

Казанский инновационный университет имени В. Г. Тимирязова

Серия «Сокровищница Татарстана»

*Посвящена Году национальных культур
и традиций в Республике Татарстан*

ТАТАРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

*Сборник татарских народных игр первой половины XX века
и методические рекомендации по организации
игровой деятельности детей*

Под редакцией А. В. Тимирязовой

УДК 373.2(07):394.3(=470.41)(08)
ББК 74.100.57я7+63.521(632)-73я92

Т23

*Печатается по решению редакционно-издательского совета
Казанского инновационного университета имени В. Г. Тимирязова*

Рецензент:

*Г. В. Хадиева, старший преподаватель кафедры татарского языка и литературы
Института развития образования Республики Татарстан*

Редакционная коллегия:

*А. В. Тимирязова (руководитель авт. коллектива);
Р. Г. Шарафеева (сбор материала из архива, перевод);
Г. Я. Дарчинова (составление, структуризация);
И. А. Фахрутдинова*

Иллюстрации подготовлены Г. И. Загретдиновой

Т23 Татарские народные игры: сборник татарских народных игр первой половины XX века и методические рекомендации по организации игровой деятельности детей / Р. Ф. Гатаулина, Д. М. Козина, А. И. Скоробогатова, В. В. Тертычная, Д. О. Хабибулина, Р. Р. Ханмурзина, Е. Л. Яковлева; под ред. А. В. Тимирязовой; пер. с тат. сборника игр, подстраничный перевод стихов Р. Г. Шарафеевой. – Казань : Изд-во «Познание» Казанского инновационного университета, 2023. – 151 с. (Серия «Сокровищница Татарстана»)

ISBN 978-5-8399-0714-0

Методическое пособие раскрывает особенности татарских народных игр – культурного феномена, который обучает работе в команде, прививая детям социальные нормы, способствует их интеллектуальному и физическому развитию. Содержит подборку игр (подвижных, сюжетных, развивающих и игр-забав), опубликованных в татарских журналах и сборниках первой половины XX века, но не потерявших актуальности до сих пор. В нем даны рекомендации по включению игр в образовательную и досуговую деятельность детей, по организации развивающей игровой среды и т. д.

Адресуется воспитателям дошкольных учреждений, учителям начальной школы, руководителям детских клубов, родителям детей дошкольного, младшего и среднего школьного возраста и многим другим.

УДК 373.2(07):394.3(=470.41)(08)
ББК 74.100.57я7+63.521(632)-73я92

© Р. Ф. Гатаулина, Д. М. Козина,
А. И. Скоробогатова, В. В. Тертычная,
Д. О. Хабибулина, Р. Р. Ханмурзина,
Е. Л. Яковлева, Шарафиева Р. Г.,
А. В. Тимирязова, 2023

© Казанский инновационный университет
им. В. Г. Тимирязова, 2023

ISBN 978-5-8399-0714-0

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	4
ВВЕДЕНИЕ	7
УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ.....	10
ИГРЫ.....	11
ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ.....	11
ИГРЫ-ЗАБАВЫ.....	29
СЮЖЕТНЫЕ ИГРЫ.....	34
РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ	39
МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ПРЕДМЕТНО-РАЗВИВАЮЩЕЙ СРЕДЫ ДЛЯ ВНЕДРЕНИЯ ТАТАРСКИХ НАРОДНЫХ ИГР	53
МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ВКЛЮЧЕНИЮ НАРОДНЫХ ТАТАРСКИХ ИГР В ОБРАЗОВАТЕЛЬНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ДЕТЕЙ	61
МЛАДШАЯ ГРУППА	61
СРЕДНЯЯ ГРУППА	67
СТАРШАЯ ГРУППА	74
ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ К ШКОЛЕ ГРУППА.....	84
МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ЗАМЕТКИ ОБ ОРГАНИЗАЦИИ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЭЛЕМЕНТОВ ИЗ ИСТОРИИ КУЛЬТУРЫ РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН	95
ФОЛЬКЛОРНЫЕ ИГРЫ В ЗЕРКАЛЕ ЭТНОПЕДАГОГИКИ.....	105
В ИГРОВУЮ КОПИЛКУ ВОСПИТАТЕЛЯ: ИДЕИ, НА ОСНОВЕ КОТОРЫХ МОЖНО ОРГАНИЗОВЫВАТЬ ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС.....	127
ГЛОССАРИЙ.....	141
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	147
ПРЕДМЕТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ.....	150

ПРЕДИСЛОВИЕ

Одним из первых татарских ученых, заявивших о важности изучения детства, был Каюм Насыри. В работе «Тәрбия китабы» («Книга о воспитании») он уделил внимание и физическому воспитанию детей, и нравственному. «Тәрбия кыйлмак вә тәрбия итмәк дигән сүз фәкать ашатып-эчертеп үстермәк мәгнәсендә генә түгелдер, бәлки ашатып-эчертеп үстермәк, вә баланың холкын, фыгылен ислах кыйлмак вә төзәтмәк, вә хайванидан чыгарып инсаният дәрәжәсендә китермәк, вә тәгълим бирмәк, вә үгрәтмәк, вә укытмак, вә әдәп нигезе бирмәк мәгнәсендәдер»¹. Другой татарский ученый, богослов Шихабутдин аль-Марджани, по воспоминаниям близких ему людей, с детства любил придумывать игры и развлечения, что подтверждает важность развития фантазии и воображения у детей, особенно современных, которые растут в быстро меняющихся социокультурных условиях². Знатком детства можно назвать и Фахрелислама Агиева, казанского издателя журнала «Ак юл», в котором публиковались детские рассказы, стихи, загадки и игры.

Уен в переводе с татарского языка – «игра, шутка, потеха, исполнение, музыкальный, представление, зрелище». Игра – всеобъемлющее понятие, включающее в себя и разнообразные игры, и спектакли, и традиционный, проверенный веками процесс воспитания. Она дает детям возможность естественным образом развиваться, учиться взаимодействовать со сверстниками. Игре принадлежит основная

¹ Китаб-эт-тәрбия. URL: <https://darul-kutub.com/books/2096/download/pdf> (дата обращения: 09.02.2022). В пер. с тат.: «Воспитание нельзя понимать лишь как хлопоты о кормлении и росте ребенка, это и пропитание его, и забота о его нравственном совершенствовании, и привитие прекрасных, благородных манер, и стремление вывести его из животного состояния, чтобы сделать достойным звания человека, и обучение наукам, и развитие понятий приличия».

² Шихабутдин Марджани. Сборник статей, посвященный 100-летию Ш. Марджани, изданный в Казани в 1915 г. URL: https://kartaslov.ru/книги/Шихабутдин_Марджани_Сборник_статей_посвященный_100-летию_Ш_Марджани/2 (дата обращения: 09.02.2022).

роль в обучении и развитии в дошкольном и младшем школьном возрасте.

В 2017 году в Казанском инновационном университете была издана на русском, татарском и английском языках антология «Развивающие детские игры татар: по страницам журналов начала XX века». Она буквально заново открыла для детей и взрослых сокровища игротеки татарского народа, найденные в книгохранилищах Казани и Республики Татарстан. В книгу были включены игры, опубликованные в 1913 году в издававшемся журнале «Ак юл» («Светлый путь») и в 1928-м – в сборнике «Игры на размышление» (авторы А. Гали и М. Амиров).

Удивительно, что в условиях цифрового общества книга оказалась довольно востребованной. В университет за этим изданием неоднократно обращались сотрудники детских учреждений российских городов, а в декабре 2019 года на XIV форуме «Деловые партнеры Татарстана», собравшем татар из 29 стран мира, гости были просто восхищены этим изданием, раскупив его для своих детей и внуков.

Востребованность книги привела к желанию переработать ее. В 2020 году она дополнилась новыми играми из сборника «Уеннар. Балалар площадкасы тәрбиячесенә ярдәмлек» 1945 года издания («Игры. В помощь воспитателю детского сада»). Коллектив ученых кафедры педагогической психологии и педагогики КИУ разработал и включил в антологию подробные рекомендации по методике подготовки и проведения игр, дополнительный материал, который поможет воспитателям и учителям создавать новые игры или моделировать между собой традиционные варианты, тем самым увеличивая копилку игротеки. Кроме того, осуществлена классификация игр, делящая их на подвижные, сюжетные, развивающие, игры-забавы и по возрастному принципу. Подобное деление облегчило работу с книгой.

Своим сборником мы хотим не только популяризировать татарские народные игры, но и сохранить для современных и будущих поколений. Каждая игра, представленная в книге, включает в себе элементы самобытности татарского народа и его культуры. Издание, поднимающее проблему этновоспитания на основе использования

детских развивающих игр, может послужить хорошим учебно-методическим пособием для практикующих педагогов-психологов, воспитателей детских образовательных учреждений, учителей младшей и средней школы, заместителей директоров по воспитательной работе, вожатых и воспитателей оздоровительных летних и зимних лагерей и санаториев и др. Необходимо помнить: ребенок, играющий в традиционные игры, развивает творческий и познавательный потенциал, что в будущем поможет ему стать успешной и гармоничной личностью.

А. В. Тимирясова,
ректор Казанского инновационного университета
имени В. Г. Тимирясова



ВВЕДЕНИЕ

В центре организации образовательного процесса в дошкольном учреждении сегодня – ребенок, его неповторимый внутренний мир. Поэтому основная задача дошкольной образовательной организации – подобрать адекватные возрасту, соответствующие образовательной программе формы и методы организации дошкольного образования.

Ведущим видом деятельности ребенка-дошкольника является игра, с помощью игры происходит процесс познания действительности, развитие личности.

Игра – это форма деятельности, в которой ребенок воспроизводит основные смыслы человеческой деятельности и усваивает те формы отношений, которые будут реализованы и осуществлены впоследствии. Она дает возможность развивать познавательные способности, содействует становлению личности, сохранению здоровья, а кроме того, соответствует потребностям детей в общении, познании и движении. Именно игра закладывает основу детского оценочного отношения к миру.

В федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования подчеркивается, что для становления личности ребенка важно развивать игровую деятельность, поскольку это способствует формированию социально-нормативных возрастных характеристик (пункт 4.6 ФГОС ДО): ребенок овладевает основными способами деятельности, проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности – игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности, конструировании и других; становится способным выбирать себе род занятий, участников по совместной деятельности; может активно взаимодействовать со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх³.

³ Приказ Минобрнауки России от 17.10.2013 № 1155 (с послед. изм.) «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» (Зарегистрировано в Минюсте России 14.11.2013 № 30384) // Российская газета. 2013. 25 нояб. № 265.

В последнее время в сферу интересов детей дошкольного возраста все более входят игры на компьютере или планшете, просмотр мультфильмов. Народные игры почти не используются, так как и современные родители дошкольников их зачастую не знают. Поэтому важной миссией дошкольных образовательных организаций становится ознакомление дошкольников с нашим национальным богатством, сохранение национальной идентичности каждого ребенка.

Использование народных игр в дошкольных организациях осуществляется в целях ориентации детей на саморазвитие, самовоспитание, самообразование. Татарские народные игры, впитав мудрость татарского народа, оказывают огромное влияние на развитие личности дошкольника, способствуют развитию интеллекта, физических качеств, нравственной основы личности, стимулируют интерес к изучению народного творчества и истории своего народа.

Народная игра – это одно из средств сохранения и передачи общечеловеческих ценностей и традиций народа. Посредством народной игры ребенок входит в социум, осваивает нравственный, трудовой и эстетический опыт предыдущих поколений. Она связана с песней, плясками, потешками, загадками, сказками.

Народные игры – традиционное средство педагогики и психологии. Ведь они воспроизводят жизнь людей, отношения, быт, обычаи и многое другое. Участвуя в любых играх, в том числе народных, ребенок может проявлять смекалку, выдержку, выдумку, находчивость, волю, стремление к победе. Кроме того, он учится работать, быть дисциплинированным, соблюдать правила игры, контролировать свои действия, правильно оценивать поступки других участников игры и др.

Данные методические рекомендации разработаны с целью активного внедрения развивающих детских игр татар в образовательный процесс детского сада и опираются на сборник «Развивающие детские игры татар» под ред. А. В. Тимирясовой (Серия: «Сокровищница Татарстана»)⁴.

⁴ Развивающие детские игры татар: по страницам журналов начала XX века / под ред. А. В. Тимирясовой. Казань: Казанский инновационный университет, 2017. 148 с. (Серия: «Сокровищница Татарстана»).

Методические рекомендации будут интересны педагогам дошкольного образования в организации разных видов игр, в разных возрастных группах как на двух государственных языках Татарстана, так и на английском языке в полилингвальных детских садах. Организация игровой деятельности детей на разных языках будет способствовать углубленной подготовке дошкольников для дальнейшего обучения и расширения сферы межкультурного общения, повышению мотивации в изучении родных и иностранных языков. Погружение дошкольников в языковую среду методом увлекательного игрового обучения содействует реализации принципа историко-культурной направленности, предполагающей необходимость изучения фольклора, национального искусства, обычаев и традиций, и развитию целостного поликультурного мировоззрения у детей.

В методические рекомендации включены указания по организации предметно-игровой развивающей среды в соответствии с примерной программой «От рождения до школы. Инновационная программа дошкольного образования» (данная примерная образовательная программа разработана в 2019 году, в ней представлены основные компоненты оптимальной организации образовательного процесса детей в дошкольной образовательной организации), методические рекомендации по включению народных татарских игр в образовательный процесс детского сада в разных возрастных группах детского сада. Также в методические рекомендации включен глоссарий, позволяющий систематизировать основные понятия в области организации игровой деятельности детей дошкольного возраста.



УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ



– Младшая группа



– Средняя группа



– Старшая группа



– Подготовительная
к школе группа



– Подвижные игры



– Игры-забавы



– Сюжетные игры



– Развивающие игры

ИГРЫ



В сборник включены игры из журналов «Ак юл» 1913 года издания⁵ и сборника игр 1945 года⁶. Пытаясь сохранить дух и особенности того периода, игры были адаптированы к литературному языку; некоторые были переименованы.

В ГОСТЯХ У МЕДВЕДЯ В ТЕМНОМ ЛЕСУ

Одного из детей выбирают «медведем», который сидит под кустом, в берлоге (внутри круга, нарисованного на земле, асфальте). Остальные дети занимаются сбором грибов и ягод. Они все вместе осторожно идут к «медведю» и говорят:

*У медведя в лесу
Собираю ягоды, грибы.
А он сидит в берлоге
И рычит на детей⁷.*

«Медведь», до сих пор сидящий в полусонном состоянии, после этих слов начинает шевелиться, потягивается и выпрыгивает из норы. Дети разбегаются в разные стороны, а он их ловит. Тот, кого он поймал первым, становится «медведем».

Нужно следить за тем, чтобы ни «медведь», ни дети не побежали, пока не произнесут все слова приговорки.

⁵ Развивающие детские игры татар: по страницам журналов начала XX века / под ред. А. В. Тимирязовой. Казань: Казанский инновационный университет, 2017. 148 с. (Серия: «Сокровищница Татарстана»).

⁶ Уеннар. Балалар площадкасы тәрбиячесенә ярдәмлек. Казан, 1945. 15 б. («Игры. В помощь воспитателю детского сада»).

⁷ Подстрочный перевод Р. Г. Шарафеевой.



«В ГОСТЯХ У МЕДВЕДЯ В ТЕМНОМ ЛЕСУ»



ПУШИСТЫЙ ЩЕНОК

Из числа игроков выбирается «щенок». Он сидит, положив голову на руки. Дети, проговаривая следующий текст, тихонько приближаются к нему:

*Лежит пушистый комок –
Наш любимый щенок.
Как он сладко спит
И во сне сопит.
А может, притворяется?
Разбудим его,
Пусть просыпается!
Что тогда произойдет?⁸*

Дети, после того как дочитают стихотворение, подходят к «щенку» и гладят его. Неожиданно «щенок» открывает глаза, прыгает и начинает «лаять». Дети убегают, он их ловит. Тот, кого он поймал, становится «щенком».

ПУЗЫРЬ

Игроки становятся тесным кругом и начинают раздувать пузырь. Они держатся за руки и, отступая назад и постепенно расширяя круг, произносят следующие слова:

*Раздувайся, пузырь,
Раздувайся большой,
Оставайся такой
И не лопайся!*

⁸ Подстрочный перевод Р. Г. Шарафеевой.



Получается большой круг. Воспитатель неожиданно про-
износит: «Пузырь лопнул!» Дети, опустив руки, приседают
и кричат «хлоп!», при этом хлопают в ладоши и издают звук
лопающегося пузыря. После этого игра начинается заново:
пузырь надувается вновь.

У НАШИХ ВОРОТ

Из игроков выбираются «муха», «комар», «кузнечик»
и «муравей». Остальные дети встают в круг и начинают во-
дить хоровод. Напевая веселую песенку, они идут по кругу
то влево, то вправо. «Муха», «комар», «кузнечик» и «мура-
вей» сначала стоят на внешней стороне круга, затем один за
другим заходят в середину круга и движениями показывают
содержание песни.

1

*А у наших у ворот,
Ля-ля-ля, ля-ля-ля,
Водят дети хоровод,
Ля-ля-ля, ля-ля-ля.*

2

*Муха песенки поет,
Ля-ля-ля, ля-ля-ля,
Как красиво поет!
Ля-ля-ля, ля-ля-ля.*

3

*А в руках у комара,
Ля-ля-ля, ля-ля-ля,
Скрипка до утра играет!
Ля-ля-ля, ля-ля-ля.*



4

*Вот кузнечик пустился в пляс,
Ля-ля-ля, ля-ля-ля,
Муравей стоит не шевелясь,
Ля-ля-ля, ля-ля-ля.*

5

*Друг наш муравей,
Ля-ля-ля, ля-ля-ля,
С нами потанцуй скорей!
Ля-ля-ля, ля-ля-ля.*

6

*Танцевал бы с вами тут,
Устал, ноги не идут.
Ля-ля-ля, ля-ля-ля,
Устал, ноги не идут⁹.*

Первый, второй и третий куплеты поются по два раза. У четвертого, пятого и шестого куплетов повторяются только припевы «ля-ля...».

После второго куплета «муха» входит в середину круга и машет крыльями. После третьего в круг влетает «комар», изображающий игру на скрипке. Во время пения четвертого куплета «кузнечик», танцуя, входит в круг и жестом приглашает «муравья» танцевать. Словно неся на плечах что-то тяжелое, входит в круг «муравей». Пятый куплет поет «кузнечик» в одиночку, а шестой – «муравей». После этого «муравей» падает от усталости.

После исполнения песни «муха», «комар», «кузнечик» и «муравей» «летают» по кругу и выбирают себе замену. Игра повторяется.

⁹ Подстрочный перевод Р. Г. Шарафеевой.



ВНУКИ БАБУШКИ МАРЬЯМ

Игроки берутся за руки и образуют круг. Один ребенок стоит в центре круга. Дети идут хороводом по кругу и поют:

*Как у бабушки Марьям
Внуков семеро сидят:
И у них нет бровей,
Вот такие головы.
Уши вот такие,
А глаза – такие,
Борода – такая,
Все семеро такие¹⁰.*

При произнесении слов «и у них нет бровей» дети останавливаются и движениями показывают содержание предстоящей песни: соединяют большой и указательный пальцы в кольца и подносят их к глазам; кладут руки на уши, на голову, изображая большую голову; делают вид, что гладят бороду.

Дети снова идут хороводом и поют:

*Они совсем не ели,
Все еще смотрели,
Вот так, вот так
Делали они¹¹.*

Ребенок, стоящий в центре круга, показывает разнообразные движения, а все остальные повторяют за ним. После этого в центр становится другой ребенок и игра повторяется.

¹⁰ Подстрочный перевод Р. Г. Шарафеевой.

¹¹ Подстрочный перевод Р. Г. Шарафеевой.



ВЕСЕЛЫЕ ГУСИ

Двое детей становятся гусями, а один – бабушкой. Остальные дети садятся полукругом и начинают петь вместе с воспитателем. Все, о чем поется в песне, демонстрируется «бабушками» и «гусями».

1

*Жили у бабуси
Два веселых гуся:
Один – серый,
Другой – белый.
Два веселых гуся.*

2

*Вытянули шеи –
У кого длиннее?
Один – серый,
Другой – белый.
У кого длиннее?*

3

*Мыли гуся лапки
В луже у канавки.
Один – серый,
Другой – белый,
Спрятались в канавке.*

4

*Вот кричит бабуся:
«Ой, пропали гуся!»
Один – серый,
Другой – белый,
Гуся мои, гуся!».*



*Выходили гуси,
Кланялись бабусе.
Один – серый,
Другой – белый,
Кланялись бабусе.*

Во время исполнения первого куплета «бабушка» гонит «гусей» на луг. «Гуси» вперевалку медленно идут друг за другом. «Бабушка» садится и засыпает. Когда начинается второй куплет, «гуси» встают друг за дружкой и вытягивают шеи. После этого (во время третьего куплета) они подходят к «канаве», которая обозначена линией, моют «лапки» и прячутся (на краю канавы). Когда исполняется четвертый куплет, «бабушка» просыпается и начинает искать «гусей». Во время последнего куплета веселые гуси выходят из укрытия и кланяются бабушке, которая сначала выговаривает гусям, затем ласкает их и гонит домой.

Детям игру можно предложить при условии, что они хорошо выучат песню.

ЛЕТЧИКИ

В этой игре дети становятся летчиками, а воспитатель – их командиром. Летчики сидят на скамейках или стульях и ждут сигнала.

Командир спрашивает: «Готовы летчики лететь?» Дети встают и отвечают: «Готовы!» Командир отдает приказ: «Заводи мотор!» Дети имитируют движение рук при включении мотора. Командир поднимает зеленый флаг: «Полет разрешаю!»

Пока воспитатель не объявит по радио: «Внимание, внимание! Летчики, возвращайтесь на землю!», самолеты летают по площадке в разных направлениях.



После приземления начальник обходит самолеты, осматривает их, после чего подает повторный сигнал к полету. Игра повторяется.

Для детей постарше (5–7 лет) можно усложнить игру. Летчики делятся на звенья по пять–шесть человек, звенья выбирают командиров и размещаются на отведенных им местах. Воспитатель дает задание каждому звену, например узнать, где находится противник, привезти лекарства для раненых, доставить командованию пакет с донесением. Звенья летят в направлениях, указанных в приказе, и после выполнения задания возвращаются на свои места. Командиры докладывают о результатах полета. Перед возвращением летчиков на аэродром можно сделать посадочные площадки для самолетов из проволоки или любых подручных материалов. Во второй раз задания меняются.

КРАСНОАРМЕЙЦЫ

Дети становятся красноармейцами, а воспитатель – их командиром. Командир выстраивает красноармейцев в шеренгу и командует: «Шагом марш! Раз, два, три! Левой, левой!» Красноармейцы идут маршем, слушая команду командира и соблюдая правильное расстояние друг от друга. Когда командир говорит: «Стой!», красноармейцы останавливаются на месте и ждут, когда командир снова подаст команду. Дается новая команда: «Шагом марш!» Красноармейцы двигаются в указанном направлении.

Детям постарше командир может давать разнообразные задания: а) пройти расстояние, не задевая препятствия (например, стулья), б) перепрыгнуть через веревку, натянутую на высоте 30–40 см от пола, в) бежать, собирая флаги, расставленные на стуле или скамье.



ЖГУТ

Игроки садятся в круг. Ведущий ходит по внешней стороне круга, держа в руках веревку (жгут, платок, пояс). Он незаметно для детей пытается подкинуть кому-нибудь за спину веревку. Не разрешается поворачиваться назад, чтобы узнать, кому подкинули веревку. Если кто-то замечает, что веревка находится за ним, он встает и бежит по кругу навстречу ведущему. Тот, кто первым добрался до освобожденного места, садится, а недобравшийся становится следующим ведущим игры. Если ребенок не почувствовал, что веревка находится за ним, то ведущий, идя по кругу, мягко ударяет невнимательного веревкой и говорит: «Не заметил, спал!» Они начинают бежать навстречу друг другу по кругу, и каждый старается первым добраться до свободного места. Бежать можно только с внешней стороны круга, нельзя заходить внутрь круга.

ЖМУРКИ

Играющие становятся в круг, в центре которого стоят два ребенка. Одному из них завязывают глаза, а другому дают небольшой колокольчик. Первый ребенок старается поймать товарища по звону колокольчика, а второй – не попасться ему. После того как он его поймает, в центр круга встают новые участники.

ЛОВИ, ЛОВИ

К палке длиной $\frac{1}{2}$ или $\frac{3}{4}$ метра крепятся прочная веревка и удобное для ловли кольцо или сшитый из ткани шар. Помним о том, что на палку следует повесить что-нибудь мягкое, чтобы случайно не ударить ею кого-нибудь. Дети становятся в круг, воспитатель стоит в центре, держа в ру-



«ЖМУРКИ»



ках палку. Он приближает поочередно к каждому ребенку кольцо (или шар). То опускает палку до уровня детских рук, то поднимает высоко и шутя повторяет: «Лови, лови!» Игра становится веселее, когда игрушку ловят несколько детей одновременно.

ПОЙМАЙ ЗАЙЧИКА

Солнечные зайчики возникают из-за преломления солнечного света, проходящего через стекло. Воспитатель неожиданно для детей переносит его с одного места на другое и направляет на стену, стул, пол, стол. Дети по очереди ловят зайчика.

ПЕРЕДАЙ ДРУГОМУ

Играющие садятся в круг, кладут руки за спину и передают друг другу какой-нибудь предмет. Ведущий, стоящий в центре круга, должен узнать, у кого находится вещь. Ребенок, получивший ее, поет песню. Ведущий подбегает к нему, но в этот момент он уже передает предмет другому игроку. Тот, у кого найдена вещь, становится ведущим.

ГОНЩИКИ

Каждый ребенок выбирает себе пару для гонок. Пары выстраиваются один за другим. Заранее договариваются о том, куда бежать (выбирается место в 20–25 метрах от играющих), это место обозначается флагами. Игроки хором говорят: «Раз, два, три!» После этого первая пара добегают до флагов и возвращается обратно. Каждый старается обогнать своего товарища. Вернувшиеся дети встают в задний ряд, затем бежит вторая пара.



Необходимо следить за тем, чтобы дети бежали только после сигнала и добрались до назначенного места. Следует выбирать пару, равную по силе.

БУДЬ БЫСТРЫМ

Каждый из игроков поочередно выполняет какое-либо задание, требующее от ребят ловкости, смекалки, осторожности, например: 1) пройти по кругу, начерченному на асфальте, земле; 2) проползти под низко привязанной веревкой, не касаясь ее; 3) попрыгать по дорожке на одной ноге; 4) с закрытыми глазами дойти от середины круга до своего места; 5) держась за пуговицу, допрыгать на левой ноге до определенного места; 6) пронести с помощью деревянной ложки маленький мячик, не уронив его; 7) перенести около 2–3 стаканов воды в игрушечном ведре, не пролив ни капли; 8) положить на голову дощечку (книгу) и, не придерживая ее руками, донести до места назначения.

Воспитатель подбирает каждому ребенку задание, которое ему по силам: более крупным, сильным и ловким детям дает задание сложное, младшим, более слабым – полегче. Когда один ребенок выполняет задание, остальные дети сидят на скамейке или траве и наблюдают за ним.

ПАЛОЧКА-ВЫРУЧАЛОЧКА

Воспитатель закрывает лицо руками, встает (или садится на скамейку) спиной к играющим. Рядом с ним лежит волшебная палочка-выручалочка. Воспитатель считает до 15–20, в это время дети разбегаются и прячутся. Воспитатель открывает глаза, стучит палкой и приговаривает: «Палочка пришла, никого не нашла!», затем отправляется на поиски сбежавших детей, а палочка остается на скамейке (стуле). Увидев кого-



то из детей, водящий бежит к палочке-выручалочке наперегонки с ним. Тот, кто придет первым, стучит палочкой. Если воспитатель подходит к палке первым, он произносит: «Палочка-выручалочка нашла (называет имя ребенка, например Мансура)!» Если же найденный ребенок первым коснулся палки, то он говорит: «Выручи меня, палочка-выручалочка!» Пока воспитатель ищет детей, каждый, кого не нашли, может выбежать в удобный момент, подбежать к палочке и попытаться спастись. Каждый раз воспитатель старается опередить бегущего ребенка. Если последний ребенок прибежал к палке раньше, чем воспитатель, то произносит: «Палочка-выручалочка, выручи всех!» В этом случае игра начинается заново. Если же первым прибегает воспитатель, то участник, чье имя произнес первым воспитатель, т. е. тот, кого нашли первым, становится ведущим.

