

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
детский сад общеразвивающего вида «Родничок»
Первомайского района

Приложение к программе этнокультурного образования детей
дошкольного возраста
«Четыре сезона»
для детей 4 – 7 лет
«Игры коренных народов Причулымья»



Автор / руководитель проекта:
Судакова Светлана Юрьевна

с.Первомайское 2024год.

География проекта: ул.Кольцова, 42 с. Первомайское район Первомайский Томская обл
Срок реализации: 2024 – 2025 у.г.

Тип проекта: спортивный, познавательный, групповой

Направление: эффективное развитие дворовой педагогики

Направлен на взаимодействие всех участников образовательных отношений

Аннотация к проекту:

Проект «Игры коренных народов Причулымья» в рамках проекта «4 сезона» направлен на Изучение этноса народов Причулымья через национальные игры и на развитие двигательных навыков

Целевая аудитория проекта: группы детей 4 – 7 лет, посещающие детский сад.

Состав группы не постоянен

Значимость

Организация подвижных народных игр

Развитие двигательной активности дошкольников через дворовую фольклорную игру и формирование двигательного навыка посредством игры

Проблема

Дети современного мира – дети техногенного общества, играющие в виртуальные игры, наносящие вред здоровью.

Дворовые подвижные игры прежде всего социализируют ребёнка среди сверстников, формируют основные физические качества и навыки – ловкость, координацию, выносливость, быстроту. А также развивают скоростно-силовые качества ребёнка

В детском дворовом фольклоре собрано множество игр они интересны, формируют у детей любовь к своему родному краю, знакомят с корнями, обычаями коренных народов.

Классификация дворовой игры:

Подвижные, малоподвижные, спортивные, словесные с предметами и без предметов, Дидактические, народные.

Дворовые игры интересны детям с 4 лет.

Особенность игры:

Их правила не статичны и игроки трансформируют их для группы, играющие в данное время.

Положительный момент: группа детей в игре может формироваться разновозрастная, Старшие учат младших, вносят азарт и формируют соревновательные навыки

Значимость дворовой игры

Игра – это освоение ребёнком социокультурного опыта. В дворовой игре развиваются волевые качества, навыки ловкости, быстроты реакции

Для решения проблемы

разработан проект «» по развитию «дворовых» игр в рамках проекта детского сада «4 сезона»

Дети, играющие в дворовые игры развиваются гармонично – физически и интеллект – туально, более самоорганизованы, учатся проигрывать, играть по правилам, учатся договариваться со сверстниками, развивают словарный запас

Цель проекта

Передача культурного наследия из поколения в поколение

Создание условий для всестороннего развития детей круглый год и в любую погоду и приобщение детей к здоровому образу жизни через гармонизацию детских и детско-родительских отношений

Цель и задачи:

Изучение этноса народов Сибири через народные игры

- 1 Через игру приобщить дошкольников к традиционной народной культуре
- 2 Познакомить детей с играми коренных народов Сибири, выучить правила, уметь следовать ими
 - Татарская народная игра – 2 мл. гр., ср.гр.
 - Казачьи спортивные игры – старшая группа
 - Эстонская народная игра – подготовительная группа
- 3 Прививать доброе, уважительное отношение к другим народам
- 4 Учиться работать в команде сообща, развивать физические качества: быстроту, силу, ловкость

Перспективный план

Название игры	Правила игры	Условия игры	Возрастная группа детей
Татарские игры октябрь - ноябрь			Группа «Непоседы»
«Кучтем – куч» /скок – перескок/	Чертится большой круг, внутри него маленькие кружочки их занимают игроки. По сигналу «скок – перескок» игроки меняются местами. По сигналу шесток – игроки занимают новые места	Для детей среднего возраста площадка игры – 2*2 на каждого игрока	4+
Игра с правилами «Лисы и зайцы»	Игра подобна первой, задача лисы занять домик любого зайца	После как дети освоят правила, выбирают 2 лисы	4+
Декабрь - январь			
«Шлёпанки»	Дети встают в круг, руки за спиной. Ведущий обходит по кругу и останавливается за играющим, говорит 3 раза «шлёп» и хлопает по ладошкам. Игрок поворачивается, стучит в ладошки и произносит «хлоп» - ведущий убегает, игрок где остановился ведущий догоняет его	Задача игрока и ведущего занять освободившееся место. Слова ведущего: я иду, я найду, зайца, волка и лису	4+
Февраль – март			
«Деде Бабай» /старый дед/	Подобно Русской народной «У медведя во бору» Для играющих раскладывают кружки – это дома, куда они будут убегать от деда	Ведущий дед стоит в центре. Дети ходят вокруг деда со словами «Дед бабай, дед Бабай ты лопату нам отдай» Дед: «Я лопату не даю, всех сейчас я разгоню» Дед стучит лопатой по полу, дети разбегаются в «Йорты» - дома	4+
Апрель			
Казачьи игры			Группа «Фантазёры»

