

РЕЦЕНЗИЯ

на педагогическую разработку
«Приобщение к кубанским народным играм как средство формирования нравственно-волевых качеств старших дошкольников»
воспитателя Фроловой Аны Викторовны и
инструктора по физической культуре Турицевой Ольги Владимировны
МАДОУ МО г. Краснодар «Детский сад «Сказка» с/п № 149

Народные игры являются традиционным средством педагогики. В них ярко отражается образ жизни людей, их быт, труд, представления о нравственно-волевых и моральных качествах гармонично-развитой личности человека.

Авторы педагогической разработки описывают особенности физического развития и формирования нравственно-волевых качеств старших дошкольников в процессе ознакомления с кубанскими народными подвижными, малоподвижными и хороводными играми.

Практическая значимость разработки в том, что в ней описана организация и методика проведения народных подвижных игр кубанского казачества, представлена консультация для педагогов на тему: «Кубанские народные игры - как средство развития дошкольников».

Педагогическая разработка апробирована в старших группах данного детского сада и показала, что использование кубанских народных игр в воспитательно-образовательной деятельности с воспитанниками способствовало раскрытию их нравственно-волевых качеств: смелости, решительности, силы воли, целеустремленности и ответственности. Использование данных игр позволило создать условия для развития детской активности, самостоятельности и инициативности.

Педагогическая разработка интересна и может быть использована педагогами дошкольных образовательных учреждений и родителями, заинтересованными развитием нравственно-волевых качеств детей старшего дошкольного возраста.

Рецензент:

ведущий специалист отдела

АиПДО МКУ КНМЦ

Подпись А.М.Шабалиной удостоверяю:

Директор МКУ КНМЦ

№ 571 «11» июля 2022 г.



А.М.Шабалина

Ф.И.Ваховский

Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение муниципального образования города Краснодар
«Детский сад комбинированного вида «Сказка»
структурное подразделение № 149

Педагогическая разработка
«Приобщение к кубанским народным играм
как средство формирования нравственно-волевых качеств
старших дошкольников»

Воспитатель: Фролова Ана Викторовна
Инструктор по физической культуре: Турищева Ольга Владимировна

Краснодар, 2022

Содержание

Пояснительная записка.....	3
Особенности физического развития и формирования нравственно-волевых качеств старших дошкольников	4
Кубанские народные игры.....	5
Приложение.....	6
Заключение	27
Список использованной литературы.....	28

Пояснительная записка

Мир детства – мир игры, это незыблемая формула испокон веков. Дети играли везде и всегда, независимо от возраста, достатка, сословия. На протяжении веков существовал «механизм передачи таинства детской игры», позволяющей игре «жить и развиваться».

В период дошкольного детства у ребенка закладываются основы для физического развития, всесторонней двигательной активности и гармонического физического развития. В этот период необходимо сформировать у воспитанников не только знания, умения и навыки по здоровому образу жизни и научить их использовать в повседневной жизни, но и воспитывать любовь к малой Родине, её традициям и обычаям, формировать нравственно-волевые качества детей старшего дошкольного возраста.

В нашем МАДОУ МО г.Краснодар «Скака» с\п № 149 подвижная игра - источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. Подвижные игры являются естественным спутником жизни ребенка, — одно из основных средств физического развития детей.

Нами, воспитателем и инструктором по физической культуре во время подвижных игр было замечено, что у наших воспитанников не достаточно сформированы такие физические качества как быстрота, сила, ловкость. Поэтому нами было решено создать педагогическую разработку, с помощью которой было возможно с помощью ознакомления с кубанскими народными играми развить у наших воспитанников такие личностные качества, как инициативность и самостоятельность, уверенность и настойчивость, волевые качества (смелость, решительность, сила воли, целеустремлённость, ответственность).

Цель педагогической разработки: создание максимально благоприятных условий для укрепления здоровья и формирования нравственно-волевых качеств личности старших дошкольников.

Задачи педагогической разработки:

- изучать правила кубанских народных игр;
- обучать правильному выполнению основных игровых двигательных упражнений и приёмов;
- развивать личностные качества воспитанников: смелость, физическую активность, упорство в достижении цели, дружелюбие и коммуникативность, честность, правдивость, выдержку, дисциплину, товарищество;
- развивать двигательную активность детей - совершенствовать навыки в ОВД - беге, прыжках, лазанье, метании;
- воспитывать интерес и потребность к повседневному применению кубанских подвижных игр;
- воспитывать у детей интерес к занятиям физкультурой и спортом.

Итак, народные кубанские игры в комплексе с другими воспитательными средствами позволили сформировать гармонически

развитую, активную личность, сочетающую в себе духовное богатство и физическое совершенство.

Работая с детьми, воспитателям и инструкторам по физической культуре надо помнить, что впечатления детства глубоки и неизгладимы в памяти взрослого человека. Они образуют фундамент для развития его нравственных чувств, сознания и дальнейшего проявления их в общественно полезной и творческой деятельности.

Особенности формирования нравственно-волевых качеств старших дошкольников

Старший дошкольный возраст — благоприятный период для развития двигательных способностей, воспитания физических и нравственно-волевых качеств, укрепления физического и психического здоровья ребёнка.

У старших дошкольников формируются нравственно-волевые качества: упорство и настойчивость, решительность, характеризующаяся как быстрое принятие решений и смелое проведение их в жизнь; выдержка, то есть, отсутствие горячности в поведении при возникновении конфликта; а также самостоятельность, ответственность, дисциплинированность.

В ходе игры мы, воспитатель и инструктор по физической культуре привлекали внимание ребят к ее содержанию, следили за точностью движений, которые должны соответствовать правилам, за дозировкой физической нагрузки, делали краткие указания, поддерживали и регулировали эмоционально-положительное настроение и взаимоотношения играющих, приучали их ловко и стремительно действовать в создавшейся игровой ситуации, оказывать товарищескую поддержку, добиваться достижения общей цели и при этом испытывать радость. Одним словом, наша задача заключалась в том, чтобы научить детей самостоятельно и с удовольствием играть в народные игры.

Объясняя новую кубанскую игру, в которой есть зачин (считалка, певалка или жеребьевка), мы предварительно разучивали с детьми текст, который мы вводили в ход игры неожиданно. Такой прием доставлял детям большое удовольствие и избавлял их от обычного знакомства с игровым элементом. Ребята, вслушиваясь в ритмичное сочетание слов, при повторении игры легко запоминали зачин.

