Фольклорные хороводные игры



Структура занятия с детьми 2-4 года

1. Организационный момент:
«Закличка» и
«Имена».
2. Начальная часть:
«Колпачок»
«Воробей»
3. Активная часть:
«Змея»
«Чиж»
4. Спокойная часть:
«Тук-тук, правая рука»
«Каравай»

Структура занятия с детьми 5-6 лет

1. Организационный момент:
«Закличка» и
«Имена»
2. Начальная часть:
«Каравай»
«Коза»
3. Активная часть:
«Тетера»
«Коршун»
4. Спокойная часть:
«Ворон Иван Петрович»
«Курочка»

«Закличка»

«Собирайся народ в большой хоровод!» Ещё раз отметим, что это очень важный элемент игрового занятия, своеобразный символ начала, ритуал, позволяющий за несколько секунд эмоционально настроить детей на игру. «Закличка» поется инициаторами ярко и привлекательно, пока все участники игры не соберутся в круг. «Закличка» имеет особое значение как в начале игрового занятия, так и в ходе его, когда очередная игра заканчивается рассредоточением детей (например, в игре «Ворон Иван Петрович»). Тогда «Закличка» служит сигналом сбора в хоровод для совместного продолжения игры, вырабатывает реакцию на ситуацию совместного действия.

«Имена»

Участники игры стоят, образовав круг, держатся за руки, и каждый по очереди говорит свое имя, а все его дружно повторяют.

«Каравай»

«Каравай» – игра в кругу (хороводная) для детей в основном от 4 лет. Все становятся в круг, взявшись за руки, один человек становится посередине (его выбирают по считалке). Выбранный выходит в круг и называет свое имя, все громко повторяют имя и запевают хороводную песню, начиная движение по кругу. Сначала против часовой стрелки, поочередно меняя его в дальнейшем. Поют, идя по кругу. В песне упоминается имя того, кто стоит в середине.

По Загорью хожу, каравай вожу,
На чьих именах, да на Машиных (нужно называть имя того, кто в центре кругу),
Вот такая вышина (здесь хоровод останавливается, держась за руки, все поднимаются на цыпочки, и соединенные руки также тянут вверх),
Вот такая нижина (здесь те, кто ходит по кругу, приседают на корточки),
Вот такая ширина (здесь те, кто образуют круг, расходятся как можно шире, не расцепляя рук), Вот такая ужина (здесь круг сходится как можно ближе к тому, кто стоит посередине, не дотрагиваясь до него, а затем расходятся на привычное место)!
Каравай, каравай, кого хочешь, выбирай! Каравай, каравай, кого хочешь, выбирай!

После того как песня кончилась, тот, кто в середине круга, выбирает кого-либо, кланяясь ему, и получает в ответ также поклон – согласие.

«Коза»

Все встают, взявшись за руки, образуя круг. Один человек в центре этого круга – Коза. Все поют, а Коза изображает то, о чем поется в песне:

Пошла Коза по лесу, по лесу, по лесу,
Искать себе Принцессу, Принцессу, Принцессу.
Давай, Коза, попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем,
И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем,
И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем,

И ножками потопаем, потопаем, потопаем.

Коза ходит внутри круга навстречу хороводу, высматривая себе Принцессу, которая в следующем коне будет Козой. Со слов: «Давай, Коза, попрыгаем…» – Коза производит выбор кого-то из круга, встает напротив него, взяв его за руки. Коза с Принцессой и все одновременно с ними выполняют несложные движения: прыгают на одном месте, затем поочередно выбрасывают вперед, то правую, то левую ногу, затем хлопают в ладоши и в заключение дружно топают поочередно ногами. Тот, кого выбрала Коза, становится в центр круга, и игра продолжается. Если детей много, то Коз может быть несколько.

«Тетера»

Дети становятся вереницей, их ведет выбранная по считалке Тетера (дикая курочка). Два человека становятся «воротами», то есть, держась за руки, поднимают их вверх так, чтобы остальные играющие могли вереницей пройти через «ворота». (Похожая по форме, но не по смыслу игра – «Золотые ворота».) Все поют:

Тетёра шла, моховая шла, По каменьям, по раменьям сама прошла,
Всех детей провела, Самого умного детеныша оста-а-вила!

«Раменья» – подлесок между полем и лесом.