СЛЕДОПЫТЫ

(игра проводится в лесу)

Воспитатель, гуляя с детьми по лесу и обращая внимание на похожие на звезды, треугольники фигуры («следы»), сложенные из сосновых шишек или камушков, просит их найти. Эти фигуры заранее строит школьник по предварительной договоренности с воспитателем. Дети не должны его видеть.

«Следы» ведут детей в определенное место, где находится какой-либо неожиданный подарок (сюрприз) – игрушка, книга. Как только дети добираются до этого места, им нужно поиграть с игрушками или почитать книгу.

УДАРЬ ПО ЛОВУШКЕ

Кольцо из проволоки подвешивается к дереву. Дети по очереди бросают в него мешочки с песком или сосновые шишки. Подсчитывают, сколько раз каждый ребенок попал в кольцо.



СПРЯЧЬ МЯЧИК

В эту игру обычно мальчики играют на улице. Сначала нужно приготовить тряпичный или резиновый мячик (небольшого размера). Игроки выбирают двух капитанов команд. Они рассчитываются (чтобы выбрать того, кто будет начинать игру). Остальные игроки должны найти себе партнеров и договориться между собой, кто кем будет (кто-то из них – один предмет, а другой – похожий предмет: один – золото, другой – серебро, один – синий цветок, другой – алый цветок, один – без счета и денег нет, другой – без дождя и трава не растет и т. д.).

Затем игроки попарно подходят к первому капитану и спрашивают: «Что нужно: золото или серебро?» Он выбирает, и игрок под выбранным названием примыкает к его команде. Второй отходит к другому лидеру. Таким образом все игроки делятся на две команды.

На каком-нибудь открытом участке размечают квадратное поле, углы отмечают камнями или кусками дерева. Зимой можно снежными комками. Размер поля зависит от количества игроков. Первый капитан берет мяч, приготовленный заранее, и идет в сторону вместе со своей командой. Они внешние игроки. Остальные заходят внутрь размеченного участка, они внутренние игроки.

Внешние игроки отдают мяч кому-нибудь из своей команды, но, чтобы скрыть, у кого мяч, каждый делает вид, что мяч у него, пряча руки под одеждой.

Внешние игроки не могут зайти в квадрат, ходят вокруг и скрывают от внутренних, у кого мяч. Через некоторое время, улучив момент, игрок с мячом кидает его в спину кого-нибудь из внутренних. Затем внешние игроки, стараясь избежать попадания мяча, убегают кто куда. Если тот, кто спрятал мяч, попадает в кого-нибудь из внутренних игроков, то тот выбывает из игры. Если же не попадает, сам выбывает.



Если мяч попал, но кто-нибудь из внутренних игроков смог быстро его схватить и попасть в кого-нибудь из наружных, игрок внутренней команды, в кого попали, остается в игре. Выбывает тот, в кого попали последним. Игроки внутренней команды не могут покидать размеченное поле.

Затем внешние игроки снова начинают прятать мяч, как и в первый раз. После броска кто-нибудь из внутренней или внешней команды выбывает из игры. Таким образом, игроков становится все меньше. Игра продолжается, пока во внутренней или внешней командах не останется ни одного игрока. Затем игра начинается снова. Все выбывшие возвращаются в игру. На этот раз внутри оказывается та команда, игроки которой быстрее выбыли из игры. Другая команда остается снаружи. Они отходят в сторону, чтобы спрятать мяч. Игра начинается сначала.

ГРАЧ

В эту игру могут играть как мальчики, так и девочки. Можно играть во дворе и дома, в комнате попросторнее, и во время перемены в школе с разрешения учителя. В игре участвуют 7–8 человек. Один игрок назначается грачом, другой – курицей. Остальные игроки – это цыплята. Они встают позади мамы-курицы. Грач становится впереди курицы. Он пытается отнять цыплят у курицы, курица пытается их сохранить.

Грач говорит курице: «Кар-р-р! Кар-р-р! Цыпленка у тебя заберу, у тебя глаза только такие, у меня во-о-от какие! Кар-р-р! Кар-р-р», – показывая курице, какие маленькие глаза у нее и большие у грача.

Курица отвечает: «Квох! Квох!!! Не отдам, не отдам! И глаз твоих не боюсь! Квох! Квох!!!» – и начинает махать руками, как крыльями, и поворачиваться в разные стороны. Находящиеся за ней цыплята, повторяя за мамой, бегут то в одну, то в другую сторону.



В этот момент грач пытается схватить одного цыпленка. Если схватит, отводит в свое гнездо. Потом снова обращается к курице: «Кар-р-р! Кар-р-р! Цыпленка у тебя заберу». Курица снова отвечает: «Квох! Квох!!! Не отдам, не отдам!» – и вновь начинает махать руками-крыльями. Грач забирает еще одного цыпленка. Таким образом отнимает у курицы всех цыплят. Когда грач забирает последнего цыпленка, курица идет к гнезду грача и уводит всех своих цыплят обратно. Затем другой игрок назначается курицей, еще один – грачом. Игра начинается с начала.

СВОБОДНОЕ МЕСТО

Игру проводят в саду или на красивом дворе. Количество участников не должно быть меньше шести. Одного игрока выбирают искателем свободного места. Остальные выстраиваются в круг. Центр круга остается свободным на 2–3 шага. Искатель свободного места ходит по внешнему периметру круга и незаметно ставит метку на спину одного игрока и продолжает движение по кругу. Игрок с меткой быстро убегает в противоположную сторону. Кто из них быстрее займет освободившееся место, тот остается в круге. Другой становится искателем.

НАЙДИ КОЛЬЦО

В эту игру могут играть сколько угодно участников. Все же веселее, когда игроков много. Она проходит следующим образом.

Играющие выстраиваются в круг. Участник – искатель кольца – остается внутри круга. Берут длинную нитку и продевают в нее кольцо. Эта нитка должна проходить позади выстроившихся в круг игроков. Игроки прячут кольцо, передавая его друг другу по нитке. Искатель кольца не должен



догадаться, у кого оно на данный момент, поэтому все держат руки за спиной. Игроки периодически обманывают искателя, якобы передавая друг другу кольцо, хотя у них его нет. В это время игрок с кольцом незаметно передает его следующему игроку. Чтобы игра проходила весело, кольцо не нужно держать в одном месте.

Если искатель найдет кольцо, то меняется местами с игроком, у которого оно было, то есть искатель входит в круг, а участник с кольцом становится искателем.

ГОНКИ ОБРАТНЫЕ

Количество участников зависит от размеров комнаты. Игроки выстраиваются в ряд. Сзади них на расстоянии 25–30 шагов натянута нить на высоте около метра. После команды играющие начинают бежать спиной вперед.

Кто первым порвет нить спиной, тот победитель.

В эту игру нужно играть в свободное от работы или других игр время.

Место игры – большая комната, поляна, площадь.

Польза – упражнение для ног.

БОРЬБА НА ОДНОЙ НОГЕ

Игроки встают в круг и берутся за руки. В центр выходят двое и, держа левую ногу левой рукой, а правую руку пряча за спиной, начинают толкать друг друга плечами. Кто заставит соперника встать на обе ноги, тот победитель. Для поединка с победителем выходит следующий игрок. Во время борьбы нельзя использовать другие части тела, кроме плеч.

В эту игру следует играть в холодное время года.

Хитрость: можно немного увильнуть, когда соперник надымается на тебя плечом. Он, пытаясь сохранить равновесие, встанет на обе ноги.





ЗАЙЧИК

Дети садятся в круг, а «заяц» стоит в центре круга. Дети поют песню и показывают ее содержание движениями. Ближе к концу песни «заяц» начинает прыгать на двух ногах по кругу и неожиданно останавливается перед каким-нибудь ребенком, который и становится «зайчиком».

*Беленький зайчик сидит
И ушами шевелит.
Вот так, вот так,
И ушами шевелит.*

*Зайке холодно сидеть,
Надо лапочки погреть,
Гоп, гоп, гоп, гоп,
Надо лапочки погреть.*

*Зайке холодно стоять,
Надо зайке поскакать!
Скок, скок, скок, скок,
Надо зайке поскакать!*

Стихотворение детям нужно выучить заранее, до игры. И воспитатель должен следить, чтобы они правильно произносили все слова.



ФАНТЫ

Игроки сидят по кругу, в центре которого стоит ведущий. Он подходит к каждому ребенку по очереди и говорит: «Вам прислали сто рублей, что хотите, то купите, черный, белый не берите, “да” и “нет” не говорите. Что вы хотите получить?» Покупатель произносит название нужной ему вещи: например куклу или платье. Ведущий спрашивает, какого цвета нужно платье, и советует взять белое или черное. Если получатель, забыв условия игры, произносит одно из запрещенных в этой игре слов, то он платит фант (отдает какую-либо вещь). Затем разыгрываются фанты. Каждый выигравший должен будет сделать что-нибудь: спеть песню, прочитать стихотворение, побежать в указанное место, станцевать. Поскольку задавать вопросы детям затруднительно, роль ведущего сначала выполняет воспитатель. После того как дети научатся играть, они смогут играть самостоятельно.

МОЛЧИ

Все играющие вместе хором произносят какую-нибудь частушку или стихотворение. Ни один ребенок не должен шевелиться, смеяться и улыбаться, после того как произнесено последнее слово. Если кто-то из детей не выдержит и засмеется или произнесет какое-либо слово, он должен отдать фант. Из-за того, что в ходе игры дети должны учиться проявлять терпение, нужно давать им время отдохнуть, для чего необходимо играть в фанты после каждой активной игры.

РАССМЕШИ

Все дети сидят. Один из них встает напротив сидящих и пытается рассмешить играющих, рассказывая что-нибудь смешное или показывая какие-то движения.



Ни один ребенок не должен засмеяться. Смеющийся или улыбающийся ребенок расплачивается фантом и сам встает, чтобы рассмешить детей.

МУЗЫКА БЕЗ ЗВУКА

Каждый игрок загадывает какой-нибудь музыкальный инструмент. Например, скрипку, барабан, курай, мандолину, гармонь, пианино и др. Затем играющий, не издавая никакого звука, лишь жестами изображает, как играют на этом инструменте. Один игрок выбирается дирижером, он старательно управляет этим оркестром.

Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не засмеется или не издаст какой-нибудь другой звук. Засмеявшемуся полагается штраф.

Увлекательность и польза этой игры – в смехе.

ПОЧЕМУ И ЗАЧЕМ (ПОТОМУ ЧТО)

Игроки садятся в ряд. Каждый на ухо своему соседу должен произнести предложение, которое начинается со слов: «Потому...» Один из игроков встает и каждому игроку по отдельности задает вопрос, начиная его со слова «почему». Игроки должны ответить словами, услышанными от соседа. К примеру, один игрок сказал соседу: «Потому что мне спать хочется». Игрок, услышавший эти слова, соседу, сидящему с другой стороны, говорит совсем другое: «Потому что дождь идет». И так далее, пока все игроки не скажут по одному предложению своим соседям. Когда ведущий начинает задавать вопросы, ответы совершенно не совпадают с ними, и становится смешно. Допустим, ведущий спрашивает: «Почему сегодня холодно?» Игрок отвечает услышанным от соседа предложением: «Потому что мне спать хочется». Веду-



щий формирует вопросы, исходя из ответов игроков. Следующий вопрос будет: «Почему тебе спать хочется?» Другой отвечает: «Потому что дождь идет». Далее: «Почему дождь идет?» «Потому что...» И так далее.

Польза от игры – смех.

НЕВИДАННЫЙ ЗВЕРЬ

Игроки делятся на несколько групп в зависимости от количества участников. Каждая получает лист белой бумаги. Первый участник группы, не показывая остальным, рисует на бумаге голову человека либо какого-нибудь животного. Потом сворачивает участок бумаги со своим рисунком, делает метку на сгибе (шее) и передает другому игроку своей группы, который рисует шею и спину, опять сворачивает бумагу и передает третьему. Этот играющий рисует еще какой-нибудь участок, все тело либо ноги животного. В конце, когда животное будет нарисовано полностью, бумагу разворачивают и смотрят. Тут можно увидеть забавные вещи: голова человеческая, шея овцы, туловище свиньи, копыта непонятно чьи. Все вместе – невиданный в мире зверь.

ИГРА В ФАНТ

Обычно эта игра является завершающей частью какой-либо другой игры или приложением к ней. Однако в нее можно играть и как в самостоятельную игру, это тоже интересно. Просто нужно подбирать много самых разнообразных заданий и играть в быстром темпе. Все время нужно придумывать новые смешные задания. В качестве задания можно предложить тому, кто хорошо поет, спеть песню; тому, кто танцует, – станцевать; обладающему приятным для слуха тембром голоса – рассказать стихотворение или смешной

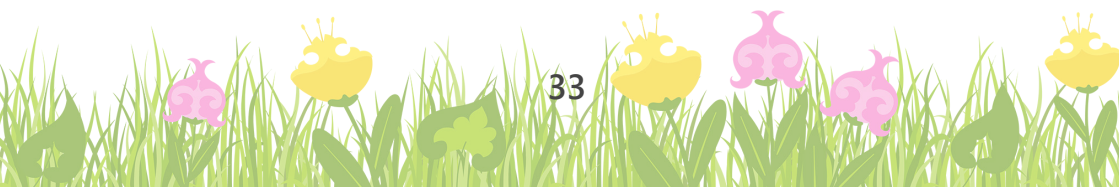


рассказ (анекдот). В зависимости от ситуации можно предложить отгадать головоломку, загадку, задать вопросы по политической грамотности. Плюс к этому можно дать задание нарисовать что-либо, сыграть какую-нибудь часть интересного спектакля. К примеру, одному игроку нужно изобразить памятник (нужно некоторое время стоять неподвижно, не смеясь). Гораздо интереснее, когда при этом выбирается какая-нибудь сложная поза. Другому играющему можно поручить без слов, с помощью одних жестов, рассказать какое-нибудь стихотворение, рассказ. Но при выполнении нужно проявлять живость и смелость, ведь суть игры даже не в заданиях, а в интересном их исполнении.

Качество исполнения заданий играет большую роль. К примеру, рассказать стихотворение можно по-разному: менять голос в зависимости от персонажа, стоять столбом или, наоборот, жестикулировать. В танце так же – если игрок вяло имитирует танец, это никому не интересно, нагоняет тоску и сонливость. Даже если игрок не умеет танцевать, можно выйти из ситуации, изобразив какой-нибудь диковинный танец и рассмешив участников игры. Не только в декламации и танцах, во всех других видах заданий необходимо проявить живость и смелость. Без этого игра в фант будет неинтересной и бесполезной.

Все же задания нужно выбирать не очень большие и тяжелые (например, большие темы по политической грамотности), особенно нужно остерегаться заданий грубых, неинтересных, могущих обидеть игрока. Если обидеть одного игрока, то его подавленное настроение может передаться другим и испортить всю игру.

Не следует давать задания на обнимание и целование, бессмысленные и бесполезные. Во-первых, эти задания чреваты последствиями, во-вторых, они совсем не интересны.





ДОМИКИ

Игроки встают у деревьев или внутри кружков (домиков), начерченных на земле, асфальте. Один из детей остается без «домика» (водящий). Он подходит к одному из играющих и говорит: «Мышка, мышка, продай мне домик!» Если игрок не соглашается, он идет к другой «мышке».

В это время остальные дети быстро меняются местами, а водящий тем временем пытается занять место одного из бегунов. Если он сможет занять чье-то место, ребенок, оставшийся без «домика», становится водящим и игра начинается заново. Если водящий долго не может занять свободный «домик», воспитатель кричит: «Кот идет!»

В этот момент все одновременно бегут направо, перебегая из одного домика в другой, а водящий пытается занять любой освободившийся круг.

ПЕТУХ ПРОКУКАРЕКАЛ

В эту игру могут играть как мальчики, так и девочки, можно и вместе. Обычно играют дома. Если игроков много, это хорошо.

Сначала готовят стулья по количеству меньше на одного игрока (к примеру, если игроков десять, готовят девять стульев). Выстраивают стулья в круг: один смотрит внутрь, другой – наружу. В одном месте оставляют зазор, чтобы можно было ходить.

Игроки садятся на стулья: один – лицом наружу, другой – лицом внутрь круга. Один игрок остается без стула. Этот участник заходит в круг и берет за руку ближайшего игрока, сидящего лицом внутрь круга. Тот в свою очередь берет за руку сидящего рядом лицом внутрь круга. Тот берет за руку третьего игрока.

Таким образом, играющие, сидящие лицом внутрь, берут друг друга за руки. Затем участники, сидящие лицом наружу, также берутся за руки. Далее первый игрок увлекает за собой всю цепь играющих в другую комнату. Когда они отходят подальше от комнаты, где начиналась игра, он резко кричит: «Кукареку! Кукареку!»

Другие игроки со словами «Петух прокукарекал! Петух прокукарекал!» бегут в комнату, где стоят стулья, и стараются занять места. Но одному из них снова не хватает места. Ему первый игрок дает какое-нибудь задание (например, рассказать стихотворение, спеть песню). Когда участник исполнит задание, он становится первым игроком и увлекает за собой остальных в другую комнату. Игра повторяется.

ГОВОРЯТ ЖИВОТНЫЕ

Лошадь ржет: «Миха-ха...

Где наш Ахмет?»

Коза говорит: «Мэ-э...

Ахмет в школу ушел».

Корова мычит: «Му, му...

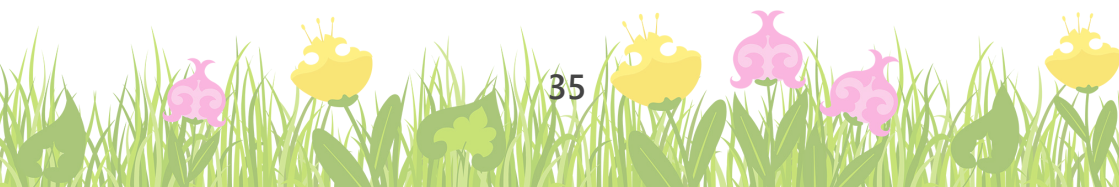
Ахмет хорошо учится?»

Собака лает: «Бау, бау!

Наш Ахмет много знает».

Утка кричит: «Бак, бак!

Спасибо ему, если много знает!»



Говорят голуби:
«Голдер, голдер...
Очень красивая, кто это?
Волосы расчесаны, заплетены,
Одежда опрятна.
Голдер, голдер...
Это очень воспитанная девочка.
Цветок в саду под названием „Школа“».

СОБАЧКА В УГЛУ

Количество участников этой игры определяется по количеству углов в комнате, где происходит игра, плюс один. То есть если углов четыре, то игроков пять. Игра проводится следующим образом.

Один участник становится собачкой (кошкой) и остается в центре комнаты. Остальные занимают места по углам. Они – мыши. Когда мыши у себя в углах, собачка их не трогает. Но мыши все время должны меняться местами. Когда они меняются, собачка пытается схватить одного из игроков. Поэтому мыши, которые хотят поменяться местами, дают друг другу знак глазами, жестами или кашлем. И после этого начинают бежать к углу друг друга. Если собачка схватит мышь, то та становится собачкой, а собачка занимает место в углу.

ВОЛК

В этой игре количество участников не имеет значения. Один игрок назначается волком, остальные – овцами.

Место волка – под столом, либо под кроватью, либо за печкой. Он прячется. На одной стороне комнаты стоит стадо овец, на другой – пастух. Пастух зовет овец со словами: «Пойдемте домой, пора уже». Овцы отвечают: «Мы не мо-



«ВОЛК»



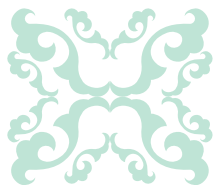
жем, волка боимся». Пастух говорит: «Не бойтесь, волк уже ушел». Затем овцы начинают бежать в сторону волка. Волк пытается выхватить одну овцу. Игра продолжается, пока волк не схватит всех овец.

ИГРА КОТА И МЫШИ ПО-НОВОМУ

Все игроки выстраиваются в шеренгу, как солдаты, и тянут друг к другу руки. Из строя выходят двое: один игрок – кот, другой – мышь. Кот начинает гонять мышь. Когда кот почти нагоняет мышь, водящий дает команду «Вправо!» или «Влево!», и игроки с вытянутыми руками поворачиваются. В это время расстояние между котом и мышью увеличивается. Ни коту, ни мыши нельзя ходить между игроками с поднятыми руками. Они могут ходить только по свободным рядам. Если кот нагонит мышь, выходят другие игроки. Игра проходит веселее, когда гонка за мышью проходит живо.

Место игры – большой зал, поляна, площадка.

Польза – привыкание к строю.





ЗАГАДКИ

Дети делятся на две группы, которые по очереди загадывают загадки, находят на них ответы. Первая группа детей подходит к другой, которая по договоренности между ними должна подготовить ответы к их загадкам.

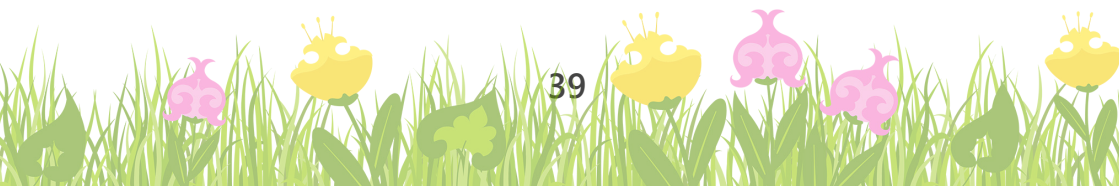
- Здравствуйте, ребята!
- Здравствуйте.
- Где вы были, в поле? (В лесу, в комнате, на улице.)
- Что вы делали? Придумайте еще.

Дети изображают то, что они придумали: например, как кавалеристы едут верхом, как красноармейцы стреляют, как едет трактор.

Отгадав загадки, дети убегают, а те, кто разгадывает загадки, ловят их. Дети, которых поймала группа загадывающих загадки, переходят в их группу. Затем происходит смена ролей, дети, которые разгадывали загадки, становятся загадывающими. Если не удастся найти ответ на загадку, то загадку повторяет первая группа.

ОТГАДАЙ, ЧТО ИЗОБРАЖЕНО НА КАРТИНКЕ

Детям раздаются картинки с изображениями животных, растений. Каждый ребенок разглядывает свою картинку, не показывая ее сидящему рядом. Затем дети по очереди объясняют то, что изображено на картинке, не называя его, а остальные должны отгадать.



ПРЯТКИ

Количество игроков не имеет значения. Во время игры не нужно куда-то прятаться, водящему тоже не нужно никого искать. Один из участников обращается к другому: «Я спрятался, найди меня», – сам в это время представляет место, где бы он мог спрятаться. Например, в Казани, в Москве либо в медресе «Мухаммадия», в башне Сююмбике и т. д. Водящий задает вопросы игроку, пытаясь угадать место. Например: «Далеко? Близко? Это в городе?» И так далее, пока не отгадает.

ДУМАЙ КРЕПКО

Участвуют около тридцати играющих, которые делятся на две команды. На общий стол кладут 15–25 разных мелких предметов и накрывают их чем-нибудь вроде шали. Водящий записывает все предметы со стола. Эти вещи и список не должен видеть никто, кроме водящего.

Он подзывает к столу команды, велит им успокоиться и открывает предметы. Считает до пяти и снова все закрывает. Каждая группа должна составить список предметов на столе, исходя из того, что они запомнили. У какой команды список полнее, та и победитель.

Место игры – комната.

Польза – повышение умственной активности игроков.

СЛУШАЙ МУЗЫКУ

В эту игру лучше всего играть, когда устали от определенной работы.

Участники садятся на стулья, скамьи или на траву, если игра проходит на поляне. Один из играющих уходит в сторону и не смотрит на остальных. Игроки загадывают какую-нибудь часть тела одного из них (например, руку, голову), затем начинают хором петь (можно в одиночку или под музыку, гармонь).



«ПРЯТКИ»



Водящий подходит к игрокам и начинает ходить около них. Если он приближается к назначенному участнику, петь начинают ниже, если подойдет близко, поют совсем низкими голосами. Если отдаляется, поют выше. Водящий должен протянуть руку к той части тела игрока, которую определили другие участники. Если он угадает, то сидящий игрок хлопает в ладоши и становится водящим. Начинает искать по музыке. Если водящий тянет руку ошибочно, игрок ударяет его по руке. Тот снова начинает искать. Если водящий угадал человека, но не угадал часть тела, то игрок свистом должен подсказать, какая часть тела была определена играющими.

КОМ — СО — МОЛ

Игроки садятся в круг. По команде водящего участники через одного (1, 3, 5, 7...) произносят один слог слова «ком-сомол». Кто перепутает слог, тот выбывает из игры. Затем слоги произносят четные игроки. Игра продолжается до тех пор, пока в круге не останется два игрока. Они объявляются победителями.

Для игры можно взять любое другое слово.

ЕСЛИ НЕ УГАДАЛ, ПОЙ САМ

Игроки должны знать минимум 10–12 песен и стихов. Если не наизусть, то хотя бы слышать их ранее. Стихи, песни не обязательно должны быть длинными. Из песни берется один куплет, и каждому игроку дается одно слово из него. Каждый участник должен хорошо запомнить свое слово. Игроки выбирают водящего, который отходит в сторону. В это время они делят слова между собой. Затем водящий подходит к участникам. По команде игроки все вместе внятно и громко произносят эти слова. Водящий должен угадать, что это за



песня или стихотворение. Если не угадает, сам поет какую-нибудь песню либо рассказывает стихотворение. Допускается, что это задание вместо него может выполнить какой-нибудь другой игрок.

Эту игру нужно проводить после прочтения сборника стихов или песенника, чтобы закрепить их в памяти.

ДУМАЙ БЫСТРО

На большом количестве маленьких кусочков картона пишутся буквы и вперемешку складываются в ящик или бочку.

Каждый игрок берет по семь букв, но до начала игры не смотрит на них. После команды водящего участники быстро составляют слово из своих букв и показывают ему. Кто быстрее всех покажет слово, тот и победитель. Если игрок не успеет составить слово за 20 секунд, с него берут фант (по предварительной договоренности о том, какое будет задание). Нецензурные слова не принимаются. При составлении слова не обязательно использовать все буквы.

Полезно проводить эту игру среди взрослых и детей, которые только учатся читать и писать.

МНОГОЗНАЧНЫЕ СЛОВА

По жребию или по договоренности игроки выбирают водящего и отправляют его в место, откуда он не может слышать разговоры игроков, например в другую комнату. В это время игроки выбирают какое-нибудь многозначное слово и каждый оставляет у себя одно его значение: например, лук – овощ, лук – стрелковое оружие.

Водящий задает каждому игроку по три вопроса, затем, исходя из ответов, должен угадать слово. Если он сказал: «Нашел», то может назвать только одно слово. В случае если он не угадает, то вновь выходит из комнаты. Если же угадает,



водящим становится игрок, после ответа которого было угадано слово. Для него выбирается другое слово.

Условие игры: вопросы и ответы должны чередоваться быстро. Если кто-то из игроков запнется или остановится, с него берут фант. Также желательно вопросы игрокам задавать не по порядку, а вразнобой. Допустим, сначала неожиданно задать вопрос кому-то в одном конце комнаты, затем – сидящему в задумчивости и так далее, тогда игра будет намного интереснее. Каждому игроку нужно задать по три вопроса.

Вопросы могут быть совершенно разными. Скажем:

1. Это где бывает?
2. Ты сам это любишь?
3. Что с ним делают или, может, он сам делает что-то?

Ответы должны быть сообразны значению слова, которое было загадано.

К примеру, если водящий задал вышеназванные три вопроса, в случае когда загадано слово «лук» (овощ), ответы могут быть следующими:

1. В разных местах, в разное время (во дворе, на улице, в пути).
2. Да, люблю, но могут быть и те, кто не любит (и наоборот).
3. Растет.

В значении «лук – стрелковое оружие» ответы могут быть такими:

1. В воздухе (исходя из вопроса можно ответить: если кого-то хотят убить).
2. Не люблю (можно расширить ответ: и делать не люблю, и слышать. Или люблю во время войны, когда иду на врага).
3. Носят.

