

«Фольклорные игры в детском саду»

Методические рекомендации педагогам дошкольного образования по ее применению для подготовки воспитанников к действиям при совершении (угрозе совершения) преступлений террористической направленности

В нынешних реалиях обеспечение безопасности и антитеррористической защищенности (далее – АТЗ) образовательных учреждений приобретает особую значимость и является приоритетной задачей комплексного характера на общегосударственном и региональном уровнях.

Одним из главных элементов решения этой проблемы является подготовка всех участников образовательного процесса, особенно учащихся, к действиям при возникновении террористических угроз различного рода.

Приобретение необходимых навыков происходит посредством отработки заданий в процессе учебно-тренировочных мероприятий, которым предшествуют теоретические занятия, чаще всего проводимые в форме инструктажей.

Кроме того, в силу возрастных психологических особенностей дошкольники не могут в полной мере усвоить алгоритмы поведения в условиях террористической опасности при стандартной периодичности учений (дважды в год).

Это не позволяет сформировать устойчивую реакцию на сигналы тревоги и команды работников образовательной организации и охраны. Алгоритмы действий существенно различаются в зависимости от типа террористической угрозы: вооруженное нападение, захват заложников, атака беспилотного аппарата (далее – БПЛА), угроза взрыва или взрыв, в том числе с использованием БПЛА, пожар в результате взрыва или применения горючих веществ. Отработать все эти сценарии в рамках одного учения не представляется возможным.

Таким образом, возникает потребность в разработке особой системы подготовки к действиям в условиях террористической опасности, учитывающей возрастные особенности дошкольников.

Мы полагаем, что оптимальным решением является регулярное проведение подвижных игр в дошкольных группах, направленных на формирование навыков, необходимых для правильных действий при возникновении террористической или иной опасной ситуации.

Игра – основной вид деятельности в дошкольном возрасте, поэтому именно в такой форме дети лучше всего усваивают необходимый жизненный опыт.

В качестве такой системы подготовки предлагается адаптированная игровая программа «Фольклорные игры в детском саду», состоящая из народных игр, представляющих собой нематериальное культурное наследие, и методических рекомендаций по её использованию.

Важно отметить, что игровая форма наиболее подходит для обучения и тренировок детей дошкольного возраста. Наше методическое пособие

позволяет проводить занятия на регулярной основе, независимо от плановых учений на объектах (территориях) на любом уровне.

Традиционные игры направлены на сплочение коллектива, укрепление доверия и взаимопомощи.

Экспериментальные исследования подтвердили положительное влияние традиционных игр на сплоченность детской группы и способность соблюдать правила в сложных ситуациях.

В итоге использование «Фольклорные игры в детском саду» поможет создать устойчивые речевые шаблоны и короткие инструкции, используемые педагогами (в том числе в игровой форме), для указания детям, как спрятаться, эвакуироваться или проследовать в укрытие. Это позволит сформировать предсказуемую реакцию на эти инструкции и снизит риск стрессовых ситуаций.

I. Закличка

- Колокольчик, колокольчик
- Как же звонко он поёт,
- Просит нас быстрее собраться
- В дружный детский хоровод

2 вариант:

- Дети, дети все сюда,
- Здесь весёлая игра
- Раз, два, три, четыре, пять
- Собираемся играть

3 вариант:

- Эй, не стойте у дверей,
- Заходите к нам скорей!
- Ребята собираются
- Игра начинается!

II. ИМЕНА

II. Считалка

- «Тили-тели», — птички пели.
- Взвились, к лесу полетели.
- Стали птички гнезда вить.
- Кто не вьет, тому водить»

2 вариант:

- Конь ретивый
- С длинной гривой
- Скачет по полям
- Тут и там,
- Где проскачет он,
- Выходи вон!

III. «Имена»: участники игры стоят, образовав круг, держатся за руки, и каждый по очереди говорит свое имя, а все его дружно повторяют.

IV. «Каравай»

- По Загорью хожу, каравай вожу,

- На чьих именах, да на Машиных (нужно называть имя того, кто в центре круга),

— Вот такая вышина (здесь хоровод останавливается, держась за руки, все поднимаются на цыпочки, и соединенные руки также тянут вверх),

— Вот такая нижина (здесь те, кто ходит по кругу, приседают на корточки),

— Вот такая ширина (здесь те, кто образуют круг, расходятся как можно шире, не расцепляя рук),

— Вот такая ужина (здесь круг сходится как можно ближе к тому, кто стоит посередине, не дотрагиваясь до него, а затем расходятся на привычное место)!

— Каравай, каравай, кого хочешь, выбирай!

— Каравай, каравай, кого хочешь, выбирай!

После того как песня кончилась, тот, кто в середине круга, выбирает кого-либо, кланяясь ему, и получает в ответ также поклон – согласие.

«Коза»

Все встают, взявшись за руки, образуя круг. Один человек в центре этого круга –

Коза. Все поют, а Коза изображает то, о чем поется в песне:

– Пошла Коза по лесу, по лесу, по лесу,

– Искать себе Принцессу, Принцессу, Принцессу.

– Давай, Коза, попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем,

– И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем,

– И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем,

– И ножками потопаем, потопаем, потопаем.

Коза ходит внутри круга навстречу хороводу, высматривая себе Принцессу, которая в следующем коне будет Козой.

Со слов: «Давай, Коза, попрыгаем...» – Коза производит выбор кого-то из круга, встает напротив него, взяв его за руки. Коза с Принцессой и все одновременно с ними выполняют несложные движения: прыгают на одном месте, затем поочередно выбрасывают вперед, то правую, то левую ногу, затем хлопают в ладоши и в заключение дружно топают поочередно ногами. Тот, кого выбрала Коза, становится в центр круга, и игра продолжается. Если детей много, то Коз может быть несколько.

