

Консультация для педагогов «Кубанские народные игры - как средство развития дошкольников»

У каждого народа есть своя неповторимая душа - это его вера, язык, праздники и обряды, песни, танцы, игры.

Пока жива Душа народа - жив и сам народ.

Славянское древо породило чудную ветвь - казачество запорожское, донское, кубанское... Но судьба казачества трагична: гражданская война и расказачивание уничтожили и разбросали по свету потомков воинов хлеборобов. Наш долг - восстановить историческую правду, возродить добрые традиции казачества, и в первую очередь духовные и культурные.

В настоящее время в России, в том числе и в Краснодарском крае, наметилось снижение общего интеллектуального уровня населения, наблюдается девальвация духовно-нравственных и патриотических ценностей, ухудшаются показатели здоровья детей. Скорейшему выходу, из создавшегося положения, призваны служить принятая краевая антикризисная программа «Система духовного и физического оздоровления населения Кубани» и концепция региональной политики в области образования на Кубани.

В условиях Краснодарского края представляется обоснованным и необходимым применение целого комплекса средств традиционной педагогики, элементов казачьей культуры и искусства, возрождающихся средств физического воспитания, в частности - самобытных подвижных игр. В средствах, основанных на казачьих народных традициях, заложены огромные возможности для позитивного воздействия на духовный мир людей и их физическое состояние.

В связи с этим, существенное значение приобретает проблема внедрения народных игр кубанского казачества в практику физического воспитания детей дошкольного возраста.

На протяжении трехсот лет на Кубани в среде казачества сформировались самобытные народные игры, которые развивались, передаваясь от поколения к поколению.

Каждая игра, каждая забава имеет специфические функции, совершенствует физические способности, морально-волевые и духовно-нравственные качества личности. Необходимо восстанавливать, популяризировать казачьи игры, адаптировать их к современным условиям обучения и воспитания подрастающего поколения.

Игровому фольклору кубанцев свойственны: ярко выраженные трудовая и военно-прикладная направленность. Как правило, в каждой казачьей семье было много детей. С целью воспитания будущего воина создавались разные игры, с помощью которых у детей вырабатывались терпение и ловкость, укреплялось здоровье.

Несмотря на некоторые различия, (донские, кубанские, терские) казак всегда остается казаком.

Мальчиков с детства учили владеть шашкой и верховой езде. С помощью подвижных игр дети обучались основным видам движения, развивали физические качества, внимание, меткость, глазомер и другие, необходимые в жизни качества, отвечающие традициям воспитания воинского духа казаков. Казачьи игры отличаются историческим и бытовым содержанием, юмором, находчивостью, добродушием и смекалкой.

Во время игры дети всегда непосредственны и эмоциональны. Поэтому при умелом проведении подвижные игры наряду с физическим развитием имеют и большое воспитательное значение. Ведь игры не просто детские забавы - это животворный источник мышления, благородных чувств и стремлений.

Общие требования к содержанию занятий по физической культуре с использованием народных игр кубанского казачества и к использованию игр в повседневной деятельности:

- взаимосвязь игр и материалов государственных программ воспитания и обучения;
- соотнесенность используемых игр с региональными особенностями Кубани;
- соответствие казачьих игр педагогическим задачам, условиям проведения, уровню физического развития и физической подготовленности играющих. Выполнение рассмотренных требований позволит добиваться более полной и качественной реализации регионального компонента, ориентированного на использование традиционных для Кубани средств физкультурного совершенствования.

От правильного определения места народных игр в структуре занятия, степени их соответствия предъявляемым воспитательным образовательным и оздоровительным задачам, в конечном счете зависит качество физического воспитания детей.

Одно из важнейших условий успешного внедрения казачьих игр в учебно-воспитательный процесс - эффективное их проведение.

Задача педагога - умело «подать» игру, создав предварительно необходимое настроение у дошколят.

