

*Казленкова Ольга Владимировна*  
*Воспитатель*  
*МАДОУ МО «Детский сад №193»*  
*г.Краснодар*

## **Роль народных игр Кубани в развитии и формировании патриотических чувств дошкольников**

Июль 2015 год

Игра - главный и неотъемлемый спутник жизни каждого ребенка, источник ярких эмоций и впечатлений, но также имеет большую образовательную силу. Именно через игровую деятельность у него происходит знакомство с окружающим миром. В дошкольном возрасте игра является неотъемлемой частью образовательного процесса. А использование народных игр позволяет детям раскрыть целостную картину мира, познакомиться с играми своих предков, узнавая об их жизни. Посредством игровой деятельности у детей формируется нравственно – патриотическое воспитание.

Народные игры - традиционный воспитательный и образовательный инструмент. С давних времен в них ярко отпечатан образ жизни людей, труд, народные традиции, понятия чести, отваге, стойкости, стремлении иметь силу, ловкость, настойчивость, скорость и грацию движений, проявлять находчивость, настойчивость, изобретательность, смекалку, волю и стремление к победе. Для формирования этих качеств у детей, часто используются такие игры как: «Вежа», «Чур за деревом.», «Домовой за грубкой», «Казачки - разбойники», «Шкракобушка», «Цапля» и т.д.

Данные игры принадлежат кубанскому народу, а их цель заключается в необходимости донести до детей национальный колорит обычаев, своеобразие и уникальность народа, оригинальность языка и смыслового содержания устных приданий.

Народные игры являются неотъемлемой частью в формировании у дошкольников патриотических чувств, художественного и физического воспитания. Радость движения связана с духовным обогащением детей. Через игровую деятельность у них формируется крепкий, заинтересованный, уважительный подход к культуре своей Родины, создаётся эмоционально позитивная основа для развития патриотических чувств: любви и преданности Малой Родине.

По содержанию кубанские игры очень лаконичны, выразительны и доступны детям. Они вызывают активную мыслительную работу, позволяют расширить кругозор, проясняют представления о мире вокруг, улучшают все мыслительные процессы, стимулируют плавный переход детского организма на более высокую ступень развития.

Игровая деятельность привлекает и обучают ребенка, а диалоги, возникающие внутри игры, дают прямую характеристику персонажей и их действий, которые должны быть тщательно подчеркнуты в образе, что требует мыслительной активности детей.

В играх, которые не имеют сюжета и основаны только на каких-то конкретных игровых задачах, также есть огромное количество интересного и познавательного материала, помогающего расширить сенсорное восприятие ребенка, развитие его мышления и самостоятельность. Так, в связи с указаниями ведущего и изменением ситуации в игре ребенок должен показывать более сложный уровень, т.е. немедленный и правильный ответ, так как благоприятный результат произойдет только при быстроте и верности действия («Плетень», «Сон казака» и т. д.).

Огромная образовательная ценность заключается в правилах игры. Они определяют весь ход игры, направляют деятельность и поведение детей, их взаимоотношения, создают условия, при которых ребенок сможет продемонстрировать воспитанные в нем качества. Игра требует внимания, настойчивости, смекалки и ловкости, умения ориентироваться в

пространстве, объединенности, согласованности действий, взаимопомощи («один за всех и все за одного»), ответственности, храбрости, смекалки.

В кубанских играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения чёткие и точные, порой сопровождаются неожиданными забавными случаями, интересными и полюбоившимися ребятам считалками, потешками. Они бережно хранят свое художественное очарование, эстетическую ценность и создают самый ценный и уникальный фольклор игры.

Эти яркие стишки, веселые напевы, увлекательные диалоги легко и крепко запоминаются, и дети с удовольствием разговаривают с их помощью в повседневной жизни. Фольклор поколениями передается из уст в уста и никогда не устаревает.

Главным плюсом внесения кубанских игр в деятельность детей дошкольного возраста является глубокий смысл и широкий игровой диапазон, а также методы воспитательного руководства. Педагог, креативно используя игру как эмоциональное и воспитательное средство воздействия на детей, пробуждает в них любопытство, воображение и старается привлечь активность детей в игровое, и в то же время, поучительное русло.

Во время игры воспитатель предупреждает детей об их содержании, следит за четкостью и верностью движений, их соответствии правилам, контролирует физическую активность и нагрузку, дает краткие инструкции, поддерживает позитивный настрой и положительные отношения игроков, учит их ловко и быстро действовать в созданной игре, при необходимости оказывает поддержку в достижении главной цели. Словом, роль воспитателя - обучить детей самостоятельно и с удовольствием играть в народные игры.