Найти другие многозначные слова тоже не составляет особого труда. Например, слово «кран» имеет два значения (1 – подъемный, 2 – водопроводный), «ключ» – четыре



(1 – родник, 2 – гаечный (слесарный ключ), 3 – музыкальный знак, 4 – приспособление для запираания двери), «кисть» – три (1 – инструмент художника, 2 – часть руки, 3 – гроздь рябины, винограда) и т. д.

СЛОГИ-БЛИЗНЕЦЫ

Игра идет примерно так же, как и в «Многозначные слова». Просто здесь выбираются сложные слова. К примеру, слово «сорвиголова» состоит из двух слов: «сорви» и «голова», каждое из которых имеет значение и в качестве самостоятельного слова.

Игроки делятся на две группы. Скажем, игрок одной выбирает себе слово «сорви», а игрок другой команды – слово «голова». Они отвечают на вопросы водящего исходя из значения выбранных ими слов. В этой игре, как и в предыдущей, задаются три вопроса. И остальные условия игры такие же, как в игре «Многозначные слова».

Если игроки запутались и не могут найти ответ, игру можно разделить и сыграть в «Три разных ответчика».

Условия игры такие: многозначное слово не делится на слова, а дается игроку целиком. Игрок дает ответы на вопросы по целому слову. Скажем, загадано слово «хоровод». Первый игрок отвечает на вопросы по слову целиком, а второй и третий – каждый по своей части слова: «хор» и «вод» («водить»). Водящий должен знать, у кого целое слово, у кого – часть слова.

Эту игру можно заменить на «Склеенные слова». Парные слова: конек-горбунок, гуси-лебеди, школа-интернат, платье-костюм, ракета-носитель, палочка-выручалочка и др. Но здесь невозможно взять слово целиком, как в игре «Слоги-близнецы». И еще, каждая часть слова должна обладать самостоятельным значением. Парные слова, где одна часть имеет значение, а вторая нет, не подходят. Например, зарпла-



та. Можно найти много слогов-близнецов, например: кипарис (кипа – рис), кинозал (кино – зал), метеослужба (метео – служба) и др.

ТРИ СЛОВА

Один из игроков назначается водящим. Каждому он дает по три слова – имени существительных. Игроки должны составить предложения, используя данные слова. Дело это не такое уж и простое, поэтому не нужно требовать быстрого ответа. Однако нежелательно и слишком затягивать. Если игрок не смог составить предложение в заданное время либо составил, но использовал не все заданные слова, с него берут фант – он должен рассказать стихотворение, спеть песню или станцевать.

Допустим, кому-то заданы слова: перо, класс, чернила. Он может составить предложения: «Я взял перо и чернила и вошел в класс» либо «Я внес перо в класс, а чернила забыл» и т. д.

Веселая сторона этой игры – забавные предложения. К примеру, заданы слова: карандаш, топор и ведро. Предложение может быть: «Я заострил карандаш топором и кинул его в ведро». Главное условие – у предложения должен быть смысл. Скажем, предложение: «Я сделал ручку для топора из карандаша и разрубил ведро» не имеет смысла, так как такого быть не может. Автор такого предложения должен выполнить какое-либо другое задание.

ЛЕТИТ

Игроки садятся в круг. Водящий садится в сторонке, но так, чтобы его видел каждый игрок. Руки кладут на колени.

Водящий один за другим называет разных животных, птиц, людей. После каждого наименования добавляет слово «летит». Если водящий назвал животное или птицу, которые на самом деле летают, игроки поднимают и быстро опускают



руки. Если водящий называет существо, которое не летает, все сидят неподвижно.

Игрок, который не поднял руки там, где нужно, или, наоборот, сидел неподвижно, когда руки нужно было поднимать, заменяет водящего.

Чтобы игра была веселой, ее темп должен быть быстрым.

ФРУКТОВЫЙ РЫНОК

Игроки садятся в круг. Один из них задает всем вопрос: «Ты какой фрукт продаешь?» Кто какой фрукт себе выбрал, такой и называет. У каждого игрока – один фрукт, другому играющему давать его уже нельзя.

Игроки должны запомнить названия своих фруктов. Игра начинается. Игрок с краю начинает игру словами: «Продаю яблоки, продаю яблоки. Сосед мой финики продает». Тут же подхватывает игру тот, чей фрукт финик: «Продаю финики, продаю финики». Дальше озвучивает название какого-нибудь другого фрукта: «Сосед мой лимоны продает». Игрок, загадавший фрукт, тут же должен подхватить игру.

Если игрок замешкается, когда назовут его фрукт, и не продолжит игру, с него берут фант.

ВЕРНО, ДА И НЕТ

Игроки садятся в круг. Один назначается водящим, который должен будет задать вопросы каждому игроку в отдельности. Игроки должны ответить. Но при ответе им нельзя употреблять слова: «верно», «да» и «нет». Например, водящий спрашивает: «По-моему, день сегодня очень холодный. А по-твоему?» Ответ должен быть: «И по-моему». Если игрок случайно назовет запрещенное слово или слишком долго будет думать над ответом, с него берут фант. Или же он может сменить водящего.



ЗЕМЛЯ, ВОДА, ВОЗДУХ И ОГОНЬ

Игроки садятся в круг. Водящий – один из игроков – в случайном порядке называет обозначенные в названии игры стихии. Например, говорит одному из играющих: «Воздух», – и тот должен тут же сказать название чего-либо или кого-либо, обитающего в воздухе. Это может быть аэроплан, облако, сокол...

Если называется вода, то могут быть названы утка, лягушка и т. д.

Перед началом игры игроки, чтобы долго не затягивать с ответом, могут подготовить подходящие к каждой стихии слова, но часто даже это им не помогает. Повторно называть слова, относящиеся к стихиям, запрещается. Невнимательный человек может ошибиться, например назвать уже сказанное прежде слово либо перепутать стихии (так, если стихия вода, назвать голубя). Сбившийся игрок сменяет ведущего.

Когда водящий называет слово «огонь», игроки без слов встают с места, делают круг и снова садятся.

НЕПРЕРЫВНОСТЬ (СЛОВ)

Игроки садятся. Сначала игрок, сидящий с краю, говорит какое-нибудь слово соседу. Тот в свою очередь должен назвать слово, начинающееся с буквы, на которую заканчивалось слово, услышанное от предыдущего игрока. Таким образом все играющие называют слова. Допустим, один назвал стол, другой – лом, третий – мак, затем – калач, чай и т. д.

Главное условие игры – быстро называть новые слова. Если игрок замешкается или ошибется, то с него полагается взять фант.

По договоренности можно называть слова, относящиеся к одной сфере: названия городов, рек, имена людей. В этом случае игра особенно полезна для расширения кругозора.



ЕСТЬ, НЕТ

Из числа игроков выбираются двое водящих. Они отходят в сторону и загадывают какую-нибудь одну букву. Остальные игроки должны угадать эту букву. Происходит это таким образом: каждый участник называет слово, и водящие отвечают либо «есть», либо «нет» в зависимости от того, присутствует ли буква в названном слове.

Если внимательно слушать ответы, можно вычислить загаданную букву. Угадавший букву берет еще одного игрока в товарищи, и они становятся водящими. Игра продолжается.

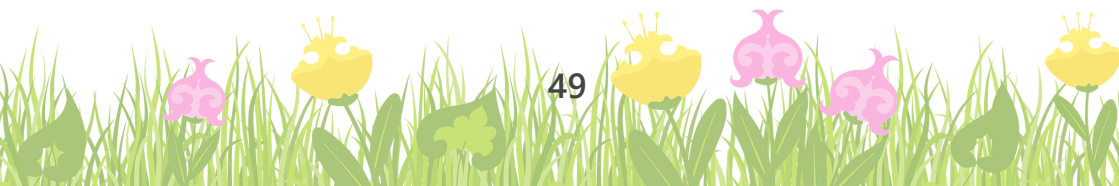
К примеру, загадана буква «К». «Дом» – нет, «двор» – нет, «калач» – есть...

В этой игре нужно называть длинные многосложные слова. Если слова слишком короткие, буква угадывается быстро и игра становится неинтересной.

Если игроков очень много, можно разделиться на две группы. В таком случае в каждой выбирают по одному водящему. Двое водящих загадывают одну общую букву и подходят к группе соперника. Какая группа угадает букву быстрее, та победитель.

СЛОВА НА ОДНУ БУКВУ

У каждого игрока в руках должны быть карандаш и лист бумаги. Перед началом игры нужно договориться о том, с какой буквы будут начинаться слова и какие это будут слова. Все игроки начинают писать одновременно. На это дается некоторое время, по истечении которого игроки останавливаются. Один из них начинает читать свои записи. Остальные следят за своими записями и, если слово, которое назвал игрок, присутствует и у них тоже, вычеркивают его. Победителем становится тот, у кого на бумаге осталось невычеркнутое слово.



Допустим, выбрана буква «б» и договорились о том, что писать будут только названия животных и птиц. Один игрок пишет: барсук, бегемот, белка, бык, бизон и т. д. Одно или несколько слов из его списка могут не встретиться в записях других игроков. В этом случае игрок объявляется победителем.

СБОРЩИК МНЕНИЙ

Эта игра тоже проходит интересно, весело и с пользой, когда ведется живо и по правилам.

По договоренности или по жребию выбирается водящий – сборщик и назначается писарь, которому выдаются перо и бумага. Сборщик уходит в другую комнату. Остальные игроки говорят писарю свое мнение о сборщике (этот процесс можно организовать и по-другому, например, каждый игрок пишет свое мнение на бумаге и убирает в определенное место. В таком случае писарь не нужен. Когда все листы бумаги будут собраны, каждое мнение читают по отдельности). Когда кончится сбор мнений, зовут сборщика и читают мнения о нем.

В своем мнении о сборщике можно хвалить его положительные стороны, критиковать не совсем приятные, показывая пути и давая советы по их исправлению. В этом и есть смысл игры. Все же, критикуя, нельзя грубить человеку, высмеивать его слабости. Вместо пользы это принесет только большой вред. Поэтому игрок, назначенный писарем, должен отсеять такого рода мнения (выбирать писаря нужно с умом, способного понять такие тонкости!).

Когда будут прочитаны все мнения, сборщик выбирает одно из них и автор этого мнения становится новым сборщиком.



ПОЛСЛОВА

Игроки садятся в круг и кидают друг в друга платок или мяч. Кидающий называет первый слог какого-нибудь слова, тот, кто ловит, – второй. Если кто-то из них замешкается, не найдя нужного слога, или назовет слог, который не соотносится с первым слогом (например, лис-кав), он считается виновным и ему дается задание: он должен встать на колени.

Сначала игра идет очень легко и быстро. Со временем становится сложно найти подходящее слово, стоящих на коленях тоже становится больше. Чтобы освободить игрока, ему нужно кинуть платок. Если он сможет поймать платок и назвать подходящий слог, то становится свободен. Игрок также может освободить себя сам. Для этого ему нужно изловчиться и поймать платок на лету.

Чтобы усложнить игру, можно договориться о словах на одну букву. Скажем, первый слог всех слов должен начинаться на букву «п». Первый игрок может назвать слоги: при, про, пла, пор... Второй игрок (поймавший мяч) должен назвать слоги: шел, дал, ток, трет... (пришел, продал, платок, портрет).

РАССКАЗ

В долгие зимние вечера, когда проходят посиделки дома, для поднятия настроения вместо бесполезных сказок можно коллективно составлять рассказ. Делается это следующим образом.

Один игрок начинает рассказывать, придумывая сюжет (тон рассказа, серьезный или смешной, его длина также зависят от рассказчика). Во время рассказа он останавливается на каком-нибудь интересном месте, и продолжает его сосед. Этот играющий ведет повествование и останавливается. Его подхватывает третий игрок, затем четвертый и т. д. За-



вершает рассказ участник, который его и начал. Таким образом получается рассказ коллектива авторов. Заметим, что рассказ каждого игрока должен вписываться в общую канву рассказываемого. Если играющий замешкается или не сможет продолжить рассказ, он должен выполнить какое-нибудь задание.

Игра интересна тем, что можно организовать забавную ситуацию, если вместо рассказа озвучить лишь несколько слов и быстро передать свою очередь соседу. Возникнет какой-нибудь смешной сюжет, который вызовет смех и веселье.

СЫРАЯ (НЕДОПИСАННАЯ) ПЕСНЯ

У каждого игрока в руках должен быть карандаш. Необходим лист бумаги на всех. Первый игрок сверху пишет первую строчку какой-нибудь песни, сворачивает это место и передает соседу. Следующий участник также пишет одну строчку, заворачивает и передает дальше. Таким образом все играющие пишут по одной строчке. В конце один из участников громко читает эти строки. Тут, конечно, получаются забавные песни:

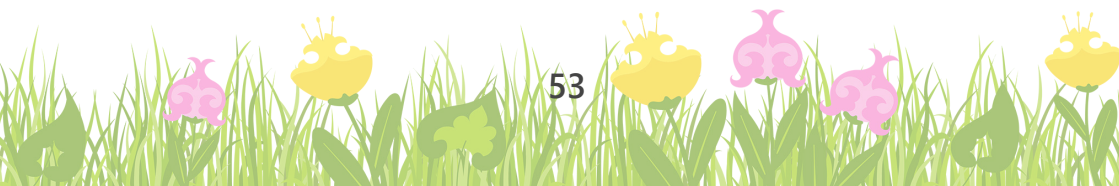
*«На той стороне реки Белой дают корову за спицу,
Я бы дал тебе красные перчатки, да боюсь, матери скажешь».*

Можно писать и стихи. В таком случае получаются смешные стихотворения.



МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ по организации предметно-развивающей среды для внедрения татарских народных игр

Развивающая предметно-игровая среда – это материальные объекты, окружающие ребенка, с которыми он взаимодействует и благодаря которым происходит его духовное и физическое развитие. Правильная организация предметно-пространственной среды представляет собой первостепенную задачу, так как именно от наполнения группы разнообразными материалами, от инвентаря на участке будет зависеть содержание игровой деятельности детей. Под организацией предметно-развивающей среды понимают внедрение в детское игровое пространство различных объектов. Так, на участках могут располагаться различные архитектурно-ландшафтные и природно-экологические объекты, игровые и спортивные площадки. Это особенно актуально для проведения подвижных игр, требующих значительного пространства. Сюда относятся такие игры, как «Спрячь мячик», «Свободное место», «Гонки обратные», «Борьба на одной ноге», «Пузырь», «У наших ворот», «Внуки бабушки Марьям», «Веселые гуси», «Летчики», «Красноармейцы», «Жмурки», «Лови, лови», «Поймай зайчика», «Гонщики», «Будь быстрым», «Палочка-выручалочка».



Участки могут быть оборудованы крупногабаритными модулями-конструкторами, сообразными росту дошкольников. Их также можно активно использовать в детских подвижных играх, например в игре «Домики».

Говоря о наполненности группы, важно отметить наличие в ней тематических игрушек, пособий и аудиовизуальных средств, организацию художественной и других студий. Пространство для игровой деятельности детей должно обеспечивать возможности их двигательной активности и манипулирования различными материалами. Оно должно быть трансформируемо. Это значит, что такое пространство можно будет изменить в зависимости от игровых целей и возможностей дошкольников. Все это обеспечивает достойные условия для полноценного воспитания и обучения детей.

Организации детских игр способствует оснащение группы матами, мягкими модулями, ширмами, изменяющими игровое пространство в зависимости от интересов и игровых предпочтений детей. Видоизменить детское игровое пространство можно с помощью различных каркасов, тканей, крупных легких модулей. Наборы для строительства иконструирования, с которыми можно играть как на полу, так и на столе, являются наиболее привлекательными материалами для детей. Создать дополнительную яркость для привлечения детского внимания можно, обтянув блоки клеенкой разных цветов. Легкость перемещения поролоновых блоков и подушек способствует тому, что у детей появляется желание самим построить игровое пространство и в дальнейшем видоизменять его под себя. Такие блоки могут использоваться детьми вместо стульев, если расставить их по кругу, например, для проведения игр «Найди кольцо», «Жгут», «Передай другому» и т. д.

Для младших дошкольников предпочтительно крупное игровое оборудование, размещенное в зоне доступа. Его ос-



новными критериями являются внешняя яркость и привлекательность. Важно, чтобы оборудование менялось каждую неделю. Большое количество игровых материалов затрудняет осуществление ребенком выбора. Кроме того, чтобы навести порядок и разложить по полкам весь материал, потребуются большие физические и временные затраты. Поэтому не стоит выкладывать весь игровой материал одновременно. В то же время игры, игрушки, материалы и оборудование должны быть настолько разнообразными и сменяемыми, чтобы дети могли с легкостью найти то, что их интересует. Это является важным моментом, так как невозможность осуществить задуманное ребенком в игре из-за отсутствия всевозможных вспомогательных материалов сдерживает развитие игровой деятельности, а появление новых предметов, напротив, способно стимулировать ее. Нередки случаи, когда при кажущемся изобилии игр и игрушек ощущается острая нехватка материала, который дети желают использовать в своих играх.

Важным параметром среды выступает ее доступность, в том числе для детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов. Это предполагает свободный доступ детей к играм, игрушкам, материалам, обеспечивающим их игровую активность.

Нельзя забывать о безопасности предметно-пространственной среды, которая должна быть надежной в использовании.

Проведенный анализ позволяет выделить общие правила, которых необходимо придерживаться, осуществляя подбор материалов и оборудования для дошкольной образовательной организации:

1. Оптимальная насыщенность группы игровым материалом и оборудованием, способными обеспечить целостность, многофункциональность и трансформацию среды. В таких



материалах не должно быть как недостатка, так и чрезмерного изобилия.

2. Сбалансированность традиционных и современных новых материалов, сообразных педагогической ценности. Это позволит среде быть не архаичной, созвучной времени. В то же время нельзя забывать о развивающей ценности традиционных игр и материалов. Они не должны оказаться вытесненными под влиянием современных веяний.

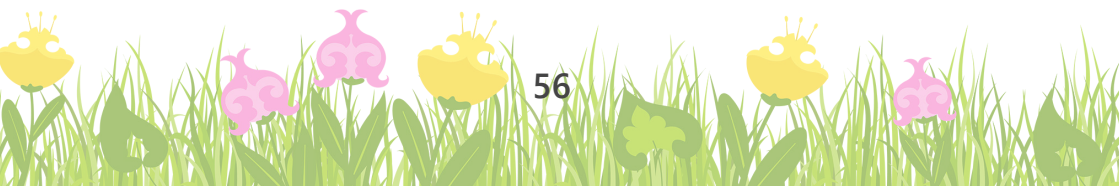
3. Наполнение среды материалом и играми, в большей степени присущими детям того или другого пола. Это правило становится актуальным для групп детей, начиная с 4–5 лет, когда уже нельзя игнорировать полоролевую специфику детей.

Согласно инновационной программе «От рождения до школы», большей упорядоченности самостоятельных игр способствует разделение пространства на центры. Такое разделение способствует организации детской игры без вмешательства взрослого. Материалы, содержащиеся в центрах, могут использоваться детьми без дополнительных пояснений.

Центры должны быть четко выделены, что можно сделать, используя столы, низкие стеллажи или ковровые покрытия. Важно, чтобы детей, играющих в центрах, не отвлекали те, кто проходит через них. Это значит, что, планируя расположение центров, особое внимание необходимо уделить местонахождению проходов.

Отдельно можно выделить центр для сюжетно-ролевых игр, уголок для театрализованных (драматических) игр, уголок настольных игр. Центры могут использоваться и как места для отдыха, чему способствует наличие мягкой детской (кукольной) мебели.

Предметно-пространственная среда дошкольников включает в себя игротеку. Ей должно быть выделено специальное место в группе. Игротека включает в себя дидактические, развивающие и логико-математические игры. Такие игры



формируют у старших дошкольников операции сравнения и классификации.

У старших дошкольников появляется интерес к кроссвордам и познавательным заданиям. Этому может способствовать размещение на ковролине липких лент, на которые могут крепиться листы с буквами или другие похожие задания. Предметно-развивающая среда в группе старших дошкольников должна включать игры на развитие фонематического слуха. Это могут быть игры на определение звуков в названии предметов, их классификацию по звучанию и т. д. Особенный интерес здесь представляют такие татарские народные игры, как «Думай быстро», «Загадки», «Молчи», «Три слова», «Верно, да и нет», «Есть, нет», «Непрерывность (слов)», «Полслова», «Рассказ», «Стихотворение-песня».

Дети дошкольного возраста обладают определенным познавательным опытом, который необходимо обобщить, систематизировать, углубить. Оказать помощь в этом процессе поможет проведение игр «Летит», «Фруктовый рынок», «Земля, вода, воздух и огонь», «Следопыты».

Эффективность доказала организация в группе сенсорного центра. Предметы и материалы, содержащиеся в таком центре, должны задействовать органы чувств. Это могут быть, например, музыкальные и шумовые инструменты, картинки, калейдоскопы, духи и прочие ароматизированные вещества. Все это позволяет ребенку развивать собственные слуховые, зрительные и обонятельные анализаторы. Оттачивать приобретенные знания можно при проведении таких татарских народных игр, как «Слушай музыку», «Если не угадал, пой сам», «Музыка без звука».

Важно хорошо оборудовать центр сюжетно-ролевых игр. Отдельно можно выделить пространство для игр в семью и отдельно – для игр в профессию. В первом случае в качестве материалов и атрибутов для детских игр могут выступать:



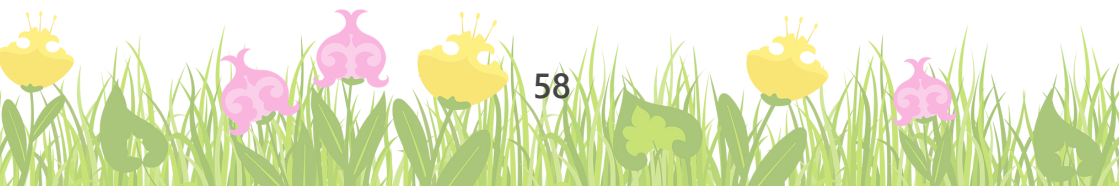
- разных размеров куклы;
- предметы, позволяющие играть с ними, – пеленки, одеяла, бутылки с сосками;
- кукольная одежда для мальчиков и девочек и для разных сезонов;
- разных размеров коляски;
- мебель, диваны и кресла, кухонный гарнитур, плита, холодильник;
- посуда и утварь;
- игрушечная еда.

Во втором случае необходимо заготовить предметы и материалы для игр:

- в доктора;
- пожарных;
- полицейских;
- парикмахерскую;
- магазин;
- военных и пр.

Не менее важно подобрать оборудование и материалы, используемые в центре театрализованных (драматических) игр. В данном центре можно выделить пространство для игродраматизаций с театрализованными представлениями и для театра малых форм (кукольного и настольного). В первом случае оборудование предполагает наличие:

- большой складной ширмы;
- стойки-вешалки для костюмов;
- самих костюмов;
- масок диких и домашних животных и их детенышей;
- масок сказочных персонажей;
- атрибутов для постановок и хороводных игр в зависимости от возраста дошкольников;
- элементов костюмов, таких как шляпы, шарфы, юбки, сумки, зонты, бусы и т. д.



Во втором случае необходимо наличие:

- маленькой ширмы для настольного театра;
- фигурок маленького и среднего размеров;
- заготовок для моделирования и изготовления объемных и плоскостных персонажей;
- декораций, применяемых в настольном и пальчиковом театрах;
- набора атрибутов;
- перчаточных и пальчиковых кукол.

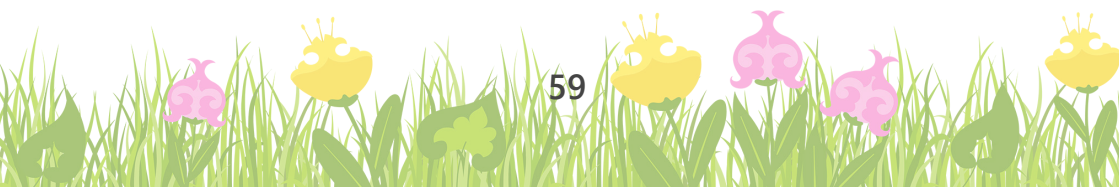
Костюмы и маски могут также разнообразить уже известные детям татарские народные игры, такие как «Грач», «Петух прокукарекал», «Собачка в углу», «Волк», «Игра кота и мыши по-новому», «В гостях у медведя в темном лесу», «Пушистый щенок», «Зайчик» и др.

Оборудование и материалы уголка настольных игр предполагают наличие:

- стола и стульев, а также открытого стеллажа для хранения;
- разрезных картинок и пазлов;
- кубиков с картинками;
- игр типа «Лото», «Домино»;
- настольных игр-ходилок с правилами в зависимости от возраста дошкольников;
- шашек, шахмат;
- игр-головоломок и др.

С целью обеспечения максимального развивающего и обучающего эффекта самостоятельных детских занятий важно правильно подобрать и оснастить группу игровыми развивающими материалами. Для осуществления этого необходимо соблюсти следующие условия:

- упорядоченность материалов;
- их достаточность;
- разнообразие материалов;



– соответствие возрастным и индивидуальным возможностям;

– доступность и удобство использования;

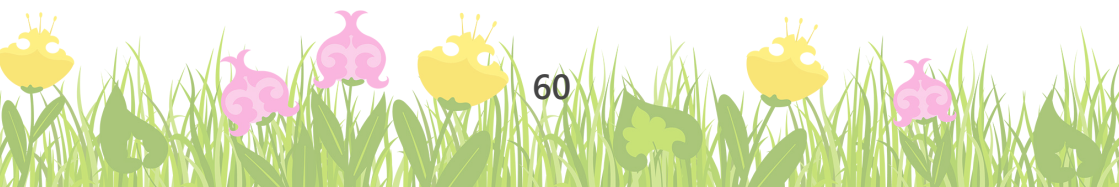
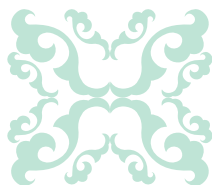
– автодидактика;

– регулярное обновление;

– привлекательность для детей;

– прочность и безопасность.

Современные инновационные психолого-педагогические разработки позволяют определить главные задачи, которые следует решать при организации татарских народных игр на разных возрастных этапах посредством использования педагогического ресурса предметно-развивающей среды.



МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

по включению народных татарских игр в образовательную деятельность детей



И в первой, и во второй младшей группах игры организуются по плану, соблюдение которого является залогом успешного проведения игры, без проволочек и сбоев. В данный план необходимо

заблаговременно включить татарские народные игры. Организация татарских народных игр должна носить систематический характер, не быть разовым мероприятием, приуроченным только к народным праздникам, а являться естественным содержанием развития и воспитания детей.

Воспитатель руководит игрой младших дошкольников следующим образом:

- Обеспечивает игру дидактическим материалом и необходимыми атрибутами.
- Расширяет представления детей об окружающем мире, мотивирует их к игровой деятельности.
- При необходимости повторяет правила игры (если игра новая, знакомит ребят с ними).
- Использует прямой метод руководства – показ.
- Дает словесные указания на русском и татарском языках, направляет игру.
- Побуждает дошкольников взаимодействовать друг с другом.

– Подводит итоги игры, проводит рефлексию (понравилось детям или нет).

Педагог во время игровой деятельности выступает в роли организатора, а также участника игрового процесса. Важно отметить, что дети в данном возрасте еще играют «не вместе, а рядом». Но уже начинают интересоваться играми других ребят, не противятся мимолетным игровым контактам, включаются в коллективную подвижную игру с удовольствием.

В младшем дошкольном возрасте игры просты, в них много внимания отводится предмету, это может быть какая-то игрушка. Воспитателю важно развивать игры ребенка с партнером. Сначала ребенок играет с игрушкой, потом начинает играть с партнером-взрослым, далее в качестве партнера выступает сверстник.

Руководство сюжетно-ролевой игрой

Участие педагога в сюжетно-ролевых играх является одним из основных приемов руководства в играх младших дошкольников. Совместная игра с воспитателем способствует большой целенаправленности и содержательности действий детей.

Так, воспитатель принимает участие в играх, тем самым беря на себя роль: например, мамы, сестры, водителя, библиотекаря и т. д. Таким образом, несколько детей объединяются для совместной игры. А воспитатель, принявший на себя роль, в свою очередь, служит примером для подражания. Ролевое участие воспитателя в играх малышей может быть направлено также на обогащение замысла и игровых действий отдельных детей: воспитатель разговаривает с детьми, показывает им действия с теми или иными игрушками.

Детей данного возраста необходимо знакомить с татарским фольклором, загадками.



