



Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение Центр развития ребенка – детский сад №27

«Лесовичок» г.Олекминска

Муниципального района «Олекминский район»

Республики Саха (Якутия)

Образовательный проект:
**«Якутские национальные
подвижные игры»**

Автор-составитель:

Кылаева Валентина Иннокентьевна

инструктор по физической культуре

Актуальность проекта

В настоящее время актуальной является задача сохранения национальных традиций, формирование национального самосознания человека. Работу по формированию нравственных качеств личности, любви и уважения к рядом живущим людям необходимо начинать с дошкольного детства. В дошкольном возрасте формируются основные качества человека. Следовательно, стоит обогатить ребенка человеческими ценностями, зародить интерес к истории, обычаям и культуре народа саха.

Доступность и выразительность якутских **национальных** игр активизирует мыслительную деятельность ребенка, способствует расширению представлений о культурном наследии, развитию психических процессов. Поэтому проблема приобщения дошкольников к **национальным** играм актуальна и соответствует потребностям времени и детского сада.

Подвижная игра - естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе.

Окунаясь в историческое прошлое народа можно выделить ряд игр и развлечений, в которые играли наши прабабушки и дедушки и в которые могут играть сейчас наши дети. Подвижные игры просты по содержанию, не требуют сложных атрибутов.

Структура проекта

Вид проекта: познавательно – игровой

Тип проекта: долгосрочный.

Срок проекта: 1 год

Участники проекта:

- воспитатель – взаимодействует с родителями и детьми в рамках социального партнерства;*
- родители – повышают педагогическую компетентность, участвуют в совместных мероприятиях, обмениваются опытом семейного воспитания;*
- дети старшей подготовительной группы – участвуют в совместных мероприятиях.*

Цель:

Создание условий для формирования у детей элементарных представлений о культуре и традиции народа саха через подвижную игру.

Задачи:

- формировать у детей целостное отношение к национальной культуре, традициям и играм народа;
- воспитывать патриотические чувства, взаимопомощь, дружеские отношения, уважения друг к другу;
- способствовать укреплению семейных связей, через заинтересованность содержанием темы проекта, не только детей, но и их родителей;
- способствовать развитию творческих способностей детей, стремлению больше узнать о родном крае;
- формировать представление о разнообразии якутских национальных подвижных игр;
- учить использовать в самостоятельной деятельности якутские национальные подвижные игры, действовать согласно правилам;
- расширять кругозор детей;
- развивать двигательную активность, физические качества, умение договариваться, считаться с мнением своих сверстников, соблюдать правила игр.

Предполагаемый результат:

- ознакомление дошкольников с якутскими национальными подвижными играми;
- умение воспитанников взаимодействовать друг с другом;
- развитие системы продуктивного взаимодействия между участниками образовательного процесса (дети вовлекают в проект родителей, общаются между собой и с воспитателем);
- повышение образовательного уровня родителей через введение их в увлекательный мир якутских подвижных национальных игр;
- обобщение и распространение опыта работы в дошкольных учреждениях района.

План проекта:

Проект включает три основных этапа:

1-й – подготовительный: постановка цели и задач проекта; сбор материала, необходимого для реализации цели проекта; предварительная работа с детьми; выбор оборудования и материалов; прогнозирование результата; составление плана совместной деятельности с детьми и родителями.

2-й – основной: совместная деятельность с детьми и родителями.

3-й – обобщающий (заключительный): обобщение результатов работы в самой различной форме, их анализ, закрепление полученных знаний, формулировка выводов.

