В общей системе всестороннего развития человека воспитание ребенка занимает очень важное место. В дошкольном возрасте закладываются основы здоровья, физического развития, формируются основы личностного роста. В младшем школьном возрасте одним из важных навыков, наряду с общеучебными, являются навыки коммуникативного общения, умение взаимодействовать в коллективе. Возникновение предметной совместной деятельности и общения ребенка со сверстниками в раннем возрасте приводит к появлению многочисленных детских игр, которые дают дальнейший толчок к совершенствованию средств, форм и видов общения. В играх складываются и впервые осознаются детьми их непосредственные взаимоотношения друг с другом, здесь дети учатся понимать характер взаимоотношений, приобретают необходимые коммуникативные умения и навыки.

 **А. С. Макаренко писал: " Игра имеет важное значение в жизни ребенка.... Каков ребенок в игре, таким во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре..."**

Игра – один из сложнейших, а в жизни ребенка и важнейших видов деятельности. Отсутствие активной игровой деятельности приводит к серьезным нарушениям личностного развития ребенка. В дошкольном возрасте психологи определяют игру, как особый вид деятельности ребенка, в котором закладываются основы труда и обучения, приводящие к качественным изменениям психики. В младшем школьном возрасте игра продолжает занимать важное место в жизни ребенка,  в игре развивается произвольность действия, волевые качества. Ребенок действует вопреки непосредственному желанию, соотнося свои действия с ролевым поведением или игровыми правилами.

В этом возрасте круг общения ребенка выходит за рамки узкосемейных связей и отношений. Приобретение навыков социального взаимодействия с группой сверстников и умение заводить друзей являются одной из важных задач развития на этом возрастном этапе. У младших школьников развивается мотивация общения, впервые открыто проявляется потребность в хорошем к себе отношении со стороны окружающих людей. Общение переходит на качественно более высокий уровень, дети начинают лучше понимать мотивы поступков сверстников, что способствует установлению хороших взаимоотношений с ними.

В коммуникативных играх ребенок учится воспринимать и передавать информацию, следить за реакциями собеседников.

1. в игре идет осознание деятельности и человеческих отношений по поводу этой деятельности;
2. игра – это пространство, где предоставляются условия для развития детской инициативы и самостоятельности, которую так сложно ребенку проявить в совместной жизни со взрослыми;
3. в игре развивается способность к морально-этическим оценкам себя и других. Когда ребенок берет на себя положительные и отрицательные роли, проигрывая их, он более осознанно начинает относиться не только к данным персонажам, но и к поступкам других людей;
4. неумение играть является одной из причин недостаточной подготовленности детей к школе. Дети, не умеющие играть, имеют низкие показатели развития знаний, умений и навыков, не говоря уже о неразвитости способностей. Часто такие дети боятся неожиданных ситуаций, не берутся за дело, которое не умеют хорошо делать.

 Но все чаще игры, построенные на общении и взаимодействии детей друг с другом заменяются играми в виртуальном мире, что ведет к неумению детей общаться в коллективе. Существует проблема «зависания» в виртуальном мире, когда ребенок по нескольку часов не может оторваться от экрана. При этом ограничивается взаимодействие ребенка с людьми, теряются навыки общения, необходимые ребенку для нормального психического и социального развития. Вовлечение детей в игровую деятельность, основанную на коммуникативном общении может способствовать воспитанию положительных черт характера, а также созданию благоприятных условий для воспитания дружеских отношений и взаимопомощи.

В настоящее время уже на государственном уровне обозначены новое понимание и оценка народной традиционной культуры, как важнейшей нравственной и социально – духовной ценности. Ни у кого не вызывает сомнение огромная значимость народной культуры в духовном, нравственном, эстетическом и патриотическом воспитании подрастающего поколения, в приобщении детей к народной истории, к вековым культурным традициям России.

Нравственно-патриотическое воспитание младших школьников на основе русского народного творчества занимает в педагогике ведущее место. Погружая ребёнка в национальный быт, знакомя его с народными традициями родного края у ребёнка формируется любовь к ближнему, семье, малой и большой Родине, воспитывается гордость за свой народ, раскрывается личность ребёнка через включение в культуру собственного народа.

Родина впервые предстает перед ребенком в образах, звуках и красках, играх. Все это в изобилии несет в себе народное творчество, богатое и разнообразное по своему содержанию. Русские народные игры имеют многовековую историю, они сохранились и дошли до наших дней из глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции. Русские народные игры для детей ценны в педагогическом отношении. Они оказывают большое влияние на воспитание ума, характера, воли, развивают нравственные чувства, физически укрепляют ребенка, создают духовный настрой, интерес к народному творчеству.