Со слова «оставила» «ворота закрываются» (участники опускают поднятые руки), и пойманные в кольцо рук играющие становятся в круг с «воротами». Все вновь запевают песню, и те, кто не пойман, продолжают ходить вереницей, время от времени проходя через «ворота». Игра продолжается до тех пор, пока все ходящие вереницей не будут пойманы в «ворота».

«Колпачок»

Все идут вокруг одного игрока, который в центре на корточках, и поют:

Колпачок, колпачок,
Тоненькие ножки,
Красные сапожки,
Мы тебя растили,
Мы тебя поили,
Мы тебя кормили,
На ноги поставили,
Танцевать заставили,
Танцуй, сколько хошь,
Выбирай, кого захошь.

Во время слов: «*На ноги поставили, танцевать заставили,*- круг сходится в центре и руками буквально поднимает на ноги сидящего на корточках в центре. Поставив на ноги сидевшего в центе, круг расходится и со слов: «*Танцуй, сколько хошь…»* - хлопает в ладоши, а тот, кто в центе, пляшет, потом выбирает следующего.

«Воробей»

Все встают в круг, держась за руки. Несколько человек в кругу – Воробьи. Хоровод поет песню:

Ле´тал, ле´тал Воробей,
Ле´тал, ле´тал молодой
По чисто´му полю, по чисто´му полю.
Ви´дал, ви´дал Воробей,
Ви´дал, ви´дал молодой,
Как деви´цы ходят, как деви´цы ходят.
А деви´цы ходят эдак, а деви´цы ходят эдак,
Вот они вот эдак, вот они вот эдак.
Ле´тал, ле´тал Воробей,
Ле´тал, ле´тал Воробей,
Ле´тал, ле´тал молодой
По чисто´му полю, по чисто´му полю.
Ви´дал, ви´дал Воробей,
Ви´дал, ви´дал молодой,
Как моло´дцы ходят, как моло´дцы ходят.
А моло´дцы ходят эдак, а моло´дцы ходят эдак,
Вот они вот эдак, вот они вот эдак.
Ле´тал, летал Воробей,
Ле´тал, летал молодой
По чисто´му полю, по чисто´му полю.
Ви´дал, ви´дал Воробей,
Ви´дал, ви´дал молодой,
Как старушки ходят, как старушки ходят.
А старушки ходят эдак, а старушки ходят эдак,
Вот они вот эдак, вот они вот эдак.

При этом Воробьи действуют по песенке: там, где поется, что Воробей летал, – делают соответствующие движения, как будто крылышками машут; там, где поется: «*Ви´дал, ви´дал Воробей*…» – делают движения, как бы смотря, разглядывая; а со слов: «*А деви´цы (моло´дцы/старушки) ходят эдак…*» – Воробьи показывают, как же ходят эти персонажи. В конце песенки те, кто были в середине, с поклоном выбирают других из круга. С детьми постарше вместо традиционных персонажей можно придумать других, например: «*Как пингвины ходят…», «Как лошадки ходят…*» – и тому подобное. Главное, чтобы было интересно играющим и чтобы слова ложились в ритм песенки.

«Змея»

«*Я Змея, Змея, Змея. Я ползу, ползу, ползу*», – говорит первый водящий, подходит к кому-то из свободно стоящих детей и говорит: «*Хочешь быть моим хвостом?*» Если тот согласен, то водящий предлагает: «*Полезай*». Тот пролезает у него между ног, становится за ним и берет его за пояс. Дальше они, продолжая говорить: «*Я Змея, Змея, Змея…*» – идут вдвоем к следующему участнику игры. Так повторяется, пока не соберут всех желающих.

Когда дети проползают, Змея немножко их прижимает, создавая, таким образом, ситуацию преодоления.

Когда остается последний участник, Змея говорит: «*Что-то я проголодалась. А не съесть ли нам кого-то? Например, того, кто последний остался*», – и бросается его ловить.

Как поймает его с помощью хвоста, так и игра заканчивается.

«Чиж»

Играющих должно быть нечетное число. Ведущий – Чиж – стоит в центре круга остальных участников, которые идут и поют:

По дубочку постучишь,
Вылетает сизый Чиж,
У Чижа, у Чижика
Хохолочек рыженький.
Чижик по небу летал,
Правой ножкой все кивал,
Чиж, Чиж, не зевай,
Себе пару выбирай!