«Тетёра»

Дети становятся вереницей, их ведет выбранная по считалке Тетёра (дикая курочка). Два человека становятся «воротами», то есть, держась за руки, поднимают их вверх так, чтобы остальные играющие могли вереницей пройти через «ворота».

(Похожая по форме, но не по смыслу игра – «Золотые ворота».) Все поют:

– Тетёра шла, моховая шла,

– По камням, по раменьям («Раменья» – подлесок между полем и лесом.)

сама прошла,
– Всех детей провела,
– Самого умного детеныша оста-а-вила!

Со слова «оставила» «ворота закрываются» (участники опускают поднятые руки), и пойманные в кольцо рук играющие становятся в круг с «воротами». Все вновь запевают песню, и те, кто не пойман, продолжают ходить вереницей, время от времени проходя через «ворота». Игра продолжается до тех пор, пока все ходящие вереницей не будут пойманы в «ворота».

Комментарии к игре.

В этой игре проигрываются такие ситуации, которые в жизни всем взрослым хорошо знакомы: идешь, идешь, и вдруг что-то, кто-то тебя останавливает, ловит. И даже не от тебя зависит, когда тебя поймают, кто это будет. Ты просто должен подчиниться ситуации.

В рамках «Тетёры» такая психологически травматичная ситуация моделируется в доступных для восприятия ребенка условиях – в игре. Случается, что пойманному малышу обидно до слез, но утешение наступает в ту же секунду, когда он понимает, что стал ловящим.

В этой игре также есть ресурсы развития способности эмоционально-волевого регулирования, как и в других играх, где правила игры ограничивают произвольность реализации спровоцированного азарта. Например, правила игры «Тетёра» предполагают, что ворота закрываются и ловят попавшихся в ворота в момент, когда заканчивается песенка Тетёры. Не позже и не раньше. Однако игроки в воротах обуреваемы желанием как можно раньше опустить руки (закрыть «ворота») и поймать кого-то из игроков, а игроки с Тетёрой стремятся как можно быстрее проскочить ворота в момент окончания песенки. И те, и другие при этом склонны нарушать правила: одни ворота раньше времени закрывают, другие ускоряются, пытаются проскочить не пойманными, хотя правила запрещают им это делать, предписывая равномерно следовать за Тетёрой.

В эти моменты под контролем участников и идет внутренняя борьба между двумя мотивами: остаться в игре, соблюдая правила, или поддаться эмоциям и, нарушив при этом правила, выпасть из игры. Регулируя степень своего увлечения тем или иным мотивом, ребенок находит допустимый баланс этих мотивов в конкретном поведении в игре, приобретая, таким образом, личный опыт волевого регулирования поведения в состоянии эмоционального напряжения. Здесь же формируется произвольность, которая будет иметь ключевое значение в критических жизненных ситуациях, в том числе в условиях возникновения террористической опасности.

В этой игре ритм играет организующую роль. Ритм задает водящий, четко отбивая его ногами при ходьбе. Этот ритм не дает «детям Тетёры» разваливать вереницу, торопиться или задерживаться перед прохождением ворот.

Конечно, участники игры очень хотят стать Тетёрой и вести за собой всех остальных.

Это такое очевидное место лидера. Кроме того, оно позволяет ведущему самостоятельно регулировать прохождение ворот и не попасться самому. Оказавшись на месте Тетёры, ребенок начинает осознавать, что это не просто привилегии и возможности, но и ответственность, забота о других, стратегия и прочее. Хорошая Тетёра может водить своих «детей» так разумно, что они не попадают очень долго, так что «ворота» начинают роптать и скучать, а также нарушать правила. Плохая Тетёра тащит за собой «детей», не думая о них, нарушает или не удерживает ритм, то есть играет самостоятельно, только за себя.

Участники игры оказываются в совершенно необычной ситуации. Их задача – принять отрыв от своей вереницы («семьи» и «мамы»). В этой игре, многократно проигрываемой, ребенок учится терпению, ожиданию и принятию.

Конечно, каждый ребенок старается не попасться. Он ускоряется или замедляется перед воротами, но поскольку находится в ряду других, постольку эти его действия нарушают порядок в ряду, приносят дискомфорт другому (рвут руки, тянут слишком сильно). Зато в результате можно без слов понять друг друга и ускориться вместе, особенно последним в веренице.

При переходе из вереницы в круг происходит смена позиции с пассивной позиции «жертвы» на активную позицию ловца. Здесь много возможностей для преодоления себя, своей самости, агрессии, страхов и других особенностей, находящихся под вниманием психолога и воспитателя.

Как мы видим, игра «Тетёра» предлагает постоянное смещение доминанты с себя на другого, выделение другого, его принятие. Это работает на сплочение группы.

«Коршун»

Все встают, взявшись за руки, образуя круг. В середине на корточках сидит Коршун. Все, кроме Коршуна, идут по кругу и поют:

- Коршун, Коршун-дедушка,
- Коршуниха-бабушка,
- Вокруг Коршуна хожу,
- за собой детей вожу,
- Дети малые, сама старая...

Круг останавливается и, обращаясь к Коршуну, затевает с ним хором разговор, а Коршун отвечает:

- Коршун, Коршун, что ты делаешь?
- Ямку рою.
- А зачем тебе ямка?
- Денежку ищу.
- А зачем тебе денежка?
- Ситец купить.
- А зачем тебе ситец?
- Мешочек сшить.
- А зачем тебе мешочек?
- Камушки собирать.

- А зачем тебе камушки?
- Ваших деток шуркать-буркать!