Объяснение новой игры мы проводили по-разному, в зависимости от ее вида и содержания. Так, несюжетная игра объяснялась кратко, лаконично, эмоционально-выразительно. Мы, воспитатель и инструктор по физической культуре давали представление о ее содержании, последовательности игровых действий, расположении игроков и атрибутов, правилах игры. Мы задавали один-два уточняющих вопроса, чтобы убедиться, что дети поняли его правильно. Основная часть времени предоставляли конкретным игровым действиям детей. В конце игры положительно оценивали поступки тех детей,

которые проявили определенные качества: смелость, ловкость, выдержку, товарищескую взаимопомощь.

Сюжетную народную игру мы: воспитатель Фролова Ана Викторовна и инструктор по физической культуре Турищева Ольга Владимировна объясняли по-разному. Например: предварительно рассказывали о жизни казаков, показывали иллюстрации, предметы быта и искусства, заинтересовывает казачьими обычаями, фольклором. Так же кратко рассказывали о сюжете игры, поясняли роль водящего, давали послушать диалог, если он имеется, и переходили к распределению ролей, которое помимо применения считалок, проходит иногда путем назначения водящего в соответствии с педагогическими задачами (поощрить и активизировать застенчивого ребенка или, наоборот, показать на примере активного, как важно быть смелым и ловким; отклонить просьбу самоуверенного ребенка и включиться в игру самому воспитателю с целью показать ответственность роли водящего, от действий которого зависит, например, правильность ориентировки в пространстве всех остальных игроков).

Педагогам рекомендуем, по своему опыту, помнить, что главная задача заключается в том, чтобы научить детей играть активно и самостоятельно. Только в этом случае они приучаются сами в любой игровой ситуации регулировать степень внимания и мышечного напряжения, приспосабливаться к изменяющимся условиям окружающей среды, находить выход из критического положения, быстро принимать решение и приводить его в исполнение, проявлять инициативу, т.е. старшие дошкольники приобретают важные качества, необходимые им в будущей жизни.

Кубанские народные игры

Народные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желании обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе.

Народные игры являются одним из традиционных средств педагогики. Поэтому кубанские народные игры являются частью нравственного и физического воспитания детей.

Кубанские народные игры являются доступными и понятными для детей нашего края. Они предполагают развитие у детей таких физических качеств, как координация и гибкость; способствующих правильному формированию опорно-двигательной системы организма, развитию равновесия, координации движений, развитию крупной и мелкой моторики обеих рук, а так же с правильным, не наносящем ущерба организму, выполнением основных движений (ходьба, бег, мягкие прыжки, повороты в обе стороны), овладение правилами игр; становление целенаправленности и саморегуляции в

двигательной сфере; становление ценностей здорового образа жизни (ФГОС ДО).

По содержанию кубанские игры классически лаконичны, выразительны и доступны ребенку. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития.

Игровая ситуация увлекает и воспитывает ребенка, а встречающиеся в некоторых играх зачины, диалоги непосредственно характеризуют персонажей и их действия, которые надо умело подчеркнуть в образе, что требует от детей умственной деятельности.

В играх, не имеющих сюжета и построенных лишь на определенных игровых заданиях, также много познавательного материала, содействующего расширению сенсорной сферы развития ребенка, развитию его мышления и самостоятельности действий. Так, например, в связи с движениями водящего и изменением игровой ситуации ребенок должен проявить более сложную, т.е. мгновенную и правильную, реакцию, поскольку лишь быстрота действий приводит к благоприятному результату («Плетень», «Сон казака» и др.).

Большое воспитательное значение заложено в правилах игры. Они определяют весь ход игры, регулируют действия и поведение детей, их взаимоотношения, содействуют формированию воли, т.е. они обеспечивают условия, в рамках которых ребенок не может проявить воспитываемые у него качества. Игра требует внимания, выдержки, сообразительности и ловкости, умения ориентироваться в пространстве, проявления чувства коллективизма, слаженности действий, взаимопомощи («один – за всех и все – за одного»), ответственности, смелости, находчивости.

В кубанских играх много соревновательного задора; движения точны и образны, часто сопровождаются заманчивыми и любимыми детьми считалками, жеребьевками.

Эти четкие считалки, занимательные диалоги быстро и прочно запоминаются и с удовольствием проговариваются детьми в их повседневных играх. Народный фольклор устно передается от поколения и никогда не стареет.

Основным условием успешного внедрения кубанских игр в жизнь дошкольников всегда было и остается глубокое значение и свободное владение обширным игровым репертуаром, а также методикой педагогического руководства. Воспитатель, творчески используя игру, как эмоционально-образное средство влияния на детей, пробуждает у них интерес, воображение, добиваясь активного выполнения игровых действий.

Приложение

ПОДВИЖНЫЕ КУБАНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«Змейка»

Вот как описывали эту игру старожилы станиц Верхней Кубани:

«Малы хлопци чи лягають на спыну, чи хлопаются на коленки, чи сидають на зимлю один за другим, но на небольшом расстоянии.

Самый крайний сигаеть через остальных, а на кониц сам лягае чи сидае на другом конци.

И так один за другим».

«Чур у дерева!»

Эта игра, традиционная в арсенале 5-7-летних казачат, также была излюбленной, в неё играли совместно с маленькими горцами.

Играли обычно в саду или там, где росло хотя бы несколько деревьев.

Число играющих зависело от количества деревьев. Все, кроме водящего, становились каждый у своего дерева, водящий же — в середине между деревьями.

Стоящие у деревьев начинали перебегать от дерева к дереву; в это время водящий должен успеть осалить бегущего, пока тот не подбежал к дереву и не выкрикнул: «Чур у дерева!»

Осаленный менялся местом с водящим.

«Домовой за грубкой?»

Если игра проходила в помещении, кто-нибудь из мальчиков становился в угол, а если во дворе — около дерева.

Остальные бегали вокруг него и приговаривали: «Хто за грубкой? Домовой?» Домовой бегаёт за ними и ловит их. Поймав кого-нибудь, ставит его на место домового, а сам присоединяется к другим.

«Шкракобушка»

Собирается группа мальчиков; один из них отделяется и спрашивает кого-нибудь из остальных товарищей: «Где ты был?» Тот отвечает: «На мельнице». - «Что делал?» — «Муку молот». — «Что вымолот?» — «Копеечку». — «Что купил?» — «Калачик». — «С кем съел?» — «С тобой». — «Кто подобрал?» Спрашиваемый отвечает: «Он», — указывая при этом на кого-нибудь из мальчиков, стоящих в группе.

Все разбегаются от указанного мальчика со словами: «Шкракобушка, шкракобушка!»

Он же старается поймать кого-нибудь, и если это удастся ему, то делаются шкракобушкой двое и т.д., пока они не переловят всех остальных.

«Чапля»

Играли мальчики 5-7 лет на достаточно маленькой площадке — примерно 5×5 м.