Применение народных казачьих подвижных игр позволит оптимизировать процесс физического воспитания, духовного и физического оздоровления детей в условиях нашего региона.

Организация и методика проведения

народных подвижных игр кубанского казачества:

Подготовка места для игр.

Народные казачьи игры не требуют специально-оборудованного места. Местом для игр может служить открытая площадка, лужайка, спортзал и т.д.

Инвентарь.

Как правило, не требуется специальный спортивный инвентарь. Помимо мячей, гимнастических палок, скакалок инвентарем может служить подручный материал: камешки, палки, тряпичные шары и т.д.

Объяснение. Объяснение игр должно быть кратким, логичным и образным необходимо придерживаться плана изложения, включающего: название игры,

цель, роль участников, ход игры, правила. Рассказ нужно сопроводить показом.

Организация игр.

В ходе организации, важное значение имеют считалки, певалки или речитативы.

Они дают возможность быстро организовать играющих, поделить их на команды, настроить на объективный выбор водящих. Считалки произносятся четко, ритмично, нараспев. К различным вариантам считалок, бытовавших кубанских станицах с середины 19-го до начала 20-го века, относятся предложенные нами в перспективном плане для детей старшей и подготовительной группах. Помимо считалок традиционно использовалось жеребьевка. Продолжительность игры находится в прямой зависимости от возраста и подготовки детей.

Ввиду универсальности условий проведения, предложенные в перспективном плане народные кубанские подвижные игры, могут использоваться в средней, старшей и подготовительной к школе группах. Использование самобытных игровых средств кубанского казачества, должно занять достойное место среди факторов общественного развития Кубани.

С чего начинаются игры?

Многие игры начинаются с выбора ведущего: в одной игре хозяйка, в другой – волк, в третьей – медведь. В одной игре каждому хочется водить, в иной – никому. Поэтому вожака надо выбрать по считалочке.

Все, кто принимает участие в игре, становится в кружок. Тот, кто произносит считалку при первом слове указывает пальцем на себя, при втором слове на соседа и так далее. На кого выпадет последнее слово тому и водить. Споров быть не может. Считают ещё так: произносят считалку, при каждом слове поскорей указывают на стоящих в кругу игроков. На кого выпадет слово – выходит из круга. Считалка начинается снова. Наконец останутся двое. Кому из них водить? Опять счёт и тот, на кого последнее слово выпадет выходит. Оставшийся водит.

А если надо выбрать двух вожаков, считаются дважды. А иной раз, чтобы определить кому начинать игру или водить, не считаются, а конаются. Берут палку или верёвку подлине: один из тех, кто конается, захватывает конец палки или верёвки, другой прихватывает рукой плотно рядом и так далее. Чья рука захватывает верхний конец – тому и водить или начинать игру. А приговаривать при этом можно такие слова: «Чья копна на моей копне? Скинь долой или домой!».

Как разыгрываются фанты?

Во многих играх есть такое условие, кто ошибается в чём-нибудь, обмолвится или не выполнит правило, тот даёт фант. Это какая-нибудь маленькая вещица: платок, пуговица, значок, лента, у кого, что найдётся. Вожак собирает все фанты и складывает в шапку, коробку. Когда игра закончится – начинают разыгрывать фанты, что тоже очень интересно.

Вожак перемешивает фанты, достаёт один из них и спрашивает: «Что этому фанту сделать?». Все играющие придумывают разные смешные проделки, а

вожак решает какую из них выбрать. Можно и так: вожак вынимает фант, а сам не глядит него и другим не показывает. Руку держит за спиной и спрашивает всех: «Что этому фанту сделать?». Придумывают какую-нибудь проделку для неизвестного хозяина фанта.

Как бросают жребий?

Жребий- это условный знак, какая-нибудь вещица, щепочка или что-то другое. Когда возникает спор, кому быть вожаком в игре, берут столько одинаковых жребиев, сколько участников. На одном ставят заметку, это значит: «Ты будешь вожаком». После высыпают вместе, перемешивают и по очереди тянут. У кого с меткой –тому водить.