После этой фразы Коршун вскакивает и ловит «под крылышко» кого-нибудь из круга. Условия игры допускают иногда ловить двух человек – «под два крыла». Все, кого Коршун поймал, садятся вместе с ним в круг (теперь они все – Коршуны), а остальные снова ходят по кругу и поют ту же песню. Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все, кто ходил вокруг Коршуна, то есть пока все не станут Коршунами.

Комментарии к игре.

Игра стимулирует выбор, активизацию двигательных функций (так как надо догнать того, кто затем сядет рядом с тобой). Также эта игра стимулирует речевую функцию и развивает регулирующую функцию речи, так как здесь присутствует момент совместного речевого сопровождения своих действий. Плохо говорящие дети приобретают этот опыт хором и внутри: и как Коршуны, и в хороводе. При этом учатся слышать и учитывать друг друга.

В игре «Коршун» циклы игры делятся, в общей сложности, около 80 секунд. В первой, спокойной, части цикла идет размеренный разговор-диалог хоровода с Коршуном (50 секунд), который на словах: «Ваших деток шуркать-буркать», –завершается эмоциональным взрывом и Коршунов, и хоровода. Одни бросаются ловить, другие – убегать. Эмоциональное напряжение возрастает на фоне нарочито спокойного диалога. Эмоциональная вспышка, к которой дети в первой фазе готовятся и в которой пребывают на грани аффективного состояния, длится около 15 секунд, после чего в течение примерно 15-20 секунд активность уменьшается до исходного состояния, и опять повторяется спокойный медленный диалог между участниками игры: Коршунами и хороводом уже в изменившемся составе.

Трудно найти более удачные тренировочные условия для выработки у детей навыков справляться со своими эмоциональными состояниями. Так развивается эмоциональная устойчивость, а вслед за ней начинает формироваться в какой-то мере и совладающее поведение. Дети, которых обычно после эмоционально значимой ситуации трудно успокоить и за полчаса, в игре берут себя в руки за 15 секунд и, главное, приобретают собственный опыт благополучного перехода из одного эмоционального состояния в другое. Страх и радость – базовые эмоции – соседствуют и чередуются в этой игре. Развиваются ловкость, владение своим телом, координация движений, способность к ориентации в многолюдном активном пространстве в ситуации как спасающегося, так и преследователя.

В этой игре постоянно происходит смена ролевых и социальных позиций. Из Цыплят (дети в хороводе) ребенок переходит в лагерь «агрессоров» (Коршуны в центре). В игре нарабатывается навык осознанного соблюдения границы игры, возвращения в ситуацию фрустрации, принятия новой социальной роли, изживания агрессии при смене позиции с «агрессора» на «жертву».

Особенно хочется отметить переживания детей, которые отлично убегали и остались в неравной позиции, когда Коршунов значительно больше, чем Цыплят.

Проговаривая слова диалога с Коршунами, они понимают неизбежность своего «проигрыша» – попадания в круг Коршунов. Особенности переживания тех, кто хитро и хорошо убегает и остается последним из хоровода, – это острые переживания противостояния всем участникам.

Особенности игры на открытом пространстве: не следует долго гоняться за убегающими дальше обусловленных границ – сами придут, если хотят оставаться в игре.

Если вокруг пространства игры нет явных источников опасности, можно вообще не обозначать границ игрового пространства. Дети сами его почувствуют и определят.

За теми, кто убегает слишком далеко, обладая для этого особыми данными, никто не побежит, и игра продолжится без них.

Рекомендации ведущим.

Не старайтесь во что бы то ни стало поймать ребенка. Есть дети, которым очень важно убежать. Таких мы часто встречаем в детских домах. Исследования показали, что там основная копинг-стратегия у таких детей – избегание. Дайте им насытиться этим успехом, пусть они останутся последними и переживут неизбежность окончания игры.

Это ни победа, ни проигрыш в игре, как часто кажется воспитателям. Это победа над самим собой. Ведущий игровое занятие должен видеть состояние ребенка и по-разному относиться к каждому.

Другим детям быть непойманным не так важно, они с удовольствием превратятся в «агрессора», им равно интересно быть и ловцом, и «жертвой».

В «Коршуне», как в игре «Гуси-Гуси», где в первом кону не рекомендуется кого-то поймать, очень важно создать для детей условия переживания опыта позитивных достижений. Однако в «Коршуне» в первом кону надо ловить самого сильного, быстрого, который наверняка станет хорошим Коршуном и поддержит динамику игры.

Слово «агрессия» рекомендуем исключить из лексикона организаторов и ведущих игровые занятия, в письменных текстах – ставить в кавычки. Активность, инициативность, самостоятельность – вот что в играх заменяет агрессию, неотъемлемый смысл которой – намерение причинения вреда другому, чего в игре нет по определению. Если ребенок не хочет становиться Коршуном, то вовсе не значит, что он не хочет быть «агрессором». Зачастую он просто боится проявлять активность, самостоятельность, инициативу. Его этому не научили. В игре в дружной семье Коршунов он это приобретет.

«Ворон Иван Петрович»

Из играющих выделяются Хозяйка, Ворон, а остальные становятся Курочками (Цыплятами). Цыплята сидят вдоль стены в ряд. Для Ворона оборудуется немного

поодаль гнездо, отгороженное символически, например стульчиками. Хозяйка вводит игровой сюжет и ведет игру, участвуя в ней в своей роли.

Она начинает игру словами:

– Жили у одной Хозяйки на дворе Цыплята.

– Стала она их считать.

Раз, два, три, четыре, пять...

При этом Хозяйка должна всех своих Курочек пересчитать, дотронувшись до каждого.

– Наступила ночь, – Хозяйка обозначает наступление ночи, закрывая глаза (дети любят при этом закрывать глаза).