По жребию или по считалке выбирали водящего — чаплю.

Остальные — «лягушки».

Пока чапля «спит», т. е. стоит, наклонившись вперёд и опираясь на прямые ноги, лягушки прыгают на корточках.

Проснувшись, чапля издаёт крик и начинает ловить (салить) лягушек обязательно большими шагами и на прямых ногах (не сгибая коленей) и держась хотя бы одной рукой за голени ног.

Лягушки не должны спасаться от чапли, прыгая на корточках.

При нарушении условий, например, если кто-то из лягушек встанет во весь рост или выпрыгнет за пределы площадки, а также при осаливании они меняются местами.

«Лень»

Один из играющих, изображающий лень, садится на землю. Дети стоят поодаль от него в рассыпную.

Дети: - Тепло ли тебе, лень? Холодно ли молодому?

Лень: - Не тепло.

Дети:

Не одеть ли нам его,

Не обуть ли нам его?

Как с молодца кафтан,

Со старушки сарафан,

С молодницы-то платок,

С красной девушки венки.

(Изображают, как его одевают).

Дети: - Что ты, лень, сидишь?

Лень: - Пить, есть хочу.

Дети: - Что же тебе надобно?

Лень:

Яства боярские,

Питья государские.

Дети:

Кто спину не гнет,

Тому ложка не в рот,

А где гнулась спина,

Тому рожь густа и колосиста,

Колосиста, ядрениста.

С зерна-то пирог,

С колоска весь мешок.

Лень догоняет детей, они убегают. Пойманный ребенок становится ленью.

«Баба Яга»

В центре зала стоит Баба Яга, в руках у неё помело (веточка). Дети становятся по кругу и приговаривают:

Бабка Ёжка, костяная ножка,

С печки упала, ножку сломала!

А потом и говорит: «У меня нога болит!»

Пошла на улицу – раздавила курицу,

Пошла на базар – раздавила самовар,

Вышла на лужайку - испугала зайку!

Дети разбегаются, а Баба Яга, прыгая на одной ноге, пытается осалить детей своим помелом. Бабой Ягой становится тот, кого водящий заведет в круг.

«Хваталки»

Игроки должны выстроиться двумя шеренгами одна против другой на расстоянии 50-60 шагов. Между ними на земле проводится черта. В соответствии с количеством игроков по всей длине черты раскладываются какие-нибудь предметы: камешки, палочки и др.

По команде: «Раз, два, три!» игроки бегут к предметам, стараясь захватить их как можно больше. Та команда, которая захватила больше предметов, выигрывает. Игра заканчивается либо по соглашению, либо если набрано нужное количество очков.

«Колесо»

Играющих 16 или значительно больше.

Они, разделившись на одинаковые группы, становятся рядами, лицом к середине — как спицы в колесе.

Водящий помещается вне колеса. Он бежит по кругу и, ударив по спине кого-либо из задних игроков, становится позади него.

Запятнанный передаёт удар впереди стоящему, тот — следующему и так далее до головного в спице; головной, получив удар, громко кричит «ай!». После крика все стоящие в спице и водящий бегут по кругу, обгоняя друг друга. Обежав круг, стараются стать на прежнее место.

Игрок, оказавшийся в спице сзади всех, идёт водить. Нельзя пятнать раньше, чем получен удар. Нельзя выбегать раньше крика. Нельзя мешать игрокам бежать и отталкивать вставших в спицу.

Игры с прыжками и борьбой для мальчиков.

«Путы»

Ноги завязываются платком или верёвкой примерно так же, как спутываются ноги у лошади.

И так играющие прыгают до назначенного места. Кто первым прискакал, тот и выиграл.

«Сбей шапку»

Под музыку мальчики скачут, имитируя езду на коне по кругу, друг за другом. С окончанием музыки должны быстро сбить шапку с помощью шашки. Выигрывает тот, кому это удастся, тогда он приглашает казачку на танец и они пляшут. Затем игра повторяется.

«Плетень»

Играющие стоят шеренгами у четырех стен комнаты, взявшись за руки крест-накрест. Дети первой шеренги подходят к стоящим напротив и кланяются. Отходят спиной на свое место. Движение повторяют дети второй, третьей и четвертой шеренги.

По сигналу (свисток) играющие расходятся по всей комнате, выполняя определенные движения под звуки бубна (подскоки, легкий бег, галоп и т.д.). По следующему сигналу свистка или остановке бубна все бегут на свои места и строятся шеренгами, соответственно взявшись за руки крест-накрест. Выигрывает та шеренга, которая первая построится.

«Кривой петух»

Дети стоят по кругу. Один в центре.

Дети: «Кривой петух, на чем стоишь? (На иголочках)

А как тебе, не колко? (На подковочках)

Дети идут по кругу и поют:

Ступай в кут,

Там блины пекут,

Там блины пекут,

Тебе блин дадут.

Ребенок стучит ногой об пол. (3 раза)

Дети: - Кто там?

- Это я, Тарас.

Дети: - Лови нас, не открывая глаз.

Кого поймал, должен угадать.

«Тяни в круг»

Участники становятся в круг и берутся за руки. Перед носками их ног (в 100см от них) чертится круг. Внутри этого круга чертится второй круг меньшего диаметра (50-60см). Пространство между внутренним и наружным кругом считается запретной зоной.

По сигналу ведущего игроки идут по кругу вправо или влево. По свистку шли по команде «тяни» каждый игрок старается втянуть за черту большого круга своего соседа, находящегося справа или слева от него. Однако сам он может также в любой момент оказаться за этой чертой. Поэтому, спасаясь. Игрок может перешагнуть через запрещенное пространство или перепрыгнуть через него, чтобы попасть одной рукой (ногой) или двумя ногами в меньший круг. Это остров спасения, и вступивший внутрь этого круга не считается нарушившим правило.

Игрок, вступивший хотя бы одной ногой в пространство между большим и малым кругом, выбывает из игры. Та же участь постигает и тех игроков, которые расцепят руки.

Когда играющих станет меньше, и они не смогут окружить черту большого круга, все становится перед чертой малого круга, и тогда игра продолжается. Здесь уже «острова безопасности» нет, и каждый заступивший за черту круга выбывает из игры.

«Перетяжки»

Участники делятся на две команды и становятся на крайних линиях лицом друг к другу. Затем они сходятся на средней черте и, не поворачиваясь, выстраиваются в одну шеренгу так, что каждый играющий одной команды занимает место между двумя играющими другой команды.