октябрь			
«Казак – разбойник»	Игроки делятся пополам - на казаков и разбойников Казак образует круг – по сигналу разбойники разбегаются и прячутся. Казак идет искать казаков.	Для улицы. Слова казаков в кругу: «Я казак хоть куда, и найду я тебя» Заранее определяется место «темницы» для разбойников	4+
Ноябрь			
«Командные салки»	Игроки делятся на две команды и образуют 2 круга – казак и лесничие. По сигналу начинается движения кругов, по другому сигналу казак должен осалить лесничих	Для зала и улицы Казак – наружный круг, руки за спиной Лесничие - внутренний круг, руки за спиной. По сигналу дети внутреннего круга вытягивают ладошки, а дети наружного круга должны успеть ударить по ним.	4+
Декабрь – январь			
«Селезень и утка»	Игроки разбегаются в рассыпную, по сигналу строятся цепью. По звуку колокольчика два последних игрока - утка и селезень пробегают под цепью. Задача селезня поймать утку.	Слова игроков: догони селезень утку, у тебя семеро детей и одна уточка. Игроки в цепи держатся за руки и поднимают их вверх. Утка и селезень движутся «змейкой». Та пара под руками которой «селезень» поймал «утку», становятся селезнем и уткой, а другие игроки встают на их место	4+
Февраль			
«Кривой петух»	Дети образуют круг, один игрок становится в круг – «кривой петух» После слов играющих, «петух» 3 раза стучит ногой и догоняет разбежавшихся игроков	Слова детей: Кривой петух, на чём стоишь /на иголочках/ Как тебе не колко - /стою на подковочках/ Топают 3 раза, игроки спрашивают «кто?», ведущий отвечает «Тарас». Дети «Лови нас, не отрывая глаз»	5+
Март			
«Цапля»	По считалке выбирают ведущего – «цаплю», остальные «лягушки» «Цапля» стоит с закрытыми глазами, лягушки прыгают «цапля» издаёт звук, лягушки упрыгивают,	Для зала Площадка 5*5 За площадку выбегать нельзя. «лягушки» всю игру движутся в пределах площадки. «цапля» может двигаться только на	5+

	«щапля» догоняет и «салит» игроков	прямых ногах	
Апрель			
«Чур у дерева»	Считалкой выбираем ведущего. Играющие перебегают от дерева к дереву, ведущий должен «осалить» играющих	Для улицы Кого осалит ведущий, тот не должен шевелиться	
Эстонские игры октябрь			Группа «АБВГ Дей-ка»
«Выдержни хвост»	Игроки разбиваются по парам, каждый занимает стул. По сигналу бегают вокруг стульев, по команде необходимо занять стул и выдернуть косичку со словами «Хо – хо»	Для зала. Количество игроков – парное 2 стула на пару участников, 1 косичка /под стул/	5+
«Хитрый лис»	Игроки образуют круг – это «дом» игроков, руки за спиной Ведущий ходит по кругу, выбирает «лиса» - вкладывает в руку камешек По сигналу игроки разбегаются, убегают от «лиса». Игроки возвращаются в круг, здесь ловить нельзя	Для улицы Слова ведущего - я, хожу, хожу, хожу – лиса я себе ищу - я иду, иду, иду – лиса здесь себе найду Слова игроков - хитрый лис, где ты? – 3 раза	5+
Ноябрь			
«Сторож» -игра подобна «День и ночь»	Выбирается ведущий – сторож. По сигналу играющие ложатся на спину, сторож бегает между игроками и называет имена любых игроков /не более 5/, они должны двигаться за сторожем. «Сторож» кричит «ночь», игроки которых выбрал сторож должны снова лечь на пол. Кто лёг последний, возвращается к «сторожу»	Игра для зала «Сторож» каждый этап игры выбирается разный. Кто последний лёг на пол, того сторож забирает и он должен двигаться за «сторожем»	4+
Декабрь - январь			
«Салки»	Игра как «Русские жмурки»	Особенность эстонского варианта – игроки двигаются по площадке парами	5+

«Земли - земля»	Игра как русская «Выше ноги от земли» Слова ведущего: «Земли – земля»	<u>Для зала</u> Особенность эстонского варианта – после слов ведущего, игроки замирают, при этом ноги и ладони на полу	5+
Февраль			
«Чёрные – белые»	Участники делятся на две команды: «чёрные и белые», строятся в две шеренги. Ведущий запускает диск и в зависимости какой стороной упадёт, та команда ловит другую	Диск двусторонний – одна белая сторона, другая - чёрная. Слова ведущего: «Диск запускаю, ловишек вызываю» - 3 раза. Пойманные игроки переходят в команду ловишек	5+
Март			
«Зайцы и охотники»	Выбирают по 2-3 охотника и собак. Остальные участники зайцы. Ведущие игроки становятся с противоположных сторон. По сигналу – зайцы убегают, их догоняют «собаки», но не «селят»	Задача: «собак» отогнать зайцев к «охотникам», которые «осаливают» «зайцев». «Охотники» не бегают, стоят на месте.	5+
Апрель			
«Линнумянг» /птицы/	По считалке выбирают хозяйку и ястреба, остальные – птицы Хозяйка даёт каждой птице название. Ястреб приходит к хозяйке, выбирает птицу и догоняет её	Ястреб не должен знать какие названия дали птицам Слова ведущих Х.: за кем пришёл Я.: за птицей – название Если птица есть, тот игрок выпрыгивает и убегает от ястреба	