***Народные игры в семье***

Одним из средств создания положительной эмоциональной атмосферы в семье, установления более тесных контактов между взрослыми и детьми являются народные игры. В них много юмора, шуток, соревновательного задора. Своеобразие игровых действий (прятание - поиск, загадывание - отгадывание и др.) сохраняет этот настрой до конца игры, вызывает у детей гамму чувств и переживаний. Народные обрядовые праздники всегда связаны с игрой. Дети любят играть в русские народные игры. Игры развивают ловкость, быстроту движений, силу, ловкость, приучают к сообразительности, вниманию. В русские народные игры мы с детьми играем на улице, в группе, на непосредственно образовательной деятельности по физической культуре. Ребята любят играть в такие игры как «Жмурки», «В углы», «Салки», «У медведя во бору», «Гуси – лебеди». Разучиваем прибаутки, считалки, скороговорки – всё это делает процесс игры более интересным и содержательным.

В русских народных играх отражается исконная любовь народа к веселью, движениям, удальству. Есть игры-забавы с придумыванием нелепиц, каламбуров, со смешными движениями, жестами, «выкупом» фантов. Шуткам и юмору, характерным для них, присущи безобидность. Они определяют педагогическую ценность народных игр, так как доброжелательный смех партнеров - близких взрослых, товарищей - действует на ребенка сильнее, чем замечания, наказания.

Наличие правил и требование их соблюдения, частая сменяемость водящих ставят участников игры в положение равноправных партнеров, что способствует укреплению эмоциональных контактов между родителями и детьми.

В чем преимущество использования народных игр в практике семейного воспитания? Прежде всего в простоте и доступности их организации. Они не требуют специального оборудования, специально отведенного для этого времени. С ребенком можно играть по дороге в детский сад, во время прогулки, во время путешествия в поезде и т. п. Минимальное количество участников - от двух до четырех человек.

Предлагаем вашему вниманию несколько русских народных игр, которые могут быть с успехом использованы в семье.

**Узнай кто**

Описание игры. Один из играющих подкрадывается к водящему (выбирается с помощью считалки) и закрывает ему глаза. Водящий должен по одежде (на ощупь) узнать, кто это и назвать по имени.

Указания к проведению. Взрослые могут внести юмористические ситуации в процесс узнавания - меняться деталями одежды (бант на голове папы), нарочито не узнавать игроков.

**Молчаливое собрание**

Описание игры. Играющие рассаживаются рядом и поочередно шепчут на ухо соседу какое-либо слово. Затем каждый встает и изображает мимикой и действиями сказанное ему слово. Остальные должны угадать. Игра проходит очень весело, но по правилам смеяться нельзя - за это платят фант.

Указания к проведению. Каждый играющий до тех пор изображает сказанное слово, пока все не догадаются.

**Король в плену**

Описание игры. Двое играющих поочередно кладут друг другу руку на руку, считая до девяти. Наиболее быстрая рука схватывает медлительную, говоря: «Король в плену».

Указания к проведению. Количество игроков всегда постоянно - два человека. Необходимо соблюдать следующие правила: нельзя задерживать руку партнера; одному игроку нельзя класть две руки подряд.

**Чепуха**

Описание игры. Каждый игрок загадывает какой-либо предмет, например: башенный кран, самолет, бык и т. д. Выбранный водящий задает вопрос (каждому игроку - один), предполагающий действие, которое могло случиться с загаданным предметом.

1. — Чем ты сегодня умывался?

    — Башенным краном.

2. — На чем летал?

    — На облаках!

3. — Что ты утром съел?

    — Самолет.

Тот играющий, чей ответ в большей степени соответствует вопросу, становится водящим.

Указание к проведению. Игру хорошо использовать в ситуациях, когда активная деятельность детей ограничена, например во время путешествия в поезде. Надо соблюдать правила: играющие могут отвечать только загаданным словом; водящему нельзя повторять один и тот же вопрос.

**Но зато я**

Описание игры. Играющие становятся в круг и перебрасываются мячиком или платком, свернутым в узелок. Бросающий говорит какую-либо фразу о себе, которая начинается со слов: «Я не...» Отвечающий, ловя мяч или платок, должен ответить: "Но зато я". Например: «Я не забываю чистить зубы по утрам. - Но зато я». Игрок, не успевший ответить или не поймавший мяч (платок), платит фант.

Указания к проведению. Игру можно организовать как на лесной поляне, так и дома. В ней участвуют не менее трех человек. Все фразы произносятся тоном добродушной шутки.