Участники игры берут друг друга за руки. По сигналу начинают «перетяжки». Каждая команда старается перетянуть всех противников за ту крайнюю черту, где они раньше стояли. Побеждает команда, которой удастся это сделать. Если во время «перетяжки» цепь разорвется, то два человека, допустившие разрыв, выходят из игры.

«Конники»

Игроки – «конники» верхом на палках наперегонки устремляются от старта по свистку «атамана» к плетню, который надо преодолеть с помощью палки, пользуясь ее как шестом. Затем перепрыгивают водное препятствие «на коне», не замочив своих ног и «коня», достать палкой с шеста кубанку. Победит тот, кто успешно достигнет цели.

«Сторожевые»

На площадке выкапывают круглую яму – центральную лунку, а вокруг на расстоянии 5-6 м от центральной лунки маленькие ямки – «лунки».

В игре принимают участие 8-10 человек - «сторожевые и один нападающий». «Сторожевые» с палками выстраиваются по кругу возле каждой лунки. Находящийся находится за кругом с палкой и резиновым мячом. Его задача загнать мяч в центральную лунку. Задача «сторожевых» этот мяч не упустить. Дается 3-5 попыток. «Сторожевые» отбивают мяч подальше от центральной лунки. При последней попытке нападающий может занять любую свободную лунку. Тот, чья лунка захвачена становится нападающим.

«Ляпта»

Один из игроков – водящий, его называют ляптой. Водящий бежит за участниками игры, старается кого-то засалить, приговаривая: «На тебе ляпку, отдай ее другому!» Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока.

«Стадо»

Играющие выбирают пастуха и волка, а все остальные – овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха:

Пастушок, пастушок!

Заиграй во рожок!

Травка мягкая,

Роса сладкая!

Гони стадо в поле

Погулять на воле!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают. По сигналу пастуха: «Волк!» - все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

«Не замай (Не тронь меня)»

В игре принимают участие 10-15 человек. Все участники игры, кроме двух водящих, разбегаются по площадке. Водящие держат один другого за руки. Они стараются поймать кого-либо из играющих. Игроки, убегая, кричат: «Не замай!»

Пойманным считается тот, вокруг кого ведущие сомкнули руки, тогда этот игрок присоединяется к водящим. Теперь ловят трое, образовав одну цепь. Так цепь водящих постепенно увеличивается. Когда все играющие окажутся в одной цепи, игра заканчивается.

«Тополек»

В игре участвуют: ведущий - «тополь», игроки- «пушинки», 3 игрока- «ветры». В центре площадки в кругу диаметром 2 м стоит ведущий «тополь», вокруг него кругами «пушинки» за кругом на любом расстоянии.

Ведущий: На Кубани пришла весна,

Распушила тополя!

Тополинный пух кружится,

Но на землю не ложится.

Дуйте, ветры, с кручи

Сильные, могучие!

После этих слов налетают «ветры» и «уносят», т.е. ловят «пушинки».

«Пушинки» устремляются в круг к тополию. За чертой они недосыгаемы.

Пойманные «пушинки» становятся «ветрами».

Выигрывают те, кто остается около тополя.

«Казачья»

В игре участвуют только мальчики, они стоят в кругу. В центре круга стульчик – «боевой конь», верхом на «коне» - командир с красным флажком.

Дети скачут на воображаемых лошадках, ноги слегка пружинят в коленях.

Левая рука каждого вытянута вперед, правая поднята вверх.

По сигналу воспитателя командир соскакивает с «коня», кладет флажок и становится в общий круг. Все остальные маршируют на месте, затем поворачиваются вправо и идут по кругу за командиром. Командир делает шаг внутрь круга, берет дудку, и, поворачиваясь кругом, дудит в нее. Двое мальчиков, около которых он остановился, поворачиваются спиной друг к другу и бегут в противоположные стороны вдоль круга. Каждый из них старается первым взять флажок и вскочить на «коня». Выигравший становится командиром.

«Четыре угла» («По уголкам»)

На земле чертится квадрат. Четверо становятся по углам, а пятый «мышка» заходит в середину. Стоящие по углам меняются местами по условному сигналу одного из игроков, а «мышка» старается занять чей-нибудь угол. Оставшийся без угла, становится «мышкой».

Раньше, чтобы выявить водящего «каналась» (делились) на палке. По очереди брались за палку, и чья рука была выше всех, тот становился водящим.

«Пивнячие (петушине) бои» (единоборства в парах):

- вытолкнуть друг друга за линию, упираясь спинами;
- вытолкнуть друг друга за линию, упираясь плечом в плечо правым боком;
- вытолкнуть друг друга за линию, упираясь плечом в плечо левым боком;
- вытолкнуть друг друга за линию, упираясь грудью, руки за спиной.

«Попади в цель» (метание казацкой пики в цель). С пяти метров необходимо попасть «пикой» (палкой) в цель (мяч), закреплённую на стойке.

«Хлебчик»

Дети делятся на пары и встают врассыпную. Ведущий – хлебчик (хлебец) становится на некотором расстоянии от детей, у него нет пары. Он громко произносит:

- Пеку, пеку хлебчик!
- А выпечешь?
- выпеку!
- А убежишь?
- Посмотрю!

С этими словами дети и хлебчик бегают по залу (по площадке) врассыпную по одному. На команду педагога «Пара!» быстро образуют пару, взявшись за руки. Тот ребенок, кому не хватило пары, становится хлебчиком. Игра повторяется.

«Калачи»

Дети становятся в три круга. Двигаются, подскоками по кругу и при этом произносятся слова:

- Бай – качи – качи - качи!
- Глянь - баранки, калачи!

С пылу, с жару, из печи.

По окончании слов игроки бегают врассыпную по одному по площадке. На слова «Найди свой калач!» возвращаются в свой круг. При повторении игры игроки могут меняться местами в кругах.

«Капуста»

Рисуют круг – огород. В его центр играющие складывают кубанки, платки и другие вещи, обозначающие капусту. Все участники игры стоят за кругом, а один выбранный хозяином, садится рядом с капустой. Хозяин, показывает движениями воображаемую работу, поет:

Я на камушке сижу.

Лозу тещу –

Плетень горожу.

Чтоб капусту не украли,

В огород не прибегали

Коза с козлятами,

Свинья с поросятами,

Утка с утятами, курица с цыплятами.

Играющие стараются забежать в огород, быстро схватить капусту и убежать.

Кого хозяин коснется рукой в огороде, тот в игре больше не участвует. Игрок, который больше всех унесет с огорода капусты, объявляется победителем.

«Заря-заряница»

Один игрок ребенок или взрослый держит шест с прикрепленными на конце лентами. Каждый играющий берется за ленту. Водящий стоит вне круга. Дети, держась за ленту, идут по кругу и поют:

Заря-заряница,

Казачка девица.

