

Мастер - класс на тему «Вятские подвижные игры»

инструктор по физической культуре
Юровская Наталия Леонидовна

г. Киров, 2024

Литература:

1. Пономорёв В. Ф. Народные игры, забавы, ристания на Вятке. Руководство по народным игра. – Киров: вят. лит.-худ. изд-во, 1991. – 83 с.
2. Бокин П. Н. «Подвижные игры. Руководство для родителей, воспитателей и самих учащихся» - Историческая реконструкция издания «Арбор дизайн» - 313 с.
3. Вятский родник: сборник вятского фольклора / сост. А.А. Бабина. – Киров, 1991. – 40 с.



Из истории

1. Игру как средство воспитания изучали многие замечательные педагоги: К. Д. Ушинский, П.Ф. Лесгафт, А.С. Макаренко.
2. Материалистически обосновали происхождение игры Г.В. Плеханов, Н.К. Крупская.
3. В конце 19 века детский врач Е.А. Покровский, выпустил книгу: «Детские игры преимущественно русские»



Отличительные особенности вятских подвижных игр:

1. Отражение характера, культурных традиций и быта народа.
2. Все игры выросли из прибауток, потешек, игр - забав, зачин, зазывалок, считалок.
3. Разновозрастной характер участников.
3. Бытование игры на протяжении хотя бы трех поколений.
4. Простота игрового реквизита.
5. Комплексность воздействия на организм: физическое, умственное, нравственное, эстетическое и трудовое воспитание.

Фестиваль народных подвижных игры Вятки



Чтобы народные игры были интересны всегда:

1. Никогда не заставляйте детей играть, а только приглашать;
2. Использовать яркие заставки к игре (зазывалки, потешки, игрушки);
3. Создавать условия для активности и успехов каждого ребёнка;
4. Участвовать в игре на правах партнёра, проявлять высокий непосредственный интерес к ней;
5. Создавать настроение ожидания следующей встречи с игрой.

Классификация народных игр:

- по возрасту: для детей младшего, среднего, и старшего возраста;
- по преобладающему виду движения: бег, ползание, метание, прыжки;
- по физическим качествам: игры для развития ловкости, быстроты, силы, выносливости, гибкости;
- по сюжетные: сюжетные и бессюжетные
- по способу организации играющие: командные и некомандные
- по подвижности: малой, средней и большой подвижности

Особенности организации народных подвижных игр:

- При разучивании чётко объяснять её содержание и правила;
- Отдельные моменты можно и проиграть;
- После объяснения сразу переходят к ходу игры;
- Если игра хорошо детям знакома, то педагог предоставляет им самим вспомнить правила игры;
- В младших группах при разучивании новой игры роль водящего педагог берёт на себя.
- При объяснении игры должны применяться средства выразительности: мимика, жесты, интонация, чтобы заинтересовать детей;
- Для выбора водящего можно воспользоваться считалкой, а при делении на команды провести жеребьёвку;
- В процессе игры педагог следит за взаимоотношениями детей, выполнением правил.

1. «Как у дядюшки Федота» — это хороводная игра.

Цель — закрепление и повторение комплекса упражнений разученных на занятиях, а так же возможность проявить фантазию и инициативность, придумывая новые упражнения и движения.

Ход игры:

1. В центре круга стоит дядюшка Федот.
2. Все идут по кругу и говорят слова:

Как у дядюшки Федота,
Было семеро детей.
Они не пили, не ели,
Друг на друга всё глядели.
Разом делали вот так.

3. Дядюшка показывает упражнение, все повторяют.

4. После этого дядюшка Федот выбирает нового ведущего и встает на его место.
Игра повторяется.

2. Игра «Огарыши»

Именно так на Вятке называли игру, всем известную под названием «Горелки».

Цель: учить детей бегать в парах на скорость, начинать бег только после окончания слов. Развивать у детей быстроту движений, ловкость.

Оборудование: платочек.

Ход игры:

1. По сигналу:

1, 2, 3 — пару себе найди.

Все пары становятся друг за другом в колонну.

2. Огарыш уходит на обозначенное место, поворачивается спиной к играющим и поднимает руку с платком вверх.

3. Все стоящие парами говорят:

**«Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Глянь на небо – птички летят,
Колокольчики звенят.
Раз, два, три – беги!»**

4. С окончанием слов дети стоящие в последней паре бегут вдоль колонны (один – справа, другой - слева, стремясь первым взять платок из рук огарыша).
5. Тот кто первым успел это сделать становится огарышем, а пара встает впереди колоны.
6. Игра повторяется с новым водящим — огарышем.

3. «Золотые ворота» (Игра средней подвижности)

Цель: проявить ловкость и в определённое время поймать других игроков.

Ход игры:

1. Водящие ворота отходят на середину площадки, становятся лицом к друг другу, поднимают руки и соединяют ладошки.
2. Остальные берутся за руки, и цепочка начинает двигаться, проходя под воротами. Цепочку разрывать нельзя.

Все хором произносят слова:

**Золотые ворота
Пропускают не всегда.
Первый раз прощается
Второй – запрещается.
А на третий раз
Не пропустим вас!**

3. Ворота закрываются при последнем слове «вас», кто попался в ворота, становится к водящим, игра продолжается, пока не останется последний игрок в цепочке.

4. «Заря». Игра средней подвижности – хороводная.

Цель: развитие двигательных, коммуникативных и творческих способностей.

Оборудование: ленточка.

Ход игры:

1. Все игроки идут по кругу взявшись за руки, в правую сторону, а один из игроков, которому досталась роль водящего, идет в левую позади круга с ленточкой.
2. Все приговаривают слова:

**Заря – зарница,
Красная девица,
По полю ходила,
Ключи обронила,
Ключи золотые,
Ленты голубые,**

3. С последними словами хоровод останавливается, водящий отдает ленточку тому рядом с кем остановился.
4. Тот кому передали, берет ленточку. В это время все участники кроме водящего и тот кого он выбрал говорят слова:

**Раз, два не воронь,
А лети, как огонь!**

5. Оба участника бегут за кругом в разные стороны. Оставшийся без «места» становится зарей.

5. «Кикимора» (Подвижная игра)

Цель: развитие ловкости, умение выполнять действия в соответствии с текстом.

Оборудование: обруч, 3 мяча.

1. Водящий — кикимора встает в центр круга.
2. Остальные берутся за руки идут по кругу в правую сторону, приговаривая слова:

Мы пойдём сейчас направо — раз, два, три,
А потом налево- раз, два, три,
А потом сойдемся- раз, два, три,
Дружно разойдемся- раз, два, три,
А потом — присядем-раз, два, три,
И все дружно встанем- раз, два, три,
Нас Кикимора, лови!

3. Кикимора на слово «лови», берет мячи и кидает в участников, в кого попали, уходят в заранее обозначенное место.

4. Игра повторяется с новым водящим — кикиморой.

6. «Ручеек». Игра средней подвижности.

Цель:

Развитие координации движений, ориентировки в пространстве, быстроты, внимания, сообразительности, воображения.

Ход игры:

1. По сигналу 1,2,3 — пару себе найди.
2. Дети встают в «ручеек» — делятся на пары и, держась за руки, поднимают их вверх.

2. Кому-то пары не достаётся — он становится водящим и говорит слова:

**Ручей, речей, ручеёк,
Здравствуй, миленький дружок,
Можно с вами поиграть?**

3. Дети стоящие в колонне отвечают:

**Ты скорее забегай и друзей здесь
выбирай!**

Спасибо за внимание!