При этом ведущий выполняет соответствующие песне движения Чижа. При словах: «*Хохолочек рыженький*», – показывает хвостик и хохолок; «*Чижик по небу летал*», – машет руками, как крыльями; «*Правой ножкой все кивал*», – прыгает по кругу на левой ноге, сгибая и разгибая правую. После слов: «*Себе пару выбирай!*» – Чижу и остальным участникам игры надо, перейдя через центр круга, быстро выбрать себе кого-нибудь в пару. Можно при этом взяться за руки или обняться. Тот, кто остался один, становится следующим Чижом.

«Тук-тук, правая рука»

При апробации вариантов проведения игровых занятий в качестве заключительной была использована игра «Тук-тук правая рука», вероятнее всего, профессионального происхождения (2).Она нравится детям, а также воспитателям. Её особенностью является то, что она не требует от ведущего вокальных навыков. Студенты, участвовавшие в апробации, использовали эту игру в целях оперативной социометрии, наблюдения за динамикой взаимоотношений.

Правила игры предполагают, что дети сидят на стульчиках в кругу. Один стульчик свободный. По нему ребенок, оказавшийся слева от стульчика, стучит ритмично рукой и приговаривает « магические» слова: «Тук-тук, правая рука, Вася, сядь справа от меня». Вместо имени «Вася» называется по своему выбору имя любого ребенка – участника игры. Тот обязан перейти к назвавшему его на место справа, освобождая тем самым другой стульчик. А ребенок, у которого справа оказался свободный стул, получает право произнести «магические» слова и вызвать к себе того, кого хочет.

«Коршун»

Все встают, взявшись за руки, образуя круг. В середине на корточках сидит Коршун. Все, кроме Коршуна, идут по кругу и поют:

Коршун, Коршун дедушка, Коршуниха бабушка,

Вокруг Коршуна хожу, за собой детей вожу
Дети малые, сама старая…

Круг останавливается и, обращаясь к Коршуну, затевает с ним хором разговор, а Коршун отвечает:

- Коршун, Коршун, что ты делаешь?
- Яму рою.
- А зачем тебе ямка?
- Денежку ищу.
- А зачем тебе денежка?
- Ситец купить.
- А зачем тебе ситец?
- Мешочек сшить.
- А зачем тебе мешочек?
- Камушки собирать.
- А зачем тебе камушки?
- Ваших деток шуркать - буркать!

После этой фразы Коршун вскакивает и ловит «под крылышко» кого-нибудь из круга. Условия игры допускают иногда ловить двух человек – «под два крыла». Все кого Коршун поймал, садятся вместе с ним в круг (теперь они все – Коршуны), а остальные снова ходят по кругу и поют ту же песню. Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все, кто ходил вокруг Коршуна, то есть пока все не станут Коршунами.

Комментарии к игре.

Игра стимулирует выбор, активизацию двигательных функций (так как надо догнать того, кто затем сядет рядом с тобой). Также эта игра стимулирует речевую функцию и развивает регулирующую функцию речи, так как здесь присутствует момент совместного речевого сопровождения своих действий. Плохо говорящие дети приобретают этот опыт хором и внутри: и как Коршуны, и в хороводе. При этом учатся слышать и учитывать друг друга.

В игре «коршун» циклы игры длятся, в общей сложности, около 80 секунд. В первой, спокойной части цикла, идет размеренный разговор-диалог хоровода с Коршуном (50 секунд), который на словах: «ваших деток шуркать - буркать», завершается эмоциональным взрывом и Коршунов, и хоровода. Одни бросаются ловить, другие - убегать. Эмоциональное напряжение возрастает на фоне нарочито спокойного диалога. Эмоциональная вспышка, к которой дети в первой фазе готовятся и в которой пребывают на грани аффективного состояния, длится около 15 секунд, после чего в течение примерно 15-20 секунд активность уменьшается до исходного состояния, и опять повторяется спокойный медленный диалог между участниками игры: Коршунами и хороводом уже в изменившемся составе.

Трудно найти более удачные тренировочные условия для выработки у детей навыков справляться со своими эмоциональными состояниями. Так развивается эмоциональная устойчивость, а вслед за ней начинает

формироваться в какой-то мере и совладающее поведение. Дети, которых обычно после эмоционально значимой ситуации трудно успокоить и за полчаса, в игре берут себя в руки за 15 секунд и, главное, приобретают собственный опыт благополучного перехода от одного эмоционального состояния в другое. Страх и радость – базовые эмоции – соседствуют и чередуются в этой игре. Развиваются ловкость, владение своим телом, координация движений, способность к ориентации в многолюдном активном пространстве в ситуации спасающегося, так и преследователя.

