



ИГРЫ НАРОДОВ МИРА

Подготовила:
Воспитатель
Жалбэ Л.А.
МБДОУ ДС КВ №7
«Незабудка»

СОДЕРЖАНИЕ

- ◉ Введение
- ◉ 1. Игра - общие понятия
- ◉ 2. Игры народов мира
- ◉ 3. Заключение
- ◉ 4. Литература

ВВЕДЕНИЕ

- Давно стало расхожим изречение: если вы хотите узнать душу народа, приглядитесь, как и чем играют его дети. Игра сопровождает человека с колыбели. Учёные давно заметили, что именно детские игры помогают зримо представить седую старину. Многие из того, что было характерно для быта, а с веками исчезло, сохранилось лишь благодаря детским играм. Более пяти веков назад на Руси вошло в употребление огнестрельное оружие. Но лук и стрелы, это древнее оружие, и ныне бытует в забавах у детей.

ИГРА- ОБЩИЕ ПОНЯТИЯ

- Игра - вид осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в результате её, а в самом процессе. Так же термин «Игра» используют для обозначения набора предметов или программ, предназначенных для подобной деятельности.
- Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

○

ИГРЫ

В



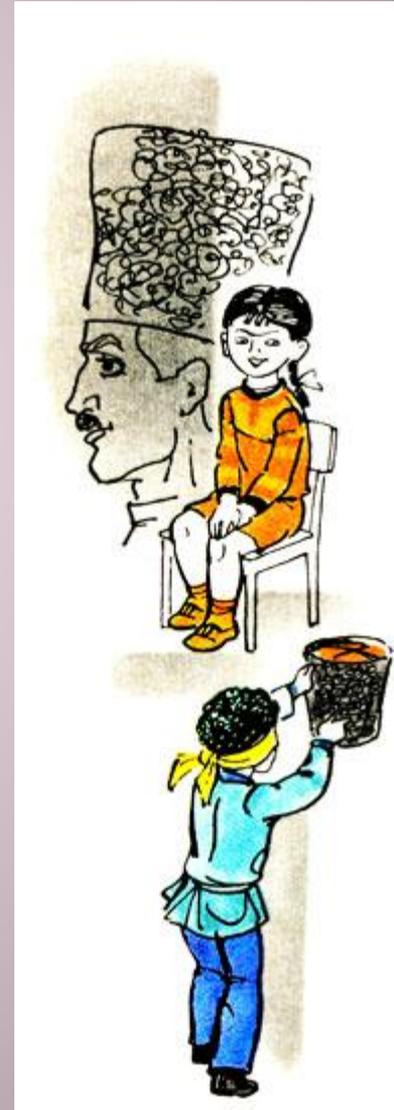
ЮРТА (БАШКИРСКАЯ ИГРА)

- В игре участвуют четыре подгруппы учащихся, каждая из которых образует по углам площадки круг. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Все, взявшись за руки, идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:
- Мы, веселые ребята,
- Соберемся все в кружок.
- Поиграем и попляшем,
- И помчимся на лужок.
- На мелодию без слов все переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки играющие быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши), получается юрта.
- *Правила:* 1. С окончанием музыки надо быстро бежать к своему столу и «построить» юрту.
2. Выигрывает группа игроков, первой построившая юрту.



