

## “ Виховні можливості народних рухливих ігор і забав ”



# Мета

- ◆ Лекції ознайомить студена з українськими народними іграми та забавами які використовуються, як засіб фізичного виховання. Народні рухливі ігри, поширені нині серед дітей, це засвідчує, що їх корені можна знайти ще в давніх фольклорних обрядах, церемоніях та ритуалах.
- ◆ Народні рухливі ігри та забави, мають зміст, форму (характер організації колективу), та методичні особливості. До змісту рухливої гри належать сюжет (образний чи умовний задум), правила й рухливі дії в грі та їх спрямованість на досягнення мети. Форма рухливої гри передбачає організацію дій, яка уможлиблює широкий вибір способів досягнення поставленої мети, й обумовлена її змістом.





# Вступ

- ◆ Упродовж багатьох століть український народ безупинно творив своє, тільки йому властиве духовне середовище, наповнюючи його своєрідними обрядами, ритуалами, іграми. Фактично формувався внутрішній світ українців, осягався весь навколишній простір, закладалися світові засади. Відомий знавець традиційно-культурної спадщини українського народу Олекса Воропай вирізняв народні звичаї в унікальне явище, наділивши їх неповторною народознавчою силою. Він констатував: «Звичаї народу — це ті прикмети, по яких розпізнають народ не тільки в сучасному, а і в його історичному минулому. Звичаї, а також мова - це ті найміцніші елементи, що об'єднують окремих людей в один народ, в одну націю. Звичаї, як і мова, виробилися протягом усього довгого життя і розвитку кожного народу».
- ◆ Український народ своїм багатовіковим досвідом інтуїтивно відібрав найефективніші засоби гармонійного виховання підростаючого покоління, чільне місце серед яких посідають народні рухливі ігри. Традиційно у навчально-виховному процесі початкової школи вони використовуються як засіб фізичного виховання. Проте розвивально-виховний потенціал українських рухливих народних ігор значно ширший. У культурологічних дослідженнях рухливі ігри визнані суттєвим елементом української національної культури.

# План

1. Виховне значення народних рухливих ігор та забав.
2. Добір українських народних ігор для фізичного виховання.
3. Використання народної гри на сучасному етапі.
4. Класифікація народних ігор за виховним впливом їх змісту.
5. Організація і методика проведення народних рухливих ігор.





# 1. Виховне значення народних рухливих ігор та забав.

Своїм корінням українські народні ігри сягають доісторичних, ще язичницьких часів. Тоді наші предки жили в тісних зв'язках із природою і їх господарські заняття та світогляд єдналися з явищами природи. Вони щиро вірили, що є такі боги, які правлять світом, і особливо шанували тих, від кого сподівались добра та щастя. Прихід весни зустрічали веснянками (гаївками), в яких тісно поєднувались хоріві пісні з іграми й танцями.



Гаївки (веснянки)





Поворот Сонця з літа на осінь знаменувало свято Івана Купала - день «великого очищення вогнем». Ігри присвячувались Матері-Землі, богу, який посилає грім і блискавку - Перуну, богу сонця - Ярилі. Уславлення божеств піснями, танцями та іграми мало під собою практичну основу - задобрити оточуючу природу й таким чином забезпечити собі достаток і благополуччя.



Ярило(бог сонця)





Час вносить зміни у зміст ігор, створює багато різних варіантів, тільки їх рухлива основа залишається незмінною. Гра включає всі види природних рухів: ходьбу, біг, стрибки, метання, лазіння, вправи з предметами, а тому є незамінним засобом фізичного виховання дітей. Світ ігор дуже різноманітний: рухливі, сюжетні, народні, рольові, спортивні, імітаційні, групові, ігри-естафети, ігри-забави, ігри-змагання тощо.



# Народні ігри мають оздоровче, освітнє, ВИХОВНЕ значення:

- ◆ **Оздоровче:** сприяють гармонійному росту організму дитини; формують правильну поставу; загартовують організм; підвищують працездатність; зміцнюють здоров'я. Дійсний оздоровчий ефект має проведення народних ігор на свіжому повітрі незалежно від пори року. Це зміцнює мускулатуру, покращує діяльність дихальної, серцево-судинної системи, збільшує рухливість суглобів, міцність зв'язок, стимулює обмінні процеси, позитивно впливає на нервову систему, підвищує опірність організму до простудних захворювань.
- ◆ **Освітнє:** формують рухові вміння та навички з бігу, стрибків, метання тощо; розвивають фізичні якості - швидкість, силу, спритність, гнучкість, витривалість; дають основи знань з фізичної культури і спорту, валеології, народознавства, історії рідного краю тощо.
- ◆ **Виховне:** виховують моральні та вольові якості дітей; любов до рідного краю, звичаїв і традицій українського народу; любов до щоденних і систематичних занять фізичними вправами.