В этой игре постоянно происходит смена ролевых и социальных позиций. Из Цыплят (дети в хороводе) ребенок переходит в лагерь «агрессоров» (Коршуны в центре). В игре нарабатывается навык осознанного соблюдения границы игры, возвращение в ситуацию фрустрации, принятия новой социальной роли, изживания агрессии при смене позиции с «агрессора» на «жертву».

Особенно хочется отметить переживания детей, которые отлично убегали и остались в неравной позиции, когда Коршунов значительно больше, чем Цыплят. Проговаривая слова диалога с Коршунами, они понимают неизбежность своего «проигрыша» - попадания в круг Коршунов. Особенности переживания тех, кто хитро и хорошо убегает и остается последним из хоровода, - это острые переживания противостояния всем участникам.

Особенности игры на открытом пространстве: не следует долго гоняться за убегающими дальше обусловленных границ – сами придут, если хотят оставаться в игре.

Если вокруг пространства игры нет явных источников опасности, можно вообще не обозначать границ игрового пространства. Дети сами его почувствуют и определят. За теми, кто убегает слишком далеко, обладая для этого особыми данными, никто не побежит, и игры продолжится без них.

Рекомендации ведущим.

Не старайтесь во - что бы ни стало поймать ребенка. Есть дети, которым очень важно убежать. Таких мы часто встречаем в детских домах. Исследования показали, что там основная копинг - стратегия у таких детей - избегание. Дайте им насытиться этим успехом, пусть они останутся последними и переживут неизбежность окончания игры. Это ни победа, ни проигрыш в игре, как часто кажется воспитателям. Это победа над самим собой. Ведущий игрового занятия должен видеть состояние ребенка и по-разному относиться к каждому.

Другим детям быть непойманными не так важно, они с удовольствием превратятся в «агрессора», им равно интересно быть и ловцом, и «жертвой».

В «Коршуне», как в игре «Гуси-гуси», где в первом кону не рекомендуется кого-то поймать, очень важно создать для детей условия переживания опята позитивных достижений. Однако в «Коршуне» в первом кону надо ловить самого сильного, быстрого, который наверняка станет хорошим Коршуном и поддержит динамику игры.

Слово «агрессия» рекомендуем исключить из лексикона организаторов и ведущих игровые занятия, в письменных текстах – ставить в кавычки. Активность, инициативность, самостоятельность, инициативу. Его этому не научили. В игре в дружной семье Коршун он это приобретет.

«Ворон Иван Петрович»

Из играющих выделяются Хозяйка, Ворон, а остальные становятся Курочками (Цыплятами). Цыплята сидят вдоль стены в ряд. Для Ворона оборудуется немного поодаль гнездо, отгороженное символически, например стульчиками. Хозяйка вводит игровой сюжет и ведет игру, участвуя в ней в своей роли.

Она начинает игру словами:

-Жили у одной Хозяйки на дворе Цыплята. Стала она их считать.

Раз, два, три, четыре, пять...

При этом Хозяйка должна всех свих Курочек пересчитать, дотронувшись до каждого.

- *Наступила ночь,*- Хозяйка обозначает наступление ночи, закрывая глаза (дети любят при этом закрывать глаза).

В это время Ворон выходит из своего гнезда, тихонько прокрадывается и забирает одну из Курочек в гнездо, которое должно быть организовано так, чтобы Цыплята из гнезда Ворона могли наблюдать за происходящим.

Хозяйка продолжает игру:

- *Наступила день. Хозяйка стала пересчитывать своих Цыплят: раз, два, три, четыре... Ах, не хватает!*
- *Пошла Хозяйка на поле к Ворону, –* с этим словами Хозяйка идет к гнезду Ворона и вступает в диалог с ним:
- *Ворон, Ворон, Иван Петрович, не видал ты моих Курочек?*
- *Нет, не видал. Ты почто на мое поле пришла?! –* Ворон топает ногой, прогоняя Хозяйку. Здесь богатое множество интонационных вариантов.
- *Ну не видал, так не видал!..*- Хозяйка возвращается к своим Цыплятам.
- *Наступила ночь, –* опять говорит Хозяйка и демонстративно закрывает глаза, показывая, что пришло время всем спать.