При объяснении новой игры «Кубань», в которой есть зачин (считалка, певалка или жеребьевка), взрослому не нужно сначала учить текст с детьми, а наоборот, необходимо вводить его неожиданно во время игры. Подобная техника принесёт ребятам огромное удовольствие и избавит их от скучных знаний игровых деталей. Дети, слушающие ритмичное сочетание слов, легко запоминают мотив при повторении игры.

Каждую новую игру можно преподносить по-разному, в зависимости от ее типа и содержания. Поэтому игра без сюжета объясняется кратко, чётко и лаконично. Воспитатель несколько вопросов, чтобы точно знать, дети всё правильно уяснили. А большую часть времени дети проводят, играя в саму игру. По завершении игры следует оценить действия тех детей, которые проявили определенные качества: храбрость, ловкость, настойчивость, поддержку.

Для объяснения народной игры с сюжетом так же есть несколько способов. Например: педагог заранее повествует о быте казачества, демонстрирует картинки, рассказывает о предметах быта и произведениях искусства, увлекает традициями казаков, их фольклором. Так же можно образно и кратко рассказать о смысле и сюжете игры, объяснить роль ведущего, воспроизвести диалоги, если они есть, и перейти к разделению ролей, которые иногда проходят через назначение водителя в соответствии с задачами (для поощрения и активизации застенчивого ребенка или напротив, использовать в качестве примера активного человека, чтобы показать, насколько важно быть храбрым и ловким; отклонить просьбу слишком самоуверенного ребенка и самому воспитателю присоединиться к процессу, чтобы доказать ответственность ведущего, от действия которого зависит, например, его правильная ориентация в пространстве других игроков).

Педагог должен понимать, что его основная задача - обучить детей активной и самостоятельной игровой деятельности. Только в таком случае они научатся самостоятельно регулировать свою внимательность и напряжения мышц в любой ситуации, адаптироваться к изменяющимся условиям мира вокруг, быстро находить верный выход из сложных ситуаций, четко принимать решения и реализовывать их, проявлять инициативу, т.е. дети обзаводятся важными качествами и способностями, которые пригодятся им в будущем.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что кубанские народные игры в комплексе с другими образовательными средствами составляют базу гармоничного развития личности

ребенка, включающей в себя духовное обогащение, нравственную чистоту и физическую гармонию. Работая с детьми, педагог должен помнить, что впечатления, полученные в раннем детстве, очень глубоки и не исчезают даже из памяти взрослых. Они являются базой для формирования моральных и эмоциональных чувств, сознания себя и впоследствии их проявления в полезной для общества и творческой деятельности.

#### «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.

#### «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.

#### «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.

#### «НАПОИ ЛОШАДКУ»

Ребенок становится за линию на расстоянии 2-3 м от игрушечной лошадки. Воспитатель дает ему в руки ведро и завязывает глаза. Малыш должен подойти и напоить ее /подвести ведро к морде лошади/.

#### «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 «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 становятся перед чертой малого круга, и тогда игра продолжается. Здесь уже «острова безопасности» нет, и каждый заступивший за черту круга выбывает из игры.

«КОЛЕСО»

Все участники игры строятся в один большой круг и рассчитываются на шесть и семь. Ведущий выходит на середину круга и дает команду «Направо! Первые номера на меня, остальные за ними в затылок шагом марш!» Выполнив эту команду, участники выстраиваются колоннами лицом к центру круга, образуя как бы «спицы» большого колеса.

Один игрок- водящий. Он не имеет своего места в спице и выходит за пределы круга. Его задача занять место в любой шестерке или семерке (количество игроков в спицах не обязательно должно быть равным).

Чтобы занять место в одной из колонн, водящий бежит по кругу, огибая спицы. Затем останавливается возле одной из них и дотрагивается до плеча игрока, стоящего в спице последним. Тот передает касание дальше игроку, стоящему впереди, и т.д.

Когда первый игрок в колонне почувствует удар, он громко произносит: «Есть!» Водящий, услышав этот сигнал, может произнести слова «беги», или «за мной». Если он крикнул «беги», то игрок, стоящий во главе спицы, устремляется вправо или влево по кругу, огибая все спицы. Все остальные игроки, которые стояли сзади, бросаются за ним, стараясь не отстать, а по возможности и обогнать друг друга.

Задача каждого игрока оббежать круг и занять место в колонне, которая должна быть построена на том месте, где стояла раньше. Водящий тоже старается занять место в спице ближе к центру колеса. Тот из игроков, кто окажется последним, остается без места и идет водить.

«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-петушиному, 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 мычить, 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.[gii60.htm](http://gii60.htm)