## *Народні рухливі ігри - неоціненний виховний скарб, який залишили нам наші прадіди.*

- ◆ Наукові дослідження в галузі педагогіки виявили, що найсильніше бажання в дитини - це бажання рухатись. У гру дитина вкладає всю свою енергію, бо це зміст її життя. У жодній порі свого життя людина не виявляє стільки рухливості, як під час забав у дитячому віці. Важко переоцінити значення ігор і забав у формуванні фізично здорового, етично стійкого й інтелектуально розвиненого майбутнього члена суспільства. Завдяки народним іграм можна виховати в дитині всі ті властивості, котрі ми шануємо в людей і котрі нам би хотілось прищепити дітям різними оповіданнями, бесідами та навчанням.





- ◆ Гра - це не просто забава, у ній мудрість народу. «У грі розкривається перед дітьми світ, розкриваються творчі можливості особистості», - казав великий український педагог В. Сухомлинський. Тому нам усім треба по крупинці зібрати цей безцінний скарб, щоб разом скласти веселу азбуку дитинства.
- ◆ Гра формує наш характер. Яким би багатим не було все наступне життя, спогади дитинства та ігри з ровесниками не можна порівняти ні з чим. Усі ми так чи інакше повертаємось у дитячі роки, намагаємось відновити моральні джерела для іншого життя.





## 2. Добір українських народних ігор для фізичного виховання.

- ◆ Гра доволі рано входить у життя дітей - уже на першому році дитини. «Дитина граючись живе, - писав Т. Лубенець, - і живучи грається». Діти будь-якого віку знайдуть собі гру до смаку. Але не можна абсолютно, раз і назавжди, установити постійні схеми, але в загальних рисах треба добре обдумати, яку саме гру можна проводити з дітьми того чи іншого віку, маючи на увазі дитячу психіку, що з роками змінюється, як і самі захоплення й бажання дитини.
- ◆ Народні ігри поділяють на групи:
  - сезонно-обрядові ігри;
  - побутові народні ігри;
  - безсюжетні ігри;
  - І гри-забави та ігри-атракціони;
  - сюжетні та безсюжетні.
- ◆ Обдумуючи, які ігри запропонувати дітям, слід урахувувати природні умови. Скажімо, гуляючи в лузі, доречно пограти в «Гусей», «Віночок», «Подоляночку»; біля водойми - у «Міст», «Качок і рибалок», «У річку гоп»; у лісі - у «Грибок» «Горішок» тощо.



### 3. Використання народної гри на сучасному етапі.



Усі народні ігри проводяться відповідно до вікових можливостей дітей. Так, наприклад, із дітьми раннього віку (перший, другий рік життя) використовують переважно індивідуальні ігри - забавлянки (або з двома-трьома дітьми): «Кую, кую чобіток», «Мишка - скреботушка», «Дибки-дибки», «Печу, печу хлібчик», «Тосі, тосі», «Сорока-ворона», «Зайчику, зайчику, де ти бував?», «Котику сіренький», «Ой чук, чук».



## Перший, другий рік життя

### ◆ **Сорока-Ворона**

*Сорока-Ворона  
На припічку сиділа,  
Діткам кашку варила.  
Ложечкою мішала,  
Своїх діток годувала:  
- Цьому дам, цьому дам,  
Цьому дам і цьому дам,  
А цьому не дам,  
Бо цей бецман  
Дров не носив,  
Діжі не місив,  
Хати не топив,  
Діток гулять не водив -  
Справжній лежень.*



- ◆ Куй, куй, чобіток,  
Подай, бабо,  
молоток.  
Не подаси молотка,  
Не підкую чобітка,  
Молоток срібленький,  
Чобіток золотенький.





## Третій, четвертий рік життя

- ◆ Із досвіду можна сказати, що з дітьми третього-четвертого року життя народні ігри бажано проводити на прогулянці. Текст слів у іграх простий, це переважно заклики: «Сонечко і дощик» «Дощику, дощику», «Вода холодна», «Зозулю-кавулю», «Вийди, вийди, сонечко», «Гайку, гайку», «Ой ходила Марусенька»; рухливі хороводні ігри: «Курочка-чубарочка», «Кізонька», «Де ж наші ручки?», «Подоряночка»; ігри парами: «Моталки», «Дрібу-дрібу-дрібушечки».

продовження



# Рухлива гра "Сонечко і дощик"

**Мета.** Вчити дітей ходити і бігати не наштовхуючись один на одного, привчати їх діяти за сигналом вихователя .

**Опис.** Діти сидять на стільчиках або лавках. Вихователь каже: "Сонечко! Ідіть гуляти!" Діти ходять і бігають по всьому майданчику. Після слів "Дощик! Мерщій додому!" вони біжать на свої місця. Коли вихователь знову вимовляє: "Сонечко! Можна йти гуляти", гра повторюється. А нас дощ не намочить

**Вказівки до проведення.** У грі бере участь спочатку невелике число дітей, потім може бути залучено 10-12 осіб. Замість будиночків - стільців можна використовувати великий строкатий парасольку, під який діти ховаються за сигналом "Дощик!". Під час прогулянки можна запропонувати дітям збирати квіти, ягоди, пострибати, походити парами.