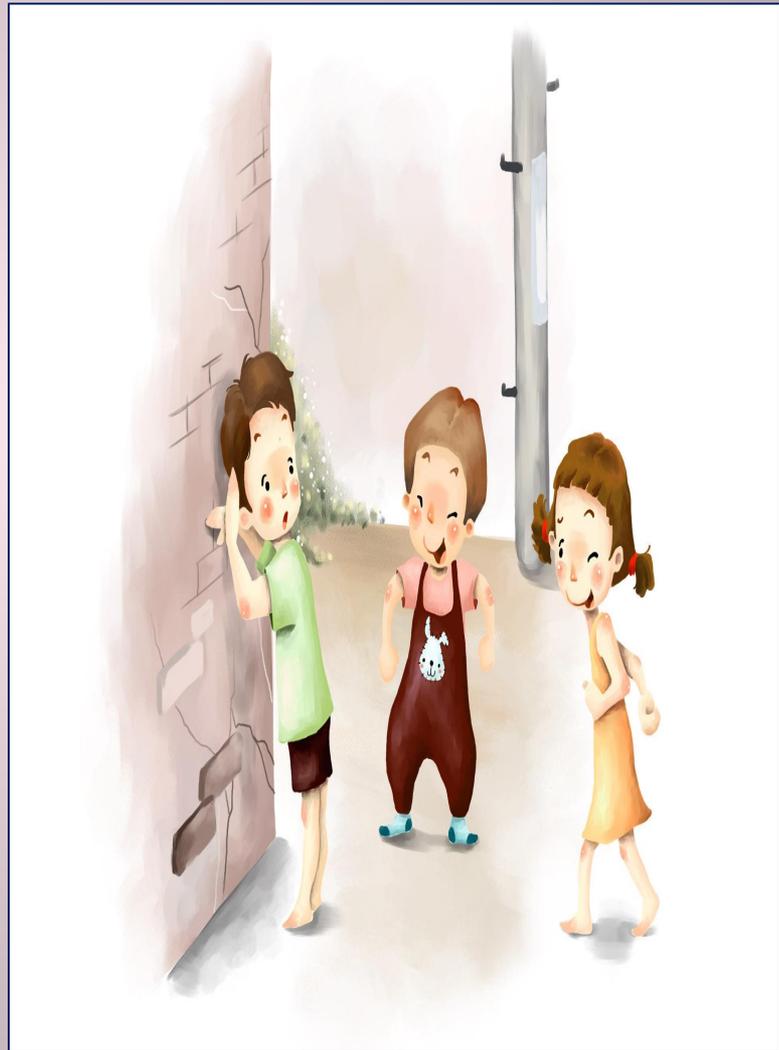
НАДЕНЬ ПАПАХУ (ДАГЕСТАНСКАЯ ИГРА)

- Мальчик-джигит сидит на стуле. На восемь-двенадцать шагов от него отводят водящего, поворачивают лицом к джигиту, чтобы водящий сориентировался, где тот сидит. Водящему завязывают глаза, поворачивают кругом, дают в руку папаху. Он должен сделать определенное количество шагов и надеть папаху на джигита. Остальные участники игры считают вслух шаги водящего и болеют за него. При повторении игры на роль водящего и джигита назначаются другие дети.
- *Правила:* 1. Водящий не должен подсматривать. 2. Играющие не должны помогать водящему, подсказывать ему.



ПРЯТКИ (КАЛМЫЦКАЯ ИГРА)

- ◉ Играющие оговаривают, где можно прятаться: за кустами, бугорком, деревьями и т.п. Образуются две группы, одна из которых разбегается врассыпную и прячется, а другая пускается на поиск спрятавшихся. В дальнейшем игроки меняются местами.
- ◉ *Правила:* 1. Нельзя подсматривать, пока одна группа играющих прячется. 2. Можно оговорить время, в течение которого следует найти всех игроков (например, досчитав до 10).