Мною были подобраны и апробированы на детях младшего школьного возраста ряд русских народных игр. Данные игры могут подойти как разработка для воспитателей, педагогов дополнительного образования, учителей группы продленного дня, воспитателей в лагерях отдыха. И просто для детей и взрослых желающих организовать свой досуг.

**Обыкновенные жмурки**

**Цель игры**: как можно дольше убегать от жмурки, как можно больше поймать участников с закрытыми глазами.

Игра развивает смелость, ловкость, координацию движений, чувство пространства.

Водящему – «жмурке» завязывают глаза, заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:

-Кот, кот, на чем стоишь?

- На квашне.

- Что в квашне?

- Квас.

- Лови мышей , а не нас.

После этих слов участники игры разбегаются, а «жмурка» их ловит. Кого он поймал, тот становится «жмуркой».

**Арина**

**Цель игры**: Арине поймать как можно больше участников, а участникам уклониться от Арины.

Игра развивает координацию движений, чувство пространства, память.

По считалке выбирается Арина. Дети встают в круг. В центре стоит Арина с завязанными глазами. Дети идут по кругу и поют:

Долгая Арина, встань выше овина,

Рученьки сложи, чье имя укажи.

Затем дети бегут по кругу, «зацепляя» Арину. Кого она поймает, того должна узнать.

**Салки на одной ноге**

**Цель игры**: Поймать играющих, удерживаясь на одной ноге.

Игра развивает координацию, укрепляет вестибулярный аппарат, улучшает физические данные.

Дети расходятся по площадке, встают, закрывают глаза, руки у всех за спиной. Ведущий проходит среди них и незаметно одному в руки кладет предмет. На слова «раз, два, три, смотри» дети открывают глаза, руки у всех за спиной. Ребенок, которому достался предмет, поднимает руки вверх и говорит: «Я салка». Участники игры, прыгая на одной ноге, убегают от салки. Тот, кого он коснулся рукой идет водить. Он берет предмет, поднимает его вверх, быстро говорит: «Я салка». Игра повторяется.

**Сова и мыши**

**Цель игры**: стоять неподвижно некоторое время.

Игра развивает вестибулярный аппарат, координацию.

По считалке выбирается ведущий- сова. Остальные дети становятся мышами. Гнездо совы находится в стороне от игровой площадки. По сигналу педагога «День наступает - все оживает» под веселую музыку дети произвольно двигаются по площадке. По сигналу «Ночь наступает – все замирает» игроки замирают, останавливаются в той позе, в которой их застал сигнал. «Сова» выходит на охоту, шевельнувшихся уводит в свое гнездо. Затем опять наступает день. Игра продолжается до того момента, пока не будут пойманы все мыши. Возможен вариант. Когда пойманная мышь становится совой.

**Хитрая лиса**

**Цель игры**: Убежать от водящего.

Игра развивает координацию, укрепляет вестибулярный аппарат.

Играющие стоят по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Вне круга обозначается дом лися. Педагог предлагает играющим закрыть глаза. Дети закрывают глаза, а педагог обходит круг (за спинами детей) и дотрагивается до одного из играющих, который становится «хитрой лисой». Затем педагог предлагает открыть глаза и внимательно посмотреть, кто из них хитрая лиса, выдаст ли она себя чем-нибудь. Играющие три раза спрашивают хором сначала тихо, затем громче: «Хитрая лиса, где ты?» При этом все смотрят друг на друга. Когда все играющие ( в том числе и хитрая лиса) в третий раз спросят: «Хитрая лиса, где ты?», хитрая лиса быстро выходит на середину круга, поднимает руку вверх и говорит: «Я здесь!». Все играющие разбегаются по площадке, а лиса их ловит. Всех пойманных она отводит к себе в дом. После того как лиса поймает 2-3 человека игра начинается с начала.

**Белые медведи**

**Цель игры**: остаться самыми ловкими медвежатами.

Игра развивает координацию, умение взаимодействовать в группе, укрепляет вестибулярный аппарат.

В углу площадки обозначается льдина. На ней двое водящих – белые медведи. Остальные игроки – медвежата. Они размещаются произвольно на площадке. По сигналу педагога водящие, взявшись за руки, выбегают и начинают ловить медвежат. Догнав медвежонка, водящие должны соединить свободные руки так, чтобы медвежонок оказался между ними. Пойманного отводят на льдину и продолжают ловить других. Игра продолжается до тех пор, пока не останутся пойманными два медвежонка. Пойманные последними считаются самыми ловкими, и при повторении игры они будут белыми медведями. Медвежатам не разрешается разъединять руки водящих и вырываться, когда их ведут на льдину, а белым медведям – хватать убегающих за руки и одежду.

**Колечко**

**Цель игры**: незаметно передать предмет в ладонь игроку

Игра развивает ловкость, коммуникативные качества.