Руководство дидактической игрой

Во второй младшей группе у детей появляется стремление к самостоятельности. Воспитателю важно использовать данные стремления при проведении дидактических игр. В то же время взрослый по-прежнему интересен ребенку как носитель самой разнообразной информации. Воспитателю нужно направлять самостоятельность детей в нужное русло.

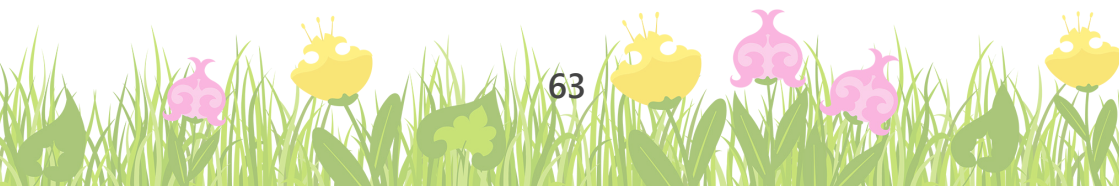
В дидактической игре приемы и методы прямого руководства, такие как показ, объяснение, используют так, чтобы не разрушались сама игра, ее игровой замысел и игровое действие. Готовя дошкольников к восприятию народных татарских дидактических игр на более поздних возрастных этапах, в младшем дошкольном возрасте детей обучают называть предметы на русском и на татарском языках.

Руководство подвижными играми

При организации подвижных игр необходимо учитывать следующие условия работы:

- уровень умственного и физического развития детей;
- уровень развития двигательных умений;
- особенности режима дня;
- время года;
- состояние здоровья каждого ребенка;
- место проведения игры и интересы детей.

Подвижные игры усложняются, изменяются с учетом возраста детей и накопления ими двигательного опыта. Для детей младшего дошкольного возраста подойдут татарские народные игры.



ПУЗЫРЬ

Цель игры: формировать у детей умение становиться в круг, постепенно расширять и сужать его. Упражнять детей в умении слышать сигнал воспитателя, развивать внимание.

Для данной игры требуется достаточно большое пространство. Важно, чтобы дети, расширяя границы круга, не задевали мебель. Воспитатель должен четко произносить слова.

ВЕСЕЛЫЕ ГУСИ

Цель игры: развивать у детей умение сочетать образные и танцевальные движения, петь хором.

Выполнение движений под песню активизирует у детей умение импровизировать, подчинять движения смыслу песни. Для организации данной игры детей надо поделить на певцов и актеров. Затем меняться ролями.

ЗАЙЧИК

Цель игры: развивать у детей речь, умение сочетать танцевальные движения. Упражнять детей в умении слышать сигнал воспитателя, развивать внимание.

Для данной игры детям необходимо выучить стихотворение заранее, до игры. Важно следить за правильностью произношения слов. Далее дети сидят по кругу, а зайчик стоит в центре круга. Остальные дошкольники под песню показывают движения по содержанию песни. Когда песня заканчивается, зайчик останавливается перед каким-нибудь ребенком и тот в последующем становится ведущим.



ПОЙМАЙ ЗАЙЧИКА

Цель игры: поймать солнечный зайчик.

Воспитатель переносит солнечный зайчик с предмета на предмет, а дети тем временем по очереди ловят солнечный зайчик.

ПУШИСТЫЙ ЩЕНОК

Цель игры: развивать у детей речь, умение сочетать танцевальные движения.

Для данной игры детям необходимо выучить стихотворение заранее, до игры. Выбирается один «щенок». Остальные ребята проговаривают текст стихотворения. Как закончат, подходят к «щенку» и гладят его. Потом «щенок» открывает глаза, начинает прыгать и лаять. Дети убегают, он их ловит. Тот, кого он поймал, становится ведущим.

Важно отметить, что, организуя подвижные игры, необходимо обогащать речь детей лексикой на татарском языке.

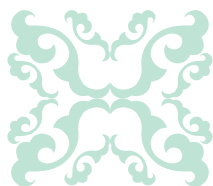
Руководство театрализованной игрой

Воспитатель заранее готовится к предстоящей постановке: выбирает художественный материал, оборудование, репетирует, пробуя разные средства выразительности для решения поставленных задач. Педагог в постановке использует красивых кукол, подбирает музыку, эффективно пользуется средствами художественной выразительности.

Необходимо использовать в работе идейно-содержательный материал, так как в этом возрасте малышам доступны и нравственные выводы, и юмор, содержащиеся в играх и сказках. Театрализованная деятельность не должна носить стихийно-развлекательный характер, она должна воспитывать ребенка. Воспитателю важно поощрять стремление



к самостоятельности. Большим подспорьем здесь станут татарские народные сказки, театрализация которых уже давно стала классикой в детских садах Татарстана. Соответственно, предметно-игровая среда младшей группы должна быть насыщена элементами народного быта, подходящими для театрализованной деятельности игрушками, татарскими костюмами. Ряд подвижных игр, таких как, например, «[Пушистый щенок](#)», можно проводить как театрализованные игры, с костюмами, развитием сюжета.





Ребенок среднего дошкольного возраста уже больше контактирует с одноклассниками, поэтому становится целесообразным включение большего количества татарских народных игр, связанных с общением, распределением ролей. Активность и длительность речевых контактов детей возрастает, эти контакты все больше касаются общих интересов, совместных игр, организации взаимодействия. Подгруппы детей формируются достаточно легко и быстро на основе общих интересов и предпочтений в общении. Дети, в отличие от младших дошкольников, уже играют не «рядом», а «вместе», диалоги становятся более содержательными и длительными. Смысл игр начинает определять качество ролевых действий. Взаимодействие в реальности и в игре начинает разделяться. Понимание детьми своей роли базируется на детском жизненном опыте. Как показывает практика, чаще создаются однополюсные микрогруппы для игр. Дети выбирают игры как в зависимости от пола, так и с учетом социокультурной среды. Игры уже делятся по темам, которые стали известны ребенку из собственного жизненного опыта. Девочки чаще играют в игры, связанные с семейной тематикой, поэтому становится возможным использование татарских народных игр, где проигрываются семейные взаимоотношения. Для мальчиков актуальными становятся игры в строителей, военные игры. В играх появляется лидерство, они проходят более динамично, сюжеты требуют смены действий. Важным становится соблюдение правил.

Чтобы внедрение татарских народных игр в образовательный процесс проходило более эффективно, в режиме дня необходимо предусмотреть время, когда детям никто не будет мешать играть, торопить. В то же время, чтобы повысить интерес, активность детей, ряд режимных моментов можно проводить в форме татарской народной игры, например утреннюю зарядку. Роль взрослого в играх можно постепенно уменьшать, оставляя возможность для творческого развития детей.

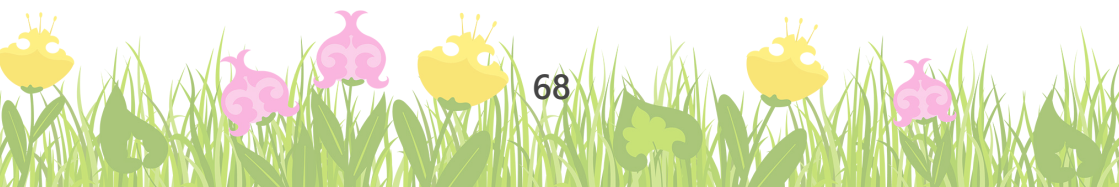
В средней группе рекомендовано включать татарские народные игры в режим дня: утром во время сбора детей (от пяти минут до получаса) (например, в летнее время на улице подойдут игры «В гостях у медведя в темном лесу», «Пушистый щенок», «Пузырь», последняя игра может быть включена в состав утренней зарядки).

ПУЗЫРЬ

Цель игры: научить детей становиться в круг, уметь его расширять, затем сужать. Они должны научиться слышать команды воспитателя или другого ведущего, быть внимательными.

Для данной игры требуется достаточно большое пространство. Важно, чтобы дети, расширяя границы круга, не задевали мебель. Воспитатель должен четко произносить слова.

Игры «В гостях у медведя в темном лесу», «Пушистый щенок», «Пузырь» можно использовать в образовательном процессе, когда деятельность детей носит статический характер, между занятиями (от двух до пяти минут). Прогулка – время для активизации игровой деятельности детей. Большое количество татарских народных игр проводится именно на прогулке (от одного до полутора часов).



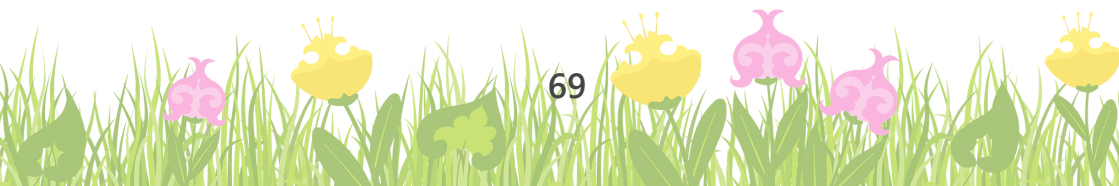
Во время занятий можно включать в образовательный процесс татарские загадки и дидактические игры.

Опыт игровой деятельности у детей среднего дошкольного возраста больше, чем у младших дошкольников, поэтому происходит постепенное усложнение игр, сюжет развивается, вводятся новые правила. Игра – деятельность добровольная, следовательно, надо дать детям возможность играть в то, во что они хотят. Воспитатель может лишь вносить свои коррективы, поддерживать интерес, создавать условия для развертывания игры, сохраняя самостоятельный характер игры. И хотя самостоятельность детей все более увеличивается, дети видят в воспитателе источник идей, информации.

Введение татарских народных игр в театрализованную деятельность дошкольников должно быть подчинено некоторым правилам. Необходимо:

- предлагать детям для театрализации татарские народные сказки;
- предоставлять возможность играть в разных ролях;
- предлагать развивать сюжет самостоятельно, усложнять игру;
- стимулировать их высказывания по поводу постановки;
- учить объединяться в творческие группы для постановки;
- учить использовать подготовленные воспитателем атрибуты для роли: татарские костюмы, элементы быта, народные игрушки;
- поддерживать в группе демократический стиль общения;
- обучать детей импровизации, стимулировать желание выступить перед детьми своей группы, родителями.

Сказки для театрализации надо подбирать исходя из воспитательных задач. Сама по себе театрализация носит и развлекательный, и познавательный характер, дает возможность пе-



дагогу включать весь воспитательный потенциал татарских народных игр в образовательный процесс детского сада.

Введение подвижных татарских народных игр в образовательный процесс в средней группе обусловлен возросшими возможностями детей как в двигательной сфере, так и в сфере регуляции собственной деятельности.

Наибольшую пользу принесут татарские народные подвижные игры: «Собачка в углу», «Игра кота и мыши по-новому», «В гостях у медведя в темном лесу», «Пушистый щенок», «Пузырь», «У наших ворот», «Веселые гуси», «Летчики», «Красноармейцы», «Жмурки», «Лови, лови», «Поймай зайчика», «Передай другому».

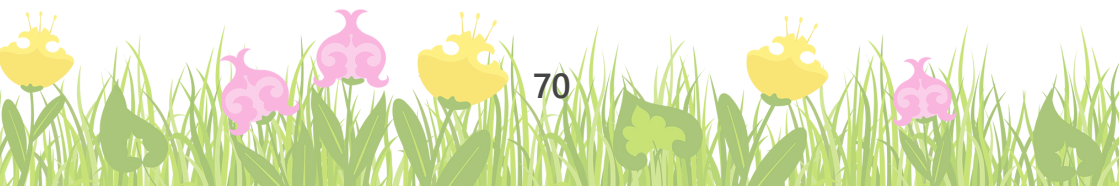
ВЕСЕЛЫЕ ГУСИ

Цель игры: развивать у детей умение сочетать образные и танцевальные движения, петь хором.

Выполнение движений под песню активизирует у детей умение импровизировать, подчинять движения смыслу песни. Для организации данной игры детей надо поделить на певцов и актеров. Затем меняться ролями.

СОБАЧКА В УГЛУ

Цель игры: развивать быстроту реакции, умение координировать действия. В данную игру можно играть как в группе, так и на улице. Однако, если она проходит на улице, необходимо сделать условные обозначения «углов», в которых будут прятаться игроки. Можно отметить «углы» линиями на земле. Единственное ограничение: количество участников зависит от количества свободных углов в комнате, таким образом, одновременно играет пять игроков. Рекомендовано играть тогда, когда дети вечером готовятся уходить домой, или утром, когда еще не все собрались. Также можно играть в малокомплектных группах.



ИГРА КОТА И МЫШИ ПО-НОВОМУ

Цель игры: развивать внимательность детей, двигательные качества. Особенностью игры является быстро меняющаяся игровая ситуация, когда водящий дает команду, по которой происходит перестроение игроков. Игра предполагает использование довольно большого пространства, поэтому больше подходит для прогулки.

Игры «В гостях у медведя в темном лесу», «Собачка в углу» формируют у детей выдержку (бежать от медведя можно только тогда, когда все слова приговорки произнесены).

В ГОСТЯХ У МЕДВЕДЯ В ТЕМНОМ ЛЕСУ

Цель игры: упражнять детей в скоростных качествах, выдержке, ловкости. Водящий – медведь – притворяется спящим. Можно акцентировать внимание детей на том, как ведет себя спящий медведь, в этой игре элементы театрализации являются привлекательным моментом для детей. В то же время разучивание приговорки дает дополнительный эффект – дети учатся произносить приговорку хором, развиваются память, внимание. При организации данной игры следует позаботиться о том, чтобы пространство вокруг играющих не было загромождено стульями, игрушками, так как в процессе игры дети могут упасть.

Особый интерес представляет игра «**КРАСНОАРМЕЙЦЫ**», так как в этой игре дети не только совершенствуют свои скоростные качества и ловкость, но и формируется умение соблюдать строй, быть внимательным к отдаваемым командам.

Цель игры: развивать умение детей участвовать в построениях, перестроениях, соблюдении строя, выполнении команд, развивать скоростные качества. Данную игру можно



использовать как элемент спортивного занятия в физкультурном зале или на улице. Во время занятий физкультурой можно учебную задачу (например, научиться перепрыгивать через предмет) перевести в игровую задачу – командир дает красноармейцам соответствующее задание. Таким образом воспитатель способствует поддержанию постоянного интереса к выполняемой деятельности. В самом начале роль командира может взять на себя воспитатель. Далее эту роль можно дать активному ребенку. Перед организацией игры можно показать детям иллюстрации с красноармейцами, объяснить, кто это, сопоставить с такими профессиями, как полицейский, солдат.

При организации игры **«ПОЙМАЙ ЗАЙЧИКА»** можно привлекать детей к простейшим наблюдениям явлений природы; знакомить детей с солнечными лучами, ролью солнца в нашей жизни.

Цель игры: упражнять детей в скоростных качествах, ловкости.

Предваряет игру короткая беседа о природе солнечного света, рассматривание разных поверхностей (какие поверхности могут отражать свет). Таким образом, подвижная игра становится основой для исследования явлений окружающего мира, средством развития познавательного интереса у детей. Правила безопасности при проведении этой игры предписывают не направлять солнечный зайчик туда, где дети в процессе охоты за ним могут случайно ушибиться или столкнуться друг с другом.

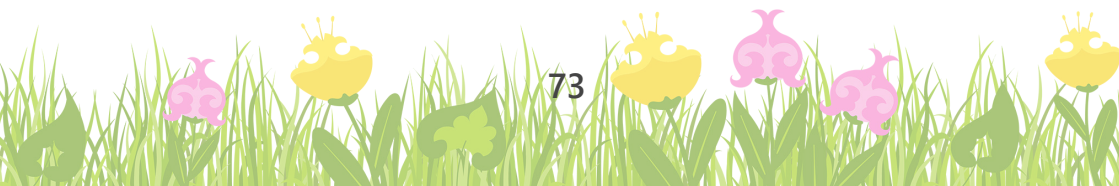
Дидактические игры в средней группе детского сада в основном направлены на развитие памяти и внимательности детей.



Татарская развивающая игра «**ДУМАЙ КРЕПКО**» в средней группе проводится в облегченном варианте. Водящим становится воспитатель. Именно он может записать все предметы, которые разложены на столе. В качестве предметов для игры можно использовать разные предметы быта и давать им названия как на русском, так и на татарском языках, различные геометрические формы, предметы разных цветов для закрепления эталона цвета. После того как воспитатель накрыл все предметы тканью, игроки вспоминают все предметы, а педагог их записывает и потом объявляет победителя.

Также в этом возрасте дидактические игры включают в себя выкладывание из мозаики различных несложных татарских узоров, составление из геометрических форм предметов быта. Настольные игры используются для координации движений рук и глазомера. Воспитатель руководит дидактическими играми так, чтобы не нарушать их ход, помогать удерживать внимание детей на этой игре. Используются при этом методы прямого руководства: показ, объяснение, упражнение.

В средней группе детского сада воспитатель не только внедряет татарские народные игры, но и постоянно наблюдает за развитием игровой деятельности, выявляет интересы, предпочтения, затруднения, развивает игровой потенциал.





Согласно исследованию Д. Б. Эльконина, в старшей дошкольной возрастной группе можно выделить следующие важные этапы формирования игры:

1. На первом месте в игре – «выполнение действий, связанных с отношениями к другим людям, роли которых выполняют другие дети»¹².

2. Ребенок уже может вести «одну линию поведения. Ролевые функции детей взаимосвязаны. Речь носит явно ролевой характер, определяемый и ролью говорящего, и ролью того, к кому она обращена»¹³.

3. Дети могут выполнять «действия, направленные к разным персонажам игры»¹⁴.

4. Четко соблюдают правила игры, отвергая «нарушение логики действий и правил»¹⁵.

Дети старшего дошкольного возраста пристально следят не только за самим фактом выполнения действий, но и за качеством их выполнения. Нужна правдоподобность выполнения своей роли. Однако бывает потребность и в условных действиях (например, «как будто погуляли» и т. п.).

Игры старших дошкольников показывают, насколько дети изучили окружающую обстановку, каков у них опыт. Все это

¹² Эльконин Д. Психология игры. Москва: Владос, 1999. 360 с.

¹³ Там же.

¹⁴ Там же.

¹⁵ Там же.

предопределяет и возросшие требования к игре. Игра становится более детализированной, ценятся точность в действиях, фразах. Развивается воображение дошкольников, которым необходимо в игре представить, как действует человек в определенной роли, что говорит, как движется, какими предметами пользуется. Поэтому для организации татарских народных игр в предметно-игровой среде старшей группы необходимо предусмотреть разнообразные предметы народного быта, татарские народные игрушки, иллюстрации, книги.

В старшем дошкольном возрасте усиливается значимость умения договариваться со сверстником в игре и по поводу игры, отстаивать свое мнение, соглашаться или не соглашаться с предложениями одноклассника, распределять роли, игрушки, выбирать водящего.

Руководство дидактическими играми

В старшей группе усиливается дидактическое значение развивающих татарских игр, а именно игр с правилами:

- настольные (можно предложить старшим дошкольникам сортировать предметы по цвету, обозначая цвет на русском и татарском языках, определять признаки времен года);
- словесные («Отгадай, что изображено на картинке», «Летит», «Фруктовый рынок»).

ОТГАДАЙ, ЧТО ИЗОБРАЖЕНО НА КАРТИНКЕ

Цель игры: развивать лексику, связную монологическую речь, воображение, внимательность.

Можно просить детей описать картинку как на русском, так и на татарском языках, это способствует развитию билингвизма. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не опишут данную им картинку. Игра учит детей отделять существенные признаки от несущественных, что способствует развитию мышления дошкольников.



ЛЕТИТ

Цель игры: развивать произвольное внимание старших дошкольников, упражнять в быстрой реакции, развивать лексику детей.

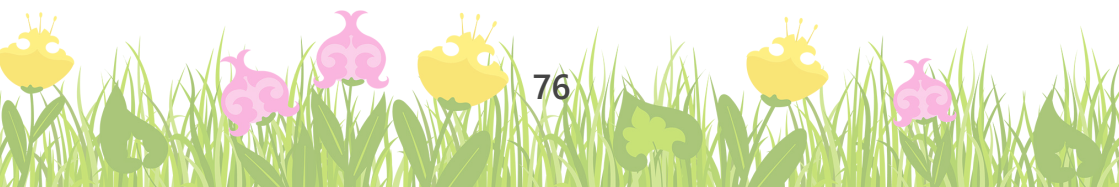
Когда с глаголом «летит» игра будет пройдена много раз, можно расширять глагольный словарь детей и изменять игру: использовать другие глаголы «ползет», «идет», «бежит». Это поможет усвоить достаточно сложную тему – глаголы движения, понять разницу, запомнить сочетания слов. Игра проводится на ковре или на стульчиках, темп должен быть достаточно быстрым.

ФРУКТОВЫЙ РЫНОК

Цель игры: развивать внимание, память, обогащать словарь существительных по теме «фрукты».

Игра отсылает нас к такому явлению общественной жизни, как рынок или базар. Современные дети, может, уже и не наблюдают, как торговцы зазывают покупателей. В этом случае можно рассказать об этой стороне на примере сказок.

В данной игре появляется такое понятие, как «фант». Дети понимают, что проигрыш должен чем-то отрабатываться. В ряде детских игр проигравший должен заново пройти какой-нибудь этап, в других играх снимают очки. В игре «Фруктовый рынок» участник, который не откликнулся, когда назвали его фрукт, должен отдать фант. Содержание задания-фанта должно заранее быть определено (прочитать стихотворение, спеть песенку, станцевать, попрыгать на одной ножке, изобразить какую-либо эмоцию, несколько раз присесть, сказать кому-нибудь комплимент и т. д.). Задания фанта не должны быть очень продолжительными, ни в коем случае не должны унижать достоинство как игрока, так и других детей. Задания должны быть веселыми, короткими, чтобы можно было дальше продолжать игру.



Большую роль приобретают игры-головоломки, загадки, которые могут быть как включены в непосредственно образовательный процесс, так и применяться в режимные моменты.

Больше места занимают дидактические упражнения с геометрическими формами и предметами различных цветов спектра. Составляются более сложные татарские орнаменты, дети украшают предметы одежды и быта традиционными татарскими орнаментами.

В руководстве дидактическими играми надо стараться развивать самостоятельность детей, поощрять их интерес к участию и руководству играми. Как только воспитатель заметил, что есть ребенок, который хорошо понял правила игры, надо поручить ему быть ведущим. Постепенно необходимо сделать так, чтобы в роли ведущего побывали все дети. Далее они уже самостоятельно будут выбирать и игры, и ведущих.

В старшем дошкольном возрасте в группе могут оказаться дети, которые по каким-то причинам не умеют играть. Возможно, у них проблемы с общением и их в игру просто не принимают. В каждом таком случае воспитателю надо выяснить причины такого явления и предпринять меры, чтобы дети были приняты в игру, обучать детей взаимодействию.

В старшей группе большое количество татарских народных игр включает в себя ряд правил, за несоблюдение которых надо отдать фант (выполнить какое-либо дополнительное задание). В основном фанты включаются в дидактические игры, но есть и самостоятельная **«Игра в фант»**. Воспитатель может воспользоваться рекомендованными в игре фантами, а может по договоренности с игроками предложить свои. Важно, чтобы фанты были несложными для детей и воспринимались ими как шутка, игра.

Отдельного внимания заслуживают игры-забавы.



Татарская народная игра **«РАССМЕШИ»**

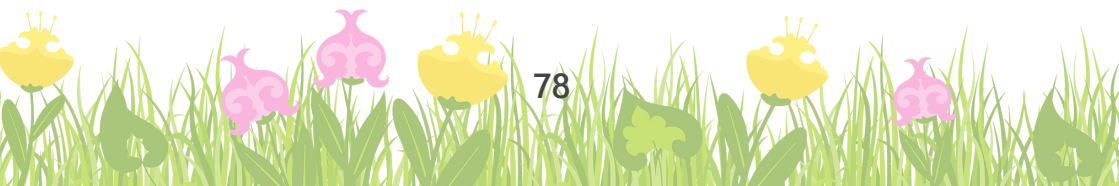
Цель игры: создание позитивного эмоционального фона. Дети, как существа более чувствительные для физического, познавательного и духовного развития, нуждаются в положительной атмосфере, сопровождающей их деятельность. Данная игра воспитывает терпение, доброжелательное отношение к сверстникам (забавы – игры коллективные, требующие соблюдения правил взаимодействия детей друг с другом и со взрослыми). Игра **«Рассмеши»** обеспечивает такое радостное сопровождение образовательного процесса, служит мостиком между разными видами деятельности.

ПРЯТКИ

Цель игры: развивать у детей такие качества, как внимательность, память, связная речь.

Предваряет эту игру беседа о городах Республики Татарстан, значимых местах в них. Во время игры участники могут задавать вопросы так, чтобы водящий мог отвечать на них «да» или «нет». Это способствует формированию умения правильно задавать вопросы, а у водящего – умения отвечать на вопрос в зависимости от его типа. Данную игру можно использовать на занятиях по ознакомлению с окружающим миром, как элемент мероприятия, посвященного родному краю. У детей в результате расширяются знания о местности, в которой они живут, развиваются патриотические качества.

В содержание развивающей среды для организации данной игры можно включать знакомую детям символику. Педагогу совместно с детьми можно придумывать различные модели предметов. Это подводит дошкольников к пониманию, что практически все, что окружает ребенка, можно обозначить не только словесно, но и графически. В качестве примеров подобных изображений можно привести следующие:



- схему с расположением дома ребенка, детского сада, улицы;
 - построение маршрута, по которому ребенок ходит в детский сад;
 - совместное придумывание обозначений значимых мест в городе, детской поликлиники, магазинов и других зданий.
- Построение схем способствует определению местожительства всех детей, определению длины их путей до садика и сопоставлению траекторий.

Руководство татарскими народными подвижными играми

Татарские народные подвижные игры для детей старшей группы можно разделить на два блока:

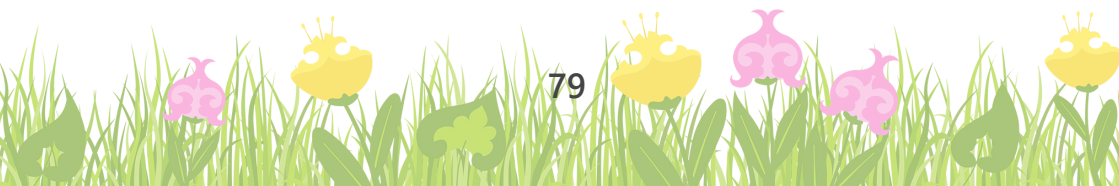
1. Сюжетные татарские народные подвижные игры

В старшем дошкольном возрасте детьми уже накоплены некоторые знания и представления об окружающей жизни, о жизни людей и животных. Они уже могут подражать голосам животных и птиц, менять интонацию в зависимости от того, кого озвучивают, менять свои повадки, поведение. Некоторые качества становятся постоянными признаками у животных (лиса хитрая, заяц трусливый). Данные качества становятся основой для развития сюжета игры. Правила игры дети также устанавливают сами.

На первый план выходят имитация повадок животных, умелое подражание им.

Татарская народная **«ИГРА КОТА И МЫШИ ПО-НОВОМУ»**

Цель игры: развивать внимательность, пространственное мышление, логику.



На первый взгляд может показаться, что она малоподвижная, но она будет проходить веселее, если скорость игры будет выше. Ее можно проводить как на групповой площадке, так и в групповом помещении при условии достаточно большой площади. Данная игра является подготовительным этапом в развитии элементарных математических представлений, так как помогает детям лучше усваивать пространственные представления.

ВОЛК

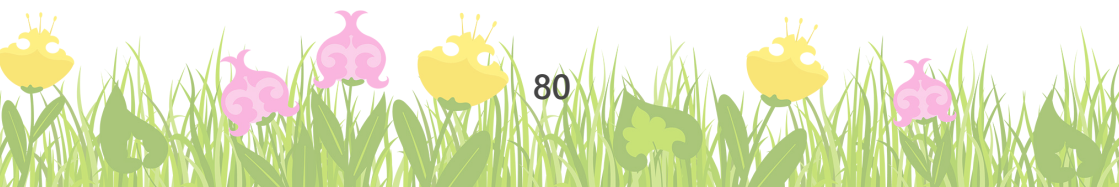
Цель игры: развитие ловкости, скоростных качеств, внимательности.