При повторенні гри можна ускладнити, розмістивши будиночки ( по 3-4 стільця ) в різних місцях кімнати. Діти повинні запам'ятати свій будиночок і по сигналу бігти в нього.



# П'ятий, шостий рік життя

- ◆ Дітям п'ятого року життя доступні і складніші ігри: «Кривий танець» «М'яч сусідові», «Не лови ґав», «Хто швидше», «У навбитки», «У кидка» (розвиток, спритності, сили, координації рухів). Окрім цих ігор пропонуються хороводи, але вже з різними атрибутами - віночком, хусточкою, стрічкою.
- ◆ Перш ніж запропонувати дітям певну народну гру, треба ознайомити їх з її походженням, атрибутами та дійовими особами, розповісти, як у цю гру грали в давнину.

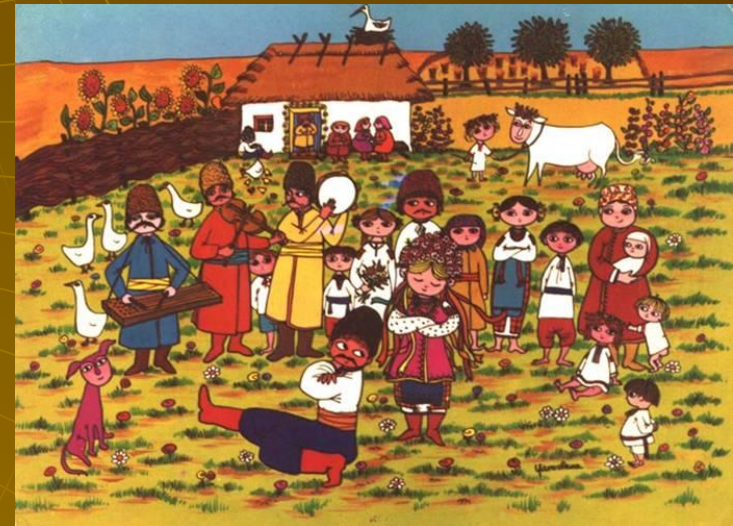


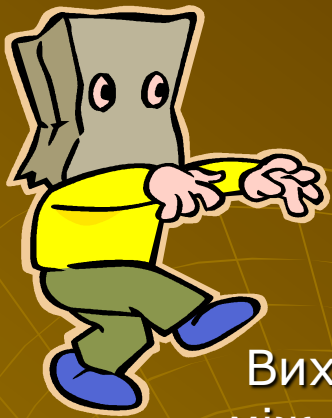
продовження



# Рухлива гра «Кривий танець»

- ◆ Перед грою «Кривий танець» можна знайомити дітей з історією гри. Ось одна із версій. Гра виникла дуже давно, у ті часи, коли на нашу країну нападали татари. Батьки тоді вчили дітей остерігатись ворога й у разі небезпеки заплутувати свої сліди, щоб чужинці по них не потрапили в село. У танку імітується саме такий рух — по кривій. Діти водили «кривий» хоровод по обіді біля церкви на свято Благовіщення. Люди з особливою шаную ставились до цього свята, коли «Бог благословляє всі рослини».
- ◆ Тому працювати в цей день вважалося завеликий гріх. Існувало повір'я, що на Благовіщення навіть птах не в'є собі гнізда. А на свято вранці діти виходили в поле до бузька (лелеки), показували йому освячений хліб і промовляли: «Бусень, бусень, на тобі хлібця, а ти нам - жита копу».
- ◆ Кривий танець — найпоширеніший при гаївках і веснянках. Ведучи його, дівчата співають найрізноманітніші весінні пісні. Четверо дівчат стають або сідають на певній віддалі одна від одної, tworячи чотирикутник; інші ж, узявшись за руки, в'ються шнуром поміж ними, виробляючи різні фігури й співаючи.





## 4. Класифікація народних ігор за ВИХОВНИМ ВПЛИВОМ ЇХ ЗМІСТУ.

### *1) Релігійні символи і обереги.*

Виховні можливості: знайомлять з атрибутикою, взаємостосунки між службовими особами церкви, возвеличують добро в образі Бога, ангелів, розкривають форми боротьби зі злом в особі чорта  
*Наприклад:* "Рай", "Пекло і рай", "У гадила", "Красна", "Дзвін", "Адам і Єва", "Перстень", "Великодній дзвін"

