

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 4 «Аленушка» города Новочебоксарска Чувашской Республики

**Мастер-класс**  
**«Формирование у дошкольников интереса**  
**к чувашской национальной культуре**  
**и традициям посредством народных игр»**

Провела старший воспитатель  
Каримкина Н.Г.

г. Новочебоксарск, 2023 г.

**Участники:** коллектив педагогов ДОУ.

**Цель:** передача и распространение педагогического опыта по ознакомлению с народными играми для детей дошкольного возраста и методикой их проведения.

**Задачи:**

- определить значение народных игр в воспитании детей;
- познакомить с играми народов мира.

**Оборудование:** проектор, ноутбук, презентация.

### **Ход мастер-класса**

#### **Теоретическая часть**

Добрый день, уважаемые коллеги! Я рада приветствовать вас на своем мастер-классе. Сегодня мне хотелось бы затронуть проблему патриотического воспитания детей на основе народной педагогики. В частности, речь пойдет о чувашских народных играх.

Актуальность этой темы - вне всякого сомнения. В настоящее время актуальным направлением воспитания является формирование у ребёнка интереса к национальной культуре и традициям. Этот процесс проходит наиболее оптимально через народное творчество. Через него ребёнок не только овладевает родным языком, осваивая его красоту и лаконичность, но и приобщается к культуре своего народа, получает первые представления о ней. Она концентрирует в себе опыт человечества, включает в себя огромное количество информации, устанавливает преемственность между прошлым и современностью. Это делает народное искусство универсальным средством социализации. Не случайно К. Д. Ушинский подчёркивал, что «...воспитание, если оно не хочет быть бессильным, должно быть народным».

Чтобы максимально достичь воспитательного эффекта с помощью устного народного творчества, важно не только, чтобы оно было представлено разнообразными жанрами, но

и максимально было включено во все жизненные процессы ребёнка в детском саду, во все виды деятельности детей, насколько это возможно.

Народные игры имеют многовековую историю. Игры сохранились и дошли до наших дней из глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя национальные традиции народа.

Помимо сохранения народных традиций игры оказывают большое влияние на воспитание характера, силы воли, интереса к народному творчеству у подрастающего поколения и развивают физическую культуру. Народные игры доставляют детям большое удовольствие, заставляют много двигаться и требуют ловкости, находчивости, смекалки и упорства.

В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами, заманчивыми и любимыми детьми считалками, жеребьевками, потешками, прибаутками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший игровой фольклор.

Уважаемые коллеги, основным условием успешного внедрения народных игр в жизнь дошкольников всегда было и остается глубокое знание и свободное владение обширным игровым репертуаром, а также методикой педагогического руководства. Воспитатель, творчески используя игру как эмоционально-образное средство влияния на детей, пробуждает интерес, воображение, добиваясь активного выполнения игровых действий. При выборе игр для детей следует учитывать следующие факторы *(по Г. И. Батуриной и Г. Ф. Кузиной)*:

1. **Возраст играющих.** Для младших дошкольников следует выбирать наиболее простые игры, постепенно усложняя их к старшему возрасту за счет введения новых элементов и более сложных правил. Начинать надо с игр с песенным и стихотворным сопровождением, хороводов, в котором участие педагога обязательно. Детям еще сложно контролировать свои движения, поэтому пример взрослого необходим.

2. Место для проведения игр. Народные игры могут проводиться в группе, в зале, на воздухе. Если они проходят в помещении, его необходимо хорошо проветрить.
3. Количество участников игры. Необязательно проводить игры сразу со всей группой, особенно если помещение небольшое. Можно разделить детей на подгруппы. Участие в игре должно быть интересно для каждого ребенка.
4. Инвентарь для игр должен быть подготовлен заранее в достаточном количестве.
5. Знание правил игры. Объясняя детям правила, воспитатель должен встать так, чтобы его все видели. Лучше всего для этого встать в круг вместе с детьми (действие очень многих народных игр происходит в круге - хоровод, но не в его середину. Объяснение воспитателя должно быть кратким и понятным. Его следует сопровождать показом отдельных элементов и всего игрового действия.
6. Выбор водящего лучше всего делать с помощью считалок, которые нравятся детям. Тот из игроков, на кого выпадает последнее слово считалки, начинает водить. Игра должна быть вовремя закончена. Оснований для этого много: интерес детей к игре, физическая нагрузка, полученная во время игры, режимные моменты дня.