Игра воспроизводит сюжет из жизни сельчан, когда волк нападает на стадо овец. Овца считается пойманной, если волк ее коснулся. Примечательно, что многие дети сами хотят быть волком. Если же желающего не нашлось, его следует выбрать по жребию или с помощью считалки. Игра больше подходит для прогулки. Со временем можно модифицировать игру, предложив вариант «волк во рву» – для этого на земле рисуются две полосы, между ними – ров, в котором бежит волк, овцы перебегают с одной стороны рва на другую. Важно, чтобы дети начинали бег только после слов ведущего.

ДОМИКИ

Цель игры: развивать скоростные качества, умение договариваться (игроки должны попробовать договориться за спиной водящего о смене домика).

Игру можно проводить до утомления участников. Признаками утомления станут значительное снижение скорости игроков, вялость, одышка, отказ продолжать игру. В этом случае надо дать игрокам время на восстановление. Если данную игру проводить в качестве физкультурного занятия на свежем воздухе, то можно давать задания игрокам двигаться по-



разному: приставными шагами, прыжками и т. д. В качестве домиков можно использовать деревья, растущие на участке, или нарисовать круги, положить на землю обручи. С обручами можно играть и в спортивном зале. С детьми надо договориться, что касание игрока водящим означает, что его поймали, так как в процессе игры могут быть случаи, когда водящий буквально виснет на игроке, а игрок вырывается. В этом случае следует остановить игру и еще раз объяснить правила.

2. Бессюжетные татарские народные подвижные игры

Если в сюжетных татарских подвижных играх дети подражают каким-то животным, копируют их повадки, поведение, могут издавать звуки, присущие этим животным, то в бессюжетных татарских подвижных играх сохраняется распределение на роли и поведение, соответствующее данной роли, нет лишь сюжета. Это такие игры, как «Лови, лови», «Будь быстрым», «Палочка-выручалочка», «Гонщики», «Прятки», «Борьба на одной ноге».

Игра «**БОРЬБА НА ОДНОЙ НОГЕ**» готовит дошкольников к соревнованиям и участию в Сабантуе, однако играть в нее надо в холодное время года на улице, так как подразумевается, что дети друг друга толкают, лучше это делать в толстой зимней одежде.

УДАРЬ ПО ЛОВУШКЕ

Цель игры: развивать глазомер, координацию крупных и мелких движений, моторику.

Вместо предлагаемого кольца из проволоки можно повесить баскетбольную корзину. Предметы для забрасывания желательно брать разного веса и формы. Это поможет детям больше концентрироваться на задаче. Учиться соотносить силу и направление броска с весом предмета.



ПАЛОЧКА-ВЫРУЧАЛОЧКА

Цель игры: развивать скоростные качества, ловкость, внимательность.

Начинает игру в качестве водящего воспитатель. Затем водящим становится кто-то из игроков. В игре есть сочетание прятков и ловишек, поэтому играть можно в групповом помещении, где можно спрятаться.

ГОНЩИКИ

Цель игры: развивать скоростные качества детей.

При определении пары для гонок воспитатель должен учесть скоростные качества дошкольников – пара должна подбираться равная по возможностям, иначе у детей не будет мотивации – быстрые дети будут знать, что они в любом случае победят, и не будут стараться, более слабые будут уверены, что проиграют, и тоже не будут стараться. Для игры желательно использовать атрибуты гонок – флажки.

В процессе организации бессюжетных татарских народных подвижных игр надо помнить, что данные игры требуют большей самостоятельности, развития скоростно-силовых качеств, чем сюжетные. Выполнение правил является обязательным условием.

Особняком в старшем дошкольном возрасте стоят хороводные игры. Примером такой татарской народной хороводной игры является игра **«ВНУКИ БАБУШКИ МАРЬЯМ»**. Само построение хоровода – круг – воспитывает ребят. Расположение участников на одинаковом расстоянии от центра создает ощущение равенства. В хороводной цепочке каждый ребенок понимает значимость движения в такт музыке, в соответствии с правилами. За целостность хоровода ответственны все, эта игра способствует организованности группы.



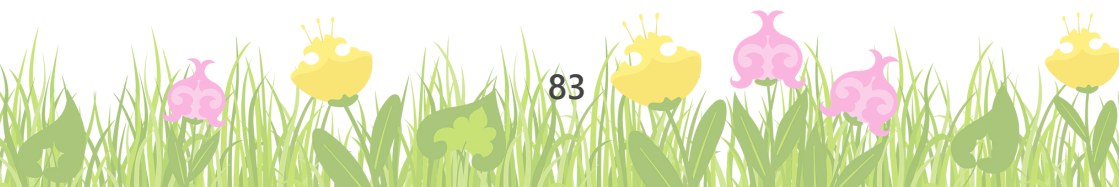
Игра «Внуки бабушки Марьям» является музыкально-ритмической. Дети двигаются по кругу и совершают дополнительные движения в такт музыке. Развиваются звуковое восприятие и координация движений. Игра носит шуточный характер и позволяет каждому ребенку проявить себя.

Игры, имеющие своей целью дать отдых от определенного вида деятельности, также есть в копилке татарских народных игр. Игра «Слушай музыку» проводится на свободном пространстве (на групповом участке, в группе), здесь необходимо использовать музыкальный инструмент, также можно петь и без музыкального сопровождения. Цель игры – развитие музыкального слуха, слухового внимания. Эта игра проводится в том случае, если дети устали, требуется отдых.

Еще одной игрой, связанной с музыкой, является «**МУЗЫКА БЕЗ ЗВУКА**».

Цель игры: познакомить детей с татарскими народными музыкальными инструментами, развивать актерские качества, активное воображение.

Ценность данной игры в том, что она знакомит с татарскими народными музыкальными инструментами. Особая роль – у дирижера, ему надо представить, как звучат все инструменты, и постараться дирижировать так, чтобы все они включались в оркестр. Соответственно, детей предварительно надо познакомить с татарскими народными инструментами, желательно дать их рассмотреть и попробовать извлечь звуки. В дальнейшем можно использовать татарские народные инструменты для организации мини-концертов, выступлений, праздников.





В подготовительной к школе группе у детей отмечается большое разнообразие тематик, ролей, игровых действий, правил. В отличие от старшей группы, где роли в основном распределялись воспитателем, в подготовительной к школе группе появляется лидерство, у детей развиваются организаторские способности.

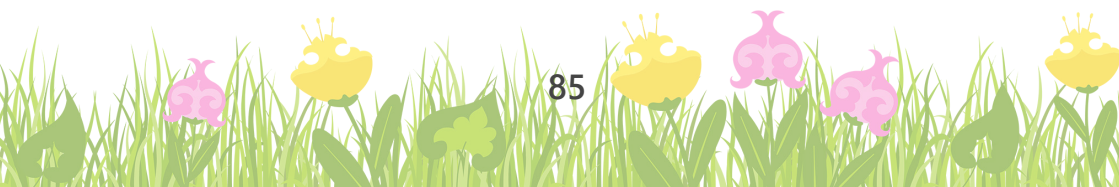
Еще до начала игры дети начинают договариваться друг с другом, строят планы, подбирают игрушки, распределяют роли. В процессе игры они внимательно следят за соблюдением правил, часто можно слышать: «Так будет честно» или «Так поступать нечестно». Игровая группа формируется на основе общих интересов и существует достаточно длительное время.

Задачи воспитателя по включению татарских народных игр в образовательную деятельность в подготовительной к школе группе:

- развивать умение самостоятельно придумывать ход игры; стимулировать внедрение сюжетов, связанных с татарским бытом, традиционными занятиями татар; дидактические татарские игры можно усложнять, вводить в них новые элементы;
- обучать детей мирному разрешению конфликтов, которые могут возникнуть в игре, слушать одноклассников, учитывать мнение других детей, договариваться;
- развивать у детей интерес к освоению новых игр;

- стимулировать развитие лидерских качеств, организаторских способностей;
- формировать познавательный интерес и организационные навыки. Для стимулирования познавательного интереса предметно-игровая среда группы насыщается предметами, имеющими национальную символику;
- расширять представления детей о профессиях и применять в игре. Знакомить детей с профессиями, традиционными для Татарстана.
- учить выполнять установленные правила. Правила можно давать как на русском, так и на татарском языках;
- учить создавать игровую обстановку, используя реальные предметы и их заместители. Можно вместе с детьми создавать предметы-заместители для использования их в татарских народных играх;
- закреплять знания о женских и мужских ролях. Создавать условия для гендерной социализации дошкольников в игровой деятельности (в решении этой задачи очень помогает использование татарских народных игр, так как в них очень ненавязчиво дети готовятся к ролям мужчины и женщины);
- помогать детям усвоить некоторые моральные нормы. Татарские народные игры впитали в себя мудрость татарского народа. Игры, имея нравственную основу, учат ребенка обретать гармонию с окружающим миром;
- воспитывать бережное отношение к игрушкам.

В подготовительной к школе группе роль воспитателя в игре становится все менее значимой. При введении татарских народных игр в образовательный процесс важно учитывать уже сложившиеся микрогруппы детей, следить, чтобы застенчивые или тревожные дети тоже были вовлечены в игру, подчеркивать важность соблюдения правил, стимулировать самостоятельность при выборе игры, поддерживать стремление договариваться.



При включении сюжетно-ролевых игр татар в образовательный процесс подготовительной к школе группы педагогу необходимо стимулировать у детей желание брать на себя разные роли, не останавливаться на одной – привычной (например, в игре **«Летчики»** их предусмотрено много, дети могут меняться ролями, придумывать свой сюжет для дальнейшего развития игры).

ЛЕТЧИКИ

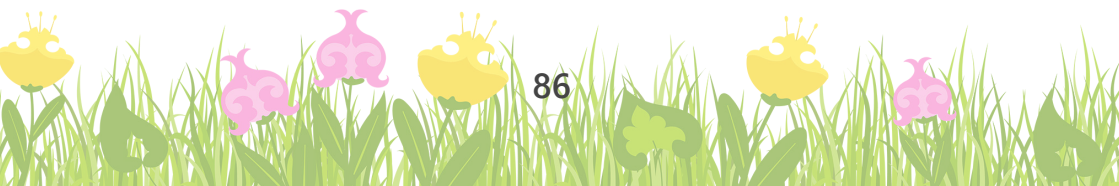
Цель игры: учить детей выполнять команды, производить построения или перестроения (когда летчики летают звеньями).

Для организации данной игры необходимо подготовить «посадочную площадку», «грузы» для перевозки. В процессе можно менять задания, чтобы каждый раз задача игроков усложнялась. Игра способствует также развитию патриотических чувств, милосердия (если включить сюжет с доставкой перевязочного материала и лекарств раненым). Она способствует развитию интереса к истории страны, формированию первичных представлений о ряде профессий, связанных с летным делом.

КРАСНОАРМЕЙЦЫ

Цель игры: упражнять детей в умении четко и быстро выполнять команды, способствовать закреплению умения построиться и перестроиться.

Организация игры **«Красноармейцы»** потребует от воспитателя предварительного объяснения специфики деятельности красноармейцев. Задания можно давать не только на развитие физических качеств, но и сложнее – требующие умения договариваться, распределять обязанности. Предметно-игровая среда для организации этой игры также имеет свою специфику: нужно организовать ряд препятствий



для выполнения заданий. Воспитатель должен следить, чтобы препятствия были безопасны для детей, постоянно поддерживать интерес к игре. Можно модифицировать игру и дать ей название, связанное с современными профессиями («Солдаты», «Сотрудники МЧС» и т. п.). В данной игре многие дети захотят быть командиром, поэтому необходимо научить их разным способам распределения ролей (по жребию, с помощью считалки).

В игре «Красноармейцы» задания можно формулировать таким образом, чтобы они включали элементы взаимопомощи, поддержки, в игре «Летчики» задания связаны с доставкой материалов в госпиталь, что тоже помогает формировать у детей необходимые нравственные качества).

При организации татарских народных подвижных игр с детьми в подготовительной к школе группе педагогу необходимо:

- Стимулировать детей самостоятельно выбирать игры, модифицировать их.
- Формировать у детей стремление играть с соблюдением правил игры.
- Развивать желание справедливо оценивать процесс и результаты игры.
- Развивать интерес к татарским народным подвижным играм.
- Развивать желание узнавать новые татарские народные игры. В частности, можно порекомендовать детям расспрашивать своих родственников о тех играх, в которые они играли в детстве.

В перечень татарских народных подвижных игр можно включить следующие: «Спрячь мячик», «Грач», «Свободное место», «Петух прокукарекал», «Найди кольцо», «Гонки обратные», «Борьба на одной ноге», «Летчики», «Жгут»,



«Жмурки», «Лови, лови», «Передай другому», «Гонщики», «Домики», «Будь быстрым», «Палочка-выручалочка», «Ударь по ловушке». Некоторые из этих игр являются малоподвижными, но значительная их часть требует достаточно большого игрового пространства, высокого темпа.

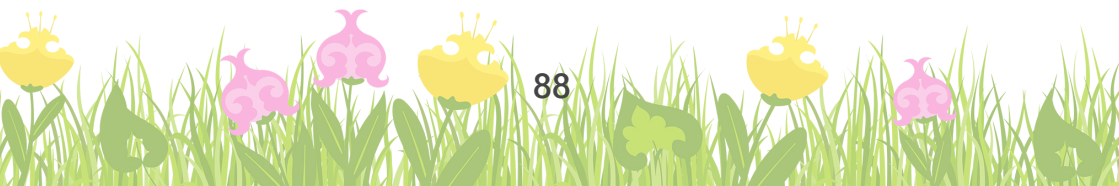
Несмотря на рост произвольности поведения – еще одного критерия школьной готовности, она все еще остается недостаточно сформированной, а поведение и реакции детей – импульсивными. Это значит, что играм с правилами на данном возрастном отрезке должно уделяться повышенное внимание. Психолого-педагогические наблюдения показывают, что важным показателем готовности старших дошкольников к обучению в школе является освоение ими игр с правилами. К таким относятся татарские народные игры, имеющие соревновательный характер и вызывающие у детей интерес. Данные виды игр учат старших дошкольников ориентироваться на правила. Наблюдения показывают, что дети, с легкостью осваивающие игры с правилами, показывают более высокие результаты при обучении в школе.

СПРЯЧЬ МЯЧИК

Цель игры: развивать наблюдательность, точность броска, ловкость и скорость, выдержку.

В данной игре предлагается необычный способ формирования команд: игроки должны найти себе партнеров и договориться между собой, кто кем будет (кто-то из них – один предмет, а другой – похожий предмет: один – золото, другой – серебро, один – синий цветок, другой – алый цветок, один – без счета и денег нет, другой – без дождя и трава не растет и т. д.).

Затем игроки попарно подходят к первому капитану и спрашивают: «Что нужно: золото или серебро?» Он выбирает, и игрок под выбранным названием примыкает к его



команде. Второй отходит к другому лидеру. Таким образом все игроки делятся на две команды. Благодаря этому у детей развиваются активный словарный запас, творческие способности, воображение.

Игра проводится на улице или в спортивном зале. Она способствует также развитию слаженности в действиях игроков, так как мяч надо попробовать передать другому игроку незаметно. Игра предназначена для мальчиков, но в нее также могут включаться и девочки, только мяч следует подбирать легкий тряпичный или легкий резиновый, чтобы не было ушибов. Игра хороша тем, что в ней может участвовать достаточно большое количество детей.

ГРАЧ

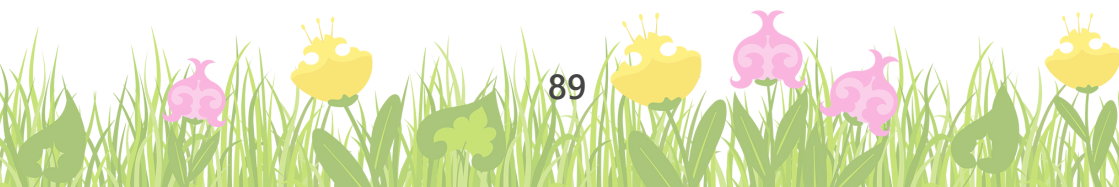
Цель игры: упражнять детей в ловкости, слаженности движений.

Игра рассчитана на 7–8 человек, в нее можно играть как в группе, так и на улице. Перед игрой надо договориться с детьми, когда считать, что «грач» увел «цыпленка» (коснулся или схватил), когда считать, что «грач» не может приблизиться к «цыплятам» (когда «курица» машет крыльями и может задеть). Игра очень экспрессивная, поэтому воспитателю надо следить за выполнением правил и безопасностью детей.

СВОБОДНОЕ МЕСТО

Цель игры: развивать скоростные качества, ловкость.

Игра проводится на групповой площадке на улице. Количество участников – не менее шести. Чем больше участников, тем больший круг надо будет оббегать. Предварительно надо договориться, каким образом «соискатель» ставит метку на спину участнику. Также во время движения по кругу дети могут столкнуться, поэтому воспитатель следит за безопасностью детей.



ПЕТУХ ПРОКУКАРЕКАЛ

Цель игры: развивать ловкость, скоростные качества.

В эту игру можно играть в тех группах детского сада, где спальная комната также используется как игровая зона. Участвовать могут как мальчики, так и девочки. Данная игра подходит для второй половины дня. Стульчики для нее должны быть крепкими, так как в процессе игры дети могут их уронить. Также надо следить, чтобы дети не толкались. Ребенок, который в результате остался без стула, выполняет какое-либо задание-фант (рассказывает стихотворение, поет песню).

НАЙДИ КОЛЬЦО

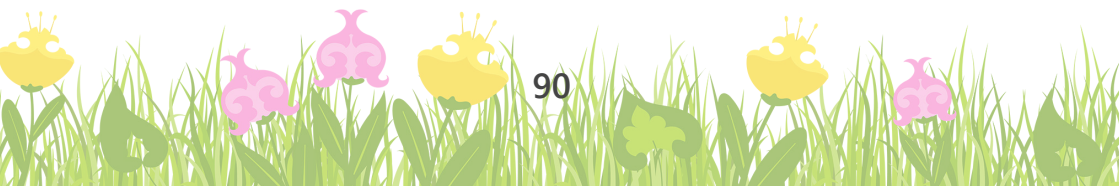
Цель игры: развивать ловкость, мелкую моторику, слаженность движений, умение координировать действия.

Игра малоподвижная. Можно в нее играть в групповом помещении, когда детям требуется размять руки. Понадобятся кольцо и длинная веревка. Дети могут хитрить, делая вид, что передают кольцо, и, наоборот, скрывать, что передали. Это учит определенной выдержке, умению «держать лицо».

ГОНКИ ОБРАТНЫЕ

Цель игры: развитие координации движений, пространственного восприятия.

Играть можно в довольно большой комнате (размер комнаты определяет количество участников на групповой или физкультурной площадке. На высоте около метра за спинами участников натягивается нитка (такая, чтобы можно было легко порвать). Дети по команде бегут спиной вперед. Выигрывает участник, порвавший нитку. Игра интересна тем, что движение (бег) производится непривычным способом. Игра проходит очень весело.



ЖГУТ

Цель игры: развивать внимательность, скоростные качества.

Игра по смыслу очень близка к игре «Свободное место» с одним существенным дополнением: для нее необходим простой реквизит – короткая веревка или платок. И еще одно отличие – во время игры дети сидят на корточках. Долго в «Жгут» играть нельзя, так как долгое сидение на корточках может вызвать онемение ног и неприятные ощущения при изменении положения. Вообще, при организации любой татарской народной игры нужно следить, чтобы дети не оставались долго в статичной позе.

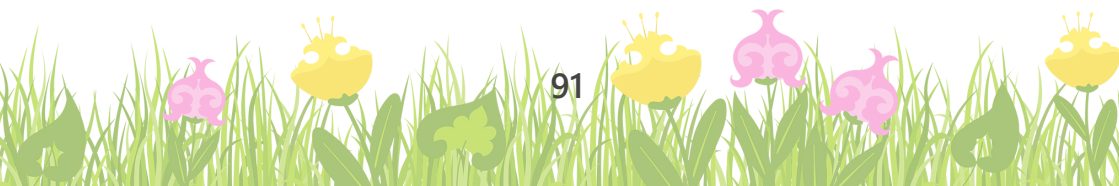
Проведение подвижных татарских народных игр в подготовительной к школе группе имеет определенную логику:

- С детьми необходимо заранее договориться, в какую игру сегодня играть, какой сигнал (свисток, если игра идет в рамках спортивных занятий, хлопок, удар в бубен) будет означать, что игра началась. Здесь необходимо учитывать ведущий канал восприятия у детей – аудиальный, визуальный, кинестетический. Сбор на игру можно поручить нескольким помощникам. Главное, чтобы сбор на игру не затягивался, иначе пропадет интерес к самой игре.

- Об атрибутах и инвентаре для проведения татарских развивающих игр надо позаботиться заранее.

- Педагог может изготавливать атрибуты вместе с детьми и родителями. Например, для игры «Домики» или «Будь быстрым» может понадобиться игровое оборудование, которое можно подобрать или изготовить вместе с детьми.

- Очень важно при объяснении условий игры правильно расположить детей. Многие татарские подвижные игры связаны с интенсивным использованием пространства. Также у всех участников должна быть возможность хорошо видеть



воспитателя и слышать его объяснения. При объяснении игры необходимо, во-первых, дать ее название на русском и татарском языках, объяснить специфику ролей, продемонстрировав участникам расположение на площадке, проговорить содержание, объяснить правила и обозначить санкции за невыполнение правил (это может быть переход хода, выполнение фанта).

В подготовительной к школе группе в основном в качестве ведущего выступают дети. Воспитатель может становиться ведущим в новых играх.

Гендерное воспитание в дошкольном возрасте является очень значимым, поэтому воспитателю необходимо учитывать данные особенности при распределении ролей, заданий.

Большой задачей является обучение детей выполнению правил. Важно не наказывать за невыполнение правил, а поощрять за выполнение. Не стоит сердиться, если дети сразу не усвоили правила или в пылу игры их не выполнили. Мягким доброжелательным тоном следует напомнить важность их выполнения, хвалить за проявленные ловкость, находчивость.

Нагрузка в татарских подвижных играх должна увеличиваться постепенно. Следует помнить, что проведение подвижных игр после дневного сна требует исключения игр, направленных на развитие скоростно-силовых качеств, координации движения.

Игры большой подвижности («Спрячь мячик», «Грач», «Свободное место», «Петух прокукарекал», «Летчики», «Жгут», «Жмурки», «Лови, лови», «Передай другому», «Гончики», «Домики», «Будь быстрым», «Палочка-выручалочка», «Ударь по ловушке») можно повторять всего три раза, а более спокойные («Найди кольцо») – большее количество раз, до четырех-шести. Между повторами нужно делать небольшие паузы, давая детям отдохнуть (например, играть в слова, читать стихи).

После того как игра окончена, следует провести небольшое подведение итогов: побеседовать с детьми, понравилась ли игра, кто соблюдал все правила, лучше выполнял движения, помогал товарищам. Дети сами могут сделать вывод, как надо играть в следующий раз, чтобы выиграть.

Введение театрализованных татарских развивающих игр в образовательный процесс в подготовительной к школе группе направлено на развитие самостоятельности старших дошкольников; стимулирует желание самостоятельно выбирать произведение для постановки или модифицировать одну из подвижных или дидактических игр; самостоятельно распределять роли и готовить реквизит, развивать умение выразительно передавать эмоции, правильно отражать в поведении характер персонажа, подбирать интонацию.

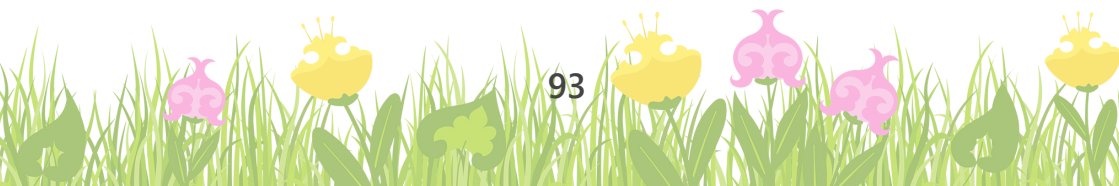
Большое количество развивающих татарских народных игр можно включать в образовательный процесс в подготовительной к школе группе.

Дети продолжают играть в разученные ранее игры: «Летит», «Фруктовый рынок», «Загадки», «Фанты», «Угадай, что изображено на картине».

В этом возрасте детей активно готовят к школьному обучению, поэтому так важны игры, направленные на развитие произвольности поведения, лексики, связной речи.

На развитие воображения направлены такие татарские народные игры, как «Невиданный зверь», «Рассказ», «Фанты».

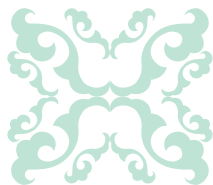
Большое количество татарских народных игр в подготовительной группе направлено на развитие речи детей: развитие фонематического восприятия, активного и пассивного словарного запаса, развитие связной диалогической и монологической речи: «Слоги-близнецы», «Многозначные слова», «Почему и зачем (потому что)», «Слова на одну букву», «Три слова». Ценность данных игр в том, что в них можно играть на разных языках, и лексика в таком случае будет усваиваться



более прочно, а усвоение будет проходить легко и интересно. Длительное попеременное использование нескольких языков в процессе организации языковых игр приводит к погружению в естественную для ребенка среду – игровую, способствует развитию нескольких языковых систем.

Необходимо выделить татарские музыкальные игры как источник вдохновения, радости творчества и открытий для ребенка. Народные песни, музыкальные татарские игры для дошкольников рассказывают о культуре татарского народа в образной, доступной для детей форме. Они развивают творческое мышление, способствуют формированию музыкальной культуры и делают детей более восприимчивыми к художественным образам.

К таким играм относятся: «Слушай музыку», «Если не угадал, пой сам», «Музыка без звука». Необходимо отметить, что музыкальные произведения, на основе которых разворачиваются игровые действия, должны восприниматься детьми целостно, и в то же время им следует выделять те или иные средства музыкальной выразительности, в зависимости от правил игры.



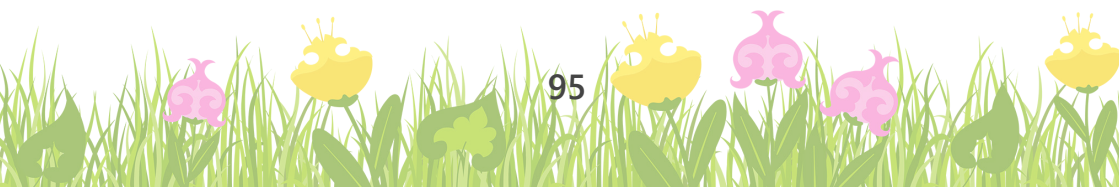
МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ЗАМЕТКИ

об организации игрового процесса с использованием элементов из истории культуры Республики Татарстан

Игра представляет собой уникальный феномен культуры, обладающий колоссальным потенциалом. Она ненавязчиво вовлекает ребенка в свой мир и обучает, прививая социальные нормы и способствуя интеллектуальному/физическому развитию. О значимости игры в пространстве детства писали многие мыслители, начиная с Платона и Аристотеля. Неслучайно разнообразные игры с удовольствием используют в воспитательно-образовательном процессе уже не одно столетие.

Игра в качестве воспитательно-образовательного компонента превращается в особый механизм, служащий определенным целям. Но даже в этой ипостаси она не теряет своей привлекательности, даря довольно большую палитру эмоций и состояний ребенку, обучающемуся в игре увлекательно и азартно. Этому способствует структурность игры.

Игра обладает структурой, о чем должны помнить воспитатели, планирующие обучение посредством игровых технологий. Исследователь Ю. А. Левада считает: «Игровая структура – это идеально-типическая категория, служащая для описания абстрактной игры как социокультурного типа действия, безотносительно к отдельным видам игры, их обособленности и признанности. С помощью такой категории представляется возможным выделять игровые аспек-



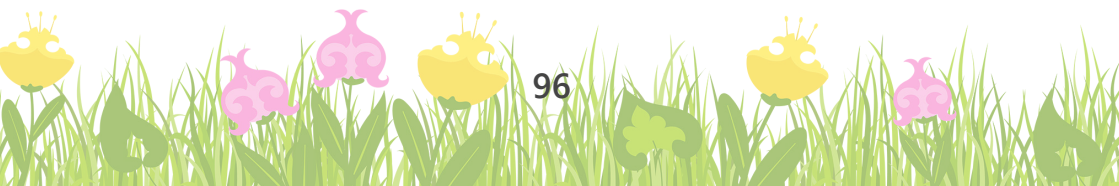
ты разнородных действий»¹⁶. Действительно, существует огромное разнообразие игр, и попытка их подведения под общий эталон игры позволяет выделить три компонента структуры: *формирование игрового отношения, формирование поля игры и замыкание игры* – появление «мира» игры. Каждый из перечисленных этапов важен для играющих, что способствует эффективности применения игровых технологий при достижении поставленных целей.