В это время Ворон выходит из своего гнезда, тихонько прокрадывается и забирает одну из Курочек в гнездо, которое должно быть организовано так, чтобы Цыплята из гнезда Ворона могли наблюдать за происходящим.

Хозяйка продолжает игру:

– Наступил день. Хозяйка стала пересчитывать своих Цыплят: раз, два, три, четыре... Ах, не хватает!

– Пошла Хозяйка на поле к Ворону, – с этими словами Хозяйка идет к гнезду Ворона и вступает в диалог с ним:

– Ворон, Ворон, Иван Петрович, не видал ли ты моих Курочек?

– Нет, не видал. Ты почто на мое поле пришла?! – Ворон топает ногой, прогоняя Хозяйку. Здесь богатое множество интонационных вариантов.

– Ну, не видал, так не видал!.. – Хозяйка возвращается к своим Цыплятам.

– Наступила ночь, – опять говорит Хозяйка и демонстративно закрывает глаза, показывая, что пришло время всем спать.

Все: Хозяйка и Цыплята у хозяйки – спят.

Ворон таскает Цыплят, по одному, если детей мало, и по два-три, если группа большая.

– Наступил день. Раз, два, три... Ах, не хватает Курочек.

– Ворон, Ворон, Иван Петрович, не видал ли ты моих Курочек?

– Нет, не видал. Ты почто на мое поле пришла?!

– Ну, не видал, так не видал!

– Наступила ночь. Наступил день. Раз, два... Ах, не хватает!

– Ворон, Ворон, Иван Петрович, не видал ли ты моих Курочек?

– Нет, не видал. Ты почто на мое поле пришла?!

– Ну, не видал, так не видал!

– Наступила ночь. Наступил день. Раз... Ах, не хватает!

– Ворон, Ворон, Иван Петрович, не видал ли ты моей Курочки?

– Нет, не видал. Ты почто на мое поле пришла?!

– Наступила ночь. Наступил день. Ах, ни одной нет.

– Ворон, Ворон, Иван Петрович, не видал ли ты моих Курочек?

– Нет, не видал. Ты почто на мое поле пришла?!

– Ну не видал, так не видал!.. А, может, все-таки видал моих Курочек?

– Нет, не видал. Ты почто на мое поле пришла?!

Тут Курочки начинают тихонько выглядывать из гнезда Ворона, но еще никуда не бегут.

– Как, как же ты их не видал? Вон они, я их слышу, я их вижу: цып-цып-цып.

Цыплята, прежде тихо-тихо сидевшие где-то за ширмой, реальной или условной, начинают отвечать на зов Хозяйки, выскакивают из своего укрытия, куда их затаскивал Ворон, набрасываются и щиплют Ворона, который их украл, и Хозяйку, которая их не уберегла.

Выделенный курсивом текст не терпит вариаций, так как служит стержнем развивающихся событий.

Комментарии к игре.

В течение первых игровых занятий, пока дети еще не выучили текст, роль ведущего рекомендуется исполнять педагогу, ведущему занятие. Хорошо, чтобы и тот, кто играет роль Ворона, также знал текст и порядок своих действий. В дальнейшем роли Хозяйки и Ворона исполняют дети.

Кому больше достанется щипков, зависит от качества исполнения ролей. В этой игре эмоциональное, живое исполнение маленьких ролей крайне важно.

Действие разворачивается небыстро, особенно при игре большой – 25 человек – группой. И существенное значение в этой игре имеет первое исполнение этого маленького драматического спектакля участниками, знающими сюжет этой игры и то, как в нее играют. Если удалось с первого предъявления игры сыграть драму, дети играют боящихся цыплят. Украденные Вороном тихо сидят и наблюдают за трагически разворачивающимися событиями на сцене игры, ждут своего часа в финале, о котором их потихоньку предупреждают знающие участники. Если диалог Ворона и Хозяйки сыгран плохо, интерес к игре, к ее сюжету быстро пропадает. Цыплята

начинают играть в свою игру – лезут под стулья, заговаривают с Вороном, хотят к нему быстрее попасть или, наоборот, убежать от него. В общем, начинают себя сами развлекать, придумывая эти развлечения на пространстве игры. После такой неудачи эту игру рекомендуется удалить из игровой программы для данной детской группы.

Для детей старшего дошкольного возраста (примерно до 7 лет) «Ворон Иван Петрович» продолжает быть актуальной, так как имеет значительные ресурсы для внутренних переживаний, рождающихся в борьбе мотивов. Игра длится 6–8 минут (при группе 20–25 человек), и для ребенка 5–7 лет участие в статическом сценарии игры (в основном дети сидят или в курятнике или в гнезде Ворона) – трудное испытание, требующее погружения в сценарий, правила игры и удержания себя в них до эмоциональной разрядки в финале. Такие обстоятельства, в которые помещен ребенок, являются условиями его психоэмоционального развития.

Игра «Ворон Иван Петрович», которая оказалась одной из самых любимых игр программы для дошкольных групп детей, а также первоклассников, имеет немалые ресурсы профилактики нарушений эмоционально-волевой регуляции.

Конечно, во многом отношение к игре зависит от ведущих. Восприятие детьми условностей игрового сюжета, включенность их в игру задается правильным эмоциональным тоном Хозяйки и Ворона, причем Хозяйка еще и исполняет роль автора, вводящего в сюжет сказки.

Дети очень тонко различают эмоциональную окраску в речи персонажей игры и заряжаются теми или иными (как оказывается) мотивами и их величиной в зависимости от тех эмоций и мотивов, которые внесли изначально в игру ведущие персонажи. Например, в итоге могут защищать только Ворона, или только Хозяйку, или и того, и другого.