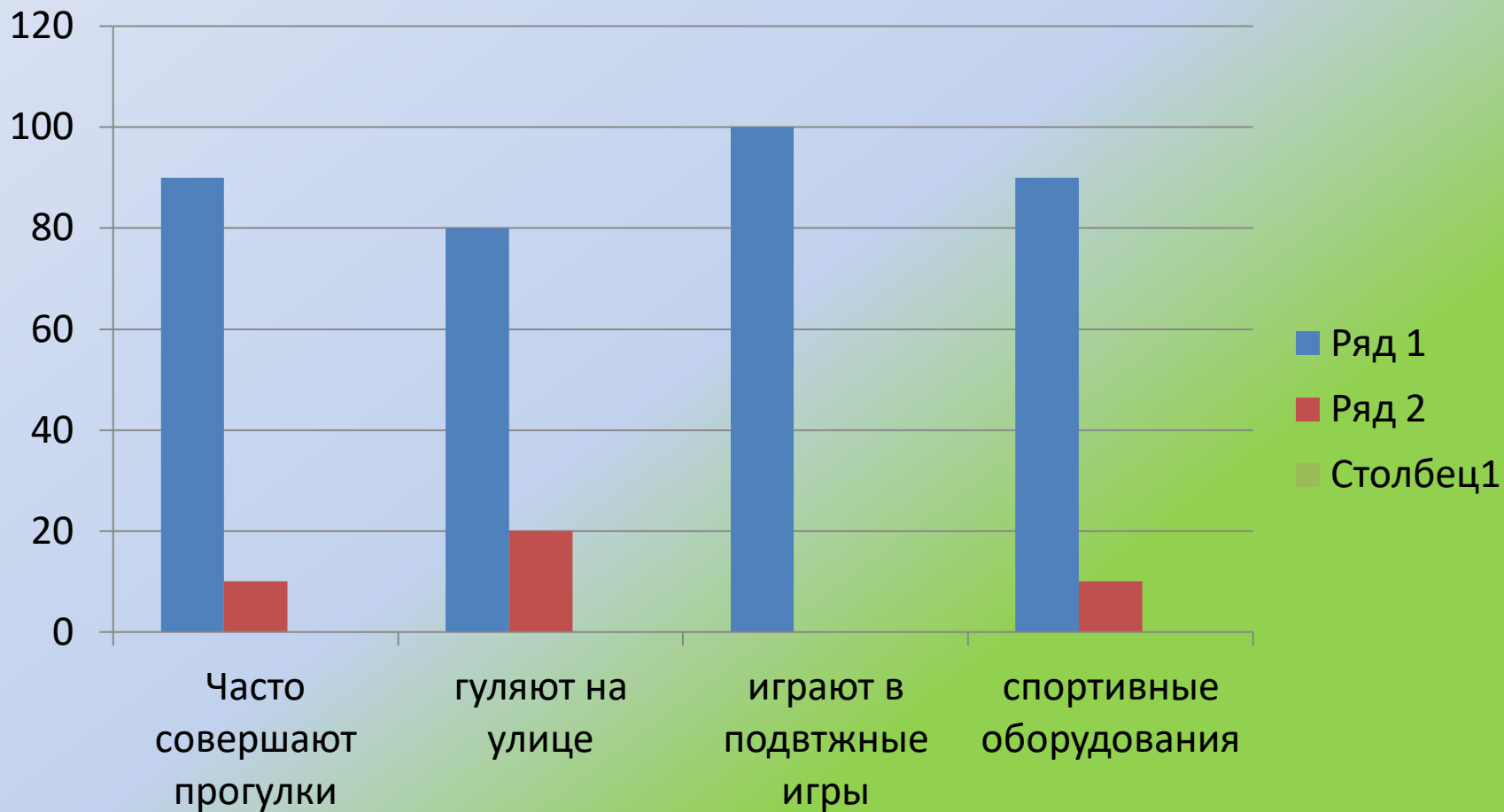
1-й этап – подготовительный

- *постановка цели и задач проекта;*
- *сбор материала, необходимого для реализации цели проекта;*
- *предварительная работа с детьми;*
- *выбор оборудования и материалов;*
- *прогнозирование результата;*
- *составление плана совместной деятельности с детьми и родителями.*

Беседа с детьми:

- *Ты любишь играть?*
- *В какие игры ты любишь играть?*
- *Ты знаешь, что такое якутские национальные игры?*
- *Какие якутские подвижные игры ты знаешь?*
- *В какие из них ты любишь играть?*
- *С кем ты любишь играть в подвижные игры?*

Анкетирование «Якутские подвижные игры»



2-й этап – основной

В задачи данного этапа входит реализация основных видов деятельности по направлениям проекта.