Необходимо помнить, что для игры необходим определенный настрой, способствующий формированию игровых отношений. Согласно Л. Т. Ретюнских, игровые отношения есть «интерактивное взаимодействие субъектов, нацеленное на реализацию игровых действий»¹⁷. Входящий в игровое поле ребенок порою незаметно для самого себя раздваивается на Я-реального и Я-играющего. Именно Я-играющий становится актором игрового пространства, начиная жить по правилам игры и отведенной ему роли, что является показателем игрового отношения. В него встраивается желание узнать новое и раскрыть смыслы неизведанного, фантазировать и свободно проявлять себя, испытывая собственные возможности. Благодаря перечисленному личность ребенка расширяет диапазон своих социальных ролей, пробуя свои силы, допуская ошибки и имея возможность исправить их. Более того, ребенок в игре по своему желанию может попробовать исполнить разные роли. В этом отношении игра выступает в качестве наглядной деятельности, расширяющей его опыт.

При формировании игрового отношения значима роль воспитателя, который должен быть увлеченным человеком

¹⁶ Левада Ю. А. Игровые структуры в системах социального действия // Системные исследования. Москва, 1984. С. 273.

¹⁷ Ретюнских Л. Т. Философия игры. Москва: Вузовская книга, 2002. С. 10.



и захватить своей идеей детей, сформировав у них настроенность на игру. В этом контексте воспитатель выполняет функцию культурной фигуры, создающей игру.

Следующим шагом после формирования игровых отношений оказывается действие, направленное на формирование поля игры. На этом этапе дети знакомятся с генераторами игры: ее содержанием, границами и правилами, ролями и набором игровых предметов, то есть теми вещами/символами/игрушками, которыми им придется оперировать. Подчеркнем, игровые предметы обладают знаково-символическим смыслом и нередко не тождественны тем вещам, которые они условно замещают. К процессу формирования поля игры относится и назначенная/выбранная роль, что дополняет ауру поля игры.

И, наконец, последний шаг – замыкание игры благодаря появлению ее специфического мира, в котором накладываются друг на друга видимое поле вещей и (нередко) невидимое поле смыслов, подчиненные определенной воспитательно-образовательной цели. Замкнутый мир игры обладает собственным сценарием и героями, пространством и временем, игровыми вещами и смыслами, которые при разыгрывании способны вариативно изменяться. В момент замыкания игры начинает разворачиваться игровое действо с игроками и игровыми предметами, обладающее определенной целью. В основе этого действа лежат игровые отношения и игровой генератор, расшифровка которого способствует становлению игры. При этом замыкание игры осуществляется операционально (все действия в игре носят игровой характер) и объектно (манипулирование в игровом поле осуществляется только игровыми предметами).

Такова структура игры. Знание ее специфики помогает внедрять игры в образовательно-воспитательный процесс, ставя разные интеллектуальные/эмоциональные/нравственные/физические и другие цели.

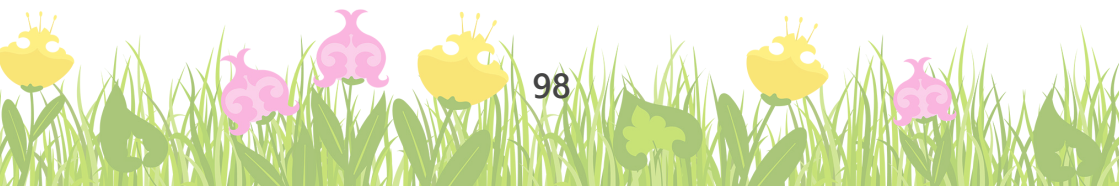


Предлагаемая вашему вниманию антология детских игр татарского народа служит материалом, помогающим воспитателю выстроить на их основе игровые технологии, в том числе учитывая национальный компонент. Познакомившись с татарскими играми, можно, исходя из них, изобретать новые игры, варьировать содержание и условия, учитывая возраст детской аудитории и уровень ее развития.

Например, игра «Загадки» может быть тематической, посвященной определенному литературному произведению, личности, времени года, празднику и пр. Либо связанной с загадыванием слов на одну букву. Благодаря этому она станет интеллектуально развивающей, познавательной и воспитательной, что расширит ее диапазон. Прививая детям любовь к Родине, игра осуществляет постепенное знакомство со знаковыми фигурами татарского народа. К их числу можно отнести просветителя XIX века Каюма Насыри и его художественное произведение «Сказания о мудром Абу Али Сине, его брате Абу Али Харисе и невероятных приключениях, которые были с ними» (1861). Прочтение этого произведения подойдет для детей подготовительной к школе группы. Привлекательность произведения заключается в наличии чудес в содержании: они рождают вопросы у читателя и стимулируют поиск ответов на них.

Предварительно воспитатель знакомит детей с личностью татарского ученого Каюма Насыри (1825–1902), биография которого перекликается с биографией Абу Али Сины/Авиценны (980–1037). Оба были учеными, проявившими себя во многих научных отраслях, «наука придает силу мудрости человеческой, всему можно научиться»¹⁸. Жизнь татарского и восточного мыслителей была тяжелой. Нередко оба нахо-

¹⁸ Насыри К. Сказания о мудром Абу Али Сине, его брате Абу Али Харисе и невероятных приключениях, которые были с ними. Казань: Татарское книжное издательство, 1981. С. 69.



дились в опале. Их «научные открытия вызывали злобные нападки»¹⁹. На сегодняшний день «об обоих ученых осталось мало сведений»: «многие эпизоды их жизни обрастали мифами и преданиями», а «их легендарность содержит в себе поучительный потенциал»²⁰.

При прочтении «Сказаний» необходимо обратить внимание детей на уникальность произведения: в нем пересекаются исторические и легендарные эпизоды из жизни Абу Али Сины, повествующие о нравственном облике личности²¹. Вследствие этого после прочтения каждого поучительного эпизода рекомендуется вместе с детьми осмыслить его и сформулировать нравственные правила жизни. Среди значимых компонентов жизни, созвучных учениям Абу Али Сины и К. Насыри, можно выделить:

- понимание жизни как увлекательного пути;
- открытость жизни, по которой лучше идти «с открытой душой, с чистыми желаниями и светлыми помыслами»²²;
- желание трудиться («человек никогда не должен оставаться без заботы и труда. Если ты хочешь испытать наслаждение в жизни, живи своим трудом, занятием, наукой и не расходуя всего приобретенного трудом»²³).

¹⁹ Гильмутдинова С. Сквозь далекое время // Сказания о мудром Абу Али Сине, его брате Абу Али Харисе и невероятных приключениях, которые были с ними / К. Насыри. Казань: Татарское книжное издательство, 1981. С. 3.

²⁰ Яковлева Е. Л. Идеи о воспитании в педагогических и художественных трудах Каюма Насыри // Научное обозрение: гуманитарные исследования. 2017. № 4. С. 6–15.

²¹ Насыри К. Эбугалисина. URL: <https://belgech.ru/proizvedeniya/abugalisina> (дата обращения: 09.02.2022).

²² Гильмутдинова С. Сквозь далекое время // Сказания о мудром Абу Али Сине, его брате Абу Али Харисе и невероятных приключениях, которые были с ними / К. Насыри. Казань: Татарское книжное издательство, 1981. С. 69.

²³ Насыри К. Книга о воспитании. URL: <https://darul-kutub.com/uploads/books/c4a57e0aed24ca1e265440efb059d43602d0c426.pdf> (дата обращения: 09.02.2022).



При этом человек должен учиться всю жизнь, начиная с детского возраста, потому что «знания, полученные в детстве, подобны орнаменту, выбитому на камне. Прут легче гнется, покуда тонок»²⁴;

– прислушивание к советам старших и мудрых людей («Не послушать мудреца – это все равно что клад бросить в мусор, золото сменять на медь и отказаться в пустыне от живой воды»²⁵);

– умение нравственно взаимодействовать с людьми («будь дружен с мудрым, мудрым станешь сам, будь дружен с сильным, сильным станешь сам!»²⁶) и делиться.

Детально проработанные совместно с детьми «Сказания» позволяют перейти к следующему этапу: загадыванию загадок на основе прочитанного литературного произведения. Детей можно объединить в мини-группы, что обучает их работать в команде и коммуницировать в ней на основе поставленной проблемы.

В качестве литературной основы для игры в «Загадки» можно рекомендовать татарские народные легенды и сказки, пословицы и поговорки²⁷, детские стихи Габдуллы Тукая, Абдуллы Алиша, Роберта Миннуллина и др.

Игра «Сборщик мнений» может быть посвящена актуальной для детей теме или проблеме, в результате чего ее можно будет развернуть в дискуссию, отрабатывая навыки ораторского искусства. В качестве примера можно вновь обратиться к творению Каюма Насыри «Сказания о мудром Абу Али Сине, его брате Абу Али Харисе и невероятных приключениях, которые были с ними». Выбрав один поучи-

²⁴ Там же. С. 20.

²⁵ Там же. С. 28.

²⁶ Там же. С. 21.

²⁷ Татарское народное творчество. Т. 6: Пословицы и поговорки / под ред. Д. Э. Нигматуллиной. Казань: Татарское книжное издательство, 2017. 368 с.

тельный эпизод из текста, ребята с помощью воспитателя и наводящих вопросов обсуждают ситуацию: не потеряло ли произведение актуальности в современном мире? Как бы поступил каждый на месте героя? Какие возможны варианты развития событий?

В качестве литературной основы для игры в «Сборщик мнений» можно рекомендовать татарские народные легенды и сказки, пословицы и поговорки, «Книгу о воспитании» Каюма Насыри, стихи Габдуллы Тукая, Мусы Джалиля и др. Описание татарского быта и праздников можно почерпнуть из книги «Сокровища татарской кухни»²⁸, изданной под редакцией А. В. Тимирясовой и З. Ф. Гаязова в Казанском инновационном университете.

Игра «Сырая (недописанная) песня» может создаваться в мини-группах на мелодию, с которой познакомились все дети. Одновременно с прослушиванием музыкальной композиции (без слов) происходит знакомство с композитором. Например, Салих Сайдашев (1900–1954) – один из первых композиторов, занимавшихся процессом сочинения композиций профессионально. Он был десятым ребенком в семье, родившимся после смерти своего отца. Именно Салих и его сестра Амина выжили среди всех детей семьи. Музыкальное дарование мальчика проявилось довольно рано, и в возрасте 13 лет он начал выступать с татарской труппой «Сайяр» в качестве музыканта. Одновременно Салих подрабатывал в магазине купца Халитова. Интересный факт из жизни композитора: он получал музыкальное образование, будучи известным композитором. Познакомив детей с Салихом Сайдашевым, можно вспомнить памятные метки в городе Ка-

²⁸ Сокровища татарской кухни / под ред. А. В. Тимирясовой, З. Ф. Гаязова. Казань: Изд-во «Познание» Казанского инновационного университета, 2020. 216 с.



зани и РТ, связанные с ним (например, в Казани есть улица, музей, концертный зал его имени, памятник), показывая их детям.

Следующим этапом будет прослушивание композиций Салиха Сайдашева и выбор одной из них для написания песни («Сандугач» («Соловей»), «Хуш, авылым» («Прощай, мой край»), «Марш Красной Армии» и др.). В качестве варианта игры: каждая группа выбирает собственную мелодию. Процесс сочинения текста сопровождается написанием одной строчки каждым участником по очереди и закрыванием текста. В результате в процессе сочинения группа не видит текст, и каждый пишет вслепую. Заканчивается процесс исполнением-речевкой каждой группой своего варианта песни. Подобный подход обучает навыкам коллективной работы.

В качестве основы для игры «**Сырая (недописанная) песня**» можно рекомендовать татарские народные песни (например, «Сандугач» («Соловей»), «Ал Зәйнәбем» («Прекрасная Зейнаб») и др.) и танцы (например, татарскую народную плясовую «Әпипә»), музыкальные композиции А. С. Ключарева (например, песня «Туган жирем Татарстан» на слова Г. Зайнашевой), музыку из балета «Шурале» Ф. Яруллина (например, Танец ведьмы и шайтана, Детский танец и др.), композиции Н. Жиганова (например, Сюиту на татарские темы, танец из оперы «Алтынчәч» и др.).

Игру «**Невиданный зверь**» можно трансформировать в «Невиданного героя», выбрав любимое детьми литературное произведение/художественный фильм/мультипликационный фильм и попросив нарисовать привлекательного персонажа. Безусловно, у каждого ребенка будет свой любимчик, и в итоге может получиться вообще незнакомый герой. В качестве варианта совместно с детьми можно обратиться к произведениям для детей, написанным Г. Тукаем («Шурале», «Водяная», «Сказка о козе и баране»). Данные произве-

дения хорошо усваивают и дети младшей группы. Более того, воспитатель впоследствии один раз в год может возвращаться к этой же игре, закончив ее в подготовительной к школе группе. На основе рисунков можно тестировать динамику способностей детей и их навыков работы в команде.

В качестве литературной основы для игры «Невиданный зверь» можно рекомендовать татарские народные легенды и сказки, детские стихи Габдуллы Тукая, Абдуллы Алиша, Мусы Джалиля, Роберта Миннуллина, Рената Хариса и др.

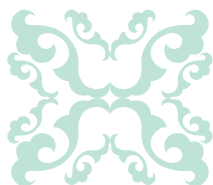
Закрепить знание татарского языка и культуры позволяют игры со словами. Данная игра подходит для детей старшей и подготовительной к школе группы. С помощью воспитателя изучив историю культуры Республики Татарстан, в игре «Слова на одну букву» участники выбирают тему («Национальные праздники», «Сабантуй», «Татарская национальная литература», «Татарские народные сказки», «Творчество Г. Тукая» и др.) и букву, а затем называют/пишут за определенное время слова. Команда, вспомнившая большее количество слов и сказавшая/написавшая их правильно, выигрывает. В этой игре закрепляется навык расширения словарного запаса, грамотного письма и быстрого реагирования на ситуацию.

Предлагаемый нами вариативный подход к играм расширит игротеку самого воспитателя и поможет выработать собственные профессиональные алгоритмы использования игровых технологий.

В заключение подчеркнем следующие моменты. Для ребенка игра представляет собой насыщенную событиями и эмоциями жизнь. Ребенок буквально растворяется в многообразных игровых эпизодах, что способствует яркости и эмоциональности детского бытия, расширению его горизонтов и приобретению опыта. Игра помогает формированию *homo ludens* как одной из граней личности. Хорошо организован-



ная детская игра в образовательно-воспитательном процессе имеет пролонгированный эффект, направленный в будущее: она развивает интеллектуальные, творческие и физические способности, расширяет эмоциональную палитру, способствует вовлеченности в процесс и соучастию в нем, формирует понимание коллективизма и нравственности, прививает навык пунктуальности, восприятия правил и следования им, учит ставить цели и достигать их, чутко реагировать на происходящее и находить адекватные происходящему алгоритмы действий, вырабатывает рациональные подходы к ситуации и импровизационность в них, помогает проектировать и создавать смыслы. Перечисленное делает игру привлекательным элементом образовательно-воспитательного процесса, позволяя использовать игровые технологии довольно многогранно, с разными целями.



ФОЛЬКЛОРНЫЕ ИГРЫ В ЗЕРКАЛЕ ЭТНОПЕДАГОГИКИ

Настоящая работа посвящена анализу фольклорных игр как одного из средств формирования сплоченности коллектива, осознания своей идентичности, возрождения культурной национальной традиции и идейных устоев общества.

Проживание на территории России со времени становления государственности более сотни коренных народов является уникальным фактом и подчеркивает важность гармоничного взаимодействия существующих культур и традиций.

Говоря о несметных богатствах нашей Родины, мы должны помнить и о духовных ценностях, нашедших отражение в национальных культурах. Именно изучение культурных образований, их глубокого подтекста позволяет современному поколению приобщиться к базовым культурным ценностям, а вместе с этим воспитать в подрастающем поколении принципы толерантности и стремление к диалогу культур. И в данной связи отрадно, что в последнее время все больше набирает силу «стремление народов к возрождению своих национальных культур, обращение к традициям и поискам духовно-нравственных основ жизни»²⁹.

²⁹ Волков Г. Н. Этнопедагогика / Г. Н. Волков. Чебоксары: Чувашкнигоиздат, 1974. С. 10.



Изучение культурного наследия напрямую связано и с постижением социальных и культурных различий наций, а также с воспитанием бережного отношения к историческому наследию нации.

В настоящее время педагогическая наука вновь обращается к культурно-исторической памяти народа с целью выработки действенных средств нравственного воспитания, средств формирования личности. Естественно, что в результате выбор был остановлен на образцах многовековой народной мудрости, фиксирующих непреходящие ценности народной культуры и народной педагогики.

Этнопедагогика, по нашему разумению, является своего рода квинтэссенцией синтеза народной мысли и педагогических приемов. «Народные воспитательные традиции, – писал Г. Н. Волков, – сильны не научными аргументами и доказательствами, а логикой действия, дела, деятельности, результатами воздействия на психику воспитуемых и готовыми мыслями, отбираемыми и отшлифовываемыми в течение тысячелетий»³⁰.

Ритуал и народная игра

Согласно мнению И. Т. Пархоменко и А. А. Радугина, «традиционная культура представляет собой устойчивую, нединамичную культуру, характерной особенностью которой является то, что происходящие в ней изменения идут слишком медленно и поэтому практически не фиксируются коллективным сознанием данной культуры. В истории существовало много культур, которые можно назвать традиционными и ко-

³⁰ Журавлев А. Ф. Славянская этнолингвистика в работах Н. И. Толстого (Предисловие редактора) / А. Ф. Журавлев // Язык и народная культура. Очерки по славянской мифологии и этнолингвистике. Москва: Индрик, 1995. С. 7.



торые отличались своеобразием»³¹. Характеристика культуры как *традиционной* указывает на то, что в течение многих поколений ее приверженцы выполняли ряд действий, которые обеспечивали людям выживание и последующую безопасность. Безусловно, любое стремление к динамике воспринималось сторонниками культуры как отклонение от нормы, а значит, создавало бессознательное ощущение опасности, страха неизвестного. Однако, несмотря на рассуждения о нединамическом характере традиционной культуры, в рамках нее содержался и реализовывался целый свод мероприятий, позволявший носителям данной традиции проходить значимые для него этапы развития, становления личности, изменения социальных ролей в рамках определенного общества.

Часто знаковые события сопровождались ритуальными действиями, что помогало всем членам общества принять изменение статуса и приобщиться к данной традиции.

Ритуал, по мнению А. К. Байбурина, «относится к числу символических форм поведения; в нем конструируется особого рода реальность, которая с точки зрения традиционного сознания отнюдь не условность, но подлинная, единственно истинная. Ритуал как бы высвечивает ту сторону вещей, действий, явлений, которая в обыденной жизни затемнена, не видна, но на самом деле определяет их истинные суть и назначение. Отсюда и двойственность всех явлений, способность быть чем-то одним в быту и совершенно другим в ритуале, та двойственность, которая обеспечивает удивительное переключение с уровня ежедневной жизни, забот и рутины на уровень актуальных ценностей»³².

³¹ Пархоменко И. Т. Культурология в вопросах и ответах / И. Т. Пархоменко. Москва: Центр, 2001. С. 10–12.

³² Байбурин А. К. Ритуал в традиционной культуре / А. К. Байбурин. Санкт-Петербург: Наука, 1993. 240 с.

Ритуал по своей структуре представляет четкую схему, не допускающую каких-либо отклонений. Однако он допускает отклонение, которое может быть реализовано в игровой форме.

Несмотря на тот факт, что ритуал, как и обычай, регламентирует поведение человека в жизни, данные понятия следует различать. Ритуал довольно тесно связан с символическим поведением, а значит, раскрывает глубинный смысл осуществляемых действий, обнаруживает представление об укладе жизни, мироздания в целом. Отсюда и требования стереотипности, стандартизации, что обуславливает прямое воздействие на психику человека.

Ритуал со временем утрачивал свою целостность и мог распадаться на отдельные элементы, которые внешне не могли проявлять какого-либо сходства, намека на единство. Так, часто загадка или игра могли служить средством обращения к чему-то неизведанному, опасному, естественно, в завуалированной форме. Даже сегодня мы встречаем модернизированные загадки при выкупе (калыме) невесты, но не догадываемся, что отгадывание – это один из способов демонстрации женихом своих интеллектуальных способностей и знания определенных неписаных правил.

Таковым свойством обладают и игры на Сабантуе: поначалу незатейливые соревнования в физической ловкости, а с символической точки зрения часть большого действия – скачки, состязания в беге и борьба. В XIX веке на Сабантуе появились и шуточные соревнования: бег в мешках, лазание по гладкому столбу, бои с мешками, набитыми соломой, перетягивание каната.

И здесь мы обнаруживаем еще один значимый компонент игры – демонстрацию зрелости участника, как физической, так и интеллектуальной.

Известный исследователь, этнограф Е. А. Покровский писал: «Детская игра по характеру своему составляет один из



видов деятельности организма, впрочем, деятельности такой, которая существенным образом отличается от серьезной работы, так как всякая серьезная работа имеет целью удовлетворение каких-либо практических задач жизни, между тем как всякая игра, в том числе и детская, не задается никакой предвзятой целью, а, наоборот, составляет и цель, и действие, и наслаждение. Кроме того, в данном случае деятельность, выражающаяся в игре, является еще как бы специально приспособленною и совершающеюся в силу внутренних, физиолого-психологических потребностей и побуждений, наиболее свойственных молодому организму»³³.

В то же время игра может быть остаточным элементом ритуала, который сохранился в результате подражания. Данный вывод довольно основательно доказывается в работе Е. А. Покровского: «Дело совершенно обыкновенное, что игра нередко переживает первобытный обычай, которого она есть только подражание... Везде, где мы находим среди детских игр лук и стрелы, мы вправе заключить, что оно некогда практиковалось и среди взрослого населения данного народа. А теперь в ряду детских игр осталось как предание»³⁴.

Высказанное исследователем положение обнаруживает огромный потенциал народной игры, в том числе ее связь с историей народа, рудиментарность игры как «осколка» большого сложного образования, утраченного в процессе исторического развития: «...своеобразные законы и правила, формулы речи, отсчитывания под рифму, поговорки и песни, употребляемые до сих пор в наших детских играх, без сомнения, были уже за несколько сот лет в употреблении и в устах весьма многих детей, а может, даже иных вымерших наро-

³³ Покровский Е. А. Детские игры: преимущественно русские / Е. А. Покровский. Москва, 1897. С. 1–2.

³⁴ Там же. С. 20–21.



дов, от которых до нас дошли только некоторые части их. Тем не менее через детей последующих поколений детские игры вновь повторяются, снова освежаются в памяти живущих поколений и постоянно молодеют, потому что дети научают им младшие поколения»³⁵.

Фольклорная игра и ее психологическая функция

Фольклорная игра как образование довольно раннего исторического периода, естественно, не могла явственным образом указывать на свой методический характер, на свою назидательность. В противном случае она встретила бы исключительно непонимание со стороны играющих (молодого поколения) и стремление скрыть кумулятивный характер создания со стороны старшего поколения.

Однако с высоты настоящего исторического развития мы можем с полным правом говорить о кумулятивном назначении игры и ее необозримой масштабности в плане влияния и включения в процесс различных возрастных групп.

Далее поговорим о природе игры и ее психологических функциях. Мы будем «проявлять» психологические функции игры путем имеющихся сведений в области возрастной психологии.

Итак, первым доказательством того, что игра представляет собой «многоцелевое» образование, является наличие большого количества игр на разные темы.

Устное народное творчество насчитывает несметное количество народных игр, которые можно разделить на тематические группы. Однако каждая из выделенных тематических групп будет удовлетворять более масштабной задаче – фор-

³⁵ Покровский Е. А. Детские игры: преимущественно русские / Е. А. Покровский. Москва, 1897. С. 20–21.



мированию у участника игры отлаженного механизма реакции на то или иное событие. Подобная форма трансляции знаний от поколения к поколению отличается минимумом назидательности, поскольку отсутствует некий авторитарный субъект, и в то же время происходит регулярная отработка значимых для данной ситуации ролей.

Так, в качестве примера приведем татарскую народную игру «Алтын көз бәйрәме» («Осенние посиделки»), которая своим названием уже призвана передать подрастающему поколению не только ценность сбора урожая, но и важность подведения определенного жизненного периода. С другой стороны, проведение посиделок рассматривается как завершение сельскохозяйственных работ, важного периода года, и переход к другому – подготовке к зиме. Подобная ритуальность маркирует значимые точки отсчета в течение календарного года, указывает на необходимость соблюдения всех этапов в ходе временного континуума.

Несколько иной видится нам игра «Нардуган», которая показывает важность знания о «рождении солнца». Игра уходит своими корнями в далекое время язычества, сейчас практически забыта и актуализируется исключительно при организации этнографических мероприятий для старшего поколения. Во время ее проведения встречается большое сопротивление участников, однако сейчас, на наш взгляд, и происходит реконструкция комплексной исторической картины мира, которая заключала в себе довольно много сведений и регламентов, скрытых от современного человека.

Особого внимания заслуживает и мысль выдающегося лингвиста, этнографа А. Журавлева, подчеркивавшего значимость не просто изучения устного народного творчества, но и его реконструкции и систематизации: «...реконструкция (сначала внутренняя), имеющая дело с фактами одной или ближайше родственных этнических традиций, затем внеш-



няя, оперирующая сравнением разноэтнического материала) и при этом подходе мыслится одной из наиболее существенных целей науки о народной культуре»³⁶.

Мы убеждены, что именно реконструкция и методический анализ способны за счет восстановления этнических традиций серьезно повлиять на воспитание современного поколения, которое, к сожалению, довольно сильно оторвано от своих корней, от своей истории. И игра в данном случае вновь может стать синтезирующим средством, которое, не обременив, заставляет детей и подростков задуматься о смысле игры, об устройстве жизни, о правилах построения межличностных взаимоотношений.

Так, например, при изучении правил игры в «Күзбайлау уены» (жмурки) читаем: «Дети увертываются от жмурки, приседают, ходят на четвереньках (однако прятаться или убежать очень далеко не разрешается). Если жмурка подойдет близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, его предупреждают, проговаривая слово „огонь“»³⁷. Если мы внимательно вчитаемся в эти правила, то обнаружим для себя довольно много важных моментов:

1. Игра обучает ответственности за себя и за того человека, который по определенным причинам ограничен в своих возможностях (речь идет о жмурке). Данное положение ярко иллюстрируется и в пословице «Ты играй, да не заигрывайся», где речь идет о соблюдении меры во всем.

2. Слово «огонь» свидетельствует о ряде правил, которые обязательны для соблюдения. Соблюдение правил демонстрируется и при изменении жмурки.

³⁶ Латышина Д. И. Этнопедагогика: учебник для академического бакалавриата / Д. И. Латышина, Р. З. Хайруллин. 2-е изд. Москва: Юрайт, 2014. С. 9.

³⁷ Раз, два, три, четыре, пять. Русский игровой фольклор / сост. М. Ю. Новицкая, Г. М. Науменко. Москва: Просвещение, 1995. С. 94.

В рамках игры все выполняют эти правила, поскольку это соотносится с самой нормой игры. И позволяет каждому ребенку идентифицировать себя как равного другим.

Идентификация является одной из составляющих процесса самоидентификации ребенка, а затем и регуляции его поведения.

Как можем заметить, первые детские игры построены на противопоставлении одного взрослого (опасного) героя и множества маленьких участников, вынужденных спасаться, убегать от врага. Мы полагаем, что подобное противопоставление, с одной стороны, передает сведения и знания о необходимости защищать себя, всегда помнить об опасности, быстро реагировать на опасность; с другой – подобная логика организации позволяет детям идентифицировать себя как равных друг другу. Таким образом, ребенок формирует модели поведения в случае опасности (естественно, что в данных играх еще нет положения о соблюдении каких-либо правил).