Степень напряженности ситуации к концу игры и, соответственно, ее ресурсные профилактические возможности определяются успехом ведущих. При хорошей постановке игры эмоциональное напряжение и внутренние силы детей, сдерживающие их до времени, максимальны, чтобы в финале обрушиться на Ворона и Хозяйку.

Играют сколько угодно раз, сюжет щекошет нервы. В игре есть и постепенно растущее напряжение, и обвальная разрядка. Разрядка, воплощающаяся в щипании Ворона и Хозяйки, – тоже именно коррекционный ресурс этой же направленности. Щипнуть нужно чувствительно, но в меру осторожно. Опять – поиск границ, опять эмоции и действия, ими вызванные, – под контролем внутренним (нужно не сделать другому больно в твоём понимании) и внешним (нужно не сделать другому больно в его понимании).

Примечательно то, что дети готовы играть в эту игру много раз подряд и пробовать себя то Вороном, то Хозяйкой, то Цыпленком, а затем снова и снова изъяслять живейший интерес и желание водить.

Те воспитатели, которые научили детей играть с соблюдением всех правил, замечают неиссякаемый интерес к этой игре и в пространстве помещения группы, и на прогулке.

Значит, есть что-то очень важное для ребенка в том, чтобы проживать переход из безопасного «птичьего двора у Хозяйки» (семья) в неизвестность «на поле у Ворона» (социум, мир), а также в торжествующем завершении игры, когда можно всей стайкой отыгаться на Вороне и Хозяйке за пережитое волнение, опасность, разлуку, одиночество, страх. «Ворон Иван Петрович» также помогает адаптироваться к новым жизненным условиям 3-летним и 7-летним детям, которые переходят от мамы в детский сад и из детского сада в школу.

В этой игре реализуется потребность ребенка в переживании одной из базовых эмоций

– страха – в ситуации, когда ночью Ворон летит, чтобы схватить кого-то из Цыплят.

Важно, что дети сами регулируют меру страха, либо плотно закрывая глаза, либо слегка подглядывая за действиями Ворона.

«Курочка»

Финальная игра программы, собирающая участников в общее действие перед расставанием. Участники становятся в круг, как в «Караване», но во время игры не ходят, а свободно стоят, изображая голоса животных и как-то

показывая их особенные признаки. Они могут свободно двигаться в такт песенке: прихлопывать, притоптывать, пританцовывать для выражения своих эмоций. Кто-нибудь берет на себя роль ведущего и, выступив на шаг внутрь круга, показывает (напоминает) следующее животное (показывает крылышки у утки, крылья у гусочки, рожки у козочки, рыльце у свинки...). Правильно, живо показанная (и таким образом введенная) игра, изображающая шум-гам домашнего хозяйства, очень нравится и дошкольникам, и младшим школьникам.

В каждом куплете добавляется еще одно животное, и они перечисляются в обратной последовательности:

Давай с тобой, миленький, домик наживать,

Поедем на ярмарку, будем торговать.

Куплю я, милая, курочку себе.

А курочка тю-рю-рю-рю-рю-рю-рю-рю.

Давай с тобой, миленький, домик наживать,

Поедем на ярмарку, будем торговать.

Куплю я, милая, уточку себе. А

уточка кря-кря-кря,

А курочка тю-рю-рю-рю-рю-рю-рю-рю.

Давай с тобой, миленький, домик наживать,

Поедем на ярмарку, будем торговать.

Куплю я, милая, гусочку себе.

А гусочка га-га,

А уточка кря-кря-кря,

А курочка тю-рю-рю-рю-рю-рю-рю-рю.

Животные по одному добавляются в следующей последовательности:

А уточка кря-кря-кря;

А гусочка га-га;

А индюшка б-р-р;

А козочка ме-е-е;

А барашек бе-е-е;

А свиночка уи-уи;

А телочка му-у-у;

А собачка гав-гав.

А перечисляются они в песенке в обратной последовательности.

Последний куплет

выглядит так:

Давай с тобой, миленький, домик наживать,

Поедем на ярмарку, будем торговать.

Куплю я, милая, собачку себе.

А собачка гав-гав,

А телочка му-у-у,

А свиночка уи-уи,

А барашек бе-е-е,

А козочка ме-е-е,

А индюшка б-р-р,
А гусочка га-га,
А уточка кря-кря-кря,
А курочка тю-рю-рю-рю-рю-рю-рю-рю.

Комментарии к игре.

Дети учатся различать животных, произносят характерные звуки, показывают их характерные черты, запоминают последовательность их, показывая в порядке, обратном их появлению в игре.

Игра совсем не проста в исполнении. В ней есть часть, которая поется хором громко и звонко, а есть часть, где каждый, изображая свое животное (козочку, свинку, гусочку...), делает это самостоятельно, и только на курочке все снова собираются вместе, сливаясь в одном звуке (а курочка тю-рю-рю-рю-рю-рю-рю-рю).

В игре снимается чрезмерная застенчивость, у детей появляется возможность покривляться и покричать в рамках культурных приличий, ведь изображаются животные. Особая роль в этом случае ведущего, который наравне с детьми непосредственно крякает, хрюкает и так далее и доставляет детям огромную радость.

В этом пространстве игры можно проявить свое чувство юмора, потренировать память, внимательность, ощутить целостность сообщества-круга.

Игры – варианты замен в базовом плане игрового занятия

«Колпачок»

Все идут вокруг одного игрока, который сидит в центре на корточках, и поют:

– Колпачок, колпачок,
– Тоненькие ножки,
– Красные сапожки,
– Мы тебя растили,
– Мы тебя поили,
– Мы тебя кормили,
– На ноги поставили,
– Танцевать заставили,
Танцуй, сколько хошь,
Выбирай, кого захошь.

