***✍ Практичне заняття № 2.***

**Методика викладання національних ігор та українських народних ігор, забав й обрядів для дітей молодшого шкільного віку. Підбір ігор для фізичного виховання.**

1. *Педагогічне групування (класифікація) рухливих ігор*
2. *Класифікація українських народних ігор*
3. *Рухливі і національні ігри для дітей молодшого шкільного віку*
4. *Українських народних ігор, забав й обрядів для дітей молодшого шкільного віку. Підбір ігор для фізичного виховання.*
5. *Методика викладання національних ігор для дітей молодшого шкільного віку.*
6. ***Педагогічне групування (класифікація) рухливих ігор***

**🗝**Широке застосування рухливих ігор у педагогічній діяльності вимагає спеціального підбору ігор для вирішення різних завдань. Для цього створюються робочі групування ігор. Ігри розподіляються:

1. За ступенем складності їхнього змісту: від найпростіших (можна віднести ігри з перешкодами, що легко долаються, з добре знайомими елементарними способами взаємодії) до більш складних, наближених до спортивних (ігри з перешкодами, що важко долаються, і складними взаємодіями учасників).
2. За віком дітей з урахуванням вікових особливостей (ігри для дошкільнят та для дітей 6-7, 8-9, 10-12, 13-15 років).
3. За видами рухів, які входять до ігор (ігри з елементами загальнорозвивальних вправ, ігри з бігом, зі стрибками у висоту, довжину з місця і з розбігу, ігри з метанням, ігри з кидком і ловленням м’яча).
4. За фізичними якостями, які переважно виявляються у грі (сила, витривалість, швидкість, гнучкість, спритність).
5. Розрізняють ігри імітаційні (Сюжетні ігри. Ігри цього виду створюються на основі досвіду дітей, наявних у них уявлень і знань про навколишнє життя, професії дорослих (льотчик, пожежник, шофер та ін.), засоби транспорту (автомобіль, поїзд, літак), явища природи, спосіб життя й звички тварин і птахів).
6. Ігри з перебіжками, подоланням перешкод, опором, орієнтуванням у просторі (за слуховими і зоровими сигналами).
7. Ігри з предметами (палицями, стрічками, м'ячами).
8. Музичні ігри, ігри на місцевості (вони досить складні й вимагають спеціальної підготовки),
9. Ігри, що є підготовчими до окремих видів спорту (вони дозволяють досить рано знайомити дітей з такими спортивними іграми, як футбол, баскетбол, хокей, теніс тощо і використовувати їх у спортивному тренуванні).
10. Ігри групують за характером їхньої рухливості:

Ігри великої рухливості (діти активно й одночасно беруть участь у бігу, стрибках, метаннях, киданні й ловленні в комбінації з бігом, стрибками, опором).

Ігри середньої рухливості (діти беруть активну участь у таких рухах, як ритмічна ходьба, вільна ходьба в комбінації з перебіжками, передача, ловлення і метання, а також творчі й наслідувальні рухи).

Ігри малорухливі (учасники вільно пересуваються або виконують незначні спокійні рухи).

1. За формою організації занять (ігри на уроці, на перерві, у групах продовженого дня, на святі тощо)
2. З урахуванням сезону й місця проведення (ігри літні, зимові, у приміщенні, на свіжому повітрі, на сніговому майданчику, на льоду, на горі, на воді).

Для більш детального розподілу ігор з метою вирішення поставлених педагогічних завдань у різних умовах діяльності враховується ціла низка ознак одночасно. Основні з них - вік і підготовленість дітей, види рухів, які входять до гри, переважання тих чи інших морально-вольових і фізичних якостей у певній грі, принцип взаємин гравців.

1. ***Класифікація українських народних ігор***

📚 За своїм походженням і суттю народні рухливі ігри орієнтовані на масове сприйняття і засвоєння, бо за змістом і формою рухи в них прості та доступні. Ці ігри характеризуються внутрішнім багатством змісту, супроводжують життя народу, виховують національну психологію, характер, свідомість.

Ігровий фольклор дуже різноманітний. Це дає можливість класифікувати народні ігри й виділити такі групи:

1. Ігри-пастки – характеризуються тим, що ведучий повинен переловити всіх гравців один або з допомогою спійманих ним у ході гри. Усі ці ігри починаються з лічилки, супроводжуються діалогами, піснями. Наприклад: «У ведмедя в бору», «Дідусь-ріжок», «Горщики», «Шуліка» та ін.
2. Ігри драматизовані – у них розігрується яка-небудь дія, також супроводжувана діалогом, піснею. Це такі ігри, як «Фарби», «Пекар», «Гуси-лебеді» та ін.
3. Ігри хороводні – учасники ходять по колу зі співом і танцювальними рухами: «Коровай», «Яблунька», «Зайченя», «Просо», «Мак» та ін.
4. Словесні ігри-фанти – для них характерний напружений діалог, іноді з віршованим зачином. До цієї групи входять такі ігри: «Як тебе звуть?», «Садівник», «Козубенька», «Тільки на цю букву» та ін.
5. Ігри з дидактичною спрямованістю – передбачають закріплення знань і вмінь з предметів загальноосвітнього циклу: «Білки, жолуді, горіхи», «День і ніч», «Гуси-лебеді», «Горобець» та ін.
6. Обрядові та звичаєві ігри – передають характерні події з життя українського народу. У давні часи такі ігри проводилися у певні пори року, в дні календарних свят і супроводжувалися обрядовими піснями (колядками, щедрівками, веснянками, гаївками тощо) та хороводами. Деякі з них починалися магічними звертаннями-закличками до сил природи, птахів. Серед ігор цієї групи - «Кривий танець», «Горішок», «Подоляночка» та ін.
7. Ігри мовленнєвої спрямованості – народні рухливі ігри з обмеженим словесним текстом. У них текст подається у формі лічилки, примовки, перегукування. Ця група ігор досить численна: «Панас», «Їду, їду», «Звідки ти?», «Піжмурки», «Горюдуб», «Котилася бочка...», «На чім стоїш?», «Іваночку, покинь схованочку», «Зайчик і Бурчик», «Бочечка», «Квочка», «І рву, і рву горішечки» та ін.
8. Ігри історичної та соціальної спрямованості – відображають характер тієї епохи, в яку вони створювалися. Це такі українські народні ігри, як «Король», «Воротар», «Відьма», «Дзвін», «Прослужив я в пана рік», «Колесо» та ін. У їх змісті трапляються архаїзми, наприклад: «пан», «король», «цар», «царівна».
9. Ігри з відображенням трудових процесів та побуту народу. Основна функція ігор цієї групи – виховання національної самосвідомості. У таких іграх знайшли своє відображення трудові процеси українського народу (землеробство, тваринництво, ковальство, мисливство, рибальство тощо). Саме такими є ігри «Гуси», «Нема пана вдома», «Коваль».
10. Ігри-забави та ігри-атракціони. Ці ігри носять естафетний характер з елементами змагань: стрибки на одній нозі, метання м’ячів у рухому ціль, перетягування каната, ходьба на низьких ходулях, підстрибування та ловіння ласощів (бублика, цукерки) зубами («Бій півнів», «Перетягування палиці», «Пес»), ігри комічного характеру («Ледачий Гриць»). Сюди ж можна віднести гойдання на гойдалках, катання на саморобних каруселях, лазіння по гладкому стовбуру, ліплення снігової баби тощо.
11. Ігри великої, середньої рухливості та малорухливі (залежно від ступеня фізичного навантаження).
12. Ігри з ходьбою, бігом, лазінням (розподіляються за характером руху, що переважає).

