

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад комбинированного вида № 97»

Народные подвижные игры, как средство здоровьесбережения и всестороннего развития детей

Презентация из опыта работы в рамках семинара-практикума для педагогов по теме «Здоровые дети - в здоровой семье»

**Подготовила: Вафина Гульнур
Насретдиновна
Воспитатель первой
квалификационной категории**

Казань
2017 г.

Физическое развитие детей в первую очередь зависит от их двигательной активности, но в наш современный информационный век двигательная активность человека резко снизилась. Приоритетным направлением в развитии ребенка становится интеллектуальное, эстетическое развитие, а физическое развитие, как бы отходит на второй план, так как что у ребенка остается все меньше времени для подвижных игр, прогулок, общения со сверстниками, да и родителями в целом. Но воспитательное значение игры, ее всестороннее влияние на развитие ребенка трудно оценить.

Народные подвижные игры – это, как правило, игры, которые передаются из поколения в поколение. Для дошкольников они просты и интересны, и без всяких на то усилий ребенок знакомится с обычаями, особенностями характера своего народа, впитывает тот неповторимый колорит, который несет в себе народное творчество....

Татарские народные игры являются неотъемлемой частью интернационального художественного и физического воспитания школьников. Радость движения сочетается с духовным обогащением детей. У них формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны. Создаётся эмоционально положительная основа для патриотического воспитания

Татарские народные подвижные игры очень интересны своим колоритом. Они способствуют развитию выносливости и ловкости.

Тимербай

Играющие, взявшись за руки,
делают круг. Выбирают водящего -
Тимербая. Он становится в центре
круга. Водящий говорит:

Пять детей у Тимербая,

Дружно, весело играют.

В речке быстрой искупались,

Нашалились, наплескались,

Хорошенечко отмылись

И красиво нарядились.

И ни есть, ни пить не стали,

В лес под вечер прибежали

Друг на друга поглядели,

Сделали вот так!

С последними словами вот так
водящий делает какое-нибудь
движение. Все должны повторить
его. Затем водящий выбирает кого-
нибудь вместо себя.

Правила игры. Движения, которые
уже показывали, повторять нельзя.

Показанные движения надо
выполнять точно. Можно
использовать в игре различные
предметы (мячи, косички, ленточки и
т. д.).





Жмурки (Кузбайлау уены)

Чертят большой круг, внутри него на одинаковом расстоянии друг от друга делают ямки-норки по числу участников игры. Определяют водящего, завязывают ему глаза и ставят в центре круга. Остальные занимают места в ямках-норках. Водящий приближается к игроку, чтобы поймать его. Тот, не выходя из своей норки, старается увернуться от него, то наклоняясь, то приседая. Водящий должен не только поймать, но и назвать игрока по имени. Если он правильно назовет имя, участники игры говорят: «Открой глаза!»- и водящим становится пойманный. Если же имя будет названо неправильно, игроки, не произнося ни слова, делают несколько хлопков, давая этим понять, что водящий ошибся, и игра продолжается дальше. Игроки меняются норками, прыгая на одной ноге.

Правила игры. Водящий не имеет права подсматривать. Во время игры никому нельзя выходить за пределы круга. Обмениваться норками разрешается только тогда, когда водящий находится на противоположной стороне круга.





Займи место (Буш урын)



Одного из участников игры выбирают водящим, а остальные играющие, образуя 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, круг останавливается, а тот, кого ударили, устремляется со своего места по кругу навстречу водящему. Обезжавший круг раньше занимает свободное место, а отставший становится водящим.
Правила игры. Круг должен сразу остановиться при слове беги. Бежать разрешается только по кругу, не пересекая его. Во время бега нельзя касаться стоящих в кругу.



Продаем горшки (Чулмак уены)

Играющие разделяются на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. За каждым горшком стоит игрок - хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом. Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор: - Эй, дружок, продай горшок!

- **Покупай.**

- Сколько дать тебе рублей?

- **Три отдай.**

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг обегают три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

Правила игры. Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его. Бегущие не имеют права задевать других игроков. Водящий начинает бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.





Серый волк (Сары буре)

Одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, серый волк прячется за чертой в одном конце площадки (в кустах или в густой траве). Остальные играющие находятся на противоположной стороне. Расстояние между проведенными линиями 20--30 м. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает (дети хором отвечают):

- **Вы, друзья, куда спешите?**

- В лес дремучий мы идем.

- Что вы делать там хотите?

- Там малины наберем.

- Вам зачем малина, дети?

- Мы варенье приготовим.

- Если волк в лесу вас встретит?

- **Серый волк нас не догонит!**

После этой переключки все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:

Соберу я ягоды и сварю варенье,

Милой моей бабушке будет угощенье.

Здесь малины много, всю и не собрать,

А волков, медведей вовсе не видать!

После слов не видать серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать. Пленников он уводит в логово - туда, где прятался сам.

Правила игры. Изображающему серого волка нельзя выскакивать, а всем игрокам убежать раньше, чем будут произнесены слова не видать. Ловить убегающих можно только до черты дома.





Лисички и курочки (Тельки хам тавыклар)

На одном конце площадки находятся в курятнике куры и петухи. На противоположном - стоит лисичка. Курочки и петухи (от трех до пяти игроков) ходят по площадке, делая вид, что клюют различных насекомых, зерна и т. д. Когда к ним подкрадывается лисичка, петухи кричат: «Ку-ка-ре-ку!» По этому сигналу все бегут в курятник, за ними бросается лисичка, которая старается запятнать любого из игроков. *Правила игры.* Если водящему не удастся запятнать кого-либо из игроков, то он снова водит.