Во время слов: «На ноги поставили, танцевать заставили», – круг сходится в центре и руками буквально поднимает на ноги сидящего на корточках в центре.

Поставив на ноги сидевшего в центре, круг расходится и со слов: «Танцуй, сколько

хошь...» – хлопает в ладоши, а тот, кто в центре, пляшет, потом выбирает следующего.

Комментарии к игре.

Игра актуальна для детей в возрасте от 3 до 7 лет. Важно помнить, что ребенку поначалу страшно оказаться в кругу, который «на него сходится», поэтому ее рекомендуется с осторожностью применять в играх с участием детей с аутистическими чертами.

«Воробей»

Все встают в круг, держась за руки. Несколько человек в кругу – Воробьи.

Хоровод поет песню:

Ле'тал, ле'тал Воробей,

Ле'тал, ле'тал молодой

По чисто'му полю,

по чисто'му полю.

Ви'дал, ви'дал Воробей,

Ви'дал, ви'дал молодой,

Как деви'цы ходят, как деви'цы ходят.

А деви'цы ходят эдак, а деви'цы ходят эдак,

Вот они вот эдак, вот они вот эдак.

Ле'тал, ле'тал Воробей,

Ле'тал, ле'тал Воробей, Ле'тал,

ле'тал молодой

По чисто'му полю, по чисто'му полю.

Ви'дал, ви'дал Воробей,

Ви'дал, ви'дал молодой,

Как моло'дцы ходят, как моло'дцы ходят.

А моло'дцы ходят эдак, а моло'дцы ходят эдак,

Вот они вот эдак, вот они вот эдак.

Ле'тал, летал Воробей, Ле'тал,

летал молодой

По чисто'му полю, по чисто'му полю.

Ви'дал, ви'дал Воробей,

Ви'дал, ви'дал молодой,

Как старушки ходят, как старушки ходят.

А старушки ходят эдак, а старушки ходят эдак,

Вот они вот эдак, вот они вот эдак.

При этом Воробьи действуют по песенке: там, где поется, что Воробей летал, – делают соответствующие движения, как будто крылышками машут; там, где поется:

«Ви'дал, ви'дал Воробей...» – делают движения, как бы смотря, разглядывая; а со слов: «А деви'цы (моло'дцы/старушки) ходят эдак...» – Воробьи показывают, как же ходят эти персонажи. В конце песенки те, кто были в середине, с поклоном выбирают других из круга. С детьми постарше вместо традиционных персонажей можно придумать других, например: «Как пингвины ходят...», «Как лошадки ходят...»

– и тому подобное. Главное, чтобы было интересно играющим и чтобы слова ложились в ритм песенки.

Комментарии к игре.

Игра особенно актуальна для детей от 6 лет. Способствует психологическому раскрепощению, развивает доверие к окружающему миру (если оно уже сформировано). Дает возможность проявить себя в артистическом смысле, именно поэтому раньше определенного возраста нежелательна.

«Чиж»

Играющих должно быть нечетное число. Ведущий – Чиж – стоит в центре круга остальных участников, которые идут и поют:

По дубочку постучишь,
Вылетает сизый Чиж,
У Чижа, у Чижика
Хохолочек рыженький.
Чижик по небу летал,
Правой ножкой все кивал,
Чиж, Чиж, не зевай,
Себе пару выбирай!

При этом ведущий выполняет соответствующие песне движения Чижа. При словах: «Хохолочек рыженький», – показывает хвостик и хохолок; «Чижик по небу летал», – машет руками, как крыльями; «Правой ножкой все кивал», – прыгает по кругу на левой ноге, сгибая и разгибая правую.

После слов: «Себе пару выбирай!» – Чиж и остальным участникам игры надо, перейдя через центр круга, быстро выбрать себе кого-нибудь в пару. Можно при этом взяться за руки или обняться. Тот, кто остался один, становится следующим Чижом.

«Змея»

«Я Змея, Змея, Змея. Я ползу, ползу, ползу», – говорит первый водящий, подходит к кому-то из свободно стоящих детей и говорит: «Хочешь быть моим хвостом?» Если тот согласен, то водящий предлагает: «Полезай». Тот пролезает у него между ног, становится за ним и берет его за пояс. Дальше они, продолжая говорить: «Я Змея, Змея, Змея...» – идут вдвоем к следующему участнику игры. Так повторяется, пока не соберут всех желающих.

Когда дети проползают, Змея немножко их прижимает, создавая, таким образом, ситуацию преодоления.

Когда остается последний участник, Змея говорит: «Что-то я проголодалась. А не съесть ли нам кого-то? Например, того, кто последний остался»,

– и бросается его ловить.

Как поймает его с помощью хвоста, так и игра заканчивается.

«Король и работники»

Работники приходят наниматься к королю (если детей много, они объединяются в артели), и происходит такой диалог между ними и Королем:

– Тук-тук!

- Кто там?
- Работник (работники).
- Что ты делать умеешь? (Что вы делать умеете?)

Так как по условиям игры Король не любит болтливых, задача Работников молча, то есть с помощью пантомимы, продемонстрировать свои умения. Король должен отгадать, что они умеют делать, и принять их на работу.

«Тук-тук, правая рука»

При апробации вариантов проведения игровых занятий в качестве заключительной была использована игра «Тук-тук, правая рука», вероятнее всего, профессионального происхождения[2]. Она нравится детям, а также воспитателям. Ее особенностью является то, что она не требует от ведущего вокальных навыков. Студенты, участвовавшие в апробации, использовали эту игру в целях оперативной социометрии, наблюдения за динамикой взаимоотношений.