***Работа с детьми:** разучивание техники подвижных игр во время занятий.*

Сотрудничество с родителями:

- консультация для родителей «В подвижные игры играем – здоровье укрепляем»;*
- оформление папки-передвижки по теме проекта;*
- организация выставки детских работ (изодеятельность).*

Кто поднимет худую корову?

Ведущий садит на пол одного игрока. Игрок хватается руками пятки правой ноги, при этом старается ногу распрямить. С такого положения играющий должен встать на левую ногу. Если игроку не удастся встать на левую ногу с трех попыток, его называют “худой коровой”.



Переворачивание через палку (Кто самый гибкий?)

Берется палка 1 м длиной, одна сторона отточена. С позиции мостика палка вбивается в землю. Затем, не спуская рук с палки, игрок должен повернуться вокруг оси. При этом нельзя дотрагиваться до земли. Кто больше всех сделает поворотов, тот побеждает.

Водопой

На землю ставят емкость высотой с кулак и наполняют ее водой. Игрок хватается правой рукой за левое ухо, а левой рукой берет стопу правой ноги и в таком положении должен наклониться и попить воды. Если опустит руку, выходит из игры. Победителем становится тот, кто попьет воду, не отпуская рук. Вместо воды можно положить конфеты.



Бой быков

На земле отмеряется отрезок длиной 1,5 м или 2 м, и по середине которой проводится линия. Игроки становятся на четвереньки по разные стороны линии и упираются головами (плечами). По команде начинают «бодаться», толкать друг друга. Побеждает тот, кто вытолкает соперника за линию на 0,5 м.



Замок

Чертят на земле 2 линии с двух сторон на расстоянии в 1,5 или 2м . Игроки встают между ними и берутся друг за друга средними пальцами и по команде начинают тянуть друг друга. Выигрывает тот, кто перетянет соперника за линию так, чтобы соперник переступил ее. Если во время перетягивания один из них поправит или отпустит палец, то он считается проигравшим.





Упрямый теленок

• Ведущий накидывает веревку на голову двух игроков, которые стоят опираясь на ноги, держа руки за спиной. Никто из играющих не должен делать резких движений, опускать голову. По команде начинают тянуть в свою сторону. Кто дотянет соперника до черты, тот побеждает. Проигравшего называют упрямым теленком



Соколиный бой

Играют парами. Играющие становятся на правую ногу друг против друга, левая нога согнута. Руки скрещены перед грудью. Игроки прыгают на правой ноге и стараются правым плечом оттолкнуть один другого так, чтобы другой встал на обе ноги. Когда устают прыгать на правой ноге, меняют ее на левую. И тогда соответственно меняются толчки плеча. Если при грубом толчке один из играющих упадет, толкнувший выходит из игры.

Правила игры. Победившим считается тот, кто заставит встать другого на обе ноги. Отталкивать партнера можно только плечом. Смену ног производить одновременно в паре.



Перетягивание на палках

Играющие, разделившись на две группы, садятся на пол гуськом: одна группа против другой. Передние берутся за палку двумя руками и упираются друг в друга ступнями ног. Остальные в каждой группе крепко держат друг друга за талию. По команде постепенно перетягивают друг друга.

Правила игры. Победителем считается та группа, которая перетянула на свою сторону другую группу, или приподняла в ней с места несколько человек, или вырвала палку из рук переднего. Игроки в каждой команде должны быть равны по численности и по силе.

Сокол и лиса

Выбираются сокол и лиса. Остальные дети - соколята. Сокол учит своих соколят летать. Он легко бегают в разных направлениях и одновременно производит руками разные летательные движения (вверх, в стороны, вперед) и еще придумывает какое-нибудь более сложное движение руками. Стайка соколят бежит за соколом и следит за его движениями. Они должны точно повторять движения сокола. В это время вдруг выскакивает из норы лиса. Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их не заметила.

