

Уважаемые родители!

Многонациональный состав населения РО создает условия для формирования своеобразной среды. При этом объективно история и культура казачества стали ведущим фактором этой среды, определяющим специфику области в целом и наполнение в качестве регионального компонента содержания образования.

Овладение этим компонентом одинаково важно для всех дошкольников. Для детей из казачьих семей это станет средством познания своих корней, формирования ментальности, жизненных планов, осознания неразрывной взаимосвязи жизни казачества с жизнью всего русского народа. Остальные дети лучше узнают историю края, где они проживают, будут готовы к пониманию проблем казачества, к продуктивному сотрудничеству с ним.

Очень важным является путь приобщения детей к народной культуре через традиционную игру и игровое взаимодействие. Игра это достаточно простой и действенный способ для постепенного и естественного введения ребенка в традиционную культуру. Это не только способ адаптации, средство терапии, но и активация, реанимация родовой памяти.

В этом буклете мы предлагаем Вашему вниманию несколько игр, в которые Вы сможете поиграть с ребенком самостоятельно.

Счастливого Вам времяпровождения!

ИСТОЧНИК:

[HTTP://NSPORTAL.RU/DETSKII-SAD/RAZNOE/KHOROVODNYE-IGRY-DLYA-DETEI-MLADSHEGO-VOZRSTA](http://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/khorovodnye-igrы-dlya-detei-mladshego-vozrasta)



346448

Г. Новочеркасск

Пр. Парковый, 26

Тел. 27-10-09

mdou6114@rambler.ru

**МБДОУ детский сад
комбинированного вида № 61**

ПРИБОЩЕНИЕ К ИСТОКАМ НАРОДНОГО ФОЛЬКЛОРА ДОНСКИХ КАЗАКОВ ЧЕРЕЗ ИГРОВОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ (РЕКОМЕНДАЦИИ РОДИТЕЛЯМ)

СОСТАВИЛИ:

**КОМПАНЕЙЦЕВА Г.Г., МУЗ. РУКОВОДИТЕЛЬ;
КОМПАНЕЙЦЕВА И.В., ЗАМ. ЗАВ. ПО ВМР**



**Г. НОВОЧЕРКАССК
2012Г.**

Подвижная игра «В шапку»

Цель: развитие ловкости, внимания

Ход: На площадке играющие садятся

на землю,

образуя круг, в центре стоит один из игроков.

Сидящие по кругу игроки бросают один другому

шапку. Стоящий в кругу должен поймать шапку

в тот момент, когда она перелетает от одного игрока

к другому, или попытаться вырвать ее из рук игроков.

Правила игры: Шапку перебрасывают, не соблюдая порядка,

взад или вперед; Если стоящему в кругу удается

поймать шапку, то он садится в кругу. А тот, игрок,

у которого была отнята шапка или который вовремя не поймал шапку, остается стоять в кругу.

ВАРИАНТ ИГРЫ:

НА РОВНОЙ ИГРОВОЙ ПЛОЩАДКЕ

ОДИН ИЗ ИГРАЮЩИХ

(«БОЛВАН») САДИТСЯ НА ЗЕМЛЮ И СТАВИТ НА СВОЕЙ ГОЛОВЕ ШАПКУ

ВЕРХОМ ВНИЗ. ОСТАЛЬНЫЕ ИГРАЮЩИЕ ДРУГ

ЗА ДРУГОМ ПЕРЕПРЫГИВАЮТ

ЧЕРЕЗ СИДЯЩЕГО, И КТО ПЕРВЫЙ СВАЛИТ ШАПКУ, ТОТ

САДИТСЯ НА МЕСТО «БОЛВАНА».

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «КАШИ»

ЦЕЛЬ ИГРЫ: РАЗВИТИЕ ЛОВКОСТИ, СИЛОВОЙ ВЫНОСЛИВОСТИ.