### **Дзвін**

У цій грі можуть брати участь 20—30 чоловік. Перед початком гри один із учасників за жеребкуванням починає водити, його називають «язичком». Інші учасники гри беруться за руки й утворюють коло, тобто «дзвін», і починають повільно рухатися то в праву, то в ліву сторону. У цей час «язичок» намагається роз'єднати руки гравців, — розбити «дзвін», і вирватися з кола. Якщо йому це не вдалося з першого разу, він має право на ще дві спроби, віднайшовши найбільш слабкі місця в колі. Тільки-но «язичкові» вдасться вирватися з кола, він прагне добігти до прапорця, платка або шапки, покладеної від кола на відстані 50 м, а всі, хто стояв у колі, біжать за ним і стараються торкнутися до нього рукою, перед тим, як він ухопить прапорець. Хто це зробить, той і починає водити, тобто стає «язичком» і займає місце в центрі кола. Якщо ж той, хто водить, добіг до прапорця і ніхто його не впіймав, то він повертається на своє місце, і гра продовжується спочатку.



## 2) Військово-патріотичні рухливі ігри.

Виховні можливості: знайомлять з історичним минулим народу, розкривають техніку й тактику нападу, захисту, формують уміння вийти зі складних ситуацій, виховують силу волі, сміливість, почуття взаємодопомоги й виручки

*Наприклад:* "Козаки на коней", "Іду на Січ", "Запорожець на Січі", "Король", "На сторожі", "Гей, військо йде", "Шумить, гуде сосонка", "Ой ходить Іванко", "У царя", "Захисник фортеці", "Китайський мур"

### **Захисник фортеці**

Малюють коло діаметром 5-10 м. у його центрі креслять менше коло, у яке ставлять три зв'язані гімнастичні палиці чи кладуть м'яч, кеглі, будь-який інший предмет. Вибирають 1-3 захисників фортеці, інші гравці стають за колом, їм учитель дає волейбольний м'яч. Завдання: поцілити м'ячем у предмет, що знаходиться в центрі кола. Захисники повинні цьому перешкодити, відбиваючи м'яч руками і ногами та закриваючи мішень. Якщо нападаючим вдається збити фортецю, захисники програють і на їх місце призначаються нові.

Переможцями вважаються захисники, котрі найдовше обороняли фортецю. Відбиваючи м'яч, захисник не має права заходити в менше коло. Збити фортецю можна тільки із-за лінії великого кола. Нападаючий не має права кидати м'яч декілька разів підряд.



### 3) Сімейно - побутові рухливі ігри.

Виховні можливості: Розкривають взаємостосунки, членами сім'ї; спрямовані на виховання поваги до старших, послушності, почуття батьківської жертовності, відповідальності дітей

*Наприклад:* "Дід та онуки", "Відьма", "Батько", "Глуха баба", "Батько й діти", "В конопель", "Старий батько" "Чий Батько дужчий", "Дідусь Макар", "Іде, іде дід", "Не сваритесь"

#### «Дідусь Макар»

Одного з дітей обирають дідусем Макаром, який повинен взнати, що вони робитимуть. Діти підходять до нього, загадують яку небудь роботу: шити, рвати ягоди, танцювати...

Загадавши, підходять до дідуся і кажуть:

— Здрастуйте, дідусю Макаре!

— Здрастуйте, милі діти. Де були, що робили?

Діти відповідають:

— На городі.

І показують жестами, що вони робили. Коли дідусь відгадає, всі тікають, а він їх ловить і кого впіймає, то той стає дідусем. А коли він не вгадає, діти кажуть, що робили, і теж тікають, а він ловить.





## 4) *Трудові процеси у рухливих іграх.*

Виховні можливості: Знайомлять із різними видами професій, сприяють вихованню працьовитості, поваги до людської праці; формують навички трудових взаємин; імітаційні рухи трудових процесів розвивають відповідні групи м'язів

*Наприклад:* "Печу, печу хлібчик", "Шевчик", "Ковалі", "Боднар", "Мак", "Мисливці та зайці", "Рибалки й риби", "Просо сіяти", "Ой ми поле оремо", "Вийшли в поле косарі", "Коваль", "Два півники", "Дроворуби"

### **Мисливець та зайці**

Накресліть на асфальті кола діаметром близько 50 см. Їх має бути на два менше, ніж гравців. Наперед виходять двоє гравців. Один із них стає «мисливцем», а другий — «зайцем». Усі інші гравці заходять у коло. За сигналом ведучого «мисливець» починає ловити «зайця». Той біжить, петляючи між кіл. Відчуваючи, що «мисливець» ось-ось наздожене, «заєць» може вскочити у будь-яке коло. Тоді гравець, що стояв у ньому, стає «зайцем», вибігає з кола і тікає від «мисливця». Якщо «мисливець» упіймав «зайця», то вони міняються ролями, і гра продовжується.

## 5) Явища природи у рухливих іграх.

Виховні можливості: Знайомлять із причинами виникнення природних явищ, впливом на живу і неживу природу, допомагають краще пізнати навколишній світ

*Наприклад:* "Іди, іди, іди, дощичку", "Місяць", "хуртелиця", "День і ніч", "Море", "Лавина", "Сонечко", "Розлилися води"



### «День і ніч»

У середині майданчика намічаються дві паралельні лінії. Усі гравці діляться на дві команди, які розташовуються уздовж лінії навпроти один одного. Позаду них, у двох-трьох метрах від стіни, креслять лінії «будинків», Одна команда отримує назву «день», інша - «ніч».