Існують й інші класифікації. Так, наприклад, А. Цьось поділяє народні ігри на рухливі ігри та забави зі співом, приказками, примовками; ігри з предметами; рухливі ігри та забави на розвиток фізичних якостей (сили, спритності, швидкості тощо).

Вивчення закономірностей всебічного розвитку дітей молодшого шкільного віку стало основою дослідження впливу українських національних рухливих ігор на розвиток фізичних якостей.

Групування національних ігор для дітей молодшого шкільного віку за характером рухової діяльності, 🗁 як зазначає С.Б. Мудрик, показує, що ці ігри комплексно впливають на розвиток фізичних якостей, проте відбувається це різною мірою. Так, більшість народних рухливих ігор сприяє розвитку спритності – 92,3%, швидкості – 84,6% і витривалості – 61,5%; сила і гнучкість відповідно становлять – 38,4% і 30,7%. При цьому до уваги бралися ігри, які подобаються дітям молодшого шкільного віку і водночас відповідають їх анатомофізіологічним і психічним можливостям.

**Ігри з елементами загальнорозвивальних вправ.** «Батько і діти», «Мак», «Дрова», «Адам і Єва», «Розбите яєчко», «Шевчик», «Ой вийтеся огірочки», «Боротьба кажана з вітром», «Кіт потягується», «Гуси на воді», «Пташка», «Мокрий кіт», «Пузир», «Лелека і криниця».

**Ігри з ходьбою.** «Петре, де ти?», «Панас», «Піжмурки», «Звідки ти», «Гарбуз», «Огірочки», «Міст», «Нічний марш», «Підхід вартових», «Дуб чи береза».

**Ігри з бігом.** «Іду на Ви!», «Гуси», «Пень», «Хатина», «День і ніч», «Регіт», «Дуб», «Запорожець на Січі», «Проводи русалки», «Скажений бугай», «Рибалки і риби», «Кіт і миша», «Квачі парами», «Доганяй втікаючи», «Ворон», «Веребей», «Дикі кози», «Яструб», «Мур», «У колдуна», «Хрещик», «Сірий кіт», «Кавуни», «Лисиця і заєць», «Ковбаса».

**Ігри зі стрибками.** «Вовк і кози», «Довга лоза», «Переправа через річку», «Струмок», «У річку гоп», «Спутані коні», «Гречка», «Тинок», «Півник».

**Ігри з метанням.** «Хто далі кине», «Влучний стрілець», «Захисник фортеці», «Квач з м'ячем», «Мисливець і качки», «Штандер», «Квочка», «Круговий», «На полюванні», «Перепелиця», «Городки», «Циганка», «Мушка».

**Ігри з елементами прикладних вправ (лазіння, переповзання).** «Дістати сало», «Стовп», «Повінь», «Скелелаз», «Кубло», «Незграбний ведмідь», «Западня», «Павук», «Куниця і білки», «Підвісний міст», «Тунель», «В'юнкий вуж».

**Ігри на рівновагу.** «Гойдалки», «Журавель», «Ластівка», «Навпереваги», «Жук», «Рак-неборак», «Пересування на бочці», «Дресирування звірів», «Круть-верть», «Млин», «Метелиця».

**Ігри з елементами акробатики.** «Краб», «Каракатиця», «Перекотиполе», «Розпечене колесо», «Павук», «Жабка», «Качалка», «Дзвін».

**Ігри з елементами боротьби.** «Буряк», «Тягти бука», «Коромисло», «Ріпка», «Відьма», «Бій півнів», «Кіт і мішка», «Княжий острів», «Дружина і татари», «Перетягування линви».

**Ігри з елементами танцю.** «Сива шапка», «Женчичок», «Гоп-скок», «Метелиця», «Трійки».

**Ігри на воді.** «Морський бій», «Мисливці та качки», «Швидкий краб», «Коловорот», «Крокодил», «Колода», «Щупаки», «Невід», «Квачі», «Морж», «Водяна змія», «П'явка».

**Ігри на лижах.** «Наздожени втікаючи», «Буксування», «Квач на лижах», «Лижник без палиць», «Трійки», «Стогони», «Хто далі», «Шеренгою з гірки», «Мисливець на полюванні».

Більшість народних ігор містять у собі елементи суперництва або ж побудовані на суперництві (наздогнати, перегнати, перестрибнути, перекинути, перетягнути, влучити, спіймати, виконати вправу чи завдання краще за інших тощо), тому важливе значення має фізична підготовленість (сила, швидкість, витривалість, спритність).

Така класифікація обумовлена змістом шкільної програми, згідно з вимогами якої фізичне виховання в школі передбачає формування основних життєво необхідних умінь і навичок. Доведено, що найбільш ефективне засвоєння дітьми фізичних вправ відбувається через ігрову діяльність. Тому доцільно використовувати ігри, які сприяють вивченню конкретних рухових дій.

Одне з основних завдань фізичного виховання носить освітній характер. Воно передбачає засвоєння спеціальних знань у галузі фізичного виховання та формування рухових умінь і навичок. Рухливі ігри за своїм змістом сприяють вирішенню цього завдання.

Класифікація національних рухливих ігор за характером рухової діяльності дає змогу констатувати, що вони повністю відповідають біологічній потребі дитячого організму в рухах для набуття необхідних навичок і вмінь, для розвитку фізичних і морально-вольових якостей, для загартування організму молодших школярів. Окрім того, вони сприятимуть подоланню негативного ставлення до уроків фізичної культури, формуванню мотивації, а згодом і стійкої потреби у систематичних заняттях фізичними вправами.

***3. Рухливі і національні ігри для дітей молодшого шкільного віку***

**🗝**Вибір ігор визначається конкретними завданнями й умовами їх проведення. Для кожної вікової групи характерні свої особливості у виборі й методиці проведення гри.

Діти молодшого шкільного віку вирізняються особливою рухливістю, постійною потребою у русі. Однак при виборі ігор потрібно пам'ятати, що їхній організм не готовий зазнавати тривалого напруження. Їхні сили швидко виснажуються, але досить швидко й відновлюються. Тому для молодших школярів ігри мають бути не занадто тривалими. Вони обов'язково повинні перериватися паузами для відпочинку.

Для учнів 1-3-х класів (6-9 років) ще недоступні ігри зі складними рухами й взаєминами між гравцями. Для них краще підходять ігри імітаційного, сюжетного характеру. Сюжети рухливих ігор, правила, образні ігрові дії допомагають учням початкових класів одержати правильне уявлення про картини та явища рідної природи, про взаємини людей у праці, громадському житті, побуті. Треба задовольняти інтерес молодших школярів до ігор із сучасною тематикою, наприклад, до ігор із космічними сюжетами, з умовно-образним відтворенням епізодів зі спортивного життя нашої країни.

 Дії в колективі для них складні, тому їм більше подобаються ігри з перебіжками, ухилянням від ведучих, стрибками, ловленням і киданням м'ячів і різноманітних предметів.

