" После этих слов он считается вырученным.

Спрятавшиеся могут не дожидаться, когда их найдет водящий, и в удобный момент бежать на кон. Поэтому водящему надо следить и за этим.

Можно условиться и о таком правиле: если последнему игроку удастся прибежать на кон раньше водящего, он кричит, ударяя палочкой: "Палочка-выручалочка, выручи нас всех!" После этих слов все считаются вырученными и снова водит прежний игрок.

Гуси - лебеди

Для игры нужны четыре — шесть гимнастических скамеек и два – четыре гимнастических мата.

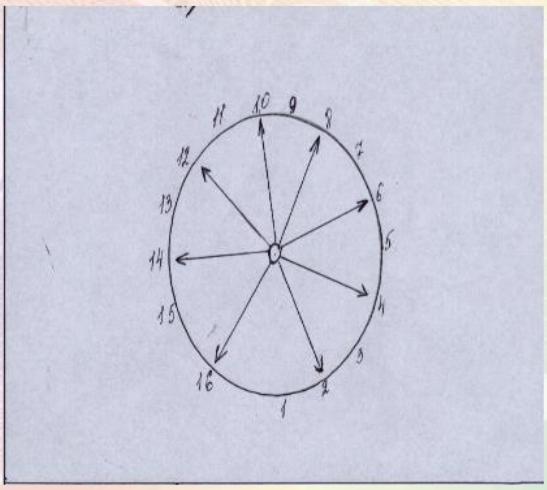
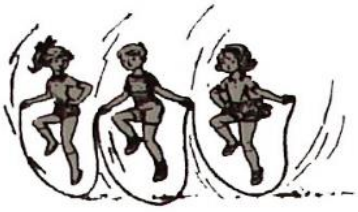
На одной стороне зала проводится черта. Она отделяет гусятник, куда становятся все играющие, кроме двух, которые отходят в сторону. Это волки. Посередине зала ставят четыре скамейки, образуя коридор (дорога между гор), а на другом конце зала кладут маты. Это — гора. За ней логово волков.

Руководитель произносит: «Гуси-лебеди, в поле!» Гуси проходят по горной дороге в поле (место между матами и скамейкой), где и гуляют. Затем руководитель говорит: «Гуси-лебеди, домой, волк за дальней горой!» Гуси бегут сначала к концам скамеек, пробегают по горной дороге (между скамейками), а затем разбегаются в разные стороны, стараясь быстрее оказаться в гусятнике.

Из-за дальней горы выбегают волки и догоняют гусей. Остальные останавливаются. Волки преследуют гусей до гусятника, затем возвращаются в логово.

Пойманные подсчитываются и возвращаются в свое стадо гусей. Выбираются новые волки — и игра повторяется. Отмечаются ни разу не пойманные игроки и волки, сумевшие поймать больше гусей.

Правила разрешают ловить гусей только после слов «за дальней горой» и преследовать только до гусятника. Нельзя прыгать через скамейки.

Веревочка

Подвижная игра русских поморов, жителей Архангельской области, развивающая ловкость, быстроту реакции, скоростно-силовые качества, тренирующая вестибулярный аппарат.