**Керівник** називає одну з команд. Названа команда ловить гравців іншої команди, які, повернувшись, тікають у свої «будинки», Після підрахунку заплямованих команди повертаються на свої місця, і гра повторюється знову. Виграє команда, що зловила більше гравців.

Правила: 1) починати біг тільки але команді; 2) ловити втікаючих тільки до риси «дому»; 3) не можна втікати від переслідують, змінюючи напрям бігу. Викликати команди потрібно несподівано. До суддівства слід залучати помічників.

Варіанти: 1) використовувати різні вихідні положення для граючих; 2) пропонувати граючим виконувати різні завдання - вправи. У грі вдосконалюється швидкість реакції на слухові сигнали.



## *б) Тваринний світ у рухливих іграх.*

Виховні можливості: Знайомлять з різноманітністю тваринного світу, тваринного світу, його взаємозв'язками з людиною; виховують доброзичливе ставлення до них

*Наприклад:* Свійські: "Коза", "Козлик", "Кінь", "Сірий кіт", "Кіт і мишка", "Кози", "Іде баран мостом", "Баран", "Пасти свинку" Дикі: "Зайчик у кущах", "Лис", "Ведмідь іде", "Ведмідь".

Продовження



# Хитра лисиця



**Мета:** Удосконалювати навички бігу. Виховання спостережливості та витримки.

**Хід гри:** Діти стоять у колі пліч-о-пліч, заклавши руки за спину. Вихователь проходить за колом і непомітно доторкується до кого-небудь з них. Дитина, до якої торкнувся вихователь, стає «хитрою лисицею». Вихователь пропонує кому-небудь з дітей уважно подивитись на своїх товаришів, пошукати очима «хитру лисицю». Якщо дитина відразу не знайде, діти всі разом запитують: «Хитра лисиця, де ти?» і Пильно стежать за обличчям кожного чи не викаже себе «хитра лисиця». Після трьох запитань лисиця відповідає:

«Я тут!» і вбігає в коло, а діти швидко розбігаються по майданчику (залу). «Лисиця» їх ловить (торкається рукою). Коли буде спіймано двоє-троє дітей, гра кінчається. При повторенні гри вибирають іншу «лисицю».

**Вказівка до гри:** Якщо «лисиця» викаже себе раніше, ніж її запитують» вибирають іншу. Можна поставити дітей у коло на відстані кроку. Коли вихователь обходить коло, діти заплющують очі. Якщо «лисиця» не може протягом 1-1,5 хв. Спіяти жодну дитину, назначають іншу.





## 7) Птахи у рухливих іграх.

Виховні можливості: Розвивають спостережливість, прищеплюють любов до пташиного світу, знайомлять з умовами їхнього життя поведінкою

*Наприклад:* Свійські: "Бій півнів", "Гуси", "У гусей", "Квочка", "Півник", "Кури", "Біла квочка"

Дикі: "Голуби", "Журавель", "Деркач", "Яструб", "Сорока", "Ворона", "Ворона", "Ластівка", "Ой летіла зозуленька"

### Птахи і зозуля

**Мета.** Удосконалювати навички бігу. Розвивати спритність і швидкість.

На одному боці майданчика діти креслять невеликі кола. Це – «гнізда птахів». Одна дитина - «зозуля», вона стоїть осторонь і не має гнізда.

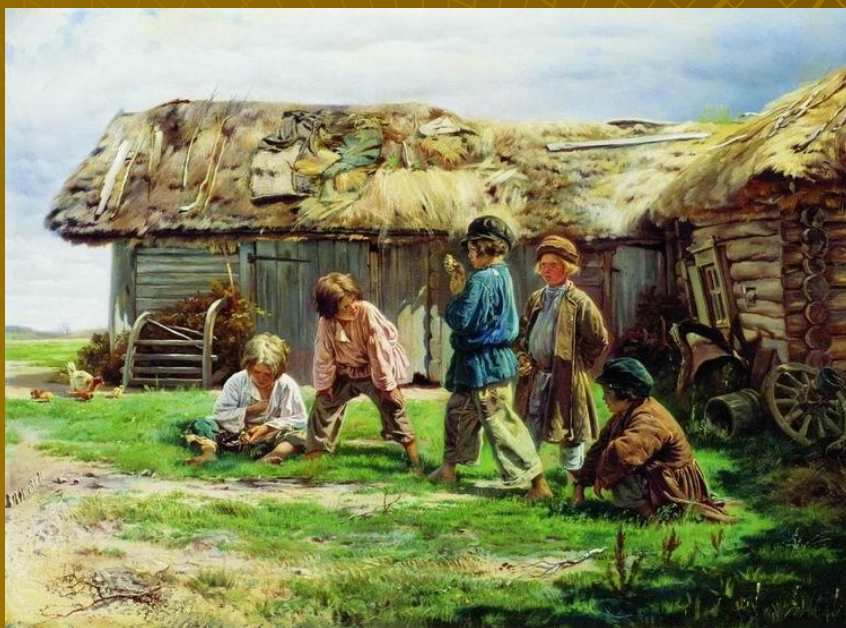
На слова вихователя: «Птахи, полетіли!» діти вибігають з «гнізд» у різні сторони. «Зозуля» літає разом з ними. На слова «Птахи, додому!» всі біжать до своїх «гнізд», а «зозуля» намагається швидко зайняти яке небудь «гніздо». Дитина, яка залишається без місця, стає «зозулею».