Как пишет В. Ю. Хотинец, «процесс становления идентичности происходит как развивающаяся конфигурация посредством включения ряда значимых идентификаций на протяжении всего детства с целью создания единого целого»³⁸. Данный тезис соотносится с выделенными Э. Эриксоном восемью стадиями развития идентичности, из которых три фиксируются в период раннего детства; причем основным является формирование чувства безапелляционного доверия к миру: «Матери формируют у своих детей доверие при таком типе отношения к ребенку, который сочетает тонкую реакцию на индивидуальные запросы младенца и твердое чувство собственной уверенности в контексте взаимного доверия их

³⁸ Хотинец В. Ю. Этническое самосознание / В. Ю. Хотинец. Санкт-Петербург: Алетей, 2000. С. 9.: ил., схем., табл. (Библиотека социальной психологии).



совместного стиля жизни. Это формирует у ребенка исходные основания чувства идентичности, которые позже войдут в ощущение того, что „все в порядке“, чувство, что ты есть ты, что ты становишься тем, кем, другие верят, ты станешь»³⁹.

Приведенные размышления наводят на мысль, что формирование чувства идентичности продолжается и в игре, когда дети выступают как единое целое при встрече с опасным врагом. В подобных играх закрепляется чувство равенства, поскольку природа такой игры требует формирования некоего единства участников и не предполагает их сравнения и утверждения чьего-либо превосходства.

Более того, именно закрепление установки «со мной все нормально» приводит к адекватной саморегуляции ребенка и достижению самоконтроля: «Ребенок должен прийти к уверенности в том, что его вера в себя и мир не будет подвергнута опасности из-за его желания иметь право на собственный выбор, на требовательное приобретение или на упорное избавление от чего-то. Окружающая ребенка действительность должна поддерживать его в стремлении „стоять на собственных ногах“ и в то же время защищать его от впервые возникающей пары отчужденностей: чувства глупого стыда и незрелого саморазоблачения, называемого стыдом, и вторичного и „удвоенного“ недоверия, называемого сомнением»⁴⁰.

Действительно, первые детские игры полностью исключают возможности обвинения кого-либо из участников, осуждения его поведения в рамках игры. Данный момент просто нивелируется сменой ролей. Так, если дети играют в игру

³⁹ Эриксон Э. Идентичность: юность и кризис / Э. Эриксон. Москва: Прогресс, 1996. С. 173. Цитируется по: Хотинец В. Ю. Этническое самосознание / В. Ю. Хотинец. Санкт-Петербург: Алетейя, 2000. 235 с.: ил., схем., табл. (Библиотека социальной психологии).

⁴⁰ Эриксон Э. Идентичность: юность и кризис / Э. Эриксон. Москва: Прогресс, 1996. С. 119–120.

«Телке һәм тавыклар» («Лисички и курочки»), тот, кого ловит лиса, становится лисой. При анализе построения народных игр удивляешься, насколько тонко, грамотно и выверенно они организованы. Изначальное понимание возможных ошибок со стороны ребенка фиксируется всеми участниками игры, но не характеризуется как отклонение от нормы: оно просто становится поводом для смены роли. Со временем частая смена роли научает ребенка быть более внимательным, сконцентрированным при планировании своих действий (выборе траектории движения). Но это осознание приходит постепенно, в ходе ненавязчивого анализа своих ошибок, и наступает определенная трансформация сознания.

Самым важным в данном случае является реализация функции идентификации посредством осознания ребенком своего единства с родителями, родными и более широко – с окружающими посредством игры. Данное осознание дает ребенку чувство безопасности и зарождает элементы саморегуляции и самоконтроля. «Задачи, преследуемые ребенком в его играх, имеют важное воспитательное значение для его мысли и по своей сущности представляют не забаву и развлечение, которого ребенок не знает, а, напротив, имеют все свойства учения и весь смысл умственного труда. Игры ребенка – это школа мышления, а творчество и фантазия, проявляемые в играх, не что иное, как различные фазы в эволюции мыслительности. Легко понять, что то или иное содействие в играх может чрезвычайно облегчить ребенку трудности умственного развития»⁴¹.

В качестве иллюстрации высказанных теоретических положений обратимся к игре «Буш урын» («Займи место»). Согласно правилам, все участники встают в круг и кружатся, не сходя со своего места.

⁴¹ Покровский Е. А. Детские игры: преимущественно русские / Е. А. Покровский. Москва, 1897. С. 30.



Водящий идет за кругом в противоположную сторону и говорит:

*Как сорока, стрекочу,
Никого в дом не пущу.
Как гусыня, гогочу.
Тебя хлопну по плечу.
Беги!*

На последнем слове песни все должны остановиться и стоять не шевелясь. Кто из игроков упадет, тот из игры выходит. Остальные повторяют песню и снова кружатся.

Более того, само задание требует от участников не просто саморегуляции, но и осознания возможностей своего тела, концентрации на словах и соотнесения их с конкретными действиями.

Другой пример – игра «Габдулла, Голбану». Дети, взявшись за руки, встают в круг. По считалочке выбирают водящего. Если остается мальчик – Габдулла, если девочка – Голбану.

Дети в хороводе цепью повторяют различные движения, которые демонстрирует водящий.

Дети: Покажи-ка, Габдулла, как сеют пшеницу.

Габдулла (Голбану): Вот так, вот так нужно сеять пшеницу.

Дети: Покажи-ка, Габдулла, как косить траву.

Габдулла (Голбану): Вот так, вот так нужно косить траву.

Дети: Покажи-ка, Габдулла, как танцуют джигиты (красавицы).

Габдулла (Голбану): Вот так, вот так нужно танцевать.



Таким образом, игра, действительно, стимулирует одновременно несколько видов деятельности, формирует уважительное отношение друг к другу, запоминанию татарских слов, имен, представляет из себя театрализованное действие, тем самым развивая ребенка как физически, так и интеллектуально.

Несколько иной характер имеют слова в игре «Кучтем-куч» («Скок-перескок»). Участники рисуют на земле круг, затем каждый входит в него по очереди, прыгает через скалку и поет:

*Шел крокодил,
трубку курил.
Трубка упала
И написала:
Эни-бэни,
Рики-факи,
Турба-урба,
Синти-бряки,
Дэус-дэус,
Краснодэус,
Бац!*

Данная речевая формула представляет собой явную рудиментарную форму, соотносимую с табуированной речью архаичных племен, что естественным образом соответствовало верованиям людей определенного племени и поддерживалось в течение длительного времени с целью обеспечения безопасности его жителей.

Например, игра «Энә, жеп, төен» («Иголка, нитка, узелок») активизирует словарный запас, внимание, ловкость, быстроту движения и заучивание народных (татарских) песен.



Дети становятся в круг, держатся за руки. Выбирают трех водящих (иголку, нитку, узелок). Под пение детей «иголка» быстро пробегает под «воротцами», а «нитка» и «узелок» – за ней:

*За иголкой ниточка
Будет вслед бежать.
Узелок же ниточку
Станет догонять.
Нитка, от иголки
Смотри не отставай.
Узелок, ты ниточку
Быстро догоняй.*

Примечательным является тот факт, что подобные речевые формулировки довольно активно заучиваются участниками и неоднократно повторяются в ходе игры.

Народная игра как средство воспитания подрастающего поколения

Как было отмечено нами выше, народная игра тесным образом связана с ритуалом, с психологическим становлением. Кроме этого, народная игра обнаруживает огромный педагогический потенциал, поскольку включение в игру непременно образом реализует и воспитание участников, и их социализацию: «...если общение с себе подобными доставляет человеку вообще плодотворный источник для нравственной пищи, серьезно оживляет ум, облагораживает и молодит его, то подобное же общение составляет еще большую необходимость и потребность для ребенка, которому еще много чему нужно поучиться от окружающих, среди которых он чувствует себя равным»⁴².

⁴² Покровский Е. А. Детские игры: преимущественно русские / Е. А. Покровский. Москва, 1897. С. 35.



Говоря о воспитательном потенциале, мы должны понимать, что игра образует некоторое условное пространство, в рамках которого участники примеряют на себя определенные роли, учатся честно выполнять предписанные им обязанности и, конечно, постоянно преодолевают дилемму «честно – нечестно».

Реализация воспитательного потенциала проявляется не через игры, которые имеют в своей основе противопоставление одного опасного субъекта и общности равных участников. Здесь речь идет об играх, рассчитанных на второй период детства (7–12 лет), в рамках которых участникам приходится выбирать кого-либо на выполнение определенной роли из числа равных.

Так, в игру вводится понятие «жеребий». Жребий может определять начало игры, ее завершение, ведущего на всю игру или на определенный ее промежуток, а также наблюдателя за выполнением участниками всех правил игры. Жребий в таком случае служит средством, исключающим кривотолки со стороны участников, споры, несоблюдение правил.

Кроме жребия, в игру вводится понятие наказания, поскольку часто бывает нарушение правил игры, несоблюдение ее условий, которое, безусловно, должно быть предотвращено.

Жеребьевка может осуществляться при помощи счета. Согласно ряду этнографов, счет мог осуществляться согласно количеству участников и требовал предельного внимания от считающего. Позже подобные сложности нивелировались, и сейчас жеребьевка завершается на том человеке, на котором оканчивается известный всем счет или считалочка.

*Бер тай, ике тай, өч тай, дүрт тай, биш тай, алты тай,
жүзде тай, сигез тай, тугыз тай, ун тай – чыгып тай!*

*(Один жеребенок, два жеребенка, три жеребенка, четыре
жеребенка, пять жеребят, шесть жеребят, семь жеребят, во-
семь жеребят, девять жеребят, десять жеребят – вылетай!)*



Кроме привычных считалок, базирующихся на действительном счете, имеются и «заумные считалочки», которые вновь обращают нас к архаичным временам применения табуированной лексики:

*Эна-деу,
Рики-факи,
Торба-орба,
Онба-смаки,
Дэу-дэу,
Красноэу,
Смаки-бакас.*

Или же такой вариант:

- Чики-брики, ты куда?
- Чики-брики, на базар.
- Чики-брики, а зачем?
- Чики-брики, за овсом.
- Чики-брики, ты кому?
- Чики-брики, я – коню.
- Чики-брики, ты какому?
- Чики-брики, вороному.

Иногда жеребьевка требовала участия нескольких ребят, что вновь свидетельствует о том, что игра завуалированно стимулировала память ребят. Так, в игре «Юла» продолжением считалочки был следующий диалог:

- Юла, юла, где была?
- На мельнице.
- Чего намолола?
- Крупу да муку.
- Чего в крупе да муке нашла?



- Ключ да лучину.
- Куда положила?
- В баньку на полоч.
- Кто уволок?
- Дуда-рожок! Беги, не стой!
- Он придет – дыру прожжет.

В подобных играх считалочка плавно переходит в саму игру, что, безусловно, требует от участников не только знания текста, но уже и проявления сноровки, внимательности и концентрации, поскольку в определенный момент нужно подготовиться к следующему этапу игры и затем уловить момент, который предполагает активные действия.

Мы полагаем, что подобный ход игры направлен на отработку навыков концентрации, несмотря на имеющиеся отвлекающие факторы. Кроме того, участники в ходе игры отрабатывают навыки планирования (в данном случае речь идет о планировании траектории своего перемещения). К важным навыкам мы вновь отнесем навык соблюдения условий игры: само произнесение последних реплик диалога является довольно напряженным, поскольку уже подводит участников к активным действиям, однако именно соблюдение правил, саморегуляция не дают участникам нарушить правила, а значит, учат их выполнять оговоренные соглашения, проявлять терпение. Как можем заметить, подобный анализ воспитательного потенциала игры неминуемо связан с анализом и учетом психологических особенностей участников, что вновь подчеркивает сложный, многоплановый характер народной игры.

Иногда словесное начало игры требовало проявления наблюдательности, что также можно отнести к междисциплинарному явлению, поскольку сосредотачивает в себе как психологические аспекты, так и методические. Так, в играх на скорость часто можно встретить следующий диалог:



- Где ты был?
- На мельнице.
- Что делал?
- Муку молот.
- Что вымолот?
- Копеечку.
- Что купил?
- Кумач (икмэк).

Подобные игры требуют максимальной вовлеченности и в то же время уважения друг к другу, что проявляется в дальнейшем ведении игры. А для нас как методистов оставляет простор для развития педагогической мысли: мы видим в самой организации детской игры модель, стимулирующую участников отрабатывать ряд нравственных качеств.

В ряде случаев жеребьевка осуществлялась путем прикладывания ладоней к заранее выбранной палке. Участники предварительно оговаривали, кто будет считаться победившим в жеребьевке. В некоторых случаях при наборе детей в команду ребята, одинаковые по ловкости, сноровке, образовывали пары, заменяли свои имена вымышленными и предлагали капитану команды выбрать одно из таких имен.

Как можем заметить, подобная жеребьевка была призвана установить правила честной игры, оговорить все возможные условия игры, тем самым воспитывая в участниках способность соблюдения установленных правил. И в данных играх любое нарушение правил уже встречает сильное возмущение со стороны игроков (что, безусловно, детерминировано их возрастными особенностями и формируемыми ценностями). В таком случае игра является своего рода смоделированным пространством, где участник проявляет свои навыки ведения коллективной игры.

Наказание также осуществлялось в соответствии с канонами региона. Так, могли применяться следующие виды наказания:



1) в провинившегося бросали мячом определенное количество раз.

Данное наказание также требовало честности от наказывающих: «...виновного ставят лицом к забору. Здесь он правой рукою берет себя за левое ухо, изображая таким образом кольцо, в которое продевает снизу левую руку, и бросает ею мяч. Игроки становятся на то место, куда упал мяч. И с него бросают по одному разу в спину виновного. Промахов со стороны наказывающих не допускается. Если же кто из них промахнется, то подвергшийся наказанию имеет право поставить промахнувшегося на свое место и ударить его мячом с намеченного расстояния (Вятск. губ.)»⁴³. Данный эпизод, по нашему мнению, формирует у участников не только необходимость соблюдения правил игры, но и отучает их от жалости по отношению к провинившемуся. Полагаем, что подобные оговорки про промах обучают ребят ответственности за свое поведение, потому что судьей в данном случае выступают равные участники;

- 2) провинившийся пробегал определенное расстояние;
- 3) провинившийся катал на спине остальных участников;
- 4) провинившегося дергают за нос.

Со временем правила в игре существенно смягчились, сегодня едва ли найдется местечко, где применяются перечисленные выше наказания. Чаще всего оно заменяется порицанием, что, естественно, свидетельствует об эволюции человеческого сознания, его духовном росте.

Важным в воспитательном аспекте с точки зрения современных условий жизни является и стимулирование ребят к активному образу жизни, что происходит ненавязчиво посредством самих условий игры, поскольку именно движение представляет собой одно из самых важных условий суще-

⁴³ Покровский Е. А. Детские игры: преимущественно русские / Е. А. Покровский. Москва, 1897. С. 61.



ствования организма человека. «Чтобы понять побудительную причину к этим движениям со стороны организма, следует припомнить лишь то обстоятельство, что чем моложе организм, тем сильнее работает в нем пластическая деятельность, которая в свою очередь для наибольшего успеха требует как можно больше движения. Вот почему детские игры с раннего возраста тесно соединяются с движением»⁴⁴.

Подвижные игры позволяют прийти ребенку к некоторому балансу в своей активности: постепенное освоение работы своих частей тела приводит ребенка к постоянному бесцельному движению. Игра же активизирует деятельность ребенка через построение определенной системы действий.

Так, часто детские игры базируются на перемещении с одного места на другое, в убегании от опасного героя, в ловле остальных участников игры.

Рассмотрим игру «Соры бүре» («Серый волк»).

Одного из игроков выбирают серым волком. Он, присев на корточки, прячется за чертой в одном конце площадки (в кустах или густой траве). По сигналу все идут собирать в лес грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает (дети хором отвечают):

- *Вы, друзья, куда спешите?*
- *В лес дремучий мы идем.*
- *Для чего туда идете?*
- *Там малины наберем.*
- *Вам зачем малина, дети?*
- *Приготовить всем варенья!*
- *Если волк в лесу вас встретит?*
- *Мы же волка не боимся,*
Серый волк нас не догонит!

⁴⁴ Там же. С. 94.



После этой переключки все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:

*– В лес иду я, не боясь,
Соберу я ягоды
И сварю варенье,
Милой бабушке моей
Будет угощенье.
Бабушку порадуем,
Здесь малины много,
Всю и не собрать,
А волков, медведей
Вовсе не видеть!*

После слов «не видеть» серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь захватить. Пленников он уводит туда, где прятался сам.

Как можем заметить, физическая активность в народной игре показана не как нечто обязательное к исполнению, а как интересный вариант. В подобном включении физической активности в народную игру нам видится серьезный потенциал фольклорных игр вообще: ребята включаются в игру и с удовольствием проявляют желание к физической активности.

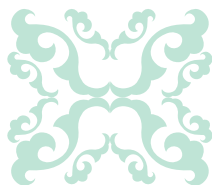
Рассмотренные в настоящей работы прикладные и теоретические аспекты народной игры – культурные, исторические, психологические, педагогические – указывают на ее уникальность, неповторимость и значимость для комплексного, всестороннего развития ребенка.

В ходе анализа народной игры как синкретичного культурного образования мы утвердились в мысли, что «освоение культурного наследия прошлого, формирование интереса к нему, обращение к фольклору влияют на эмоциональную



и нравственную сферы личности»⁴⁵. Даже поверхностное знакомство с народной игрой ставит перед ребенком много вопросов, связанных с историей его народа, сформированной этим народом культурой. Для будущих же педагогов данная проблематика – связь народной игры с ритуальным действием – может послужить отправной точкой для большого междисциплинарного исследования.

Изучение народной игры в психолого-педагогическом аспекте открывает новые горизонты развития народной педагогики, этнопедагогики, которая совмещает в себе изучение особенностей культуры каждого народа, его духовных и материальных ценностей, воспитание интереса к изучению культуры и истории не только своего народа, но и других народностей.

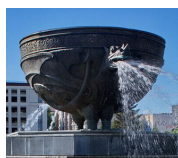


⁴⁵ Алдошина М. И. Организация школьных праздников. Фольклорные праздники: учебное пособие для вузов / М. И. Алдошина. Москва: Юрайт, 2022. С. 5.

В ИГРОВУЮ КОПИЛКУ ВОСПИТАТЕЛЯ: идеи, на основе которых можно организовывать игровой процесс

Мы предлагаем вниманию воспитателей детских образовательных учреждений небольшие хрестоматийные фрагменты из истории культуры Республики Татарстан, которые могут помочь в организации самых разнообразных игр детей дошкольного возраста. Приведенные ниже факты могут лечь в сценарий игры либо стать источником заданий. Воспитателям предлагается полная свобода действий в организации и поиске информации.

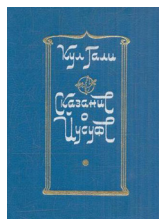
Например, при игре в фанты в основу задания ложатся типичные характеристики татарского народа, которые дети должны вспомнить, исходя из своих наблюдений. Это характерные черты их родителей, дедушек, бабушек, знакомых. Эти черты ребята должны изобразить, чтобы остальные игроки по жестам, телодвижениям, мимике, эмоциям угадали их. Характеристика «татарская поступь», допустим, демонстрируется решительным маршем или движением.



Среди символов Казани и Республики Татарстан – **Казанский кремль**, **Ак барс** (белый барс, покровительствующий жителям республики), **Зилант** (мифический змий, живущий в озере Кабан и охраняющий сокровища царицы Сююмбике), **Казанский кот Алабрыс**, **чак-чак**, **котел** (согласно одной из версий происхождения Казани, люди по совету колдуна искали место, где закипит без огня врытый в землю котел с водой).



Поэма **Кул Гали «Кыйссаи Йосыф»** вплоть до XIX века ходила среди людей в рукописном варианте. Она была обязательным атрибутом приданого татарских девушек.



ТАТАРСКИЕ ХУДОЖНИКИ

Приводится небольшой список татарских художников, чьи имена стали классикой сокровищницы татарского изобразительного искусства.



Урманче Баки Идрисович (1897–1990) – народный художник РСФСР и ТАССР, скульптор, фотограф.

Он рос в счастливой семье, где ему привили любовь к народным промыслам и рисованию. В 10 лет он приехал в Казань учиться рисованию. Но двери художественной школы для татар в то время были закрыты, поэтому он учился в медресе. В юности он работал шахтером в Донбассе, рабочим на Урале, учителем на Тамбовщине, а в годы Первой мировой войны служил в Средней Азии.

Только после Октябрьской революции, в 1918 году, он получает первые уроки рисования в художественной студии в Глазове.

С 1941 по 1956 год он в Казахстане создал портретную галерею деятелей науки и культуры и др. Также в этот период он увлекается скульптурой, лучшие образцы которой создал по возвращении в Татарстан.

Среди получивших признание работ можно назвать следующие его картины: «Татарин в белой шляпе», «Бану», «Г. Тукай и Ф. Амирхан», «Портрет Лии Загидуллиной», «Приезд Ибн-Фадлана в Булгары» и др.



Фаттахов Лотфулла Абдульменович (1918–1981) – народный художник РСФСР, график.

С детства Лотфулла любил рисовать, писать стихи и рассказы. В 13 лет он отправляется в Казань на учебу и живет в семье одноклассника Х. А. Якупова, впоследствии ставшего знаменитым художником. Они вместе поступили в Казанское художественное училище, но окончить его не успели – началась война.

Во время Великой Отечественной войны его часть была окружена немцами, Лотфулла оказался в концлагере в Лингене. После неоднократных попыток ему удалось бежать и попасть во Францию, где Лотфулла вступил в движение Сопротивления.

Всю войну Лотфулла Фаттахов не бросал рисовать. После войны он посвятил себя написанию картин, обладая высокой работоспособностью.

Необходимо признать, что жизнь Лотфуллы была тяжелой: он рано потерял родителей и остался сиротой. Спасением для него было рисование, а также веселый, легкий, жизнерадостный характер.

Художник прожил не очень длинную жизнь: его не стало в 1981 году, но праздничный мир полотен Лотфуллы Фаттахова до сих пор радует зрителя.

Среди известных работ: «Сабантуй», «Юность», иллюстрации к сказкам.



Якупов Харис Абдрахманович (1919–2010) – народный художник СССР.

Харис Якупов учился в Казанском художественном училище, когда его призвали на Великую Отечественную войну. После войны преподавал в Казанском художественном училище.

С 1976 по 2007 год руководил творческой мастерской Академии художеств России в Казани.

Автор исторических и жанровых картин, портретов, пейзажей («Пролог», «Челнинские красавицы», триптих «Памяти Тукая», «На мостках», «Сильные люди», «Осенние кружева» и др.).



Зарипов Ильдар Касимович (1939–2012) – народный художник Российской Федерации, единственный художник из Татарстана, чьи работы выставлены в Русском музее (Санкт-Петербург) и Третьяковке (Москва).

Зарипов очень любил Казань и хотел, чтобы город был красивым и зеленым. Художник занимался озеленением городских пространств, высаживая деревья. Его кисти принадлежат великолепные жанровые полотна, среди которых «Разговор», «Дома», «Хлеб войны», «Зульфия – казанская красавица», «Батыр», «Мелодии Кырлая», «Сююмбике» и др.

Среди его картин можно выделить следующие: «Мама», «Байрам», «Золотой колос» и др.



Сайфутдинов Анвар Камилевич (р. 1963) – татарстанский художник.

В 1974–1978 годы учился в изостудии Дворца пионеров и детской художественной школе Казани, затем в Казанском художественном училище, в Московском художественном институте им. В. И. Сурикова.

В 1994–1995 годы в творческой мастерской Академии художеств России создал «Азбуку в картинках Анвара» («Алифба»). Над книгой Анвар Сайфутдинов работал 18 лет: начал, когда старший сын его пошел в первый класс, закончил, когда младший стал школьником.

Роспись потолка Большого концертного зала Республики Татарстан в национальном стиле (1996 год) делалась по его проекту и при его участии. Автор таких работ, как «Намаз», «Невеста», «Татарская невеста» и др.

ТАТАРСКИЕ КОМПОЗИТОРЫ

Краткий обзор талантливых композиторов, создавших величайшие произведения, которые вошли в сокровищницу татарского культурного наследия.



Сайдашев Салих Замалетдинович (1900–1954) – татарский композитор, один из основоположников татарской профессиональной музыки.

Первым музыкальным инструментом, на котором научился играть Салих Сайдашев, была гармоника, а позже ему купили рояль.

Пятилетний Салих Сайдашев любил играть в игру собственного сочинения: на заслонке от печи он деревянной ложкой отбивал ритм, напевая под него мелодии, а дети танцевали.

Салих Сайдашев учился игре на фортепиано у своей двоюродной сестры Марьям Рафиковой. Но ее способ обучения был уникальным: «...привязывала пальцы маленького Салиха к своим пальцам. Затем сажала его к себе на колени и медленно играла вместе с ним какую-нибудь песню. Его пальцы при этом вместе с моими пальцами нажимали на клавиши, следовали такту и темпу мелодии. После повторения много раз одной и той же мелодии он сам начинал нажимать на те клавиши и быстро научился играть»⁴⁶.

Отсутствие желания заниматься торговлей заставило Салиха дать следующее объяснение своим близким: «Знаешь, мама! Не гони ты меня в магазин. Я туда не пойду, потому что один музыкант дотронулся до моей руки. А когда музыкант дотрагивается до руки, то этот человек обязательно становится музыкантом. И я буду музыкантом!»⁴⁷

⁴⁶ URL: <https://www.tatshop.ru/blog/41?ysclid=lfutwmnnzn469589695> (дата обращения: 09.02.2022).

⁴⁷ Там же.

Муж сестры Шигаб Ахмеров, в семье которого воспитывался Салих Сайдашев, был представителем татарской интеллигенции. В их доме часто бывал Габдулла Тукай, который нередко заходил, чтобы послушать игру Салиха. Уходя, он с восхищением говорил: «Хорошо же играет, шельма! Музыкантом будет!»

Существует легенда о символическом принятии Салихом Сайдашевым культурной миссии от Габдуллы Тукая. На сайдашевскую гармонику попала кровь болевшего чахоткой Габдуллы Тукая. Близкие расценили это как особый знак: судьба Салиха будет одновременно тяжелой и успешной, подобно судьбе татарского поэта. Впоследствии так и сложилось.

Самым узнаваемым произведением Салиха Сайдашева считается «Марш Красной Армии»: он сопровождает отправление поезда «Татарстан» (Казань – Москва).



Музафаров Мансур Ахметович (1902–1966) – татарский композитор, педагог.

Мансур Музафаров написал такие оперы, как «Галиябану», премьера которой состоялась в 1940 году в Татарском театре оперы и балета, и «Зульхабира». Эти оперы были написаны на основе народно-песенных мотивов.



Садыкова Сара Гарифовна (1906–1986) – первый татарский профессиональный композитор-женщина, актриса и певица. За талант ее называли татарским соловьем. Ей аплодировал известный режиссер К. С. Станиславский, по просьбе которого она выступала на юбилее Московского художественного академического театра.

Училась в знаменитой татарской женской гимназии Фатихи Аитовой, затем в Казанском педагогическом техникуме и Московской консерватории имени П. И. Чайковского.

Написала около 400 песен, музыку к 18 спектаклям, музыкальные комедии «Песня любви» («Мәхәббәт жыры») и «Женихи» («Кияүләр»).



Жиганов Назиб Гаязович (1911–1988) – татарский советский композитор, педагог. При его непосредственном участии создавались Казанская консерватория, Татарский академический государственный театр оперы и балета им. М. Джалиля, Государственный симфонический оркестр, лицей при консерватории (ранее – музыкальная школа при консерватории). Является автором восьми опер, трех балетов и многих других сочинений, в которых сочетал европейское искусство и национальный татарский колорит.



Яруллин Фарид Загидуллович (1913–1943) – татарский композитор, создатель музыки к первому татарскому балету «Шурале». Однако сам Фарид Яруллин не дождался постановки балета, так как героически погиб во время Великой Отечественной войны в октябре 1943 года.

В 1958 году за балет «Шурале» ему посмертно была присуждена Государственная премия Республики Татарстан им. Г. Тукая.



Бакиров Энвер Закирович (1920–2001) – композитор.

За свою творческую жизнь Энвер Бакиров написал более двухсот песен, которые стали истинно народными. Но писал не только песни. Одним из наиболее значительных произведений Бакирова является балет «Алтын тарак» («Золотой гребень», в новой редакции называется «Су анасы» – «Водяная»), подготовленный по мотивам сказки Г. Тукая.



Монасыпов Алмаз Закирович (1925–2008) – композитор и дирижер.