Правила игры предполагают, что дети сидят на стульчиках в кругу. Один стульчик свободный. По нему ребенок, оказавшийся слева от стульчика, стучит ритмично рукой и приговаривает «магические» слова: «Тук-тук, правая рука, Вася, сядь справа от меня». Вместо имени «Вася» называется по своему выбору имя любого ребенка – участника игры. Тот обязан перейти к назвавшему его на место справа, освобождая тем самым другой стульчик.

А ребенок, у которого справа оказался свободный стул, получает право произнести «магические» слова и вызвать к себе того, кого хочет.

Комментарии к игре.

Игра, при внимательном рассмотрении, достаточно сложная даже для подростков. Нужно ритмично стучать и говорить, произнося слова в строго определенном порядке, и при этом делать выбор будущего соседа.

Выбранный отказаться от перехода не может.

Возможность проявить власть в своем выборе рождала мотивированность и предельную сосредоточенность на игре. И даже дети с плохой речью через два-три занятия достигали существенных успехов в стремлении к игровой норме.

А социометрия показала хорошую динамику внутригрупповых отношений, на которые во многом, как нам представляется, повлияла и эта игра (включаясь в нее, студенты могли влиять на возможности выбора, подыгрывая непопулярным в группе детям).

«Каравай»

В базовом плане «Каравай» открывает игровое занятие, являясь своеобразным символом фольклорной игры, с детства известным большинству наших соотечественников.

Но в уже опытной группе, если в качестве начальной игры использован «Колпачок», «Каравай» может и закрывать занятие, вновь собирая участников в круг и тем самым подготавливая их к завершению игр.

«Зайка»

На все слова игры имитируйте движения вместе с ребёнком.

- Зайка серенький сидит
- И ушами шевелит.
- Вот так, вот так
- Он ушами шевелит.
- Зайке холодно сидеть,
- Надо лапочки согреть.
- Вот так, вот так
- Надо лапочки согреть
- Зайке холодно стоять,
- Надо зайке поскакать.
- Вот так, вот так
- Надо зайке поскакать.
- Зайку волк испугал!
- Зайка тут же убежал!

Комментарии к игре.

Двигательное упражнение «Солнечные зайчики» Перед этой игрой можно нарисовать капельки и рассказать, что, когда пригревает солнышко с сосулек начинают капать капельки. Солнышку весной весело и оно пускает на сосульки солнечных зайчиков.

Если позволяет погода, то возьмите зеркальце и попускайте солнечных зайчиков по комнате. А затем поиграйте в эту игру.

- Солнечные зайчики —
- Прыг, прыг, скок,
- Прыгают, как мячики,
- Прыг, прыг, скок...

Поглядело солнышко, где же живет песик? (можно взять игрушку собачку и подыграть малышу)

На громкую музыку дети прыгают на обеих ногах высоко, на тихую — легко, невысокими прыжками. Поглядело солнышко, где же живет песик? (можно взять игрушку собачку и подыграть малышу)

А пес и в холод, и в жару

К себе ложится в конуру.

На громкую музыку дети прыгают на обеих ногах высоко, на тихую — легко, невысокими прыжками. Поглядело солнышко, где же живет песик? (можно взять игрушку собачку и подыграть малышу) А пес и в холод, и в жару К себе ложится в конуру. Выглянул песик из конуры, стал сосульки считать.

- Весна наступила, ручьи побежали,
- И тают сосульки, капелью звеня.
- С утра восемь штук над крылечком свисали,
- К обеду лишь две насчитал я, друзья!

"Калачи"

Хорошо знакомая всем с давних времён, подойдёт деткам практически любого возраста...

Варианты игры могут быть разными... Например,

Команды образуют два круга. Двигаясь по кругу, проговаривают

(поют):

- «Бай – качи – качи – качи!
- Глянь – баранки, калачи!
- Глянь – баранки, калачи!
- С пылу, с жару, из печи!
- С пылу, с жару, из печи!
- Все румяны, горячи!...

После игроки разбегаются врассыпную...

На слова «Раз, два, три! Ты калачик свой найди!" - возвращаются в свой круг. Побеждает команда, которая быстрее соберет свой «калач».)

Гуси-лебеди

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные - гуси-лебеди.

На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой - живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет перекличка между хозяином и гусями:

- Гуси-гуси!
- Га-га-га.
- Есть хотите?
- Да, да, да.
- Гуси-лебеди! Домой!
- Серый волк под горой! Что он там делает? Рябчиков щиплет.
- Ну, бегите же домой!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

Правила игры. Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»

ВОДЯНОЙ

Водяной (водящий) сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие водят вокруг него хоровод со словами:

- Дедушка водяной,
- Что сидишь ты под водой?
- Выгляни на чуточку,
- На одну минуточку.
- Раз, два, три – водяной не спи!

Хоровод останавливается, "водяной" встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих. Задача водяного - определить, кто перед ним. Если водяной угадал, он меняется ролью и теперь тот, чье имя было названо, становится водящим. "Водяной" может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Для большей сложности "водяной" при последних словах песни раскручивается навстречу движения хоровода.

Русская народная игра «Солнышко»

Дети встают вокруг «солнышка» и поют:
Солнышко-ведрышко, Идут по кругу за руки,
Выглянь-ка в окошко, «Солнышко» кружится в центре
Посвети немножко!

Солнце заиграло, дети останавливаются, делают
«фонарики»

Деточкам сказало: «солнышко» делает пружинку
- А играйте в поле, Поет «солнышко»

Прыгайте на воле

Дети и «солнышко» прыгают врассыпную по залу (прыжки произвольные). Взрослый громко говорит: «Тучка!» Дети должны быстро встать в круг около «Солнышка».