У віці 10-11 років (4-5-і класи) у дітей помітно вдосконалюються координаційні можливості. Так, збільшення сили, швидкості, спритності й витривалості, більш досконале керування своїм тілом і краща пристосованість організму до фізичних навантажень роблять доступними для дітей цього віку ігри досить складні за своїм змістом.

У психіці дітей 10-11 років також відбуваються зміни. Збільшення сили й рухливості нервових процесів зумовлює підвищення стійкості уваги й інтересів дітей. Розвиток мислення забезпечує вирішення більш важких тактичних завдань. Це особливо важливо, оскільки в такому віці дітей починають більше цікавити ігри зі змаганням не між окремими учасниками, а між ігровими колективами.

Ігри хлопчиків і дівчаток 10-11 років суттєво не відрізняються. Але все-таки хлопчики більш схильні до ігор з елементами єдиноборства, взаємовиручки й боротьби за м'яч. Дівчатка ж віддають перевагу спокійним іграм із ритмічними рухами й точними діями (із предметами, з м'ячем тощо).

Особливо полюбляють діти цього віку ігри з м'ячем, ігри, що передбачають біг, стрибки через перешкоди й метання невеликих предметів, а також воєнізовані ігри на місцевості.

Ігри дітей 10-11 років характеризуються трохи більшою тривалістю й інтенсивністю ігрового навантаження, більш строгим суддівством, сталістю у використанні ігор, які полюбилися. Більш виражений в іграх і елемент ігрового змагання.

📚 Потрапляючи до школи після дитячого садка, дитина стикається з іншим видом діяльності – навчанням. Але гра залишається важливим засобом не лише відпочинку, а й творчого пізнання життя. Гра – потужний засіб виховного впливу на дітей. 🗁 В.Ф. Шатанов зазначає: «Придивіться: чи не дуже рано згасає наш педагогічний інтерес до ігор, які вірою і правдою завжди служили і покликані служити розвиткові кмітливості та пізнавального інтересу дітей на всіх, без винятку, вікових етапах. Відомо, що ті діти, з яких на уроці й слова не витягнеш, в іграх виявляють надзвичайну активність. Вони можуть повернути хід гри так, що деякі відмінники тільки руками розведуть, їхні дії відзначаються глибиною мислення. Мислення сміливого, масштабного, нестандартного».

Народні рухливі ігри, поширені й сьогодні серед дітей молодшого шкільного віку, беруть свій початок зі стародавніх фольклорних обрядів, церемонії і ритуалів. Найчастіше у їх змісті присутні фольклорні образи вовка, ведмедика, зайчика, котика, кози, які характерні для української культури та традиційно відтворювалися у різноманітних обрядах і ритуалах, а згодом перейшли у дитячі рухливі ігри.

☝ Прикладом може бути фольклорний образ вовка, який фігурує в багатьох дитячих іграх. Так, цьому персонажу відведена головна роль у грі «**Сірий вовк».** Найкраще місце для її проведення **–** зеленийлуг. За допомогою лічилки обирають «вовка». Решта учасників гри – «вівці». Вони розбігаються, рвуть травичку, примовляючи:

Щиплю, щиплю травку

Сірому вовку на лопатку!

Кидають пучечки трави на «вовка» і втікають. А він кидається їх наздоганяти. Кого спіймає, той стає «вовком», і гра повторюється.

У процесі гри в учнів розвивається зосередженість, увага, здатність мислити самостійно. Поринувши в ігровий процес, діти не помічають, як навчаються, до активної діяльності залучаються навіть найпасивніші учні. Коли вчитель використовує на уроці елементи гри, то в класі створюється доброзичлива атмосфера, панує бадьорий настрій, з'являється бажання вчитися. Плануючи урок, необхідно зважати на всіх без винятку учнів, добирати ігри, які були б їм цікаві та зрозумілі.

🗝 У дітей 1-2 класу розвивається образне мислення. Їх цікавлять ігри імітаційні, сюжетні. Колективно-узгоджувальні дії для них ще достатньо складні. Найкраще підійдуть ігри з бігом, стрибками, ловінням, метанням м'ячів та інших предметів; з використанням музичного супроводу, речитативів. Максимальна кількість правил гри – 2-3.

🗝 У дітей 3-4 класу спостерігається значний розвиток координаційних здібностей. Зростають фізичні можливості, удосконалюється здатність до фізичного та психічного самокерування, розвивається оперативне мислення.

Використання українських народних рухливих ігор з дітьми молодшого шкільного віку має велике оздоровче, гігієнічне, освітнє та виховне значення. У ході ігор діти загартовуються; відтворюють накопичений досвід; закріплюють, поглиблюють знання; пізнають світ; збагачуються новими відчуттями; розвивають уяву, засвоюють нові поняттями. Дитина розвивається у грі. Значно розширюється її кругозір, розвивається спостережливість, кмітливість, уміння аналізувати та узагальнювати. Вона вчиться правильно оцінювати просторові, часові характеристики рухів і швидко реагувати на них. Використання різноманітних ролей сприяє формуванню організаторських здібностей. Народні ігри знайомлять з національними традиціями, культурою різних народів.

Важливими питаннями, які впливають на ефективність використання українських народних рухливих ігор з метою розвитку самоорганізації ігрового колективу є вибір ведучого і розподіл учасників гри на команди. Своєчасне навчання дітей різних способів вибору ведучого дає можливість справедливо розв'язувати актуальні для початку гри питання взаємодії в ігровому колективі, запобігати багатьом конфліктним ситуаціям між дітьми.

Ведучого гри найкраще обирати за допомогою лічилки. Перш ніж проводити її розучування, педагогу необхідно правильно її підібрати. При цьому варто враховувати як зміст гри, так і техніку виконання рахунку. Якщо рухлива гра ґрунтується на діях певних персонажів (зайця, вовка, лисиці), то бажано для неї використовувати лічилку, у змісті якої є назва головного персонажа. За технікою виконання рахунку лічилки можна розподілити на декілька видів. Найчастіше рахунок виконується таким чином: гравці стають у коло, хтось один усіх обходить, чітко вимовляючи кожне слово тексту лічилки, і по черзі вказує на учасників гри. Ведучим стає той, кому випало останнє слово. Є лічилки, текст яких закінчується займенником «ти». Така лічилка точно вказує, кому бути ведучим у грі.

Під час використання деяких лічилок діти домовляються про додаткові дії, виконання яких допомагає визначити ведучого. Наприклад, вони можуть стати в коло, а хтось один – у центр нього з м'ячем у руках. Він промовляє такі слова:

Раз, два, три!

Водити зараз будеш ти!

Після цього діти розбігаються хто куди, а той, що стоїть у центрі, кидає м'яч, намагаючись влучити в когось із утікачів. Ведучим стає той, у кого попадає м'яч.

Є й інші способи визначення ведучого.

До них належать:

• вибір за згодою гравців;

• обрання ведучого більшістю голосів учасників гри;

• обрання за результатами попередньої гри: ведучим стає той, хто переміг, тобто виявився найпрудкішим, найкмітливішим, найуважнішим.

Кожен з наведених вище способів вибору ведучого має як переваги, так і недоліки, тому в навчально-виховному процесі їх варто чергувати.

☝ Різними способами, що спираються на ініціативу та самоорганізацію дітей, може проводитися розподіл гравців на команди.

1 спосіб. За допомогою порядкової лічби, залежно від кількості команд: перший, другий, третій і т.д. Цей спосіб розподілу на команди не використовується на початку навчального року в першому класі, оскільки учні ще не засвоїли цю форму лічби.

