Консультация для воспитателей

«Чувашские народные игры в воспитании подрастающего поколения»

Огромное значение в формировании этнического самосознания личности имеют народные игры. Именно в играх воспитываются уважение к своему народу, к его традициям, формируется стремление к постижению богатства национальной культуры.

Наиболее ярко отношение народных педагогов выражено в ярких словах песни: «Пока молоды, играйте, веселитесь, смейтесь, чтобы потом не раскаиваться». Однако игры –это не только веселое времяпрепровождение и развлечение для детей. В играх развивается сила, точность движений, ловкость. Игры способствовали физической закалке, готовили их к практической трудовой деятельности.

Наряду с культурным развитием чувашского народа возникали и формировались различные игры. Игры «Стрельба из лука», «В лошадки», свидетельствуют о том, что чуваши участвовали в военных походах, битвах. О том, что чуваши держали разнообразный скот и птицу потверждают игры «Слепой баран», «В курицу», «В быка». Отражали жизненный уклад в период правления монархов в Российском государстве игры «В царя», «Царь - победитель».

Весной детям поручали чистить скребком линяющую корову и лошадь. Из собранной шерсти изготавливали войлочные шары для игр в мяч. Мальчики любили игры на вытягивание. Игра называлась «Вытягивание брюквы». Так многие игры были связаны с трудовыми действиями, переходили в труд.

В коллективных играх дети приучались к общению между собой. В них присутствовал дух соперничества. Те, кто проигрывал, признавали достоинства и высокий уровень физических качеств тех, кто выигрывал.

Особенностью детских игр было объединение детей примерно одного возраста. В летних играх участвовало детей больше, чем в зимних.

Чувашия славится песнями. В чувашских играх присутствует много песен, потешек, считалок, жеребьевок. Они составляют ценный игровой фольклор.

Несомненно, чувашский народ испытывал влияние творчества соседних народов. Особенно они дорожили дружбой с русскими. Дети охотно играли в такие игры «Жмурки», «Прятки», песенки «А мы просо сеяли, сеяли», «Каравай».

Ознакомление детей с чувашскими народными играми осуществляется на основе комплексного метода. На первом этапе воспитатель знакомит с укладом жизни чувашей, их представлением о мироздании, их традициями. Знакомит с чувашским фольклором, произведениями ДПИ.

Затем педагог знакомит детей с самими играми. Детям младшего дошкольного возраста объяснение игры происходит поэтапно. Детям постарше объяснение дается перед игрой. Важна последовательность: название игры, раскрытие содержания, уточнение правил, показ или напомнить игровые движения, распределение ролей, размещение детей, начало игровых действий.

Название игр целесообразнее давать на чувашском языке с переводом. Очень важно использовать формы поощрения, принятые издавна: дать право победителю начать игру, выбрать партнера. Проигравший мог исполнить танец, песню, выполнение физических упражнений.

На последнем этапе педагог предлагает создавать различные варианты игры. Правила могут меняться, действия усложняться. Перед детьми ставятся такие задачи, которые пробуждают творческую активность, самостоятельность.

Обучение детей созданию различных подвижных игр на фольклорные сюжеты завершает работу по углубленному изучению чувашских народных игр.

ЧУВАШСКИЕ СЧИТАЛКИ.

1. Батюшка наш сруб рубил,

Где-то ключик обронил.

Кто найдет- водить пойдет!

2. Баню бабушка топила,

Там свой ключик обронила.

Кто найдет-

Водить пойдет.

3. Бьют куранты гулко:

Бим- бом! Бим-бом!

Выходи скорее вон!

4. Не могу найти свой хлеб я,

Дети, поищите.

Кто найдет-

Водитель идет.

5.-Почему ты не выходишь?

Ждешь чего? Я не пойму.

-В печке нашей пирожочек

Поспевает. Вот и жду.

6. Ехал купец по дороге,

Вдруг слетело колесо.

Сколько надобно гвоздей

Починить то колесо?

7. В лес красавица лиса

Заманила петуха.

Его хозяин-

Среди нас.

Он водить

Начнет сейчас.

8. В молодой крапиве-

Иволги птенец.

Ты красив, и он красив,

Раскрасавец, выходи.

9. На горе дед репу сеял

И морковку вместе с нею.

С кем все это убирать?

Остается нам назвать!

10. Зайчик по полю скакал

И траву себе искал.

Кто траву ему найдет,

Тот водить сейчас пойдет

**Подвижные игры.**

**Резвые белки**.

Один из игроков выбирается собакой, остальные – белки. Белки стоят на кубах и говорят:

По деревьям скок да скок!

Раз- спрячемся в дупло.

Погрызем орешки там.

Коль орешки по зубам!

Белки спрыгивают с кубов и бегают по площадке. Водящий ловит белок. Он не ловит белок, которые спрятались на кубах. Пойманный игрок становится водящим.

**Меня зовут Иванушка**.

Среди игроков выбирают водящего-Ивана. Игроки встают в круг, водящий выходит в середину. Игроки берутся за руки и идут по кругу, припевая:

Рады звери, птицы тоже,

Плакать нынче нам негоже:

В небе солнышко сияет,

Поиграть нас приглашает.

Игроки разбегаются в разные стороны. Водящий их ловит. Осаленный игрок становится водящим. Он громко говорит : «Я- Иван! »- и ловит игроков.

**Иванушка.**

Среди игроков выбирают ведущего и Иванушку. Ведущий раздает игрокам женские имена. К игрокам подходит Иванушка, и между ним и ведущим происходит диалог:

- Тук, тук, тук!

- Кто там?

- Это я, Иван.

- Что надо?

- Красна девушка нужна!

- Имя девицы?

- Юрпи.

Игрок с названным именем убегает, а Иванушка его догоняет.

Если Иванушка поймает игрока, то уводит с собой. Если игрок сможет добежать до условленного места и вернуться обратно не пойманным, то он остается в игре и получает новое имя. Среди участников игры нет игрока с названным именем, то Иванушка называет другое имя.

**Солнышко.**

Среди игроков выбирают водящего-солнышко, остальные встают в круг. В центре- водящий. Игроки берутся за руки и водят хоровод:

Гори, солнце, ярче-

Лето будет жарче,

А зима –теплее,

А весна- милее.

Затем игроки подходят к солнцу. Водящий говорит: «Горячо! » - и догоняет их.

**Лепешка.**

Выбирают водящего и лепешку. Остальные встают в круг. Водящий стоит за кругом. Игроки говорят : «Жнецы молодые, серпы золотые,

Жали, пожинали,

В копны поклали.

На гумне стогами,

В клети за кромами,

В печи пирогами.

Лепешка убегает, водящий ее ловит. Водящий и лепешка бегают между игроками, по кругу, пересекая его. Лепешка, убегая от водящего, встает перед любым игроком. Игрок становится лепешкой и убегает от водящего. Если водящий поймает лепешку, то они меняются ролями.