Бывает и другая жеребьёвка, её называют «угады». Один из играющих поворачивается спиной к другим, берёт в руки жребий. В какой руке жребий никто не должен знать. После этого жеребьёвщик поворачивается лицом к играющим и держа руки за спиной, говорит: «Кто вынет жребий тому водить!». Подходят двое и жеребьёвщик спрашивает: «Кто правую, кто левую руку берёт?». Один отвечает: «Я беру левую». Другой: «Правую». Жеребьёвщик разжимает пальцы и показывает, в какой руке жребий.

Тянут жребий ещё и так. Кто-нибудь из ребят считает сколько игроков. Берётся столько же соломинок, палочек. Одна из них должна быть короче или длиннее других. Эти жребии жеребьёвщик зажимает в кулак. Верхние концы у них надо сравнять, а нижние спрятать, чтобы нельзя было увидеть, какой из них длиннее или короче. Каждый игрок должен вытянуть одну соломинку или палочку. Кто вытянет короткую или длинную, тот начинает игру или становится вожаком.

Игры

«Платочек Жу-жу»

Все участники садятся на корточки лицом в круг. Водящий с платочком идёт за кругом и говорит: «Жу-жу, я кому-то подлажу» и кладёт его кому-нибудь. С платочком в руках за водящим бежит тот, кому подложат платок. Если игрок с платком догонит водящего и коснётся его платком, прежде чем тот займёт свободное место в круге, тот вновь становится водящим, а игрок, отдавший платок, занимает своё место. Если же убегающий первым станет в круг, то водящий становится игроком с платком, и игра продолжается.

Правила: играющие не должны поворачиваться в то время, когда водящий выбирает, кому положить платок.

«Гуси-гуси»

Из числа детей выбираются «волки» и «пастух». Остальные дети - «гуси». С одной стороны, проводится черта, за которой находятся «гуси» - это их дом. Сбоку площадки место - «логово волка». Пастух выгоняет «гусей» пастись на луг. Гуси ходят, летают по лугу. Затем пастух говорит: «Гуси! Гуси!».

-Га-га-га- отвечают гуси.

-Есть хотите?

-Да-да-да.

-Ну, летите.

-Нам нельзя. Серый волк под горой, не пускает нас домой.

-Ну, летите, как хотите, только крылья берегите.
«Гуси» - летят, а волк выскакивает и старается поймать их (коснуться рукой).
«Пойманных» гусей волк уводит к себе. Когда все гуси пойманы, пастух отправляется их искать. Приходит к волку и спрашивает:

-Волк, ты видел моих гусей?

-А какие они?

-Серые, да белые.

-По той дорожке побежали, показывает волк.

В это время «гуси» хлопают в ладоши.

- Что это такое? - спрашивает пастух.

-Ложки падают с полки.

Пастух уходит, а гуси топают ногами.

-Что это такое? - спрашивает пастух.

-кони в конюшне топают.

Пастух уходит, а гуси начинают шипеть.

- Что это такое? - спрашивает пастух.

-Ши варятся- отвечает волк, а пастух собирается уходить. Гуси начинают кричать: «Га-га-га».

-Это мои гуси- говорит пастух.

- Нет, мои- говорит волк и велит всем гусям крепко сжать кисти рук. Пастух отбирает своих гусей, разжимая им руки, и приглашает волка: «Приходи к нам в баню купаться. Строится баня (дети стоят) парами лицом друг к другу (волка парят, купают, поласкают). Горячая вода- пальцами, тёплая- ладонями.

«Красочки»

Играющие сидят на скамейке, бревне, буме. Выбирается «продавец» и «покупатель». Покупатель отходит в сторону. Дети называют продавцу какой краской они хотят быть. Приходит покупатель- «монах» и говорит.

-Тук-тук.

-Кто там- спрашивает продавец.