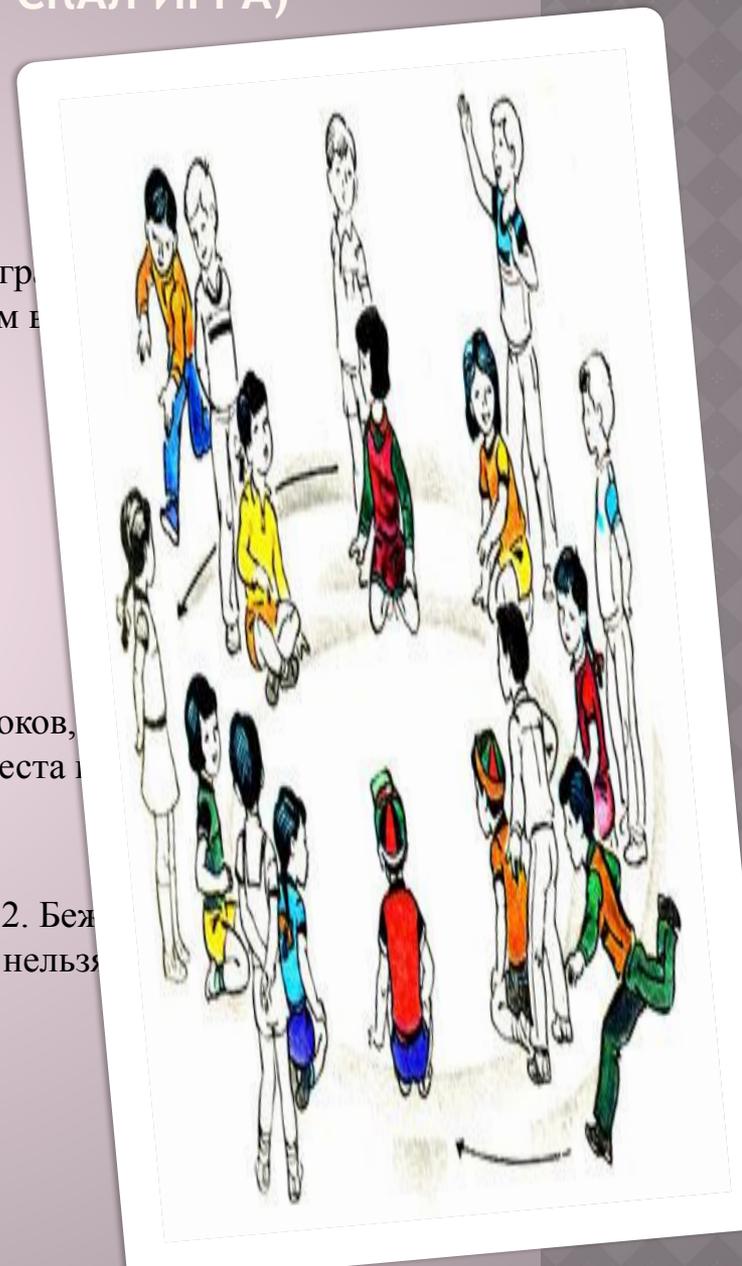
ЗАРЯ (РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ)

- Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих- заря- ходит сзади с лентой и говорит:
- *Заря-заряница,*
- *Красная девица,*
- *По полю ходила,*
- *Ключи оборонила,*
- *Ключи золотые,*
- *Ленты голубые,*
- *Кольца обвитые-*
- *За водой пошла!*
- С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и она оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей. Игра повторяется.
- *Правила:* 1. Бегущие не должны пересекать круг. 2. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту.



ЗАЙМИ МЕСТО (ТАТАРСКАЯ ИГРА)

- Одного из участников игры выбирают водящим, а остальные игроки образуют круг, ходят взявшись за руки. Водящий идет за кругом в противоположную сторону и говорит:
 - *Как сорока стрекочу,*
 - *Никого в дом не пущу.*
 - *Как гусыня гогочу,*
 - *Тебя хлопну по плечу-*
 - *Беги!*
- Сказав «беги», водящий слегка ударяет по спине одного из игроков, останавливается, а тот, кого ударили, устремляется со своего места в круг навстречу водящему. Обежавший круг раньше занимает свободное место, а оставшийся становится водящим.
- *Правила:* 1. Круг должен сразу остановиться при слове «беги». 2. Бег разрешается только по кругу, не пресекая его. 3. Во время бега нельзя касаться стоящих игроков.
-



АИСТ И ЛЯГУШКА (ЯПОНСКАЯ ИГРА)

- В эту японскую игру могут играть 4 человека и более. Для этого необходимо нарисовать на асфальте большое озеро с бухтами, островами и мысами. Три человека становятся "лягушками" и сидят в «воде», не имея права выбраться на «сушу». «Аист» должен ходить по берегу и пытаться поймать "лягушку". "Аист" имеет право прыгать с "острова" на "остров", но не может заходить в "воду". Последняя пойманная «лягушка» - становится "аистом".