По полю ходила,

Ключи обронила.

Ключи золотые,

Ленты голубые.

Раз, два не воронь,

А беги как огонь!

С последними словами водящий дотрагивается до кого-нибудь из игроков, тот бросает ленту, они вдвоем бегут в разные стороны и оббегают круг. Кто первым схватит оставленную ленту, тот побеждает, а неудачник становится водящим. Игра повторяется.

МАЛОПОДВИЖНЫЕ КУБАНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«Пень»

Дети стоят по кругу парами лицом в круг. Один ребенок в середине круга прыгает на одной ноге. Дети поют:

Пень, пень, пень,

Дай конопель.

Трошку горошку,
Масла ложку.

При последнем слове мальчик встает впереди какой-нибудь пары. Ребенок, стоящий сзади, становится ведущим.

«Повтори!»

В эту игру играли казачата по 10-20 человек.

Создавали круг. Вожаком был самый старший – семилетка. Он отходил в сторону, потому как не должен был видеть, кого выберут затейником.

А задача затейника — показывать разные движения, которые остальные играющие должны повторять сразу же, не раздумывая: хлопать в ладоши, приседать, подпрыгивать на двух ногах — для трёх-, четырёхлеток; или как бы скакать на лошади, подпрыгивать на одной ноге.

Вожака звали в круг.

Он прохаживался внутри него и присматривался, кто же затевает каждый раз новое движение. При этом, по условиям, ему не разрешалось смотреть долго на кого-нибудь из игроков, т.е. на того, кто, как он думал, в настоящий момент исполнял роль затейника, а надо было поворачиваться в разные стороны. Как только при нём совершалось три движения, вожак угадывал затейника.

Это было довольно-таки трудно, потому как затейник старался менять движения незаметно, выбирал момент, когда вожак смотрит не на него. Если он ошибался и называл затейником не того, игра продолжалась.

Но после трёх ошибок выбирали нового вожака, а тот уходил из круга. Когда же вожак угадывал затейника, они менялись.

«Защити курень»

Подгруппа детей (8-10) стоят вокруг импровизированного куреня на расстоянии 1,5-2м. водящий в центре куреня, у него шашка. У каждого ребенка кольцо из полых резиновых трубок. По команде воспитателя «В курень попади!» дети быстро поочередно бросают кольца, стараясь попасть в курень.

«Камешки»

Для игры нужно 5 небольших более или менее круглых камешков такой величины, чтобы все они уместились в ладони.

Дети, желающие играть. В порядке очередности легким броском рассыпают эти камушки, потом, выбрав один из них, подбрасывают его вверх и в то время, пока он летит вверх и спускается вниз, быстро берут одной рукой камешек и ловят в эту же руку тот, который опускается.

Затем, отложив один камешек в сторону, снова бросают оставшийся в руке камушек вверх и берут со стола по одному камешку.

«Щелчки»

От круглой палочки диаметром 1 см воспитатели отрезают 10-15 маленьких кусочков в 1-2 см длиной, которые разрезают вдоль пополам: получаются маленькие ровные кусочки дерева (половинки), которые хранятся в коробочке. Дети в порядке очереди берут эти половинки в пригоршню и рассыпают их по столу. Затем играющий щелчком ударяет один кусочек дерева о другой, лежащий в одинаковом положении (тоже берутся). Тот кусок дерева, в который он попадает, считается выбитым и берется как выигрыш.

Половинки, упавшие друг на друга и лежащие в одинаковом положении тоже берутся как выигрыш. Если же во время щелчка половинка задевает за другие половинки или падает на лежащие в неодинаковом положении, то играющий передает очередь в следующем порядке, в том случае он не берет и половинки.

Игра продолжается до тех пор, пока все половинки не окажутся выигранными. Затем камешки раскладывают по 2 штуки и, подбросив один вверх, и берут уже каждый раз по два камешка. После этого ребенок раскладывает камешки так: три вместе и один в стороне. Снова бросает камешек вверх и, пока он летит, берет рукой один камешек, откладывает его, снова бросает находящийся на руке камешек и берет уже три камешка. Наконец он кладет все 4 камешка вместе, бросает пятый вверх и в это время захватывает все 4 камешка. Если ребенок роняет камешек или не успевает захватить лежащие на столе, игра передается следующему, который начинает игру с той фигуры, на которой он останавливается. Выигрывает тот, кто первый выполнит последнюю фигуру.

«Разбей кувшин»

Ведущий кладет колесо в центре игровой площадки. На палку, вставленную в спицу колеса, надевается глиняный кувшин. Можно заменить кувшин воздушным шариком, картонной коробкой и др. игрок берет в руки палку, отходит от кувшина на 5-6 шагов. Ему завязывают глаза. Делает несколько оборотов вокруг себя на месте, а затем направляется к кувшину, чтобы его разбить.

«Лихие наездники»

Оборудование: две детские лошадки и 12 резиновых колец.

Игра – шутка, в которой участвуют 6-12 человек. Участники делятся на две команды и становятся лицом друг к другу на расстоянии 6-8 шагов. На линии старта, между шеренгами команд, устанавливают коней, к ним привязывают шнур длиной 6-7 метров. Шнур от тележки каждой лошадки идет к катушке, которую держит «жокей» на линии финиша.

Остальным участникам раздают равное количество колец разного цвета - каждой команде свой цвет. По сигналу ведущего участники быстро ведут своих коней к финишу. Стоящие в шеренгах должны суметь набросить свои кольца на шею коня противника. Побеждает команда, приведшая к финишу своего коня и набросившая наибольшее количество колец.

«Кубанка-шапка казака»

Дети делятся на равные две команды. Играющие по команде подбрасывают вверх шапку-кубанку. Надо попробовать ее во время падения одеть на голову или палку. Побеждает та команда, которая меньше уронит кубанок.

«Селезень и утка»

Играющие становятся рядом, рука в руке. Двое, стоящих на одном краю вереницы, отрываются от нее (это «селезень» и «утка») и бегут, подныривая под руки стоящих в ряду то спереди, то сзади, причем «селезень» догоняет «утку». Стоящие в углу приговаривают:

Догони, селезень, утку,

Догони, молодой, утку.

Поди, утушка, домой,

У тебя семеро детей,

Восьмой – селезень,

Девятая – утка,

Десятая – гуска.

Та пара, под руками которой «селезень» поймал «утку», заменяет их, а они становятся на освободившееся место.