2 спосіб. За вибором капітанів команд. Спочатку гравці вибирають капітанів команд, а потім капітани формують свої команди за домовленістю з однолітками. Цей спосіб розподілу на команди доцільно використовувати у третіх-четвертих класах, коли учні добре знають один одного і можуть швидко досягти домовленості завдяки досить високому рівню розвитку мовлення і спілкування.

3 спосіб. Формування постійних команд для проведення рухливих ігор.

4 спосіб. Розподіл на команди шляхом обопільної домовленості (капітани команд потай від інших учасників гри обирають кожен собі слово-пароль. Наприклад, один обрав слово «горіх», інший – «яблуко». Діти, які хочуть брати участь у грі, по двоє підходять до капітанів, а ті питають: «Яблуко чи горіх?» Назвавши слово, учасник автоматично переходить на бік того капітана, який його уособлює.

☝ У деяких командних рухливих іграх доводиться встановлювати право першого ходу.

Визначити, яка з команд розпочне гру, можна таким чином:

• виходячи з результатів попередніх ігор;

• надавши право вибору команді, яка краще підготувала до гри майданчик і необхідний інвентар;

• за допомогою лічилки між ватажками;

• за результатами певного виду змагання (фізичного чи розумового) між представниками команд. Наприклад, відгадування загадок, влучання у ціль, біг наввипередки чи до зазначеного місця тощо;

• шляхом жеребкування. Для цього можуть бути використані дві палички, різні за довжиною, проте однакові за товщиною. Один із гравців затискає обидві палички в кулаку так, щоб їх зовнішні кінці були на одному рівні. Починає гру та команда, чий ватажок витягне коротшу паличку;

• пусканням паперового літачка. Для цього між командами проводиться лінія. Дитина, яка не бере участі в грі, або інша незацікавлена особа ставить ноги паралельно лінії з обох її боків і запускає літачок. На чию сторону він залетить, та команда і починає гру. Цей спосіб найкраще підійде для учнів 1-2 класів;

• відгадуванням, в якій руці знаходиться предмет (камінчик, каштан, дрібна іграшка тощо), парної чи непарної кількості схованих предметів, сторони монети тощо;

• виявленням поваги (наприклад, хлопці, граючи з дівчатами, пропонують їм розпочати гру першими або учасники сильнішої команди передають право почати гру слабшій команді);

• вимірюванням руками на палиці – хто зможе утримати палицю після закінчення її вимірювання, той здобуває для своєї команди право першого ходу.

Послідовне і систематичне навчання учнів різних способів самоорганізації дозволяє ефективно використовувати час, відведений для ігор, для активного, повноцінного відпочинку дітей і сприяє формуванню самоврядування класного колективу, набуттю кожним учасником досвіду соціальної взаємодії.

☝ Максимальний вплив українських рухових ігор як засобу гармонійного розвитку особистості в початковій ланці загальноосвітньої школи залежить від оптимально створених педагогічних умов їх організації, серед яких можна визначити такі, як:

* систематичність проведення ігор протягом дня;
* забезпечення взаємодії навчальної та позанавчальної діяльності з фізичного виховання;
* оптимальне поєднання прийомів і методів педагогічного керівництва грою у її підготовчій, основній і заключній частинах;
* використання педагогічних методів, адекватних значенню кожного з етапів керівництва грою для гармонійного розвитку особистості школяра.

Отже, в українських народних рухливих іграх закладені значні виховні можливості, які визначаються їх культурно-історичним походженням і соціальними функціями у дитячому середовищі.

**🗝**Вибір ігор визначається конкретними завданнями й умовами їх проведення. Для кожної вікової групи характерні свої особливості у виборі й методиці проведення гри.

Діти молодшого шкільного віку вирізняються особливою рухливістю, постійною потребою у русі. Однак при виборі ігор потрібно пам'ятати, що їхній організм не готовий зазнавати тривалого напруження. Їхні сили швидко виснажуються, але досить швидко й відновлюються. Тому для молодших школярів ігри мають бути не занадто тривалими. Вони обов'язково повинні перериватися паузами для відпочинку.

Для учнів 1-3-х класів (6-9 років) ще недоступні ігри зі складними рухами й взаєминами між гравцями. Для них краще підходять ігри імітаційного, сюжетного характеру. Сюжети рухливих ігор, правила, образні ігрові дії допомагають учням початкових класів одержати правильне уявлення про картини та явища рідної природи, про взаємини людей у праці, громадському житті, побуті. Треба задовольняти інтерес молодших школярів до ігор із сучасною тематикою, наприклад, до ігор із космічними сюжетами, з умовно-образним відтворенням епізодів зі спортивного життя нашої країни.

 Дії в колективі для них складні, тому їм більше подобаються ігри з перебіжками, ухилянням від ведучих, стрибками, ловленням і киданням м'ячів і різноманітних предметів.

У віці 10-11 років (4-5-і класи) у дітей помітно вдосконалюються координаційні можливості. Так, збільшення сили, швидкості, спритності й витривалості, більш досконале керування своїм тілом і краща пристосованість організму до фізичних навантажень роблять доступними для дітей цього віку ігри досить складні за своїм змістом.

У психіці дітей 10-11 років також відбуваються зміни. Збільшення сили й рухливості нервових процесів зумовлює підвищення стійкості уваги й інтересів дітей. Розвиток мислення забезпечує вирішення більш важких тактичних завдань. Це особливо важливо, оскільки в такому віці дітей починають більше цікавити ігри зі змаганням не між окремими учасниками, а між ігровими колективами.

Ігри хлопчиків і дівчаток 10-11 років суттєво не відрізняються. Але все-таки хлопчики більш схильні до ігор з елементами єдиноборства, взаємовиручки й боротьби за м'яч. Дівчатка ж віддають перевагу спокійним іграм із ритмічними рухами й точними діями (із предметами, з м'ячем тощо).

Особливо полюбляють діти цього віку ігри з м'ячем, ігри, що передбачають біг, стрибки через перешкоди й метання невеликих предметів, а також воєнізовані ігри на місцевості.

Ігри дітей 10-11 років характеризуються трохи більшою тривалістю й інтенсивністю ігрового навантаження, більш строгим суддівством, сталістю у використанні ігор, які полюбилися. Більш виражений в іграх і елемент ігрового змагання.

📚 Потрапляючи до школи після дитячого садка, дитина стикається з іншим видом діяльності – навчанням. Але гра залишається важливим засобом не лише відпочинку, а й творчого пізнання життя. Гра – потужний засіб виховного впливу на дітей. 🗁 В.Ф. Шатанов зазначає: «Придивіться: чи не дуже рано згасає наш педагогічний інтерес до ігор, які вірою і правдою завжди служили і покликані служити розвиткові кмітливості та пізнавального інтересу дітей на всіх, без винятку, вікових етапах. Відомо, що ті діти, з яких на уроці й слова не витягнеш, в іграх виявляють надзвичайну активність. Вони можуть повернути хід гри так, що деякі відмінники тільки руками розведуть, їхні дії відзначаються глибиною мислення. Мислення сміливого, масштабного, нестандартного».