В детстве и юности учился играть на виолончели в Казанской музыкальной школе, училище и консерватории.

Участвовал в Великой Отечественной войне 1941–1945 годов.

Самые известные его произведения: симфония-поэма «Муса Джалиль», на музыку которой в 1971 году был поставлен балет «Бессмертная песня», симфонические поэмы «Бэйрэм бүген!» («Сегодня праздник!») и «Идель-йорт», «Музыкальное приношение Салиху Сайдашеву».



Губайдулина София Асгатовна (р. 1931) – советский и российский композитор.

Одна из самых известных татарских композиторов в мире.

Она родилась в Чистополе, училась игре на фортепиано в Казанской консерватории, где начала сочинять свои первые произведения.

Ее музыка сложна для восприятия неподготовленным слушателем. Софью Губайдулину относят к числу авангардных композиторов.

Живет в Германии.

Автор более ста симфонических произведений, сочинений для солистов, хора и оркестра, инструментальных ансамблей, музыки для театра, кино и мультфильмов.

ТАТАРСКИЕ ПОЭТЫ

В нашем списке приводятся избранные классики татарской литературы.



За свою короткую жизнь **Тукай** (1886–1913) публично выступал по чистой случайности всего один раз. В беседе с журналистом он шутя сказал про лекцию о народном творчестве. Но шутка была воспринята серьезно: журналист опубликовал объявление в газете, а Габдулле Тукаю пришлось написать лекцию и выступить в сельском клубе.

Габдулла Тукай, умерший в 27-летнем возрасте, прославился не только своими творениями, но и переводами на татарский язык произведений А. С. Пушкина, И. А. Крылова, А. В. Кольцова и др.

Детям будет интересно прочитать сказки «Шурале», «Водяная», «Про барана и овцу», стихи «Ребенку», «Кончил работу, играй», «Вступающим в жизнь» и др.



Муса Джалиль (Муса Мустафович Залилов) (1906–1944) – татарский советский поэт, публицист, блестящий организатор.

Джалиль был одним из выдающихся деятелей татарской культуры 30-х годов прошлого столетия.

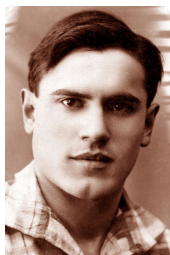
Свое первое стихотворение «Бәхет» Муса Джалиль опубликовал в 1919 году, хотя писать начал в девяти-десятилетнем возрасте, но первые его творения не сохранились.

После открытия в Казани театра оперы и балета Муса Джалиль пишет либретто на татарском языке для постановок.

В ожидании казни за организацию подпольной деятельности и множества побегов военнопленных Муса Джалиль попал в одиночную камеру Моабитской тюрьмы. В перерывах между допросами и пытками, сшив из полей газет три маленьких блокнотика, он записал в них около 125 стихотворений. До сих пор неизвестна судьба третьего блокнотика стихов.

В 1956 году Мусе Джалилю после реабилитации его имени (благодаря поэту Константину Симонову) присвоили посмертно звание Героя Советского Союза. Именно Константин Симонов перевел стихи Мусы Джалиля с татарского на русский язык.

Среди детских стихотворений поэта можно выделить «Случай в подъезде», «Песню о храбром джигите», «Красную ромашку» и др.



Абдулла Алиш (Алишев Абдулла Бариевич) (1908–1944) – татарский советский поэт, писатель, автор сборников рассказов для детей, стихотворений, драматических произведений.

Муса Джалиль в 1939 году дал следующую характеристику ему: «Произведения писателя А. Алиша отличаются легкостью языка, занимательностью и всегда содержательны. Он заслуженно пользуется авторитетом среди татарских советских школьников».

Во время Великой Отечественной войны попал в один концлагерь с Мусой Джалилем. За участие в подпольной организации казнен на гильотине в военной тюрьме Плётцензее в Берлине.

Знаменитые детские произведения Алиша: повесть «У Светлого озера», сборники рассказов «Знамя пионерского отряда», «Волны» и «Клятва», сборники стихов «Вдвоем с Ильгизом» и «Мой брат». В плену написал стихи «Отчизна» «Песня о смерти», «Родная деревня», «Песнь о себе» и др.



Харис (Харисов) Ренат Магсумович (1941) – татарский поэт, драматург.

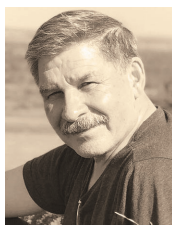
Принимал участие в работе группы Конституционной комиссии РТ по созданию государственных флага, герба и гимна Республики Татарстан. Автор идеи оперного фестиваля имени Ф. И. Шляпина.

Р. Харис – автор книг для детей (сборники «Матур өй»/«Красивый дом» (1988); «Лап-лап» (1992); «Әбәк»/«Пятнашки» (2001)), которые дети любят за простоту изложения и яркую образность.

Также для детей он создает либретто спектаклей: «Умыр-зая»/«Подснежник» (2008) и «Илдус һәм Windows»/«Ильдус и Windows» (2011) в Казанском татарском театре юного зрителя, «Серле алан»/«Волшебная поляна» (2011), «Абай-бабай аланы»/«Поляна Абай-бабая» (2011), «Кәкрүшкә»/«Кякрушка» (2012) в Казанском театре кукол «Экият» и др.

Прославился Р. Харис и художественной графикой, которая представлена в книге-альбоме «Пером, пишушим стихи...» (1998).

Занимается этот многогранный человек и переводами на татарский язык произведений А. Пушкина, М. Лермонтова, Ф. Тютчева, М. Цветаевой, А. Ахматовой, Н. Хикмета, Г. Лорки и др.



Миннуллин Роберт Мугаллимович (1948–2020) – советский и российский татарский поэт, журналист.

Писать стихи начал с детских лет.

Всегда считал себя в первую очередь детским поэтом, хорошо чувствовал детей. Много стихов написано им в юмористической форме.

Известные произведения: сборники «Акбай цирк карый»/«Акбай в цирке» (1978); «Айга очтык!»/«Полетели на Луну!» (1982); «Глядит в окошко человек» на рус. яз. (1986); «Мне нужен братишка» (1990); «Дөнъядагы иң зур алма»/«Самое большое яблоко» (1992); «Ох уж эти взрослые!» (1993); «Күчтәнәч»/«Гостинец» (1995); «Балачакка ешрак кайтыгыз»/«Куда уходит детство» (2002); «Сөенсеннәр әле сабыллар»/«Улыбка детей» (2002) и др.

ДЕЯТЕЛИ НАУКИ И ИСКУССТВА



Фукс Карл Федорович (1776–1846), немец по происхождению, великолепно знал Казань и ее жителей, оставил уникальные записи в книгах «Краткая история города Казани» (1817) и «Казанские татары, в статистическом и этнографическом отношениях» (1844). Он считал Казань своей второй родиной.

Карл Фукс в совершенстве владел русским, арабским и татарским языками. Он был одним из первых преподавателей открытого Казанского университета, а позже – ректором.

Карла Фукса называют первым европейцем, кто получил приглашение на никах (свадебный обряд), относящийся к числу закрытых церемоний в мусульманской семье.

Благодаря Карлу Фукусу в Сабантуе начало принимать участие русское население.



Каюм Насыри (Насыров Габделькаюм Габденнасырович) (1825–1902), которого нередко называют татарским Леонардо да Винчи за многогранность его деятельности. Он оставил после себя труды в области астрономии, географии, математики, истории, филологии, литературы и других научных отраслей. Каюм Насыри, помимо на-

учной деятельности, играл на музыкальных инструментах, владел множеством народных ремесел (шил и реставрировал сапоги, умел изготавливать мебель из дерева и др.). Знаменитый просветитель сам выпускал небольшими тиражами книги, которые полностью оформлял: писал текст и иллюстрировал его. Занимался препода-

вательской деятельностью. Его идеи опережали время и были непонятны современникам. В полном объеме талант Каюма Насыри не оценен.

В 1868 году татарский просветитель Каюм Насыри написал книгу «Поверья и приметы казанских татар», в которой достаточно подробно описал многих существ татарской мифологии.



Шалипин Федор Иванович (1873–1938) – всемирно известный певец, родился в Казани.

До 1890 года жил в Казани: пел в хоре, работал статистом, певцом в театре оперы, драматическом театре.

Всю жизнь помнил об интересном эпизоде, произошедшем с ним в 15 лет в театре. Русский бас, получивший мировое признание, не попал в хор из-за мутации голоса. На его место взяли безголосого Максима Горького, который продержался в коллективе недолго.

В Казани ежегодно проводится оперный фестиваль им. Ф. И. Шалипина. Наиболее известные партии: Фауст, Мефистофель, Сусанин, Руслан, Иоанн Грозный и др.



Шварц Евгений Львович (1896–1958), советский писатель, драматург и сценарист, автор «Сказки о потерянном времени», родился в Казани.

Наиболее известные произведения: «Рассказ старой балалайки», «Война Петрушки и Степки-растрепки», «Лагерь», «Шарики» и др.

ГЛОССАРИЙ

АВТОДИДАКТИКА – (от греч. *autos* – сам и *didasko* – учу) – «самообучение» (Словарь иностранных слов, вошедших в состав русского языка. – А. Н. Чудинов, 1910). «В дошкольной педагогике наличие элементов автодидактики в играх, игрушках, пособиях означает возможность ребенку самому, без помощи взрослого, определить правильность выполнения задания»⁴⁸.

АМПЛИФИКАЦИЯ РАЗВИТИЯ – (от лат. *amplificatio* – увеличение, распространение) – «максимальное обогащение личностного развития детей на основе широкого развертывания разнообразных специфически детских видов деятельности, а также общения детей со сверстниками и взрослыми. Амплификация противопоставляется искусственной акселерации, т. е. искусственному форсированию и принудительному стимулированию развития ребенка. Теоретической основой концепции амплификации является признание уникальности и качественного своеобразия каждой ступени возрастного развития ребенка и утверждение непреходящего, абсолютного значения психологических новообразований, возникающих на ранних возрастных стадиях, для всего последующего развития личности» (А. В. Запорожец)⁴⁹.

⁴⁸ От рождения до школы. Инновационная программа дошкольного образования / под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, Э. М. Дорофеевой. 5-е изд. (инновационное), испр. и доп. Москва: Мозаика-Синтез, 2019. С. 311.

⁴⁹ Там же.

ВЕДУЩИЙ ВИД ДЕЯТЕЛЬНОСТИ – «деятельность, выполнение которой определяет возникновение и формирование основных психологических новообразований человека на данном этапе развития его личности»⁵⁰.

«ГОЛОС РЕБЕНКА» – «это термин, который используется в современных научных публикациях, посвященных проблемам воспитания и образования детей младшего возраста. Он применяется для постановки перед педагогами специальной задачи понять личностные интересы и потребности ребенка (даже если ребенок не может выразить свои желания словами) и предоставить ему права и возможности для их реализации. Умение слышать „голос ребенка“ подразумевает внимательное и уважительное отношение к эмоциональному состоянию ребенка, к проявлениям детской самостоятельности, творчества, инициативы, признание права ребенка на личное пространство, на собственное мнение, решение, право на выбор»⁵¹.

ДЕТСКАЯ ИНИЦИАТИВА – «проявляется в том, что ребенок сам выражает намерение и придумывает способы его реализации в ситуации, когда взрослый не ставит перед ним такой задачи. Инициативное действие требует от ребенка целеустремленности и доведения своего действия до конца. При этом надо сделать оговорку: дошкольники импульсивны, им трудно удерживать правило, учитывать интересы других людей – часто они ведут себя произвольно, нарушают введенные взрослым правила. Но все это – не проявления инициативы».

⁵⁰ Бим-Бад Б. М. Педагогический энциклопедический словарь. Москва, 2002. С. 32.

⁵¹ От рождения до школы. Инновационная программа дошкольного образования / под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, Э. М. Дорофеевой. 5-е изд. (инновационное), испр. и доп. Москва: Мозаика-Синтез, 2019. С. 313.

циативы. Про инициативу можно говорить тогда, когда человек (маленький или большой) реализует свой замысел и для этого меняет ситуацию – сооружает что-то, вводит новые правила, предлагает свою игру и т. д. Для развития инициативы, как и для развития самостоятельности, нужно, чтобы распорядок дня оставлял ребенку место для выбора, для проявления своих намерений и действий по собственному замыслу, а предметно-пространственная среда давала богатые возможности для рождения новых идей, экспериментирования с материалами»⁵².

ДОСТУПНОСТЬ СРЕДЫ – «предполагает свободный доступ детей к играм, игрушкам и материалам. Доступность складывается из физической возможности ребенка самостоятельно достать и использовать материалы и игрушки, а также из количества времени, когда ребенок может развернуть игру или другую деятельность с этими материалами. Для младших дошкольников материалы могут считаться доступными, только если находятся на открытых полках. Для старших дошкольников допустимо, чтобы небольшое количество материалов было в закрытых контейнерах или шкафах, однако детям должно быть очевидно, что нужные им для игры предметы находятся именно там и их можно самостоятельно достать»⁵³.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ – «специально создаваемые или приспособленные для целей обучения игры. Специфическим признаком дидактической игры является сочетание условного игрового плана деятельности детей с ее учебной направленностью (преднамеренность, планируемость, наличие цели и предполагаемого результата). Дидактические игры,

⁵² Там же.

⁵³ Там же. С. 314.

как правило, ограничены во времени, игровые действия подчинены фиксированным правилам. В рамках дидактических игр цели обучения достигаются через решение игровых задач»⁵⁴.

ИГРА – «форма деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры. В игре как особом исторически возникшем виде общественной практики воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, подчинение которым обеспечивает познание и усвоение предметной и социальной действительности, интеллектуальное, эмоциональное и нравственное развитие личности»⁵⁵.

ИГРУШКА – «предметы, предназначенные для развлечения ребенка и служащие одновременно одним из важных средств его психического развития»⁵⁶.

ИГРЫ С ПРАВИЛАМИ – «создаются и вносятся в жизнь детей взрослыми. К ним относятся: подвижные, спортивные, интеллектуальные, музыкальные (ритмические, хороводные, танцевальные), коррекционные, шуточные (забавы, развлечения), ритуально-обрядовые игры. Среди игр с правилами большую группу составляют народные игры, которые передаются из поколения в поколение»⁵⁷.

⁵⁴ Бим-Бад Б. М. Педагогический энциклопедический словарь. Москва, 2002. С. 71.

⁵⁵ Бим-Бад Б. М. Педагогический энциклопедический словарь. Москва, 2002. С. 98.

⁵⁶ Там же. С. 99.

⁵⁷ Дошкольная педагогика с основами методик воспитания и обучения: учебник для вузов. Стандарт третьего поколения / под ред. Ф. Г. Гогоберидзе, О. В. Солнцевой. Санкт-Петербург: Питер, 2014. С. 250, 251.

РАЗВИВАЮЩАЯ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННАЯ СРЕДА – «часть образовательной среды, представленная специально организованным пространством (помещениями, участком и т. п.), материалами, оборудованием и инвентарем для развития детей дошкольного возраста в соответствии с особенностями каждого возрастного этапа, охраны и укрепления их здоровья, учета особенностей и коррекции недостатков их развития»⁵⁸.

РЕЖИССЕРСКИЕ ИГРЫ – «в них придумывание и развитие сюжета происходит через роли, которые ребенок передает игрушками. В такой игре ребенок разговаривает от имени разных персонажей-игрушек, передвигает их по игровому полю, комментирует происходящее в игре»⁵⁹.

СВОБОДНАЯ ИГРА – «это создание воображаемой ситуации, в которой дети реализуют собственный замысел: сами выбирают материалы, придумывают сюжет и берут на себя роли, выбирают партнеров и так далее – одним словом, самостоятельно решают, во что, как и с кем играть. Конечно, взрослый может участвовать в свободной игре, но только на правах партнера, а не диктовать детям свои идеи и правила, разрушая замыслы детей. Роль взрослого, принятого детьми в свою игру, – при необходимости обогатить ее, то есть незаметно «вбросить» свежий поворот сюжета, расширить опыт детей нужной им для игры информацией, побыть в роли „непонимающего“ или „неловкого“, чтобы дети помогли, объяснили, сопереживали»⁶⁰.

⁵⁸ Об образовании в Российской Федерации: Федеральный закон РФ от 29 декабря 2012 г. № 273.

⁵⁹ Дошкольная педагогика с основами методик воспитания и обучения: учебник для вузов. Стандарт третьего поколения / под ред. Ф. Г. Гогоберидзе, О. В. Солнцевой. Санкт-Петербург: Питер, 2014. С. 250.

⁶⁰ От рождения до школы. Инновационная программа дошкольного образования / под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, Э. М. Дорофеевой. 5-е изд. (инновационное), испр. и доп. Москва: Мозаика-Синтез, 2019. С. 324.

СЕНЗИТИВНЫЙ ПЕРИОД РАЗВИТИЯ – «определяет границы оптимальных сроков развития психических функций и форм деятельности, тем самым определяет оптимальные сроки эффективного развивающего обучения. Л. С. Выготский считал, что в сензитивном периоде некие условия, например обучение, только тогда оказывают влияние на развитие, когда соответствующие циклы развития еще не завершены. Если развитие завершилось, сензитивный период по отношению к данным условиям тоже завершился: «Незавершенность определенных процессов развития является необходимым условием для того, чтобы данный период мог оказаться сензитивным по отношению к определенным условиям». С точки зрения зоны ближайшего развития, сензитивные периоды определяют готовность ребенка к усвоению определенного содержания обучения и наиболее эффективные формы сотрудничества и взаимодействия в системе „ребенок – взрослый“ на данной конкретной возрастной стадии»⁶¹.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ – «это игры, в которых ребенок самостоятельно придумывает и развивает сюжет, принимая на себя ту или иную роль»⁶².

ТЕАТРАЛИЗОВАННЫЕ ИГРЫ – «ориентированы на зрителя, в них дети занимают позицию актеров, которые показывают зрителям спектакль. Дети принимают участие в создании его сценария, оформлении декораций и костюмов, афиши, пригласительных билетов»⁶³.

⁶¹ Там же. С. 325–342.

⁶² Дошкольная педагогика с основами методик воспитания и обучения: учебник для вузов. Стандарт третьего поколения / под ред. Ф. Г. Гогоберидзе, О. В. Солнцевой. Санкт-Петербург: Питер, 2014. С. 250.

⁶³ Там же.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Алдошина, М. И. Организация школьных праздников. Фольклорные праздники : учебное пособие для вузов / М. И. Алдошина. – Москва : Юрайт, 2022. – 130 с.
2. Байбурин, А. К. Ритуал в традиционной культуре / А. К. Байбурин. – Санкт-Петербург : Наука, 1993. – 240 с.
3. Бим-Бад, Б. М. Педагогический энциклопедический словарь / Б. М. Бим-Бад. – Москва, 2002.
4. Волков, Г. Н. Этнопедагогика / Г. Н. Волков. – Чебоксары : Чуваши книгоиздат, 1974.
5. Гильмутдинова, С. Сквозь далекое время // Сказания о мудром Абу Али Сине, его брате Абу Али Харисе и невероятных приключениях, которые были с ними / К. Насыри. – Казань : Татарское книжное издательство, 1981.
6. Дошкольная педагогика с основами методик воспитания и обучения : учебник для вузов. Стандарт третьего поколения / под ред. Ф. Г. Гогоберидзе, О. В. Солнцевой. – Санкт-Петербург : Питер, 2014. – 464 с.
7. Журавлев, А. Ф. Славянская этнолингвистика в работах Н. И. Толстого (Предисловие редактора) / А. Ф. Журавлев // Язык и народная культура. Очерки по славянской мифологии и этнолингвистике. – Москва : Индрик, 1995. – 512 с.
8. Латышина, Д. И. Этнопедагогика : учебник для академического бакалавриата / Д. И. Латышина, Р. З. Хайруллин. 2-е изд. – Москва : Юрайт, 2014. – 532 с.
9. Левада, Ю. А. Игровые структуры в системах социального действия // Системные исследования. – Москва, 1984. – С. 273.

10. Насыри, К. Книга о воспитании. – URL : <https://darul-kutub.com/uploads/books/c4a57e0aed24ca1e265440efb059d43602d0c426.pdf> (дата обращения 09.02.2022).

11. От рождения до школы. Инновационная программа дошкольного образования / под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, Э. М. Дорофеевой. – 5-е изд. (инновационное), испр. и доп. – Москва : Мозаика-Синтез, 2019. – 336 с.

12. Пархоменко, И. Т. Культурология в вопросах и ответах / И. Т. Пархоменко. – Москва : Центр, 2001. – 334 с.

13. Покровский, Е. А. Детские игры: преимущественно русские / Е. А. Покровский. – Москва, 1897.

14. Приказ Минобрнауки России от 17.10.2013 № 1155 (с послед. изм.) «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» (Зарегистрировано в Минюсте России 14.11.2013 № 30384) // Российская газета. – 2013. – 25 нояб. – № 265.

15. Раз, два, три, четыре, пять. Русский игровой фольклор / сост. М. Ю. Новицкая, Г. М. Науменко. – Москва : Просвещение, 1995. – 224 с.

16. Развивающие детские игры татар: по страницам журналов начала XX века / под ред. А. В. Тимирясовой. – Казань : Казанский инновационный университет, 2017. – 148 с. (Серия «Сокровищница Татарстана»).

17. Ретюнских, Л. Т. Философия игры / Л. Т. Ретюнских. – Москва : Вузовская книга, 2002. – С. 10.

18. Сокровища татарской кухни / под ред. А. В. Тимирясовой, З. Ф. Гаязова. – Казань : Изд-во «Познание» Казанского инновационного университета, 2020. – 216 с.

19. Татарское народное творчество. Т. 6: Пословицы и поговорки / под ред. Д. Э. Нигматуллиной. – Казань : Татарское книжное издательство, 2017. – 368 с.

20. Федеральный закон РФ от 29 декабря 2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации».

21. Хотинец, В. Ю. Этническое самосознание / В. Ю. Хотинец. – Санкт-Петербург : Алетейя, 2000. – 235 с. : ил., схем., табл. (Библиотека социальной психологии).

22. Эльконин, Д. Психология игры. – Москва : Владос, 1999. – 360 с.

23. Эриксон, Э. Идентичность: юность и кризис / Э. Эриксон. – Москва : Прогресс, 1996. – 334 с.

24. Яковлева, Е. Л. Идеи о воспитании в педагогических и художественных трудах Каюма Насыри // Научное обозрение: гуманитарные исследования. – 2017. – № 4. – С. 6–15

25. URL : <https://www.tatshop.ru/blog/41?ysclid=lfutwmnnzn469589695> (дата обращения: 09.02.2022).

26. Насыри К. Әбүгалисина. – URL : <https://belgech.ru/proizvedeniya/abugalisina> (дата обращения: 09.02.2022).



ПРЕДМЕТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

- Борьба на одной ноге 28, 53, 81, 87
Будь быстрым 23, 53, 81, 88, 91, 92
В гостях у медведя в темном лесу 11, 12, 59, 68, 70, 71
Верно, да и нет 47, 57
Веселые гуси 17, 53, 64, 70
Внуки бабушки Марьям 16, 53, 82, 83
Волк 36, 37, 59, 80
Говорят животные 35
Гонки обратные 28, 53, 87, 90
Гонщики 22, 53, 81, 82, 88, 92
Грач 26, 59, 87, 89, 92
Домики 34, 54, 80, 88, 91, 92
Думай быстро 43, 57
Думай крепко 40, 73
Если не угадал, пой сам 42, 57, 94
Есть, нет 49, 57
Жгут 20, 21, 54, 87, 91, 92
Жмурки 20, 53, 70, 88, 92
Загадки 39, 57, 93, 98, 101
Зайчик 29, 59, 64
Земля, вода, воздух и огонь 48, 57
Игра в фант 32, 77
Игра кота и мыши по-новому 38, 59, 70, 71, 79
Ком – со – мол 42
Красноармейцы 19, 53, 70, 71, 86, 87
Летит 46, 57, 75, 76, 93
Летчики 18, 53, 70, 86, 87, 92
Лови, лови 20, 53, 70, 81, 88, 92
Многозначные слова 43, 45, 93
Молчи 30, 57
Музыка без звука 31, 57, 83, 94
Найди кольцо 27, 54, 87, 90, 92
Невиданный зверь 32, 93, 103
Непрерывность (слов) 48, 57
Отгадай, что изображено на картинке 39, 75
Палочка-выручалочка 23, 53, 81, 82, 88, 92
Передай другому 22, 54, 70, 88, 92
Петух прокукарекал 34, 59, 87, 90, 92
Поймай зайчика 22, 53, 65, 70, 72
Полслова 51, 57
Почему и зачем (потому что) 31, 93
Прятки 40, 41, 78, 81
Пузырь 13, 53, 64, 68, 70
Пушистый щенок 13, 59, 65, 66, 68, 70
Рассказ 51, 57, 93
Рассмеши 30, 78
Сборщик мнений 50, 101
Свободное место 27, 53, 87, 89, 91, 92
Следопыты 24, 57
Слова на одну букву 49, 93, 103
Слоги-близнецы 45, 93
Слушай музыку 40, 57, 83, 94
Собачка в углу 36, 59, 70, 71
Спрячь мячик 25, 53, 87, 88, 92
Сырая (недописанная) песня 52, 101, 102
Три слова 46, 57, 93
У наших ворот 14, 53, 70
Ударь по ловушке 24, 81, 88, 92
Фанты 30, 93
Фруктовый рынок 47, 57, 75, 76, 93

Учебное издание

Серия «Сокровищница Татарстана»

ТАТАРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

*Сборник татарских народных игр первой половины XX века
и методические рекомендации по организации игровой деятельности детей*

Р. Ф. Гатауллина, Д. М. Козина, А. И. Скоробогатова, В. В. Тертычная,
Д. О. Хабибулина, Р. Г. Шарафеева, Р. Р. Ханмурзина, Е. Л. Яковлева

Под редакцией А. В. Тимирясовой

Главный редактор Г. Я. Дарчинова

Редакторы: Г. А. Тарасова, Е. А. Маннапова

Технический редактор С. А. Каримова

Иллюстрации и дизайн обложки: Г. И. Загреддинова

ISBN 978-5-8399-0714-0



Подписано в печать 03.04.2023. Формат 60×84/16

Гарнитура PT Astra Serif, 12. Усл. печ. л. 8,8

Тираж 300 экз. Заказ № 25



Издательство «Познание» Казанского инновационного университета им. В. Г. Тимирязова
420111, г. Казань, ул. Московская, 42; тел. (843) 231-92-90; e-mail: zaharova@ieml.ru

Отпечатано с готового оригинал-макета в типографии ООО «ТЦО «Таглитмат»
420108, г. Казань, ул. Зайцева, 17

*Представляем вашему вниманию книгу издательства «Познание»
Казанского инновационного университета им. В. Г. Тимирязова*



Татар халык уеннары: XX гасырның беренче яртысы татар халык уеннары жыентыгы һәм әлеге уеннарны уйнату өчен методик ярдәмлек / А. И. Скоробогатова, Р. Ф. Гатауллина, В. В. Тертычная, Д. О. Хәбибуллина, Д. М. Козина, Е. Л. Яковлева, Р. Р. Ханмурзина; А. В. Тимирязова редакциясендә. – Казан : Казан инновация университетының «Познание» нәшрияты, 2022. – 152 б. («Татарстан хәзинәләре» сериясе).

Методик ярдәмлек татар халык уеннарының – балаларны командада эшләргә өйрәтә, интеллектуаль һәм физик яктан үстәрә, жәмәгатьчелек кануннары белән таныштыра торган мәдәни феноменның үзенчәлекләрен ача. Хезмәт XX гасырның беренче яртысында татар журналларында, жыентыкларында басылган һәм әле дә актуальлеген югалтмаган хәрәкәтле, сюжетлы, зиһен сынаш һәм башка уеннарны үз эченә ала. Әлеге уеннарны уку-укыту, тәрбия бирү процессына кертү, балаларның ял вакытларында уйнату, предметлы-уенлы үстәрелеш мохите булдыру буенча тәкъдимнәр бирелә.

Ярдәмлек тәрбиячеләр, башлангыч мәктәп укытучылары, педагогика юнәлешендә белем алучы студентлар, балалар клублары житәкчеләре, мәктәпкәчә, кече һәм урта яшьтәге балаларның әти-әниләре һәм гомумән киң катлау укучылар өчен файдалы булачак.

