

АТТРИБУТЫ К РУССКОЙ НАРОДНОЙ ПОДВИЖНОЙ ИГРЕ

«ШИШКИ, ЖЁЛУДИ, ОРЕХИ»

(от 5 лет и старше)



Автор: Семёнова Светлана Юрьевна

Должность: воспитатель

Место работы: МКДОУ Детский сад №35
комбинированного вида «Непоседы»,
города Новосибирска

Русские народные подвижные игры не должны быть забыты. Они дадут положительные результаты тогда, когда исполнят своё главное назначение – доставят детям удовольствие и радость, а не будут учебным занятием. Весёлые подвижные игры – это наше детство. Кто не помнит неизменных прятков, жмурок, догонялок, салочек?

Когда возникли эти игры? Кто их придумал? Наверное, на эти вопросы нельзя найти точного ответа. Эти игры, как песни и сказки, созданы народом. Они отлично закаляют тело и душу.

Игры эти заставляют много двигаться и требуют находчивости, смекалки, ловкости и упорства. Проводятся они обычно на свежем воздухе на открытой площадке. Игра в жизни ребёнка – это минуты радости, забавы, соревнования, она ведёт ребёнка по жизни.

Русская народная подвижная игра «Шишки, жёлуди, орехи» - весёлая, озорная, забавная. Она украсит досуг не только детей, но и взрослых. В неё можно играть участникам разного возраста сразу. Проводится в темпе

Цель: знакомить детей с народными играми русского народа, совершенствовать технику бега, развивать ловкость, внимательность, быстроту реакции.

Описание атрибутов к подвижной игре:

Плоскостные изображения «даров леса» в виде шишек, желудей и орехов, изготовленные из цветного фетра, на обратной стороне каждого прикреплена мягкая резинка, которую ребёнок надевает на запястье руки.

Атрибуты рекомендуется надевать детям в качестве зрительного ориентира и для отслеживания действий игроков на начальном этапе обучения игре.



- **Место для проведения игр:** на свежем воздухе, спортивный, музыкальный зал
- **Возраст играющих:** дети от 5 лет и старше, взрослые люди (люди разного возраста)
- **Количество участников игры.** Играющих может быть не менее 9 человек, иначе будет не интересно. Можно играть большой группой

ХОД ИГРЫ:

I вариант

Игроки, разбившись тройками, образуют круг, в середине которого становится водящий (сначала взрослый), а остальные, встают один за другим лицом к центру (*первый номер - в трёх-четырёх шагах от водящего*).

Воспитатель раздаёт всем играющим атрибуты: первые в тройках «шишки», вторые - «жёлуди», третьи - «орехи».

По сигналу водящего (громко произносит), например: «Шишки». Все играющие, имеющие на руке «шишки», должны поменяться местами, Когда игра освоена, водящему можно называть двух или даже трёх в тройках, например: «шишки», «орехи». Вызванные также должны поменяться местами.

Правила игры:

- Вызванным запрещается оставаться на месте.
- Меняются местами только те, кого назвал водящий.
- Шишки встают только первыми, жёлуди вторыми, орехи - третьими
- Побеждают игроки, правильно меняющиеся местами

II вариант

По сигналу водящего (громко произносит), например: «Шишки». Все играющие, имеющие на руке «шишки», должны поменяться местами, а водящий стремится стать на любое освободившееся место. Если ему это удаётся, то игрок, оставшийся без места, становится водящим. Если водящий скажет «жёлуди», меняются местами стоящие в тройках вторыми, если «орехи» - стоящие в тройках последними.

Правила игры: те же

- Побеждают игроки, которые ни разу не были водящими.

УСЛОЖНЕНИЕ: водящий может выкрикнуть фразу, «Роща», тогда меняются местами игроки в своей тройке, фраза «Лес шумит» дети остаются на месте и имитируют движения, как деревья качаются на ветру (это лёгкий вариант). Сложный - «Лес шумит» - могут все меняться местами и встать тройками после условного знака, например хлопка

- Побеждают та тройка игроков, которая построится правильной последовательности, как в начале игры: шишки, жёлуди, орехи.

Предложения автора: игру можно проводить под р. н. музыку, можно заменять названия «главных героев», например: шишки - белочки-грибы, и др. в зависимости от тематики мероприятия