Дети встают в круг. В центре – водящий. У него в руках «колечко». Водящий обходит каждого игрока со словами: я ношу, ношу колечко и кому-то подарю, незаметно кладет одному из игроков в ладонь «колечко». Затем водящий выходит в центр круга и говорит слова: колечко, колечко, выйди на крылечко. Игрок, у которого оказалось в ладонях колечко, выходит в центр круга, а водящий придумывает для него не сложное задание. Например: прочитать стих, спеть песню, проскакать на одной ноге и т.д. Затем игрок становится водящим и игра продолжается.

**Растяпа**

**Цель игры**: быстро занять свободное место

Игра развивает скорость, ловкость, координацию.

Игра может проходить под любую веселую музыку. Игроки встают по кругу по двое, один позади другого, лицом в центр. В середине круга находится «лишний» игрок. Начинает играть музыка. Игроки, стоящие внутри круга, выходят в центр и танцуют. Игроки, стоящие позади, остаются на месте. Ведущий обрывает произвольно музыку, и это служит сигналом, чтобы танцоры прятались за любых из стоящих «вторых» игроков. Участник игры, не успевший найти себе «свободный домик», становится в центр круга, он – «растяпа». Остальные игроки хором кричат ему: «Раз, два, три, растяпа ты!». Затем игра продолжается. Если кто-то остается растяпой второй раз, ему кричат: «Раз, два, три, четыре, пять, растяпа ты опять!» Если в третий раз: «Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь, растяпа ты совсем!» После четвертого раза этот игрок выбывает из игры: «Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь, восемь, вон из круга просим!»

**Море волнуется**

**Цель игры**: придумать оригинальную фигуру

Игра развивает гибкость, фантазию.

По считалке выбирается водящий. Остальные игроки стоят в произвольном порядке. Под плавную музыку со словами: «Море волнуется, раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура на месте замри!» дети качаются на месте. После последних слов фигуры замирают в различных позах, а водящий выбирает понравившуюся ему фигуру. Возможны варианты игры: дети придумывают фигуры домашних животных, сказочных героев, предметов мебели и т.д., а водящий пытается их узнать и назвать.

**Заря**

**Цель игры**: быстро пробежать круг

Игра развивает скорость, ловкость, внимание.

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих – заря- ходит с лентой по внешнему кругу со словами:

Заря-зарница, красная девица,

По полю ходила, ключи обронила,

Ключи золотые, ленты голубые,

Кольца обвитые – за водой пошла!

С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который заметив это, быстро берет ленту. Оба игрока бегут в разные стороны по кругу. Тот кто останется без места, становится зарей.

**Молекулы**

**Цель игры**: быстро найти пару

Игра развивает быстроту реакции, сообразительность, ловкость.

Под веселую музыку игроки произвольно перемещаются по площадке. Как только музыка останавливается, ведущий, в роли которого выступает педагог, говорит задание: «по двое руками». Дети должны быстро найти пару и взяться за руки. Те игроки, которые не успели найти пару, из игры выбывают. В процессе игры задания все время меняются: по двое, по трое, по четверо, ногами, головами, носами и т.д. до тех пор, пока из всех участников не останется два человека. Они считаются победителями игры.

**Тряпичная кукла**

**Цель игры**: придумывать движения для танцующей куклы.

Игра способствует установлению доверительного отношения между детьми, развивает координацию, творческую фантазию.

Дети разбиваются на пары. Один в паре изображает тряпичную куклу – мягкую, расслабленную. Которой легко управлять. Второй ребенок играет с «куклой», придумывает для нее движения и управляет ею под звучащую музыку. При повторе игры дети меняются ролями. Важно, чтобы «кукла» полностью доверяла своему партнеру, позволяла управлять собой. Ребенок, который играет с «куклой», выполняет свою роль ответственно: старается не причинить ей боль, придумать для нее удобную и эстетически выигрышную позу.

**Золотые ворота**

**Цель игры**: поймать как можно больше детей в «ворота».

Игра развивает ловкость, быстроту реакции.

По считалке выбираются двое ведущих. Они берутся за руки и строят «ворота». Остальные игроки, держась за руки, двигаются хороводом, проходя под «воротами». Хоровод нельзя разрывать. Все говорят слова:

Золотые ворота, проходите господа.

Первый раз прощается, второй раз воспрещается,

А на третий раз не пропустим вас.

Когда звучит последняя фраза – ворота закрываются, водящие опускают руки

И ловят тех участников, которые оказались внутри «ворот». Те, кого поймали становятся «воротами». Когда ворота разрастутся до четырех человек можно разделить их и сделать двое ворот. Игра обычно идет до двух последних не пойманных игроков.