-Я монах, в синих штанах, пришёл за Красочкой.

-За какой?

-За красной.

Если такая краска есть продавец говорит, сколько она стоит, и монах-покупатель столько раз ударяет его ладони. С последним числом «краска» убегает, а покупатель её догоняет. Поймав «краску», он отводит её в определённое место. Игра продолжается. Если названной краски нет, продавец говорит: - Скачи по красной дорожке, на одной ножке (от дерева и так далее). Покупатель скачет, возвращается и игра продолжается. Если краска не поймана, садится на своё место и ей предлагается другой цвет.

«Панас»

Водящего ставят на середину игровой площадки, завязывают глаза, и он поворачивается несколько раз вокруг себя. Играющие его спрашивают:

-Панас, Панас, на чём стоишь?

-На камешке.

-Что продаёшь?

-Квас.

-Ну, лови три года нас, да под лавочки не лась!

После слов участники расходятся по площадке, жмурка идёт их искать.

Дети пока их ищет Панас, не сходят со своих мест, но они могут присесть, встать на четвереньки, на колени.

Найденный игрок становится «Панасом» только в том случае, если он его узнает и назовёт по имени.

«Фанты» (Вам барыня прислала туалет)

Дети сидят полукругом, ведущий указывает на одного из детей, начинает игру словами:

Вам барыня прислала туалет, туалете сто копеек, сто рублей.

Что хотите, то берите. «Да» и «нет» не говорите,

Чёрный с белым не берите Вы поедите на бал?

Ребёнок отвечает на каждый вопрос ведущего, соблюдая правила игры, если сказал «да», «нет», «белое», «черное» - отдаёт фант. А ведущий обращается к следующему играющему. Собрав несколько фантов, берёт одного из игроков и спрашивает: «Что сделать этому фанту?» Ребёнок, стоя с закрытыми глазами отвечает. После того, как каждый играющий выполнит задание, ему возвращается фант.

Считалки, используемые на Кубани

Я пойду куплю дуду, я на улицу пойду.

Громче, дудочка, дуди, мы играем, ты – води.

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, выплывает белый месяц,
Кто до месяца дойдёт, тот и прятаться пойдёт!

- Заяц белый, куда бегал? В лес зелёный.

- Что там делал? Лыко драл.

- Куда клал? Под колоду.

Кто украл? Родион.

Выйди вон.

На золотом крыльце сидели: Царь, царевич, король,
Королевич, сапожник, портной. Кто ты будешь такой?
Говори поскорей, не задерживай добрых людей.

Шёл баран по крутым горам, вырвал травку, положил на лавку.
Кто травку возьмёт, тот вон пойдёт. Катится горох по блюду,
Ты води, а я не буду.

Шла кукушка мимо сети, а за нею малы дети.
И кричала: «Кук-мак», убирай один кулак.

Шла кукушка мимо сети, а за нею малы дети,
Кукушата просят пить – выходи, тебе водить!

Стакан, лимон, выйди вон! Стакан воды, выйди ты!

За стеклянными дверями стоит мишка с пирогами.

- Здравствуй, Мишенька – дружок! Сколько стоит пирожок?

- Пирожок стоит три, а жмуриться будешь ты!

Катилось яблочко – розовый цвет, ты меня любишь, а я тебя нет.

1,2,3, - води!

Ехал мужик по дороге, сломал колесо на пороге,

Сколько гвоздей, говори поскорей, не задумывайся!

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, выплывает белый месяц,

Кто до места не дойдёт, тот и жмуриться пойдёт!

Край дольный, край широкий. Мак мачистый, головистый.

Головушки, как розушки. Встань так, будешь – мак.

Таким образом, можно сделать вывод, что важнейшим компонентом здоровьесберегающей активности является рациональная организация двигательного режима, составной частью которого могут использоваться кубанские казачьи подвижные игры.

Старший воспитатель

М.А. Кузнецова

Апрель 2022 г.