Правила игры. Время появления лисы определяется сигналом ведущего. Лиса ловит только тех, кто не присел.



Ястреб и утки

На земле в противоположных концах площадки очерчиваются два озера, на которых плавают утки (шилохвосты, чирки, нырки). Расстояние между озерами определяется самими играющими. Ястребы (один, два и более - в зависимости от количества играющих) выбираются или назначаются детьми. Им определяется место между озерами, но не по прямой между ними, чтобы поле оставалось свободное для перелета.

Играющие разделяются на три группы уток: шилохвосты, чирки и нырки, но так, чтобы в каждой группе было примерно равное количество. На одном озере располагается одна группа (скажем, шилохвосты), на другом - две группы (чирки и нырки). По сигналу начинается перелет уток с одного озера на другое, причем перелет начинается с озера, где находятся две группы, например сначала чирки перелетают к шилохвостам, затем шилохвосты перелетают к ныркам, а потом перелетают нырки, так чтобы на одном озере находилось одновременно не более двух групп.

Во время перелета ястребы пятнают уток.

Бег галопом

Игра проводится на дистанции 15 или 20 метров. По команде участники ставят левую ногу вперед, правую назад, принимают позу бегуна и отталкиваются обеими ногами одновременно. Тот, кто придет к финишу первым, считается победителем.

Наперегонки

3 или 5 детей упираются на землю руками и ногами, встают в ряд, готовые бежать. По команде игроки начинают бег, имитируя бегущих лошадей. Выигрывает тот, кто первым придет к финишу.

3-й этап – обобщающий (заключительный):

Формы и методы реализации проекта:

- подвижные и дидактические игры;*
- чтение стихотворений;*
- рассматривание альбома;*
- просмотр видеороликов;*
- беседы;*
- изобразительность;*
- продуктивная деятельность.*

Заключение

Работая над проектом, я видела заинтересованность детей. Дети с удовольствием рассматривали альбом, смотрели видеоролики, рисовали, познакомились и разучили подвижные игры. Пришли к выводу, что якутские подвижные игры не менее увлекательны. Родители были вовлечены в проект и также с удовольствием приняли участие в нём. Итогом работы было совместное развлечение детей и родителей. Поблагодарили, высказали свои положительные отзывы.

Работа была организована таким образом, что каждый ребёнок и родитель активно принимал участие.

Воспитательное значение якутских подвижных игр огромно. К. Д. Ушинский писал, что воспитание, созданное самим народом и основанное на народных началах, имеет ту воспитательную силу, которой нет в самых лучших системах, основанных на абстрактных идеях или заимствованных у другого народа.

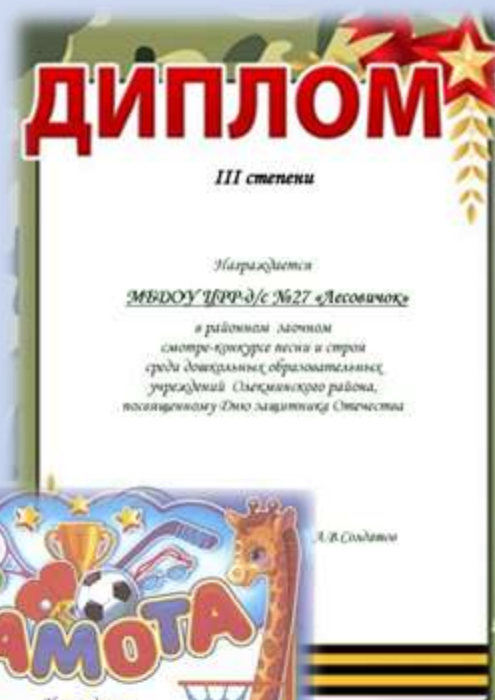
Подводя итоги проекта, было принято решение всеми его участниками продолжать изучение якутских подвижных игр, применять их в совместных играх, как в семьях, так и во время пребывания в детском саду.

Так же было решено ежегодно проводить районные соревнования «Игры Боотуров».

Первые районные соревнования «Игры Боотуров»



Достижение моих детей



Спасибо за внимание.