-Уважаемые коллеги, завершить мастер-класс хочется известным

изречением: если вы хотите узнать душу народа, приглядитесь,

как и чем играют его дети.

Народные игры - естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. К сожалению, народные игры почти исчезли из обычной жизни людей, поэтому наша с Вами задача, как педагогов, сделать этот вид деятельности частью жизни детей в детском саду, тем самым сохраняя наши народные традиции.

### **Практическая часть**

#### **«Галки кормят птенцов»**

Игроки изготавливают птенцов галок: сворачивают из бумаги воронку и вставляют ее в корзину. Затем игроки кормят галчат: метают условленное количество мелких предметов в корзину с расстояния 1,5 – 2 м, например, пять камешков, 5 орешков и т.д. Победителем становится игрок, у которого в корзине окажется больше предметов.

#### **«Баба-Яга»**

Один из игроков выбирается водящим – Баба-Ягой. Ему завязывают глаза платком. Водящий разводит руки в стороны и ловит игроков. Правила игры. Игроки подзывают водящего к себе, негромко произнося: «Баба –яга,

костяная нога». Если водящий поймает игрока, то они меняются ролями. Пойманным считается игрок, до которого водящий дотронулся рукой.  
Материал: платок.

**«Угадай!»** /малоподвижная/

Среди игроков выбирается водящий, остальные встают в круг, берутся за руки. Водящий выходит в середину круга. Игроки водят хоровод и в песне называют имя водящего:

«Сидит Миша, сидит Миша  
Под орешником.  
Грызет Миша, грызет Миша  
Желтые орешки.  
Придет время – нужно встать,  
Имя верное сказать».

Хоровод останавливается и игрок, оказавшийся позади водящего, подходит и руками обхватывает его голову. При этом игрок кладет руки на оба уха водящего. Водящий, не поворачивая головы к игроку, по памяти, называет его имя.

Правила игры.

**«Золотые ворота»**

Выбирают двух водящих. Водящие становятся лицом друг к другу, поднимают руки вверх, образуя ворота. Игроки берутся за руки и цепочкой проходят через ворота. При этом исполняют песню:

«Золотые ворота  
Пропускают не всегда.  
Первый раз прощается,  
Второй раз – запрещается,  
А на третий раз  
Не пропустят нас!»

На последние слова песни ворота закрываются. Игрок, перед которым закрылись ворота, отдает любую вещь (ленту, заколку, чешку, кроссовки, носки и т. д.). Собрав вещи, ведущие их разыгрывают. Они встают спиной друг к другу. Один спрашивает: «Что будет делать хозяин этой вещи?» - другой придумывает задания: попрыгать, ползать, отбивать мяч и т. д. Игрок, чью вещь разыгрывают, выходит и выполняет задание.

**«Луна или солнце»**

Выбирают двух игроков, которые будут капитанами. Они договариваются между собой, кто из них луна, а кто солнце. К ним по одному подходят остальные, стоящие до этого в стороне. Тихо, чтобы другие не слышали, каждый говорит, что он выбирает: луну или солнце. Ему так же тихо говорят, в чью команду он должен встать. Так все делятся на две команды, которые выстраиваются в колонны - игроки за своим капитаном, обхватив стоящего впереди за талию. Команды перетягивают друг друга через черту между ними. Перетягивание проходит весело, эмоционально даже тогда, когда команды оказываются неравными.

Правила игры. Проигравшей считается команда, капитан которой переступил черту при перетягивании.

**«Кого вам? (Тили-рам?)»**

В игре участвуют две команды. Игроки обеих команд строятся лицом друг к другу на расстоянии 10 - 15 м. Первая команда говорит хором: «Тили-рам, тили-рам?» («Кого вам, кого вам?») Другая команда называет любого игрока из первой команды. Он

бежит и старается грудью или плечом прорвать цепь второй команды, взявшейся за руки. Потом команды меняются ролями. После вызовов команды перетягивают друг друга через черту.