Русская народная игра «Дождик»

Дети встают вокруг водящего-«дождика» и поют, показывая движения

Дождик, дождик, пуще! Поднимают руки и встряхивают кистями
Дам тебе гуще, Пр.руку на пояс, левую отводят в сторону

Хлеба краюшку, Правую руку отводят в сторону

Щей черепушку, Соединяют руки «чашечкой»

Дам тебе ложку, Поднимают пр.руку вверх, пальцы в кулак

Кушай понемножку. Слегка наклон. вперед, протягивая руки,
Ладони вверх

Кто под дождик попадет, Подним. руки вверх и плавно опускают,
быстро шевеля пальцами.

Тот у нас плясать пойдет! Ставят руки на пояс, выставл.ноги на
пятку

"Ручеек для малышей"

Возраст детей 3- 4 года

Цель: Создать условия, способствующие формированию навыка ходить хороводным шагом, взявшись за руки не наталкиваясь друг на друга; громко и четко произносить слова, используемые при проведении игры; вызвать радостное настроение и эмоциональный подъем у детей; приобщать детей к русской национальной культуре с младшего дошкольного возраста через игры, обряды, традиции.

Оборудование - нет

Количество участников - не ограничено.

Правила игры: идти хороводным шагом взявшись за руки, не наталкиваясь друг на друга; громко и четко произносить слова.

Ход игры:

Воспитатель: Дети, мы сейчас поиграем в русскую народную подвижную игру "Ручеек для малышей"

Встаньте все в круг и возьмитесь за руки. Я буду водящим, Мне нужно выбрать себе пару. Водящий, выбрав себе пару. произносит такие слова: "А я Сашеньку люблю и с собой ее возьму", Затем воспитатель и ребенок берутся за руки и держат их высоко над головой.

Из сцепленных рук получают "ворота", через которые, взявшись за руки хороводным шагом, не наталкиваясь друг на друга, проходят остальные играющие дети со словами :

В ворота ручей бежит

И тихонько так журчит.

Ты, дружок, остановись, (дети останавливаются)

И друг другу поклонись. (дети поворачиваются лицом в круг и кланяются)

После этого, кто был водящим, становится в хоровод, а оставшийся выбирает себе пару, произнося слова: "А я Катеньку люблю и с собой ее возьму) и так же, взявшись за руки, из сцепленных рук делают "ворота". (игра продолжается).

В конце игры, дети, повернувшись лицом в круг и поклонившись, произносят такие слова:

Хорошо мы поиграли

Все друзей своих назвали.

Русская народная подвижная игра "Ручеек"

Возраст детей **4-5 лет**

Цель: Приобщать детей к национальной культуре русского народа через игру; закрепить умение организовывать пары, двигаться друг за другом парами; четко и громко произносить слова, соблюдать правила игры.

Оборудование - нет

Количество участников - не ограничено, чем больше, тем лучше.

Правила игры: Крепко держать пару за руку, продвигаться парами, не наталкиваясь друг на друга; четко произносить слова, выполнять инструкции воспитателя; выбирает "друга" только тот, кто остался без пары; ребенок, выбирающий пару, начинает движение от начала "ручейка".

Ход игры: Воспитатель знакомит детей с правилами игры. Играющие встают друг за другом парами, обычно мальчик и девочка берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор -- "ручеек". Игрок, которому не досталась пара, идет к истоку "ручейка" и произносит такие слова:

Ручей, ручей, ручеек!

Здравствуй, миленький дружок.

Можно с вами поиграть?

Дети стоящие в колонне отвечают:

Ты скорее забегай и друзей здесь выбирай!

После этого играющий быстро проходит под сцепленными руками и ищет себе пару. Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало "ручейка". И проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему понравился.

"Ручеек" должен двигаться быстро.

Для завершения игры использую слова, которые произносят все играющие дети хором :

В ворота ручей бежит

И тихонечко журчит.

Ручей. ручей, ручеек!

Спасибо миленький дружок!

Хорошо мы поиграли

Все друзей своих узнали.

Русская народная подвижная игра "Ручеек"

Возраст детей - 5-6 лет

Цель: Знакомство с традициями русского народа на основе русских народных игр, развивать ловкость, быстроту, слуховое внимание, умение согласовывать движения со словами текста.

Оборудование - нет.

Количество участников: Играющих может быть разное количество, чем больше. тем интереснее.

Правила игры : Крепко держать пару за руку; продвигаться парами, не наталкиваясь друг на друга; выполнять инструкции воспитателя; четко произносить слова текста; выбирает друга только тот, кто остался без пары; ребенок, выбирающий пару, начинает движение от начала "ручейка"

Ход игры: Воспитатель знакомит детей с правилами игры.

Играющие встают друг за другом парами, обычно мальчик и девочка, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор - "ручеек". Игрок, которому не досталась пара, идет к "истоку" ручейка и произносит такие слова:

Ручей, ручей, ручеек!

Здравствуй миленький дружок!

Можно с вами поиграть?

Дети стоящие в колонне, хором отвечают:

"Ты скорее забегай и друзей здесь выбирай!"

После этого играющий быстро проходит под сцепленными руками, ищет себе пару. Найдя пару, игрок произносит слова: "А я Машеньку люблю и с собой ее возьму". Взявшись за руки, новая пара вдвоем пробираются в конец "ручейка", а тот, кто остался без пары, идет в начало "ручейка" и проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему понравился со словами: "А я (имя ребенка) люблю и с собой его возьму" и так далее. "Ручеек " должен двигаться быстро.

Для завершения игры использую следующие слова, которые произносят все играющие хором :

Ты дружок остановись ("ручеек" останавливается)

И друг другу поклонись (дети, стоящие в парах поворачиваются лицом друг к другу и кланяются)

Хорошо мы поиграли

И друзей своих узнали.