УКРАДИ ЗНАМЯ

(ИТАЛЬЯНСКАЯ ИГРА)

- Две команды размещаются каждая у своей черты на некотором расстоянии друг от друга, посередине стоит ведущий. Он держит косынку и выкрикивает номера. Игроки, чьи номера он назвал, бегут к нему. Тот, кто выхватит у ведущего косынку и первым вернется на свое место, зарабатывает очко.



БЕГ С ПЛАТКОМ (КАНАДСКАЯ ИГРА)

В этой игре могут участвовать от 10 человек и более. Сначала среди играющих необходимо выбрать ведущего. После этого игроки встают в круг, а ведущий с платком оббегает его 2 раза, дотрагивается до чьей-нибудь спины, кладет платок за его спиной и продолжает бежать. Суть игры заключается в том, что игрок, до которого дотронулся ведущий, должен поднять платок, обогнать ведущего и вернуться на свое место. В этом случае он побеждает. Если игрок не успеет обогнать ведущего, он проигрывает и занимает его место.



БАГ-ЧАЛ (НЕПАЛЬСКАЯ ИГРА)

- В эту игру могут играть 2 или 4 человека. В качестве инвентаря используются игровое поле, 4 одинаковые фишки, которые будут "тиграми", и 20 других фишек - "коз".

Играть следует, встав друг напротив друга. Один игрок играет "тиграми", другой - "козами". Для начала следует выставить на игровое поле "тигров". После этого можно сделать ход "козой". "Тигр" имеет право ходить вдоль линий на одну площадку дальше. "Козы" двигаются только в том случае, если на игровой площадке остается одна "коза". Если площадка за "козой" свободна, "тигр" имеет право перепрыгивать через нее. В данном случае он убивает "козу", и ее следует убрать с поля. Также "тигр" может убить всех "коз" за один ход, если перепрыгнет через них. Игра заканчивается в пользу "тигра", если он убьет семь "коз". "Козы" могут победить в том случае, если расстановка на игровом поле такова, что "тигры" не могут сделать ни одного хода.



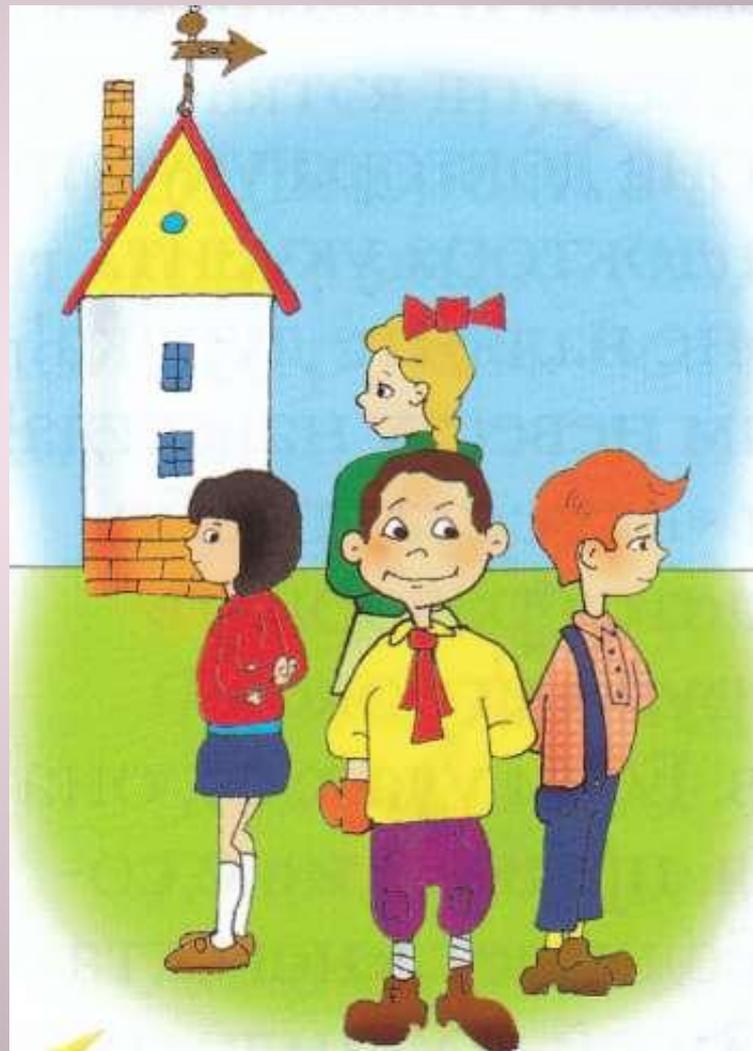
ПОЕЗДА (АРГЕНТИНСКАЯ ИГРА)