#### **«Голова и хвост»**

Игроки встают друг за другом. Первый в колонне игрок – голова, последний – хвост. Голова ловит хвост.

Правила игры. Голова ловит хвост за условленное время, например, за три минуты. Если голова поймает хвост, то последний игрок становится первым. Если голова не поймает хвост, то выбывает из игры. Водящим становится игрок, стоящий в колонне вслед за головой. Игроки в цепочке должны крепко держать друг друга за пояс.

#### **«Перетяни в кругу»**

Круг диаметр 3-5м. Делимся на 2 команды. Одна команда строится внутри круга, а другая за кругом напротив друг друга. По команде, начинают перетягивать на свою сторону. Кто переступает черту, выбывает. Побеждает где осталось больше игроков.

Правила игры. Вытянутые в круг или вытянутые из него игроки выбывают из игры. Побеждает команда, в которой осталось больше игроков

Рефлексия.

Желаю успехов в вашей работе! Спасибо за внимание!

**Памятка для воспитателей  
«Чувашские народные игры»**

**«Птицы и лиса»**

Выбирается лиса, птица, остальные – птенцы. Птица учит птенцов летать. Птенцы повторяют движения за птицей, говорят слова:

Не боюсь и не дрожу,  
Смело крыльями машу.  
И поэтому на землю  
Никогда не упаду.

Неожиданно появляется лиса. Птица подает сигнал: «Лиса идет!» Птенцы приседают и замирают. Лиса внимательно наблюдает за игроками и забирает с собой тех, кто выдал себя движением.

**«Луна или солнце»**

Выбирают двух игроков, которые будут капитанами. Они договариваются между собой, кто из них луна, а кто солнце. К ним по одному подходят остальные, стоящие до этого в стороне. Тихо, чтобы другие не слышали, каждый говорит, что он выбирает: луну или солнце. Ему так же тихо говорят, в чью команду он должен встать. Так все делятся на две команды, которые выстраиваются в колонны - игроки за своим капитаном, обхватив стоящего впереди за талию. Команды перетягивают друг друга через черту между ними. Перетягивание проходит весело, эмоционально даже тогда, когда команды оказываются неравными.

Правила игры. Проигравшей считается команда, капитан которой переступил черту при перетягивании.

**«Перетяни в кругу»**

Круг диаметр 3-5м. Делимся на 2 команды. Одна команда строится внутри круга, а другая за кругом напротив друг друга. По команде, начинают перетягивать на свою сторону. Кто переступает черту, выбывает. Побеждает где осталось больше игроков.

Правила игры. Вытянутые в круг или вытянутые из него игроки выбывают из игры. Побеждает команда, в которой осталось больше игроков.

**«Голова и хвост»**

Игроки встают друг за другом. Первый в колонне игрок – голова, последний – хвост. Голова ловит хвост.

Правила игры. Голова ловит хвост за условленное время, например, за три минуты. Если голова поймает хвост, то последний игрок становится первым. Если голова не поймает хвост, то выбывает из игры. Водящим становится игрок, стоящий в колонне вслед за головой.

Игроки в цепочке должны крепко держать друг друга за пояс.

**«Золотые ворота»**

Выбирают двух водящих. Водящие становятся лицом друг к другу, поднимают руки вверх, образуя ворота. Игроки берутся за руки и цепочкой проходят через ворота. Водящие при этом исполняют песню:

«Золотые ворота  
Пропускают не всегда.  
Первый раз прощается,  
Второй – разрешается,  
А на третий раз -  
Не пропустят вас!»

На последние слова песни ворота закрываются. Игрок, перед которым закрылись ворота, отдает любую вещь (ленту, заколку, чешку, кроссовки, носки и т. д.). Собрав вещи, ведущие их разыгрывают. Они встают спиной друг к другу. Один спрашивает: «Что будет делать хозяин этой вещи?» - другой придумывает задания: попрыгать, ползать, отбивать мяч и т. д.

Игрок, чью вещь разыгрывают, выходит и выполняет задание.