«Брыль (соломенная шляпа с широкими полями)»

Игроки сидят по кругу. В центре круга на расстоянии 5-6 см от края начерчен еще один круг. По команде ведущего: «солнце» - все руками закрывают глаза. Одному из игроков ведущий надевает на голову брыль и сразу говорит: «Тень». Все открывают глаза. Тот, у кого брыль на голове, по этой команде бежит к центру круга. Остальные игроки не должны пускать его во внутренний круг. Если забежал в круг, он становится ведущим, если не успел - выходит из игры.

«Подсолнухи»

Игроки стоят в несколько рядов - это «подсолнухи». Один «земледелец» стоит в стороне и запоминает порядок расположения «подсолнухов». По команде ведущего: «Солнышко!», «земледелец» уходит. Два «подсолнуха» меняются местами. К началу считалки «земледелец» появляется перед «подсолнухами» и до конца считалки должен определить перемещение. Во время считалки «солнышко» ходит по кругу, а «подсолнухи» постоянно поворачиваются лицом к нему.

Считалка

Солнце: Солнце светит!

Все: Дождь идет!

Солнце: Семечко!

Все: Растет! Растет!

Солнце: К солнцу тянется росток!

Все: Тонкий, тонкий стебелек!

Солнце: Небосвод весь обегая,
Все: Солнце светит не мигая.
Солнце: Земледелец, не зевай,
Все: Перемены отгадай!

«Малечена – калечена»

Играющие выбирают ведущего. Каждый игрок берет в руки небольшую палочку длиной 20-30 см. все произносят такие слова:

Малена – Калена,
Сколько часов осталось.
До вечера,
До зимнего?

После слов «до зимнего» дети ставят палочку на ладонь или любой палец правой или левой руки. Как только дети поставят палочки, ведущий считает: «Раз, два, три...десять!». Выигрывает тот, кто дольше продержит палочку. Ведущий может давать дополнительные задания: походить, присесть, поворачиваться направо, налево, вокруг себя. Детям желательно разойтись по всей площадке и встать как можно дальше друг от друга, чтобы удобнее было держать равновесие для палочки.

«Горшки»

Играющие делятся на две равные команды. Одна команда становится «горшками» и садится на землю в кружок. Другая команда – «хозяевами». Они становятся за горшками. Один из играющих – водящий – изображает покупателя. Он подходит к одному из «хозяев» и спрашивает:

- Почему горшок?

Хозяин отвечает:

- По денежке.

- А он не с трещиной?

- Попробуй.

Покупатель легко ударяет по «горшку» пальцем и говорит:

- Крепкий, давай сговор!

«Хозяин» и «покупатель» протягивают друг другу руки, напевая:

Чичары, чичары, собирайтесь гончары

По кусту, по насту, по лебедю горазду!

Вон!

Со словом «вон» и «хозяин» и «покупатель» бегут в разные стороны и вокруг горшков. Кто первым прибежит к купленному «горшку», тот «хозяин», а опоздавший – водящий.

«Заплетайся плетень»

Выбирается водящий, который должен выйти в другую комнату или отвернуться от остальных играющих, чтобы не видеть их действий. Играющие образуют «плетень» - замкнутый руками круг. Кто – либо из участников

хоровода проходит под руками детей противоположной стороны круга, затягивая за собой остальных, и так – до полного «заплетения», запутывания. Затем играющие зовут водящего, который должен распутать хоровод. Причем соединенные руки игроков должны находиться в правильном (не ломанном) соединении.

ХОРОВОДНЫЕ КУБАНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«Во садике царевна»

Дети идут по кругу в одну сторону, девочка царевна в другую и поют: (движения повторяются согласно тексту)

Во садике царевна, царевна, царевна,
Царевну звать Наталья, Наталья, Наталья,
По садику ходила, ходила, ходила,
Златым кольцом звенела, звенела, звенела.
Царевича манила, манила, манила,
Иди сюда поближе, поближе, поближе,
И кланяйся пониже, пониже, пониже,
Ещё того пониже, пониже, пониже,
Здоровайся покрепче, покрепче, покрепче,
Ещё того покрепче, покрепче, покрепче,
В конце хоровода кланяются и обнимаются.

«Козел»

Дети идут по кругу, взявшись, за руки и поют:

Шел козел дорогою,
Дорогою широкою,
Нашел козел безрогую,
Безрогую козу,
Выходит мальчик «козел», обходит круг, выбирает «козу», кланяется, делая «рога».
Давай, коза, попрыгаем,
Попрыгаем, попрыгаем,
Печаль тоску размыкаем,
Размыкаем тоску.
Мальчик и девочка пляшут, дети хлопают в ладоши. Хоровод повторяется, девочка остается в роли «козы».

«ПЕРЕДАЙ ПОДКОВУ»

На Кубани есть поверье старинное: «Кто найдет подкову, тому она счастье принесет». Звучит музыка, дети стоят в круге и под музыку передают подкову друг другу. Как только музыка замолкает, тот у кого осталась подкова в руках, выходит в круг и танцует.

«Роман, роман...»

Дети стоят в кругу лицом к центру.

Говорят хором: - Роман, Роман - на первое слово, наклонившись, обеими руками вырывают воображаемый сорняк, на второе слово- отбрасывают его в правую сторону от себя

Вырывай бурьян

Повторяются те же движения

Чтоб росла морковка

Воспроизводится посадка семян

Большая, как мутовка,

Чтоб росла репка

Сладкая и крепкая.

Чтоб вырос бобок

С большой горшок.

На первое ударение на каждой строке правой рукой берут из горсти левой руки семечко, а на второе ударение втыкают его в воображаемую грядку. Берутся за руки и водят хоровод.

«Петух» («Сон казака»)

Из играющих выбирается «казак», который становится в середине круга. «Казак» завязывают глаза, или он закрывает их сам. Дети двигаются по кругу со словами:

Кто с утра чертей гоняет,

Песни звонкие спивает,

Спать мешает казаку

И кричит «Ку-ка-ре-ку»?

Один из стоящих в кругу, кричит по- петушину, стараясь изменить голос. Казак, открыв глаза, старается угадать, кто кричал. Если ему это удастся, - забирает кричащего в середину круга. Игра продолжается:

Все коровы во дворе

Размычались на заре.

Не понятно никому,

Почему «Му-Му, Му-Му».

Стоящий в кругу мычит, изображая корову. Казак угадывает его и забирает к себе в круг. Игра продолжается:

Вот казак заснул опять,

Но не долго ему спать.

Утка уточек не зря

Учит крякать «кря-кря-кря».

Действие повторяется – казак забирает «утку».

Надоело казаку

«кря-кря-кря» с «Ку-ка-ре-ку».

- Я не лягу больше спать,

Вас я буду догонять!

По окончании слов дети, образующие хоровод, поднимают руки – «воротники», а казак догоняет тех детей, которых он забирал в круг.