ХОД ИГРЫ: НА ИГРОВОЙ ПЛОЩАДКЕ ДЕТИ СТАНОВЯТСЯ В КРУЖОК И ОДИН ИЗ НИХ, БРОСАЯ МЯЧ О ЗЕМЛЮ, ГОВОРIT: «ДЕТИ, КАШИ!» МЯЧ ПОДСКАКИВАЕТ, А ИГРАЮЩИЕ ПЫТАЮТСЯ ЕГО ПОЙМАТЬ. ТОТ, КТО ПОЙМАЛ МЯЧ, САДИТСЯ ВЕРХОМ НА ТОГО ИГРОКА, КОТОРЫЙ ВМЕСТЕ С НИМ ПРОТЯНУЛ РУКУ К МЯЧУ, И СНОВА БЬЕТ МЯЧ О ЗЕМЛЮ, ОСТАЛЬНЫЕ ИГРОКИ СТАРАЮТСЯ ЕГО ПОЙМАТЬ И Т.Д.

ПОДВИЖНАЯ ХОРОВОДНАЯ ИГРА «СЕЛЕЗЕНЬ И УТКА»

ЦЕЛЬ ИГРЫ: РАЗВИТИЕ СЛУХОВОГО ВНИМАНИЯ. ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ДРУГ С ДРУГОМ ЧЕРЕЗ ТАКТИЛЬНОЕ ВОСПРИЯТИЕ. РАЗВИТИЕ ЧУВСТВА ВЗАИМОВЫРУЧКИ, ТОВАРИЩЕСТВА.

ХОД ИГРЫ: ИГРАЮЩИЕ СТАНОВЯТСЯ В КРУГ ПОПАРНО. В ЦЕНТРЕ КРУГА – «УТКА»(ДЕВОЧКА), А ЗА КРУГОМ МАЛЬЧИК «СЕЛЕЗЕНЬ». ПО ПРАВИЛАМ ИГРЫ СЕЛЕЗЕНЬ ДОЛЖЕН ПОЙМАТЬ УТКУ, СТРЕМЯСЬ ПРОРВАТЬСЯ В КРУГ. ПРИ ЭТОМ СТОЯЩИЕ В КРУГУ, СЦЕПИВ РУКИ, МЕШАЮТ ЕМУ, ЗАЩИЩАЯ УТКУ.

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ГРЫБАКИ»

ЦЕЛЬ ИГРЫ: РАЗВИТИЕ СКОРСТНОЙ ВЫНОСЛИВОСТИ

ХОД ИГРЫ: ИГРАЮЩИЕ ДЕТИ БЕРУТСЯ РУКАМИ ПОПАРНО И СТАНОВЯТСЯ ПАРА ЗА ПАРОЙ. ВЫБИРАЮТСЯ «ГРЫБАКИ» - ПАРА, КОТОРАЯ СТАНОВИТСЯ ВПЕРЕДИ ВСЕХ НА НЕБОЛЬШОМ РАССТОЯНИИ. СНАЧАЛА БЕЖИТ ПЕРВАЯ ПАРА ИГРОКОВ, МИМО «ГРЫБАКОВ». БЕГУЩИЕ ДОЛЖНЫ БЕЖАТЬ В ОДИНОЧКУ, НЕ ДЕРЖАСЬ ЗА РУКИ. «ГРЫБАКИ» ЛОВЯТ И БЕГУТ ВМЕСТЕ С НИМИ, ВЗЯВШИСЬ ЗА РУКИ.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

- ЕСЛИ ОДИН ИЗ БЕГУЩИХ БУДЕТ ПОЙМАН «ГРЫБАКАМИ», НЕ УСПЕВ ПОДАТЬ РУКУ ТОВАРИЩУ, ТО ОН И ЕГО ТОВАРИЩ СТАНОВЯТСЯ «ГРЫБАКАМИ2, А «ГРЫБАКИ2 СТАНОВЯТСЯ ПОЗАДИ ВСЕХ ПАР;
- ЕСЛИ «ГРЫБАКИ» НЕ ПОЙМАЛИ НИ ОДНОГО ИЗ БЕГУЩИХ, ТО СТАНОВЯТСЯ НА ПРЕЖНЕЕ МЕСТО И БЕЖИТ СЛЕДУЮЩАЯ ПАРА, А ТА, ЧТО БЕЖАЛА, СТАНОВИТСЯ ПОЗАДИ ПОСЛЕДНЕЙ.



--	--	--

--	--	--