- ◆ **Вказівки до гри:** Стежити, щоб діти бігали по всьому майданчику і не «літали» близько від «гнізд».

## 8) Комахи у рухливих іграх.

Виховні можливості:  
Розкривають світ  
взаємозв'язку живої  
природи; спонукають до  
спостереження

*Наприклад:* "Оса", "Мушка",  
"Рій гуде", "Бджоли",  
"Метелик", "Павук"



### "Оса"

Діти утворюють пари. Той, хто залишився сам – "оса". Вона займає визначене місце. Пари розлучаються, і діти юрбою прибігають до "оси" і питають: "Оса, оса, а чи ти дуже лиха?" Та відповідає "Як укушу, так і знатимете! Я не зла, не лиха, а кого захочу, того й зловлю". Після цих слів вона ловить тих дітей, що біжать або стоять поодинці. У момент наближення "оси" гравці швидко об'єднуються в пари, при її віддаленні – розлучаються і переміщаються довільно. Той, кого "оса" спіймає, змінює її.



## 9) Рослини у рухливих іграх.

Виховні можливості: Допомагають пізнати красу природи, Цілющі властивості рослин, взаємозв'язок людини з рослинним світом  
Наприклад. Сад: "У вишневому садочку", "Сад і горобці", "У грушки", "Рожа", "Вишні черешні", "Грушка", Поле: "Мак", "Гарбуз", "Буряк", "Петрушка", "Гречка", "Ой у полі жито", "Кавуни", "Хрін", "Просо", "Огірочки", "Льон", "Квітки" Ліс: "Грибок", "Дуб", "Високий дуб", "Тягти бука", "Горішки"



### Горю-дуб

Усі стають по двоє пара за парою. Один - "горю-дуб" – попереду на віддалі співає:  
Горю, горю, палаю  
Кого схочу, спіймаю  
Раз, два, три! Біжіть!  
Перша пара біжить до "горю дуба" і, розірвавши руки, намагається обігти його з двох боків і знов з'єднатися. Якщо "горю-дуб" когось спіймає, то стає з ним позад усіх, а хто залишився без пари - стає "горю-дубом".

## 10) Ігри за порами року

Виховні можливості: Знайомлять із порами року допомагають краще пізнати природні явища, притаманні конкретному сезону.

*Наприклад:* Весна: "Весна зиму проганяє", "Та це ж весна", "Іде, іде дід", "А вже красне сонечко", "Весна іде", "Гляньте, діточки далі", "Труби, Грицю, в рукавицю"; Літо: "Пішли діти в поле", "Ой рано, раненько", "Іду, іду", "Тече вода"; Осінь: "Ой де ти була", "Ходять діти в колі", "Ой Василю, товаришу", "Малі діти по гриби ходили"; Зима: "Білесенькі сніжинки", "Метелиця", "Насуплю я брови", "Ялинка", "Ой у полі на роздоллі", "Нумо любі діти"





## 5. Організація і методика проведення народних рухливих ігор.

- ◆ Українські народні рухливі ігри несуть у собі високий освітньо-виховний потенціал. Вони створюють найкращі умови для формування та вдосконалення як рухових умінь і навичок, так і розвитку тілесних сил, сприяють вихованню позитивних рис характеру.
- ◆ Кожна рухлива гра спрямована на розвиток певних умінь, навичок та фізичних якостей. Але ефективність її залежить від уміння педагога дозувати навантаження під час її проведення. Так, наприклад, для формування спритності гру ускладнюють шляхом поступового збільшення повторень, зміни умов, ставлячи нові завдання щодо колективних та індивідуальних дій, що вимагають координації рухів.
- ◆ З метою набуття вмінь і навичок з бігу, розвитку швидкості добирається народний ігровий матеріал, який забезпечує раптові рухові дії в ускладнених ситуаціях, що час від часу змінюються (багаторазове подолання невеликих відрізків, зміна часу та ін.).