«Золотые ворота» (1-й вариант)

Играющие берутся за руки, образуя круг. В центре его встают двое играющих, берутся за руки и поднимают их вверх – делают «золотые ворота». Рядом с «воротами» втыкают ветку.

Один из участников игры – водящий. Он проходит через «золотые ворота», подходит к кругу и ребром ладони разрывает руки одной из стоящих там пар. При этом все говорят:

В золотые ворота проходите господа:

В первый раз – прощается,

Второй – запрещается,

А на третий раз не пропустим вас!

Играющие, руки которых разъединил ведущий, бегут в стороны по кругу к воткнутой в его центре ветке. Первый, выдернувший ветку, идет в «золотые ворота», а проигравший встает в пару с водящим в круг.

«Золотые ворота» (2-й вариант)

Играющие выбирают двух ведущих. Они сговариваются, какие возьмут себе названия: один называет себя «серебряное блюдечко», другой — «наливное яблочко».

После этого ведущие берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «золотые ворота».

Остальные участники игры выстраиваются один за другим и гуськом проходят в «ворота», при этом говоря:

В золотые ворота

Проходите, господа!

В первый раз прощается,

Второй раз запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

На последнем слове ведущие опускают руки и закрывают «ворота», задерживая одного из игроков. Он просит: «Золотые ворота, пропустите вы меня!».

Ему отвечают: «Мы всех пропускаем, а тебя оставляем! Что выбираешь — серебряное блюдечко или наливное яблочко?». Задержанный игрок выбирает и переходит на ту или другую сторону, он встаёт за спину ведущего и поднимает руки. То же происходит с другими игроками.

Так играющие делятся на две команды. После этого они меряются силой — берут длинную верёвку и перетягивают её.

«Птицелов»

Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре которого – птицелов с завязанными глазами. Птицы ходят, кружатся вокруг птицелова и произносят нараспев:

В лесу, во лесочке,
На зеленом дубочке
Птицы песни поют.
Ай! Птицелов идет!
Он в неволю нас зовет.
Птицы, улетайте!

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птиц, которую он себе выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя игрока.

Угаданная птица становится птицеловом.

«Достань платок»

Играющие ходят по кругу, выполняя любые танцевальные движения. В центре круга стоит водящий с шестом в руке, на конце которого – платок. По сигналу воспитателя или по окончании музыки нужно подпрыгнуть и достать платок. Кому это удастся, тот и победитель, который становится водящим. Игра продолжается.

«Мельница»

Играющие встают в круг, и каждый не сходя, со своего места кружится. При этом все поют:

Мели, мели мельница!
Жерновочки вертятся!
Мели, мели засыпай
И в мешочки набивай!
Крутись, крутись, жернов!
Съеден хлеб наш черный,
Съеден белый хлебик.
Мели новый мельник!

На последнем слове песни все должны остановиться, и стоять не шевелясь. Кто не сумеет вовремя остановиться, из игры выходит. Остальные повторяют песню и опять кружатся. Остается в кругу самый внимательный. Он выигрывает.

«Заря-заряница»

Один игрок ребенок или взрослый держит шест с прикрепленными на конце лентами. Каждый играющий берется за ленту. Водящий стоит вне круга. Дети, держась за ленту, идут по кругу и поют:

Заря-заряница,
Казачка девица.

По полю ходила,
Ключи обронила.
Ключи золотые,
Ленты голубые.
Раз, два не воронь,
А беги как огонь!

С последними словами водящий дотрагивается до кого-нибудь из игроков, тот бросает ленту, они вдвоем бегут в разные стороны и оббегают круг. Кто первым схватит оставленную ленту, тот побеждает, а неудачник становится водящим. Игра повторяется.

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

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 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.

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.

С целью воспитания будущего казака создавались разные игры, с помощью которых у детей вырабатывались терпение и ловкость, укреплялось здоровье. 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 воспитательно-образовательный 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, 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 сопровождать 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. Помимо считалок традиционно

использовалось жеребьевка. Продолжительность игры находится в прямой зависимости от возраста и подготовки детей.

Использование самобытных игровых средств кубанского казачества, должно занять достойное место среди факторов общественного развития Кубани.

С чего начинаются игры?

Многие игры начинаются с выбора вожака: 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- ни будь, обмолвится или не выполнит правило, тот даёт фант. Это какая-нибудь маленькая вещичка: 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 жеребьевка, её называют «угады». Один из играющих поворачивается спиной к другим, берёт в руки жребий. В какой руке жребий

никто не должен знать. После этого жеребьевщик поворачивается лицом к играющим и держа руки за спиной, говорит: «Кто вынет жребий тому водить!». Подходят двое и жеребьевщик спрашивает: «Кто правую, кто левую руку берёт?». Один отвечает: «Я беру левую». Другой: «Правую». Жеребьевщик 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 жеребьевщик 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 вожакom.

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.

Заключение

Кубанские народные подвижные игры являются одной из интересных и эффективных форм работы, способствующей раскрытию нравственно-волевых качеств личности старшего дошкольника. Их использование позволяет создать условия для развития детской активности, самостоятельности и инициативности, а так же является эффективным средством создания благоприятных условий для развертывания двигательной деятельности детей, для самостоятельного творческого выбора конкретных способов действий, их сочетания, чередования, изменение характера и интенсивности в зависимости от неожиданно возникающих новых игровых ситуаций.

Использование педагогической разработки позволило сформировать у детей старшего дошкольного возраста нравственно-волевые качества ребенка-дошкольника, которые представляют собой совокупность социально и биологически обусловленных компонентов, позволяющих ему действовать в направлении сознательно поставленной цели, преодолевая при этом внешние и внутренние препятствия.

Список использованной литературы

1. Выготский Л.С. Психология развития ребенка / Л.С. Выготский. – Москва: Эксмо, 2003.
2. Ключникова Е.А. Методика диагностики сформированности нравственно-волевых качеств личности детей старшего дошкольного возраста: [опыт эксперим. разработки] / Е.А. Ключникова, Е.А. Чернявская // Методист: науч.-метод. журн. – 2004. – № 5.
3. Коломинский, Я.Л. Развитие волевой сферы ребенка– СПб., 2004.
4. Снягина Н.Ю. Как сохранить и укрепить здоровье детей: психологические установки и упражнения / Н.Ю. Снягина, И.В. Кузнецова. – М.: Владос, 2003.
5. Теория и методика физической культуры дошкольников: учебное пособие для студентов факультетов физической культуры/ под ред. С.О. Филипповой, Г.Н. Пономарева. – СПб., 2008.
6. «Дошкольникам о Кубани»: методическое пособие для педагогов дошкольных образовательных организаций / сот. Т.А. Трифонова и др.- Краснодар: перспективы образования, 2019.
7. Методическое пособие «Ты Кубань, ты – наша родина» /Маркова В.А.- Краснодар: Экоинвест, 2014.