Народні рухливі ігри, поширені й сьогодні серед дітей молодшого шкільного віку, беруть свій початок зі стародавніх фольклорних обрядів, церемонії і ритуалів. Найчастіше у їх змісті присутні фольклорні образи вовка, ведмедика, зайчика, котика, кози, які характерні для української культури та традиційно відтворювалися у різноманітних обрядах і ритуалах, а згодом перейшли у дитячі рухливі ігри.

☝ Прикладом може бути фольклорний образ вовка, який фігурує в багатьох дитячих іграх. Так, цьому персонажу відведена головна роль у грі «**Сірий вовк».** Найкраще місце для її проведення **–** зеленийлуг. За допомогою лічилки обирають «вовка». Решта учасників гри – «вівці». Вони розбігаються, рвуть травичку, примовляючи:

Щиплю, щиплю травку

Сірому вовку на лопатку!

Кидають пучечки трави на «вовка» і втікають. А він кидається їх наздоганяти. Кого спіймає, той стає «вовком», і гра повторюється.

У процесі гри в учнів розвивається зосередженість, увага, здатність мислити самостійно. Поринувши в ігровий процес, діти не помічають, як навчаються, до активної діяльності залучаються навіть найпасивніші учні. Коли вчитель використовує на уроці елементи гри, то в класі створюється доброзичлива атмосфера, панує бадьорий настрій, з'являється бажання вчитися. Плануючи урок, необхідно зважати на всіх без винятку учнів, добирати ігри, які були б їм цікаві та зрозумілі.

🗝 У дітей 1-2 класу розвивається образне мислення. Їх цікавлять ігри імітаційні, сюжетні. Колективно-узгоджувальні дії для них ще достатньо складні. Найкраще підійдуть ігри з бігом, стрибками, ловінням, метанням м'ячів та інших предметів; з використанням музичного супроводу, речитативів. Максимальна кількість правил гри – 2-3.

🗝 У дітей 3-4 класу спостерігається значний розвиток координаційних здібностей. Зростають фізичні можливості, удосконалюється здатність до фізичного та психічного самокерування, розвивається оперативне мислення.

Використання українських народних рухливих ігор з дітьми молодшого шкільного віку має велике оздоровче, гігієнічне, освітнє та виховне значення. У ході ігор діти загартовуються; відтворюють накопичений досвід; закріплюють, поглиблюють знання; пізнають світ; збагачуються новими відчуттями; розвивають уяву, засвоюють нові поняттями. Дитина розвивається у грі. Значно розширюється її кругозір, розвивається спостережливість, кмітливість, уміння аналізувати та узагальнювати. Вона вчиться правильно оцінювати просторові, часові характеристики рухів і швидко реагувати на них. Використання різноманітних ролей сприяє формуванню організаторських здібностей. Народні ігри знайомлять з національними традиціями, культурою різних народів.

Важливими питаннями, які впливають на ефективність використання українських народних рухливих ігор з метою розвитку самоорганізації ігрового колективу є вибір ведучого і розподіл учасників гри на команди. Своєчасне навчання дітей різних способів вибору ведучого дає можливість справедливо розв'язувати актуальні для початку гри питання взаємодії в ігровому колективі, запобігати багатьом конфліктним ситуаціям між дітьми.

Ведучого гри найкраще обирати за допомогою лічилки. Перш ніж проводити її розучування, педагогу необхідно правильно її підібрати. При цьому варто враховувати як зміст гри, так і техніку виконання рахунку. Якщо рухлива гра ґрунтується на діях певних персонажів (зайця, вовка, лисиці), то бажано для неї використовувати лічилку, у змісті якої є назва головного персонажа. За технікою виконання рахунку лічилки можна розподілити на декілька видів. Найчастіше рахунок виконується таким чином: гравці стають у коло, хтось один усіх обходить, чітко вимовляючи кожне слово тексту лічилки, і по черзі вказує на учасників гри. Ведучим стає той, кому випало останнє слово. Є лічилки, текст яких закінчується займенником «ти». Така лічилка точно вказує, кому бути ведучим у грі.

Під час використання деяких лічилок діти домовляються про додаткові дії, виконання яких допомагає визначити ведучого. Наприклад, вони можуть стати в коло, а хтось один – у центр нього з м'ячем у руках. Він промовляє такі слова:

Раз, два, три!

Водити зараз будеш ти!

Після цього діти розбігаються хто куди, а той, що стоїть у центрі, кидає м'яч, намагаючись влучити в когось із утікачів. Ведучим стає той, у кого попадає м'яч.

Є й інші способи визначення ведучого.

До них належать:

• вибір за згодою гравців;

• обрання ведучого більшістю голосів учасників гри;

• обрання за результатами попередньої гри: ведучим стає той, хто переміг, тобто виявився найпрудкішим, найкмітливішим, найуважнішим.

Кожен з наведених вище способів вибору ведучого має як переваги, так і недоліки, тому в навчально-виховному процесі їх варто чергувати.

☝ Різними способами, що спираються на ініціативу та самоорганізацію дітей, може проводитися розподіл гравців на команди.

1 спосіб. За допомогою порядкової лічби, залежно від кількості команд: перший, другий, третій і т.д. Цей спосіб розподілу на команди не використовується на початку навчального року в першому класі, оскільки учні ще не засвоїли цю форму лічби.

2 спосіб. За вибором капітанів команд. Спочатку гравці вибирають капітанів команд, а потім капітани формують свої команди за домовленістю з однолітками. Цей спосіб розподілу на команди доцільно використовувати у третіх-четвертих класах, коли учні добре знають один одного і можуть швидко досягти домовленості завдяки досить високому рівню розвитку мовлення і спілкування.

3 спосіб. Формування постійних команд для проведення рухливих ігор.

4 спосіб. Розподіл на команди шляхом обопільної домовленості (капітани команд потай від інших учасників гри обирають кожен собі слово-пароль. Наприклад, один обрав слово «горіх», інший – «яблуко». Діти, які хочуть брати участь у грі, по двоє підходять до капітанів, а ті питають: «Яблуко чи горіх?» Назвавши слово, учасник автоматично переходить на бік того капітана, який його уособлює.

☝ У деяких командних рухливих іграх доводиться встановлювати право першого ходу.

Визначити, яка з команд розпочне гру, можна таким чином:

• виходячи з результатів попередніх ігор;

• надавши право вибору команді, яка краще підготувала до гри майданчик і необхідний інвентар;

• за допомогою лічилки між ватажками;

• за результатами певного виду змагання (фізичного чи розумового) між представниками команд. Наприклад, відгадування загадок, влучання у ціль, біг наввипередки чи до зазначеного місця тощо;

• шляхом жеребкування. Для цього можуть бути використані дві палички, різні за довжиною, проте однакові за товщиною. Один із гравців затискає обидві палички в кулаку так, щоб їх зовнішні кінці були на одному рівні. Починає гру та команда, чий ватажок витягне коротшу паличку;

• пусканням паперового літачка. Для цього між командами проводиться лінія. Дитина, яка не бере участі в грі, або інша незацікавлена особа ставить ноги паралельно лінії з обох її боків і запускає літачок. На чию сторону він залетить, та команда і починає гру. Цей спосіб найкраще підійде для учнів 1-2 класів;

• відгадуванням, в якій руці знаходиться предмет (камінчик, каштан, дрібна іграшка тощо), парної чи непарної кількості схованих предметів, сторони монети тощо;

• виявленням поваги (наприклад, хлопці, граючи з дівчатами, пропонують їм розпочати гру першими або учасники сильнішої команди передають право почати гру слабшій команді);

• вимірюванням руками на палиці – хто зможе утримати палицю після закінчення її вимірювання, той здобуває для своєї команди право першого ходу.