## Розподіл на відділення відбувається таким чином:

Організація проведення гри забезпечується різними способами, а саме: розподіл на відділення, визначення ведучих або капітанів команд. Розподіл на відділення відбувається таким чином:

- ◆ за розрахунком у строю учні розраховуються в шеренгах чи колонах по два, по три відповідно до кількості команд. Вони розміщені за ростом, де хлопчики й дівчатка займають різні фланги;
- ◆ за перешикуванням у русі в колони по два, по три залежно від кількості команд;
- ◆ на думку вчителя, беруться до уваги стан здоров'я та рівень фізичної підготовленості дітей.





# Слід пам'ятати

*З метою належного організаційно-методичного забезпечення під час Використання народного ігрового матеріалу й підвищення його оздоровчого виховного впливу подаємо рекомендації щодо педагогічного керівництва ігровою діяльністю дітей.*

1. Ігри підбирайте з урахуванням їх педагогічних можливостей й етнічних, анатомо-фізіологічних особливостей, інтересів дітей доцільного місця занять.
2. Перед використанням гри в навчально-виховному процесі під час дозвілля добре вивчіть її зміст, правила, примовки, пісні, що супроводжують, відпрацюйте рухові дії, які будете демонструвати учням.
3. Підготуйте місце для проведення гри, подбавши про його безпечність.
4. У колективних, хороводних сюжетно-рольових іграх з наявності речитативно-пісенного супроводу вивчіть слова, мелодію, чітко й доступно поясніть правила гри.
5. Гру зупиняйте лиш у тому випадку, коли більшість учасників допускають помилки або припускається надмірна емоційність та втома їх.
6. Створюйте демократичний настрій керівництва грою.
7. Ураховуйте індивідуальні особливості дітей під час вибору вожака гри.
8. Будуйте ігрову ситуацію так, щоб залучити всіх школярів до ігрового дійства, дати можливість кожному проявити свої інтереси й здібності.
9. Формуйте в учнів організаторські здібності – лідерські та виконавські вміння.
10. Учíte школярів активного співпереживання, адекватної оцінки власних рухових дій, самоконтролю; розвивайте інтерес до самостійної роботи над собою.
11. Будьте готові діяти в найрізноманітніших ситуаціях, розвивайте власну творчість; стимулюйте власне самовдосконалення.

# Пам'ятайте!

- ◆ об'єктивна оцінка поведінки дитини під час гри - важлива для виховання позитивних моральних і вольових якості Тому потрібно чітко аргументувати своє ставлення до тих чи інших учинків учнів, переконувати їх у правильності. Це запобігає негативним проявам у поведінці дітей, знижує занадто емоційну збудженість, виключає бажання у них отримати перемогу нечесно.





# Висновок

Освіта ХХІ століття виносить на порядок денний українського шкільництва потребу втілення в навчально-виховний процес національної ідеї: глибоке і всебічне вивчення традицій рідного народу, його історії, культури духовності і на цій основі - пізнання кожним учнем, вихованцем самого себе як індивідуальності і як частини своєї нації. Особливе місце в національній культурі відводиться народним рухливим іграм і забавам. Вони є своєрідною життєвою лабораторією дитинства, де живе захоплююча втіха, велика праця, добрий відпочинок.

Сучасна дидактика залишає за дитиною право на гру в школі. Вона розглядає її як один з основних засобів підвищення рухової активності учнів у режимі навчального дня, оптимізації навчально-виховного процесу, оздоровлення дітей та учнівської молоді.

Людство світу народним іграм і забавам відводить в педагогіці почесне місце. Їх вважають цінним надбанням, елементом національної культури, що оздоровлює побут дітей, урізноманітнює дозвілля, збагачує його зміст.

# Література

- ◆ Билеев Л. В., Коротков И. М. Подвижные игры. — М: Физкультура и спорт, 1982.- С. 4.
- ◆ Боберський І. Забави і ігри рухові.— Львів, 1904. — С. 31.
- ◆ Ващенко Г. Виховний ідеал. — Полтава: Полтавський вісник, 1994. — Т. 1. — С. 189.
- ◆ Верховинець В. Весняночка. — К.:Музична школа, 1989. — С. 8.
- ◆ Єфімов Н. Г. Методика проведення рухливих ігор. — К.: Радянська школа, 1969. - 102 с.
- ◆ Жарський Є. Фізичне виховання. —Львів, 1937. — С. 32.
- ◆ Килимник С. Український рік у народних звичаях в історичному освітленні. — К.: Обереги, 1994. — Т. 1. — 392 с.
- ◆ Ковальчук О. Козацька педагогіка //Освіта. — 1991. — 16 червня.
- ◆ Словник української мови: В 11 т. — К.: Наукова думка, 1972. — Т. 3. — С. 13.
- ◆ Сокільські вісті. — Львів, 1935. — № 4. —С. 9.
- ◆ Суховерська О. Рухові забави й гри з мелодіями і приспівками. — Л., 1924. —111 с.
- ◆ Терлецький Г. Українське дошкілля. — К.: Музична Україна, 1998. — С. 130.
- ◆ Тонский Ю. Физическое воспитание как необходимое условие здорового мышления и энергии духа. — Львів, 1904. — С. 36.
- ◆ Українська загальна енциклопедія. — К.,1969. — Т. 3. — С. 250, 150.
- ◆ Фомин Н. А., Фомин В. П. Возрастные основы физического воспитания. — М.:Физкультура и спорт, 1972. — 174 с.
- ◆ Франко П. Фізичне виховання в українських середніх школах // Наша школа.- 1924. — № 3. — С. 176—187.
- ◆ Чистякова А. Психогимнастика.— М.: Просвещение, 1990. — С. 48.