СВИДЕТЕЛЬСТВО

О ПУБЛИКАЦИИ МЕТОДИЧЕСКОГО МАТЕРИАЛА/СТАТЬИ НА СТРАНИЦАХ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО СМИ

Настоящее свидетельство получает

воспитатель

Фролова Ана Викторовна

МАДОУ МО г. Краснодар "Детский сад комбинированного вида "Сказка"

Название материала:

Памятка для родителей в период адаптации ребенка к детскому саду

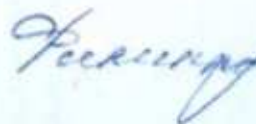
Дата публикации 3 июня 2020 года

Номер документа: 289905-500429

Данный методический материал получил положительную экспертную оценку и опубликован на Всероссийском образовательном портале «Продленка» www.prodlenka.org

Настоящее Свидетельство подтверждает публикацию материала на страницах электронного СМИ образовательного характера. Территория распространения: Российская Федерация и зарубежные страны. Свидетельство о регистрации СМИ: ЭЛ № ФС 77 - 58841

Главный редактор
Филиппова Т.В.



PRODLENKA
Образовательный портал

СВИДЕТЕЛЬСТВО

О ПУБЛИКАЦИИ МЕТОДИЧЕСКОГО МАТЕРИАЛА/СТАТЬИ НА СТРАНИЦАХ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО СМИ

Настоящее свидетельство получает

воспитатель

Фролова Ана Викторовна

МАДОУ МО г. Краснодар "Детский сад "Сказка"

Название материала:

Консультация для педагогов «Нарушения опорно-двигательного аппарата»

Дата публикации 07 октября 2020 года

Номер документа: 583592-464088

Данный методический материал получил положительную экспертную оценку и опубликован на Всероссийском образовательном портале «Продленка» www.prodlenka.org

Настоящее Свидетельство подтверждает публикацию материала на страницах электронного СМИ образовательного характера. Территория распространения: Российская Федерация и зарубежные страны. Свидетельство о регистрации СМИ: ЭЛ № ФС 77 - 58841

Главный редактор
Филиппова Т.В.

Филиппова





nsportal.ru

Образовательная
социальная сеть

СВИДЕТЕЛЬСТВО

о публикации

в электронном СМИ

Настоящим подтверждается, что

Фролова Ана Викторовна

воспитатель

МАДОУ МО г. Краснодар "Детский сад "Сказка" структурное
подразделение №149

г. Краснодар

опубликовала в Образовательной
социальной сети **nsportal.ru**
методическую разработку

**Методические рекомендации по
организации творческой деятельности
дошкольников на тему: «Елочка своими
руками»**

<https://nsportal.ru/node/2133443>

Дата публикации: 07.02.2022

* В соответствии с федеральным законом «О персональных данных» данные пользователей обрабатываются в России на сервере с IP-адресом 82.207.255.115 в дата-центре «Селекст» (https://selectel.ru) по адресу: Волгоградская обл., Всеволожский р-н, п/гт Дубровка, ул. Советская, д. 1



Администратор социальной
сети nsportal.ru

Кадыков С.Ю.

Свидетельство о регистрации
электронного СМИ № ФС77-43268



**Всероссийский журнал
«ВОСПИТАТЕЛЬ ДЕТСКОГО САДА»**

ДИПЛОМ

награждается

Фролова Ана Викторовна

воспитатель

МАДОУ МО г. Краснодар «Детский сад «Сказка»
г. Краснодар

Участник

Всероссийского конкурса

«Эффективные практики дошкольного образования»

с работой:

**Конспект организованной образовательной
деятельности педагога с детьми, направленной
на развитие эмоционального интеллекта детей
среднего дошкольного возраста
«Волшебный лес настроения»**

Даты проведения конкурса:

01.04.2022 - 31.08.2022

Всероссийский журнал «Воспитатель детского сада», www.vospitatelds.ru
Международный стандартный номер сериального издания ISSN: 2782-4020
Свидетельство о регистрации СМИ Эл №ФС77- 65250 от 01.04.2016
Авторский знак В77, УДК 373.24, ББК 74.147.1

Главный редактор
Лавров С.П.



Серия АА № 4245
от 29.06.2022



СВИДЕТЕЛЬСТВО

О ПУБЛИКАЦИИ МЕТОДИЧЕСКОГО МАТЕРИАЛА/СТАТЬИ НА СТРАНИЦАХ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО СМИ

Настоящее свидетельство получает

воспитатель

Фролова Ана Викторовна

МАДОУ МО г. Краснодар "Детский сад комбинированного вида "Сказка"

Название материала:

Методические рекомендации "Кукольный театр своими руками"

Дата публикации 06 сентября 2022 года

Номер документа: 289905-504650

Данный методический материал получил положительную экспертную оценку и опубликован на Всероссийском образовательном портале «Продленка» www.prodlenka.org

Настоящее Свидетельство подтверждает публикацию материала на страницах электронного СМИ образовательного характера. Территория распространения: Российская Федерация и зарубежные страны. Свидетельство о регистрации СМИ: ЭЛ № ФС 77 - 58841

Главный редактор
Филиппова Т.В.



РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

**Фролова
Ана Викторовна**

прошел(а) повышение квалификации в (на)

УДОСТОВЕРЕНИЕ

О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

Частном учреждении профессиональной образовательной организации
«Кубанский техникум экономики и недвижимости»

231200821965

по дополнительной профессиональной программе

«Организация образовательного и воспитательного процесса в
дошкольной образовательной организации
(в условиях реализации ФГОС ДО)»

Документ о квалификации

с 19.06.2020г. по 03.07.2020г.

в объеме

Регистрационный номер

2113

Город

Краснодар

Дата выдачи

08 июля 2020 года



Руководитель

Секретарь

Мусленко А.В.

Разночинцева Я.И.

УДОСТОВЕРЕНИЕ

о повышении квалификации

Фролова Ана Викторовна

ООО "Центр инновационного образования и воспитания"

Образовательная программа включена в информационную базу образовательных программ ДПО для педагогических работников, реализуемую при поддержке Минобрнауки России.

Город Саратов.
Дата выдачи: 19.01.2023

463-2546974

Прошел(ла) обучение по программе повышения квалификации

"Основы обеспечения информационной безопасности детей" в объеме 36 часов.

Генеральный директор

Абдулов С