При выкупе фантов участники игры могут придумывать различные задания: повторить скороговорку, прочитать стихотворение, попрыгать на одной ноге и т. п.

**Перелизы**

Описание игры. Играющие берутся за руки, образуя круг, один остается в середине. Все поют или приговаривают:

У дядюшки Трифона семеро детей,

Семеро детей и все сыновья.

Они не пьют, не едят,

Друг на друга глядят

И все делают вот так.

При этом стоящий в середине выполняет какое-либо движение, а все играющие должны его повторить. Тот, кто не успевает или неточно повторяет, платит фант.

Указания к проведению. Игра может быть использована при организации детских праздников. Участие взрослого делает ее более интересной. Движения, придумываемые водящим, должны быть забавными и не вызывать затруднений у детей.

**Молчанка**

Описание игры. Перед началом игры все участники произносят певалку:

Первенчики, червенчики,

Летали голубенчики

По свежей росе,

По чужой полосе.

Там чашки, орешки,

Медок, сахарок - Молчок!

После того как сказано последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих забавными движениями, веселыми словами, прибаутками. Тот, кто засмеется или что-нибудь скажет, отдает ведущему фант.

Указания к проведению. Игру можно проводить как дома, так и во время прогулки. Ведущий выбирается с помощью считалки. Ему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Выкупать фанты можно сразу, как только кто-либо из играющих засмеется или заговорит.

**Холодно - горячо**

Описание игры. Выбирается ведущий. Он выходит из комнаты, остальные прячут какой-либо предмет. Затем играющие приглашают ведущего войти в комнату и предлагают ему найти спрятанную вещь. Если ведущий приближается к предмету, то играющие говорят: «Тепло», «Горячо», если удаляется: «Холодно».

Вместо слов можно предупреждать о близости предмета тихой или громкой игрой на фортепьяно, сильным или слабым звоном колокольчика.

После того как предмет найден, выбирается новый водящий.

Указания к проведению. Игра проводится, как правило, дома. Но можно предложить ее ребенку, а в пути, например, в поезде. Если играющих двое, то они прячут и ищут вещь по очереди.

**«Быстрые машинки»**

К детским машинкам привязывают веревочки одинаковой длины. Двое игроков стоят на одной линии, держа палочки, к которым привязаны концы веревок. По сигналу они начинают быстро перебирать пальцами, наматывая на палочку веревку и подтягивая к себе машинку.

Побеждает тот, чья машина приедет первой, т.е. тот, кто быстрее всех подтянул ее к себе.

**«Солнечные зайчики»**

Ведущий-взрослый пускает зайчиков на стене, наводя карманное зеркальце на солнце. Дети соревнуются друг с другом, кто сумеет поймать солнечного зайчика рукой, встав почти вплотную к стене и сделав прыжок вверх с места.

Рекомендации: Учитывая возраст детей, ведущий должен держать зайчика на высоте несколько выше поднятых вверх рук малышей.

**«Сумей пронести»**

В игре участвуют двое. Они становятся на одну линию и кладут по одному спичечному коробку на каждое плечо. По условленному сигналу участники игры идут до указанного места и возвращаются обратно. Выигрывает тот игрок, который первым вернулся на исходную линию.

**«Собери шишки»**

Каждому участнику дают в руки корзинку или ведерко и завязывают глаза. На полу рассыпаны мелкие предметы: кубики, кольца от пирамидок, киндер-сюрпризы и т.д. Это шишки. По сигналу ведущего игроки начинают на ощупь искать шишки и класть в свою корзинку. На сбор дается 1-2 минуты. Побеждает тот, кто сумеет собрать больше шишек.

**«Бильбоке»**

Это старинная русская игра с привязанным шариком, который подбрасывается и ловится в чашечку. Возьмите толстую нитку или шнурок длиной 40-50 см. один конец приклейте липкой лентой или лейкопластырем к шарику от настольного тенниса, а другой-к донышку пластмассового стаканчика или привяжите к ручке кружки. Вот бильбоке и готово! Соревнуются двое или трое участников. Надо подбросить шарик вверх и поймать его в стаканчик или кружку. Каждый имеет право на 2-3 попытки. Победителем становится тот, кто сумеет поймать шарик в кружку большее число раз, чем другие игроки.

Источники:

1. <http://ds76.detkin-club.ru/editor/45/files/8b27dd1af1fc558c66f9312bdac0060f.docx>
2. <http://nsportal.ru/detskiy-sad/regionalnyy-komponent/2015/11/14/russkie-narodnye-igry-v-seme>