- Игра для семи и более человек. 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.



ОДИН В КРУГУ (ВЕНГЕРСКАЯ ИГРА)

- Дети становятся в круг, в центре которого находится водящий. Игроки начинают перекидывать друг другу маленький мяч. Задача «воды» - перехватить игрушку. Любой ребенок может неожиданно кинуть мячик в ведущего. Если тот от мяча не увернется, игра продолжается. Если водящий поймал мяч в руки или увернулся от него, то он занимает место в кругу, а тот игрок, который бросал в него мяч становится в центр.



АВТОГОНКИ (ГЕРМАНСКАЯ ИГРА)

- Игра для двух и более человек. Для игры надо взять две игрушки-автомобиля, две деревянные палочки и два длинных шнура (примерно 6-9 м). Игрушечные автомобили следует привязать к шнурам, которые, в свою очередь, привязать к палкам. Деревянные палочки должны держать в руках двое детей. Суть игры в том, чтобы по команде как можно быстрее намотать шнур на палку, притянув таким образом машину к себе.



БОЛЬНАЯ КОШКА

(БРАЗИЛЬСКАЯ ИГРА)

- В данной игре могут принимать участие от 5 человек. Из игроков выбирается один, который будет "здоровой кошкой" и задача которого - поймать и запятнать остальных участников. Запятнанные участники должны помогать "здоровой кошке», держась одной рукой за то место, до которого она дотронулась. Пятнать оставшихся участников "больные кошки" могут только свободной рукой. Оставшийся незапятнанным участник становится «здоровой кошкой" в следующем туре игры.



РЫБКИ В НЕВОДЕ (НОВАЯ ГВИНЕЯ)

- Игроки разбиваются на две группы, и одна становится кольцом вокруг другой. Внутри находятся "рыбки" - игроки, которые должны выскользнуть из "невода". По правилам игры, сделать это можно, лишь проползая между ног своих товарищей. Когда кому-то это удастся, играющие меняются ролями. В эту игру можно играть и в воде

Игра "Рыбки в неводе",
Новая Гвинея



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Жизнь ребенка, в какой бы стране он ни жил, не мыслима без игры. Сложные и яркие игрушки, конечно, нравятся детям, но игры, для которых достаточно палочки, камня и прочего незатейливого инвентаря все рано никогда не исчезнут, так как детству свойственна фантазия, и совсем несложно с ее помощью вообразить, например, что старый деревянный ящик – это океанский лайнер, а поросший травой пустырь – настоящий олимпийский стадион.

Ребенок вырастает, вступает во взрослую жизнь, у него появляются своя семья, свои дети. Потом и эти дети вырастают и у них, в свою очередь появляются свои дети и т.д. Меняется общество, меняются устои, законы, эволюционирует и сам человек, приобретая новые, ранее недоступные знания.

ЛИТЕРАТУРА

- <http://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2013/10/27/konsultatsiya-na-temu-znakomstvo-doshkolnikov-s-bytom-i-trad>
- <http://pravilaigr.ru/igrmir.php>
- <http://pravilaigr.ru/avtogon.php>
- <http://www.funnyday.ru/article/article13.htm>
- <http://www.bestreferat.ru/referat-163794.html>