Послідовне і систематичне навчання учнів різних способів самоорганізації дозволяє ефективно використовувати час, відведений для ігор, для активного, повноцінного відпочинку дітей і сприяє формуванню самоврядування класного колективу, набуттю кожним учасником досвіду соціальної взаємодії.

☝ Максимальний вплив українських рухових ігор як засобу гармонійного розвитку особистості в початковій ланці загальноосвітньої школи залежить від оптимально створених педагогічних умов їх організації, серед яких можна визначити такі, як:

* систематичність проведення ігор протягом дня;
* забезпечення взаємодії навчальної та позанавчальної діяльності з фізичного виховання;
* оптимальне поєднання прийомів і методів педагогічного керівництва грою у її підготовчій, основній і заключній частинах;
* використання педагогічних методів, адекватних значенню кожного з етапів керівництва грою для гармонійного розвитку особистості школяра.

Отже, в українських народних рухливих іграх закладені значні виховні можливості, які визначаються їх культурно-історичним походженням і соціальними функціями у дитячому середовищі.

***4. Українських народних ігор, забав й обрядів для дітей молодшого шкільного віку. Підбір ігор для фізичного виховання.***

☝ Обмірковуючи, які ігри запропонувати дітям, необхідно враховувати природні умови. Скажімо, гуляючи в лузі, доречно провести такі ігри, як «Гуси», «Віночок», «Подоляночка»; біля водойми – «Міст», «Качки і рибалка», «У річку гоп»; у лісі - «Грибок», «Горішок» тощо.

Перш ніж запропонувати дітям певну народну гру, варто ознайомити їх з її походженням, історією, атрибутами та дійовими особами; розповісти, як грали в цю гру в минулому.

Ось приклад того, як можна ознайомити дітей з давньою традицією святкування Івана Купала (гра «Горюдуб»). Напередодні свята купальське дерево прикрашали вінками, квітами, стрічками. Увечері біля обрядового дерева розкладали вогнище з дубових гілок, і хлопці в парах із дівчатами перестрибували через нього. Вважалося, що в такий спосіб відбувається очищення вогнем. Із давніх-давен люди вірили, що вогонь очищує душу від усього злого й наділяє силою та здоров’ям. Саме тому цей обряд проводили перед жнивами.

Дітям цікаво буде дізнатися, що стрибала через вогонь тільки доросла молодь, а дітлахи стрибали через кропиву, адже так безпечніше. А якщо кропива все-таки когось і жалила, то це було тільки на користь. Варто ознайомити дітей із символікою вінкоплетіння – пояснити значення квітів і кольорів стрічок.

Перед проведенням гри «Кривий танець» бажано ознайомити дітей з її історією. Ось одна із версій. Гра виникла дуже давно, ще за тих часів, як на нашу країну нападали татари. Тож батьки наказували своїм дітям остерігатися ворога, а також навчали їх заплутувати свої сліди у разі небезпеки, аби чужинці по них не відшукали дорогу до села. У танку гри імітується саме такий рух – по кривій. Діти водили «кривий» хоровод пообіді біля церкви на свято Благовіщення. Люди з особливою пошаною ставилися до цього свята, бо вважалося, що цього дня «Бог благословляє всі рослини». Працювати на Благовіщення означало скоїти великий гріх. Існувало повір’я, що в цей день навіть птах не в’є собі гнізда.

Вранці діти виходили в поле до бузька (лелеки), показували йому освячений хліб і промовляли: «Бусле, бусле, на тобі хлібця, а ти нам – жита копу».

Дівчата, взявшись за руки, довгою чередою бігали між трьома застромленими в землю кілками, трьома дітьми, що сиділи на землі, або просто куди потягне їх провідниця хору, корифейка, виробляючи всілякі зигзаги, незвичайні повороти та виконуючи простеньку пісеньку, що повторюється без змін:

Кривого танцю йдемо,

Кінця му не знайдемо:

То в гору, то в долину,

То в ружу, то в калину.

А ми кривому танцю

Не виведемо концю,

Бо його треба вести,

Як віночок плести.

Дітям дуже подобалася ця гра, адже завдяки їй вони могли згуртовуватися в цікаві ігрові товариства, а також раз у раз переживати захоплюючі моменти (небезпеку, втечу, радість спасіння).

У дівочій грі «Колесо» наявний виразний мотив втечі з полону як стародавня етнічна пам'ять народу. Дівчата утворювали коло, тримаючись за руки. Двоє піднімали руки за спиною одна до одної, починали бігати врізнобіч, за ними – їх подруги. Так намагалися пробігти вздовж дівчат по колу. Після кола спина до спини робили інше коло – обличчям до обличчя. Бігати було незручно, деякі виривалися з кола, інші падали.

Мало місце і поєднання «Кривого танцю» і «Колеса». Дівчата, тримаючись за руки, виводили зигзаги, кола й півкола в хороводі та співали:

А перше зіллячко шавлія, шавлія.

Ой, бо ж то надія, надія.

А друге зіллячко рутонька, рутонька.

Ой, бо ж то журбонька, журбонька.

А третє зіллячко барвінок, барвінок.

Ой, бо ж то на вінок, на вінок.

Дівчата водили хоровод одна за одною, потім розривали його, махали руками, розбивалися попарно. Потім переходили у центр, ставали одна навпроти одної і, тримаючись за руки, обкручувалися одна до одної плечима кілька разів. Подруги повторювали танок за ними, шикувалися одна за одною та піднімали руки долонями вгору, долонями вперед. Ця частина танцю нагадує обряд ритуальної подяки вищим силам за допомогу та порятунок.

На Київщині була поширена колективна гра «Щітка». Парубки та дівчата бралися за руки і утворювали довгий ланцюг. Останньою завжди була дівчина. Вона намагалася стояти нерухомо, міцно упираючись двома ногами в землю. Всі інші водили навкруги неї хоровод і через деякий час обвивали дівчину «живим ланцюгом». Коли «ланцюг» змикався, дівчина починала бігати в тісному колі, помалу розсуваючи його, і співала. Щойно дівчина переспівала пісню, з кола виходив парубок і починав розмову. Після цього дівчина вибігала з кола і тікала, а парубок кидався її ловити. Як доганяв, то вів її в коло і ставав поруч із нею. Якщо не наздоганяв, то ставав у коло сам. У цій грі відбулося нашарування магічної дії хороводу, мотивів полону і втечі та нестримного бажання молоді розваг.

Згадки про княжу добу на Україні збереглися у грі «Володар». Дівчата розбивалися на два «ключі» – малий і великий. «Малий ключ» – дві учасниці, які за допомогою піднятих рук утворювали «ворота», а «великий ключ» – усі інші дівчата, що співали хором:

– Володарю, володарчику,
     Одчини та воріточки!
    – А хто воріт потребує?
    – Гетьманськеє дитя!
 – А в чому теє дитя?
    – В сріблі, злоті,
        Червонім чоботі.
    – А цього нам мало!
    – А що ж ми додамо?
    – Яренької пчілки!

Після цих слів «малий ключ» здіймав руки вгору – відчиняв «ворота», а «великий ключ» пробігав через них по черзі.

