**Народные игры** – это игры, пришедшие к нам из очень давних времён и построенные с учетом этнических особенностей. Они – неотъемлемая часть жизни ребенка в современном обществе, дающая возможность усвоить общечеловеческие ценности. Развивающий потенциал этих игр обеспечивается не только наличием соответствующих игрушек, но и особой творческой аурой, которую должен создать взрослый.

Народные игры как способ воспитания детей высоко оценивали К.Д.Ушинский, Е.М.Водовозова, Е.И.Тихеева, П.Ф.Лесгафт. Ушинский подчёркивал ярко выраженную педагогическую направленность народных игр. По его мнению, каждая народная игра содержит в себе доступные формы обучения, она побуждает детей к игровым действиям, общению с взрослыми. Характерной особенностью народных игр является обучающее содержание, которое подаётся в игровой форме.

Тяжело переоценить ту огромную роль, которую играют национальные игры в физическом и моральном воспитании детей. С давних времён игры были не только формой проведения досуга и развлечений. Благодаря ним формировались такие качества как сдержанность, внимательность, настойчивость, организованность; развивались сила, ловкость, быстрота, выдержка и гибкость. Поставленная цель достигается через разнообразные движения: ходьбу, прыжки, бег, метание и т.д.

В народной игре отображается жизнь людей, их быт, национальные традиции, они способствуют воспитанию чести, смелости, мужественности.…

Различают:

* индивидуальные,
* коллективные,
* сюжетные,
* бытовые,
* сезонно – обрядовые,
* театрализованные игры,
* игры – ловишки,
* игры забавы,
* игры – аттракционы.

Спецификой народных игр является их динамичность. В них обязательно содержится игровое действие, которое побуждает ребёнка к активности: либо к простому наследованию действий по тексту, либо к выполнению комплекса действий в хороводе.

По своей структуре большинство народных игр простые, одноплановые, завершённые; в них в единое целое соединяется слово, движение, песня.

**Игра «Гуси-лебеди» в младшей группе**

    Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные – гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой – живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет перекличка между хозяином и гусями:

Гуси-гуси! Га-га-га.

Есть хотите? Да, да, да.

Гуси-лебеди! Домой!

Серый волк под горой!

Что он там делает?

Рябчиков щиплет.

Ну, бегите же домой!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра заканчивается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

Правила игры. Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»

**Средний возраст**

**Русская народная игра:**

**У медведя во бору**

Медведь, выбранный жеребьевкой, живет в ле­су. Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают песенку: *У медведя во.бору Грибы, ягоды беру! Медведь постыл На печи застыл!*

Когда играющие произнесли последние слова, медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходит из берлоги. Но вот медведь неожиданно бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем.

**Правила игры.** Медведь выходит из бер­логи только после произнесения последних слов зачина. Дети в зависимости от поведения медведя могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песней.

**Старший возраст**

**Русская народная игра:**

**Палочка-выручалочка**

Дети выбирают водящего считалкой:

*Я куплю себе дуду "*

*Я на улицу пойду!*

*Громче, дудочка, дуди,*

*Мы играем, ты води!*

Водящий закрывает глаза и встает лицом к стене. У стены рядом с ним помещают па­лочку-выручалочку, сделанную из дерева (дли­ной 50—60 см, диаметром 2—3 см) и ярко окрашенную, чтобы ее хорошо было видно в зеленой траве.

Водящий берет палочку, стучит ею по стене и говорит: «Палочка пришла, никого не нашла. Кого первым найдет, тот за палочкой пойдет». После этих слов он идет искать. Заметив ко­го-то из играющих, водящий громко называет его по имени и бежит к палочке, стучит по стене, кричит: «Палочка-выручалочка нашла... *(имя игрока)».* Так водящий находит всех детей. Игра повторяется. Первый найденный при повторении игры должен водить. Но игрок, которого нашли, может добежать до палОчки-выручалочки раньше водящего со словами: «Палочка-выручалочка, выручи ме­ня»— и постучать по стене. Затем бросить ее как можно дальше от стены и, пока па­лочку ищет водящий, спрятаться. Водящий опять быстро бежит за палочкой и повторяет действия, описанные выше.

**Правила игры.** Нельзя подсматривать, ко­гда дети прячутся. Водящий должен говорить слова медленно, чтобы все дети успели спря­таться. Искать детей водящему следует по всей площадке, а не стоять возле палочки-выручалочки. Дети могут перебежать с одно­го места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит ее на место.

***Вариант.*** Дети могут выручить игрока, кото­рого нашли. Кто-то из играющих незаметно выходит из укрытия, быстро бежит к палочке-выручалочке и со словами: «Палочка-выруча­лочка, выручи... *(называет по имени того, кого выручает)»* — стучит ею по стене. Затем па­лочку бросает как можно дальше. Пока водя­щий ищет ее, дети прячутся.

**Подготовительная группа**

**Русская народная игра:**

**Коршун**

Играющие выбирают коршуна и наседку, остальные — цыплята. Коршун роет ямку, а наседка с цыплятами ходит вокруг него и нараспев говорит слова: *Вокруг коршуна хожу, По три денежки ношу, По копеечке, По совелочке.*

Коршун продолжает рыть землю, он хо­дит вокруг ямки, встает, машет крыльями, приседает. Наседка с цыплятами останав­ливается, спрашивает коршуна:

--*Коршун, коршун, что ты делаешь?* --*Ямку рою.*

*На что тебе ямка?*

*Копеечку ищу.*

*На что тебе копеечка?*

*Иголочку куплю.*

—*Зачем тебе иголочка?  
 - Мешочек сшить.*

*Зачем мешочек?*

*Камешки класть.*

*Зачем тебе камешки?*

*В твоих деток кидать.*

*— За что?*

— *Ко мне в огород лазят!*

— *Ты бы делал забор выше,  
Коли не умеешь, так лови их.*

Коршун старается поймать цыплят, наседка защищает их, гонит коршуна: «Ши, ши, зло­дей!»

Пойманный цыпленок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего. Игра кончается, когда поймано несколько цып­лят.

**Правила игры.** Цыплятам следует креп­ко держать друг друга за пояс. Тот, кто не удержался в цепи, должен постараться быстро встать на свое место. Курица, защищая цып­лят от коршуна, не имеет права отталкивать его руками.