# Запитання

- ◆ Педагогічна майстерність керівника і вибір гри.
- ◆ Класифікація рухливих ігор залежно від форми організації занять.
- ◆ Класифікація рухливих ігор залежно від окремих методичних завдань.
- ◆ Рухливі ігри за переважним розвитком фізичних якостей.
- ◆ Командні і некомандні рухливі ігри, особливості їх проведення.
- ◆ Ігри перехідні до командних, їх характеристика.
- ◆ Прості і складні рухливі ігри.
- ◆ Групування ігор за характером рухливості.
- ◆ Колективні рухливі ігри, їх типи.
- ◆ Зміст ігор за типовими руховими діями, що пов'язані з вирішенням різних завдань.
- ◆ Ігровий характер рухливих ігор, його особливості.

# Терміни які використані у лекції

- ◆ **Дзвін** — ударний музичний, а також сигнальний підвісний інструмент, звичайно із сталі чи бронзи, у вигляді порожнистої, зрізаної знизу груші, в середині якої підвішеної ударник.
- ◆ **Козаки** — вільні озброєні люди, представники військового стану, воїни-найманці.
- ◆ **Запорізька Січ** — укріплений осередок нереєстрового Війска Запорозького Низов'я другої половини XVI — кінця XVIII століття з дислокацією за порогами Дніпра.
- ◆ **Фортеця або твердиня** — укріплена фортифікаційна споруда з міцними капітальними спорудами, постійним гарнізоном, великим запасом провіанту та озброєння.
- ◆ **Великий китайський мур** — серія кам'яних та земляних укріплень в північній частині Китаю, збудованих з метою захист північних кордонів.
- ◆ **Рибалка або риболов** — професія людини, що займається рибальством.
- ◆ **Лісоруб** — робітник, чиїм завданням є рубка дерев і їх підготовка до транспортування.
- ◆ **Лавина** — величезна маса снігу, що зривається із гірського схилу і котиться вниз з великою швидкістю.
- ◆ **Уміння** - це елементи діяльності, що дозволяють що-небудь робити з високою якістю, наприклад, точно і правильно виконувати яку-небудь дію, операцію, серію дій або операцій.



- ◆ **Навички** - це дії, сформовані шляхом повторення, освоєння, що характеризуються високою мірою, і відсутністю по елементної свідомої регуляції і контролю.
- ◆ **Єдиноборство** - бій двох супротивників один на один без застосування вогнепальної зброї.
- ◆ **Спортивний інвентар** - пристрій , пристосування вузькоспеціального призначення , що використовується при занятті різними видами спорту.
- ◆ **Пісня** – словесно - музичний твір , призначений для співу.
- ◆ **Хоровод** - давній народний круговий масовий обрядовий танець, що містить в собі елементи драматичної дії.
- ◆ **Сюжетно - рольова гра** - це основний вид гри дитини дошкільного віку. Їй притаманні основні риси гри : емоційна насиченість і захопленість дітей, самостійність, активність, творчість . Основне джерело, що живить сюжетно - рольову гру дитини - це навколишній світ, життя і діяльність дорослих і однолітків. Основною особливістю сюжетно - рольової гри є наявність у ній уявній ситуації . Уявна ситуація складається з сюжету і ролей.

- ◆ **Сюжет гри** - це ряд подій, які об'єднані життєво мотивованими зв'язками . У сюжеті розкривається зміст гри - характер тих дії і відносин, якими пов'язані учасники подій .
- ◆ **Речитатив** - вокальна музична форма, не підпорядкованій симетричних ритму, рід співучого розмови.
- ◆ **Емоції ( «хвилювання», «збудження»)** — складний стан організму, що припускає тілесні зміни поширеного характеру — в диханні, пульсі, залозо-виділеннях тощо — і на ментальному рівні, стан збудження чи хвилювання, що позначається сильними почуттями, і зазвичай імпульсом щодо певної форми поведінки.
- ◆ **Самоконтроль** - це вміння підкорити емоції власному розуму.
- ◆ **Самовиховання** - управління суб'єктом своєю діяльністю, спілкуванням, поведінкою, переживаннями, спрямованими на зміну своєї особистості відповідно до усвідомлених цілей, ідеалів і переконань задля самовдосконалення.