Олекса Воропай припускає, що згадувані в цій грі «яренькії пчілки» – це пам’ять про ту данину медом, яку давали князеві Роману литовські племена в ХІІІ столітті.

У хороводі «Зелений Шум» дівчата розділялися на два «ключі» (дві групи), бралися за руки та співали. «Ключі» ставали один за одним, паралельно, починали бігати вперед, потім назад. В іншому варіанті хороводу «Зелений Шум» дівчата пробігали під «аркою», утвореною руками останніх двох учасниць. Ці дівчата розверталися так, що їхні руки складалися навхрест. Інші дівчата пробігали під руками наступних пар і ставали одна навпроти одної в два ряди, утворюючи з рук плетену доріжку («місток»).

Переплітаючи руки, дівчата співали:

Ой, нумо, нумо,

В зеленого Шума...

Трясця вам, а не нам,

Трясця нашим ворогам.

На роль «шума» вибирали хлопчика або дівчинку п'яти-шести років, жваву, активну дитину, яка ходила по «містку», сплетеному з дівочих рук. «Шум» рухався вперед по руках, залишені позаду пари дівчат перебігали наперед і знову сплітали із своїх рук «місток». Такий хоровод міг тривати безкінечно. Хоровод «Шум» міг слугувати магічним запрошенням шуму зеленої весни, молодої трави, бруньок і бутонів; він пробуджував природні сили до нового життя. З часом первісний текст загубився, гра стала веселою забавою і розвагою. Вона піднімала настрій, дарувала радість і надію.

Гра «Гойдалки» в давнину була своєрідним обрядом, символом єднання з богом неба Сварогом. Гойдання також становили невід'ємну частину військової підготовки. Потім вони стали улюбленою забавою дітей, молоді та дорослих. Рахували, хто більше обертів набере при гойданні. На свята гойдалки були центром розваг сільської громади. Їх будували хлопці для свого села. Сусідні парубки намагалися викрасти частину гойдалки або зламати її. Тому парубоцька громада виставляла на Великдень і протягом наступного тижня після нього охорону.

Частиною гри-охорони було будування «вежі». Хлопці ставали один одному на плечі, вдивлялися в далечінь, , тим самим намагаючись вчасно помітити і роздивитися ворога. На Великдень хід «вежі-дзвіниці» вулицями селища був ритуальним дійством. П'ять парубків ставали в коло, їм на плечі – ще чотири, на них три, потім два, і на верхівку один. Між собою хлопці розмовляти зрозумілою тільки їм мовою. Знайому з дитинства «пташину мову» використовували як бойові або попереджувальні сигнали. Це була не тільки гра і розвага. Це було навчання, випробування сил, вміння «спати і чути». Нічна варта згуртовувала хлопців і привчала до відповідальності.

Відомий варіант дитячої гри у піжмурки – «Киці-баба» – не що інше, як уривок із ритуалу, присвяченого Рожаниці, який, напевно, виконувався жінками, що чекали на появу дитини. Адже суть цієї гри полягає у ловленні дітей, а точніше – у визначенні статі ще ненародженого маля І навіть сама поза готовності «киці-баби» – простягнені вперед руки – відповідає зображенню на давніх вишивках Рожаниць.

У багатьох словесних супроводах весняних ігор зустрічаються елементи-символи обох провідних мотивів цих дійств. Це може бути головний персонаж гри птах Коструб – магічний провісник весни, похорони якого символізують перемогу сонця над холодом; воротар чи ящур, які відпускають або ж полонять молоду дівчину. У грі «Ящур» знайшли своє відображення прадавні міфи й ритуальні звичаї про жертвоприношення, які містяться і в казках.

У багатьох іграх дівчата бігали та стрибали, напевно, навчаючись утікати від переслідування. У стародавні часи тільки завдяки іграм вони могли виробити такі навички.

 Таку інформацію треба підшукувати до кожної гри, а також добирати уривки з оповідань, народних казок, влучні загадки та прислів’я (наприклад, ось таку загадку доречно запропонувати перед грою «Коза»: «Не дід, а з бородою, не бик, а з рогами, не корова, а доїться»). Перед проведенням гри доречно заспівати народну пісню (наприклад, перед грою «Сірий кіт» –колискову про котика, а перед грою «Зайчик сіренький» – пісеньку про зайчика).

Дітям дуже подобається, коли їм розповідають про те, як виготовлялися атрибути до народних ігор в давнину. Наприклад, м’яч колись робили з бичачої вовни, яку скачували між долонями, а щоб м’яч був більш пружним, його змочували водою. Такий м’яч називався повстяним. Гралися ним переважно діти старшого віку або дорослі, оскільки він був досить важкий.

А спеціально для малят вовну скачували в кульку й обшивали зверху шкірою. Такий м’яч був легкий і називався ремінним. Замість вовни використовували також пір’я, пух, волоски очерету. У давнину діти використовували для рухливих ігор майже все, що потрапляло під руку.

Із малими формами фольклору можна знайомити дітей як перед початком ігор, так і під час їх розучування у ході гри, оскільки вони досить ритмічні й легко запам’ятовуються. Прислів’я та приказки використовуються і для підбиття підсумків гри: «Дружній череді і вовк не страшний», «Зробили спішно, коли б воно не вийшло смішно», «Берись дружно – не буде сутужно» тощо. Такий лаконічний виховний підсумок справляє на дітей набагато сильніше враження, ніж надокучливе моралізування.

Майстерність дорослих і чітко продумана методика проведення народних рухливих ігор і розваг забезпечать не тільки виховний, а й пізнавальний та оздоровчий ефект, сприятимуть залученню дітей до витоків національної культури та духовності, зроблять їхнє дозвілля веселим та яскравим.

Гра «Веребей»

Діти утворюють коло, всередині нього – «веребей». Коло швидко рухається за годинниковою стрілкою, всі співають, плескаючи в долоні:

Киш, киш, веребей,

Не клюй конопель.

Мої конопельки,

Дрібні, зелененькі,

Самі не беруться,

Мені не даються.

«Веребей» кидається до дітей, які утворили коло, вони розбігаються. Той, кого він спіймає, стає на його місце, і гра знову розпочинається.

Гра«Ворона»

Поміж собою діти обирають «матку» і «ворону». «Ворона» відходить убік, а «матка» лишається з дітьми. Всі діти один за одним за неї чіпляються. «Ворона» ле­тить до «матки», прагнучи підкрастися ззаду і схопити дитину. «Мат­ка» розставляє руки, махає ними перед вороною та кричить: «Ага-ага-ага». Діти теж повертають від ворони в протилежний бік.

Якщо «матка» не встереже, «ворона» встигає дістатися до останньої дитини, схопити її і від­вести до свого «гнізда». І так триває доти, доки вона не перекраде половину дітей.

Тоді беруть палицю, «мати» й «ворона» хапаються за неї руками, а діти як матчині, так і воронячі чіпляються ззаду за них. Починається перетягування, і хто швидше пустить руки, той буде вороною. Гра повторюється.

Гра«Петрушка»

Маленькі дівчатка сідають на землі рядком, одна одній на коліна. Одна з них не сідає, а підходить до першої в ряду й каже: «Просили мама петрушки на юшку». Після цих слів бере її за руки й хоче вирвати з обіймів подружки, а та не пускає. Як вирве, то відводить убік. Потім підходить до другої, далі – до третьої і так до останку. Якщо дівчинка, котра рве «петрушку», не відзначається великою фізичною силою, то їй доводиться довго тужитися, аби висмикнути «петрушку», а інші учасниці гри в той час сміються.

