

МАДОУ «Детский сад № 26» ГО Верхняя Пышма

II Муниципальный Фестиваль национальной культуры «Я –гражданин России»



Спортивный досуг

ЗАБАВЫ

РУССКОЙ СТАРИНЫ

**народные игры в детском саду
и на улице**

Номинация: «Спортивное мероприятие»

Участники:

- воспитанники средней и старшей группы
- творческая группа педагогов:



- ❖ **Никитина Л.В.**
музыкальный
руководитель
- ❖ **Ноздрачева Е.Н.**
учитель-логопед
- ❖ **Шматов Е.Н.**
инструктор по
физической культуре



ВСТУПЛЕНИЕ



Русский народ издавна славился увлекательными играми для детей и взрослых. Русские народные игры сохранились до наших дней со времен глубокой старины, передаваясь из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции.

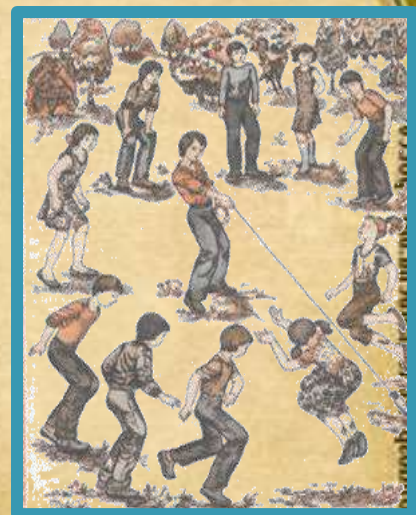
Игр и забав было очень много, представим 12 самых популярных – в помещении и на улице, в которые мы с детьми играем.



ПОЙМАЙ РЫБКУ



Смысл забавы в том, что участники образуют круг, и в центре стоит водящий с веревкой, вращая её по полу вокруг своей оси. Задача участников — подпрыгивать над веревкой. Тот игрок, который зацепится за неё, выбывает из игры. Чтобы победить, нужно обладать хорошей реакцией и скоростью.



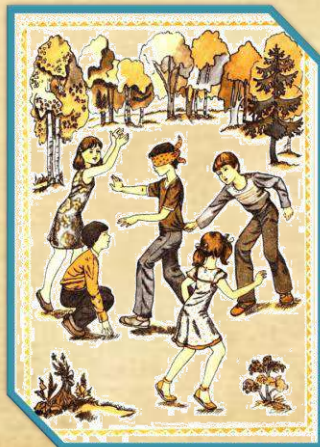
ЖМУРКИ

Выбирается водящий, его раскручивают, приговаривая:
Кот, кот, где стоишь? На мосту.

- Что пьёшь? Воду, квас

- Лови мышек, а не нас!

После разбегаются в стороны, начиная «дразнить» водящего, подавая ему сигналы – звонят в колокольчик или хлопают в ладоши. После того, как водящий поймал кого-нибудь, он на ощупь пытается определить имя попавшегося. Если это удастся, то пойманный участник становится водящим. Если нет - игра продолжается дальше.



ХОРОВОД



Это танец-игра, распространённый у славянских народов. Хоровод водят под песню, выполняя особенные фигуры: «вожжа»(змейка), «плетень»(спираль), «четыре стороны» (квадрат), «петля» (круг)



РУЧЕЁК

Выбирается водящий, остальные делятся на пары и сцепляют руки. Пары встают друг за другом, образуя коридор и поднимая руки вверх. Водящий входит в коридор с одного конца и двигается, выбирая себе пару. Новая пара вместе идет в конец «ручейка» и встает там, подняв руки вверх. Освободившийся игрок становится водящим, идет в начало «ручейка» и заходит в коридор, выбирая себе пару и так далее.



ПЕТУШИНЫЙ БОЙ

Для игры нужно два человека
И два воздушных шарика.

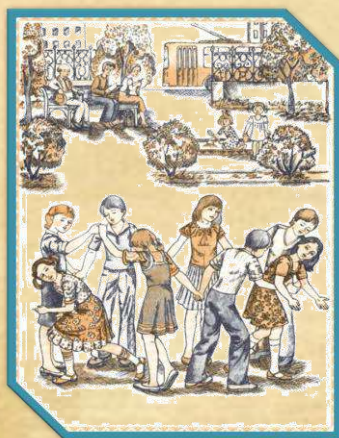
Начинается «битва
петушков». У кого соперник
выбьет шарик из рук, тот
считается проигравшим.
Вариант усложненной игры –
участники устраивают «бой»
с одной согнутой в колене
ногой.