Все: Хозяйка и Цыплята у хозяйки – спят.

Ворон таскает Цыплят, по одному, если детей мало, и по два – три, если группа большая.

- *Наступила день. Раз, два, три... Ах, не хватает Курочек.*
- *Ворон, Ворон, Иван Петрович, не видал ли ты моих Курочек?*
- *Нет, не видал, так не видал!*
- *Наступила ночь. Наступила день. Раз, два... Ах, не хватает!*
- *Ворон, Ворон, Иван Петрович, не видал ли ты моих Курочек?*
- *Нет, не видал. Ты почто на мое поле пришла?!*
- *Наступила ночь. Наступила день. Ах, ни одной нет.*
- *Ворон, Ворон, Иван Петрович, не видал ли ты моих Курочек?*
- *Нет, не видал. Ты точно на мое поле пришла?!*

- *Ну не видал, так не видал!.. А, может, все – таки видал моих Курочек?*
- *Нет, не видал. Ты точно на мое поле пришла?!*

Тут Курочки начинают тихонько выглядывать из гнезда Ворона, но еще никуда не бегут.

- *Как, как же ты их не видал? Вон они, я их слышу, я их вижу: цып – цып – цып.*

Цыплята, прежде тихо – тихо сидевшие где – то за ширмой, реальной или условной, начинают отвечать на зов Хозяйки, выскакивают из своего укрытия, куда их затаскивал Ворон, набрасываются и щиплют Ворона, который их украл, и Хозяйку, которая их не уберегла.

Выделенный курсивом текст не терпит вариаций, так как служит стержнем развивающих событий.

«Курочка»

Финальная игра программы, собирающая участников в общее действие перед расставанием. Участники становятся в круг, как в «Каравае», но во время игры не ходят, а свободно стоят, изображая голоса животных и как – то показывая их особенные признаки. Они могут свободно двигаться в такт песенке: прихлопывать, притоптывать, пританцовывать для выражения своих эмоций. Кто-нибудь берет на себя роль ведущего и, выступив на шаг внутрь круга, показывает (напоминает) следующее животное (показывает крылышки у уточки, крылья у гусочки, рожки у козочки, рыльце у свинки). Правильно, живо показанная (и таким образом введенная) игра, изображающая шум-гам домашнего хозяйства, очень нравится и дошкольникам, и младшим школьникам.

В каждом куплете добавляется еще одно животное, и они перечисляются в обратной последовательности:

Давай с тобой, миленький, домик наживать,
Поедем на ярмарку, будем торговать.
Куплю я, милая, курочку себе.
А курочка тю-рю-рю-рю-рю-рю-рю-рю.
Давай с тобой, миленький, домик наживать,
Поедем на ярмарку, будем торговать.
Куплю я, милая, уточку себе.
А уточка кря-кря-кря,
А курочка тю-рю-рю-рю-рю-рю-рю-рю.
Давай с тобой, миленький, домик наживать,
Поедем на ярмарку, будем торговать.
Куплю я, милая, гусочку себе.
А гусочка га-га,
А уточка кря-кря-кря,
А курочка тю-рю-рю-рю-рю-рю-рю-рю.

Животные по одному добавляются в следующей последовательности:

А уточка кря-кря-кря,
А гусочкага-га,

А индюшка б-р-р,
А козочка ме-е-е,
А барашек бе-е-е,
А свиночка уи-уи,
А телочка му-у-у,
А собачка гав-гав.
А перечисляются они в песенке в обратной последовательности. Последний куплет выглядит так:
Давай с тобой, миленький, домик наживать,
Поедем на ярмарку, будем торговать.
Куплю я, милая собачку себе,
А собачка гав-гав,
А телочка му-у-у,
А свиночка уи-уи,
А барашек бе-е-е,
А козочка ме-е-е,
А индюшка б-р-р,
А гусочка га-га,
А уточка кря-кря-кря.

«Король и работники»

Работники приходят наниматься к королю (если детей много, они объединяются в артели), и происходит такой диалог между ними и Королем:
-*Тук-тук!*
-*Кто там?*
- *Работник (работники).*
- *Что ты делать умеешь? (Что вы делать умеете?)*

Так как по условиям игры Король не любит болтливых, задача Работников - молча, то есть с помощью пантомимы, продемонстрировать свои умения. Король должен отгадать, что они умеют делать, и принять их на работу.