***5. Методика викладання національних ігор для дітей молодшого шкільного віку***

🗝 Пам'ятка для вчителя.

Щоб ігрова діяльність проходила ефективно і давала бажані результати, нею необхідно грамотно керувати, дотримуючись таких вимог:

1. Забезпечте готовність учнів до ігрової діяльності (кожний учень повинен чітко засвоїти правила гри, усвідомити її мету, послідовність дій, отримати необхідний запас знань для участі у грі).
2. Чітко окресліть завдання гри. Поясніть гру лаконічно і дохідливо.
3. Складні ігри проводьте поетапно, надаючи учням можливість засвоїти окремі її дії. Після цього можна пропонувати всю гру і різні її варіанти.
4. Не допускайте приниження гідності дитини (образливі порівняння, глузування тощо).
5. Дбайте про чітку організацію та цілеспрямованість гри (гра не повинна проходити стихійно).
6. Беріть участь у грі спільно з дітьми.
7. Виявляйте емоційність і безпосередність у ході гри.
8. Підбадьорюйте і заохочуйте дітей для підтримки стійкого інтересу до гри.
9. Час від часу робіть спроби ускладнити правила гри.
10. Своєчасно завершуйте гру.
11. Пам’ятайте: основне завдання вчителя – навчити дітей грати самостійно і із задоволенням.

 **«У ведмедя у бору»** (російська гра)

Обирають ведучого – «ведмедя». Для нього на одному боці майданчика креслять коло – «барліг». На протилежному – «будиночок» дітей. Ви­хователь промовляє:

У ведмедя у бору

Гриби, ягоди беру. } 2 рази

Діти йдуть до «лісу» і вдають, ніби збирають гриби, ягоди (присі­дають і торкаються обома руками підлоги, підводять­ся), підходять до «ведмежого барлогу».

Вчитель продовжує: «А ведмідь сидить і на нас ричить».

Після цих слів «ведмідь» починає ворушиться, потя­гується і з ричанням встає. Діти тікають у свій «буди­ночок», а «ведмідь» біжить за ними і ловить. Гра по­вторюється з новим «ведмедем».

*Вказівки до гри*. Стежити за тим, щоб діти ближче підходили до «ведмедя», не лякалися його. У кінці гри відзначити найспритніших дітей і «ведмедя», який ло­вив швидше за інших. Дітей, яких було спіймано, на роль «ведмедя» не обирають.

**«Чапан-куль»** (узбецька гра)

У цій веселій узбецькій народній грі може брати участь одночас­но 15-20 дітей. Усі учасники гри, за винятком од­ного, сідають по-пастушому навпочіпки (склавши ноги хрест-навхрест) на відстані витягнутої руки один від одного.

Для гри потрібен барвистий халат – чапан; його можна замінити кольоровим м'ячем, який надасть грі яск­равості, зберігаючи всі елементи веселого змагання. Суть гри полягає ось у чому. Чапан швидко передається по колу з рук в руки, а ведучий, що біжить із зовнішньо­го боку кола, намагається спіймати гравця із чапаном до того, як він передасть його сусідові. Учасники простягають руки назустріч чапану, на­магаючись якнайшвидше його взяти. Якщо гравця з чапаном вдається упіймати, він стає новим ведучим. Попередній ведучий сідає в коло, і чапан знову починають швидко передавати з рук в руки. Гра триває протягом 3-5 хвилин.

**«Летіли, летіли»** (татарська гра)

Усі гравці шикуються в одну шеренгу. Керівник гри називає предмети, які літають і не літають, одночасно піднімаючи вгору руки. А гравці повинні піднімати руки лише при називанні предметів, що літають. Для активізації уваги краще виголошувати ритмічні, заримовані словосполуки: «Летіли, летіли – ворони летіли, летіли, летіли – палиці летіли» і так далі. Той, хто припустився помилки, робить крок назад.

**«Поїзди»** (аргентинська гра)

Кожен гравець («вагон») будує собі «депо»: обкреслює невелике коло або бере обруч. Усередині майданчика стоїть ведучий – «паровоз». У нього немає свого депо. «Паровоз» прямує від одного «вагона» до іншого. До кого він підходить, той слідує за ним. Так збираються всі «вагони». «Паровоз» несподівано свистить, і всі стрімко біжать до «депо», паровоз також. Гравець, що залишився без місця, стає ведучим, тобто «паровозом».

**«Гуси-лебеді»** (російська гра)

На одному боці майданчика намічають місце для «пташника», де живуть «гуси», а на проти­лежному – «поле», де вони пасуться. Між «полем» і «пташником» – місце для «вовка» («лігво»).

Одного учасника обирають «вовком», він сидить у «ліг­ві», а «гуси» – у «пташнику». Вчитель починає гру словами: «Гуси-лебеді, в поле!» Діти вибігають на май­данчик, махають руками, як гуси крилами. Через де­який час вчитель кличе: «Гуси-лебеді, додому, сі­рий вовк під горою!» Діти зупиняються і хором запи­тують: «Що він там робить?» Вчитель відповідає: «Гусей скубе». «Яких?» – знову запитують діти. Вчитель на це: «Сі­реньких і біленьких. Тікайте швидше додому!». «Гуси» біжать у «пташник», а «вовк» вибігає з «лігва» і ло­вить їх. Спійманих відводить у своє «лігво». Після двох ви­ходів «гусей» у поле обирають нового «вовка». Гра по­вторюється.

*Вказівки до гри*. Гуси можуть вилітати в «поле» і повертатися до «пташника» тільки після слів вчителя. Спійманим вважається той, до кого доторкнувся «вовк». Після закінчення гри вчитель на­зиває дітей, яких «вовк» жодного разу не спіймав.

 **«Жваві конячки»** (татарська гра)

 Учасники гри стоять на лінії старту майданчика попарно: попереду «кінь» (під пахвами у нього протягнута мотузка), ззаду «вершник» (він тримається за вільні кінці мотузки). За 25-30 см від лінії старту проводиться межа. За сигналом гравці рухаються вперед. Вони імітують звички коней, а «вершники» поганяють звичайними в таких випадках словами. Знову сигнал – і гравці розбігаються по майданчику. Після третього сигналу «вершник» ловить «свого коня», «запрягає» його і швидко повертається на лінію старту. Перемагає пара, яка виконає ігрове завдання найшвидше.

*Правила:* 1) Не дозволяється розбігатися до сигналу. 2) Під час бігу необхідно імітувати кінські рухи. Гра вимагає від учасників швидкого орієнтування, спритності. У ході цієї гри удосконалюються навички бігу, розвивається творчий підхід до виконання завдання.

**Література:**

1. Гальченко Л.В. Рухливі і національні ігри з методикою викладання : навч.-метод. пос. для студ. освітньо-кваліф. рівня "бакалавр" напр. підгот. "Фізичне виховання", "Здоров'я людини", "Спорт". у 2 ч. Ч. 2. / уклад. Л.В. Гальченко. – Запоріжжя : ЗНУ, 2013. – 116 с. – Режим доступу: <http://ebooks.znu.edu.ua/files/metodychky/2013/04/0029926.doc>