МЫШЕЛОВКА



Все становятся в круг, взявшись за руки
- это мышеловка. 2 «мышки» вне круга. Подняв руки,
участники двигаются по кругу со словами:
Ах, как мыши надоели - всё погрызли, всё поели!
Берегитесь же, плутовки. Доберёмся мы до вас!
Вот захлопнем мышеловку и поймем сразу вас!
В это время "мыши" вбегают и выбегают из круга.
Потом "мышеловка захлопывается" – опускают руки
и садятся на корточки. Не успевшие выбежать из
круга "мышки" считаются пойманными и встают
в круг. Выбираются другие "мышки".



САЛКИ



Участники расходятся по площадке, закрывают глаза, а руки держат за спиной. Ведущий кладет одному из игроков в руку предмет на счет «1-2-3» - все открывают глаза. Руки участников остаются за спиной. Игрок, у которого предмет, говорит: «Я салка». Остальные участники должны от него убежать. Тот, кого коснулся «салка», становится водящим.



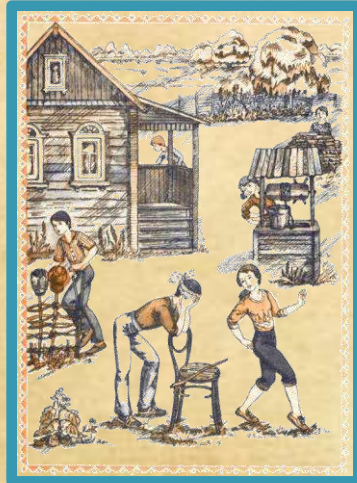
ПРЯТКИ



Сначала все собираются вместе, затем водящий, встав лицом к стене, громко считает до 10. Другие в это время прячутся.

Заканчивают счет словами: «1-2-3-4-5— я иду искать!»

Увидев спрятавшегося, играющий должен первым добежать до места, откуда он начал поиски, коснуться рукой стены и сказать «туки-туки» или «чека». Другие стараются первыми сделать то же самое. Следующим водящим является тот из спрятавшихся, кого зачекали первым, а если не затукали никого - тот же, что и в прошлый раз.



ГУСИ-ЛЕБЕДИ

Выбираются 2 волка и вожак, остальные становятся гусями.

Вожак находится на одной стороне площадки, лебеди на другой.

Волки стоят «в засаде».

Вожак произносит:

- Гуси-лебеди, домой! Зачем?

- Бегите, летите домой, стоят волки за горой!

- А чего волкам надо?

- Серых гусей щипать, да косточки глотать!

Гуси должны добежать до вожака и постараться не быть пойманными. Кого поймали, выходят из игры, остальные возвращаются обратно.

Игра заканчивается, когда пойман последний гусь.



КОЛЕЧКО



Игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий берет любой мелкий предмет (колечко, игрушка), прячет его в ладошках. Затем подходит по очереди к каждому игроку, приговаривая:



"Я ношу, ношу колечко и кому-то подарю".

Водящий передает колечко любому из игроков так, чтобы остальные не догадались- кому.

Получивший колечко должен стараться сидеть тихо. После того, как водящий прошел всех игроков, он отходит и говорит:

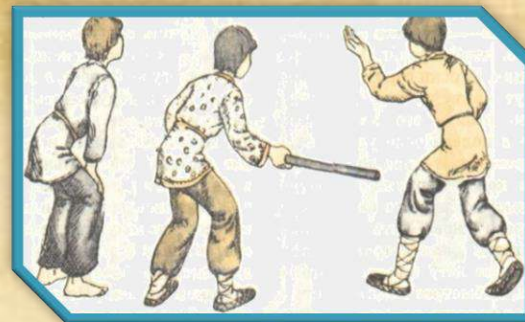
*Колечко, колечко,
выйди на крылечко!*

Игрок, у кого в руках оказалось колечко, должен подбежать к водящему, остальные - его удерживают. Если получилось выбежать,водящим становится он. Если удержали, водящий остается прежним.

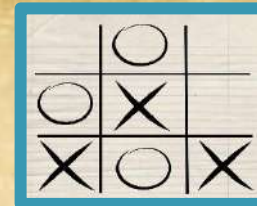


ГОРОДКИ

Нужна бита и деревянные чурки, которые укладывают друг на друга разными фигурами — городками. Задача игрока – сбить городки битой с расстояния. Вариант игры на улице – разноцветные кегли и палка



КРЕСТИКИ-НОЛИКИ



Правила игры просты. Нужно начертить схему, которая послужит полем для игры. Нужно два игрока или 2 команды, каждый выбирает

свою фигуру. Играем крестиками и ноликами.

Делать ходы нужно по очереди. Выигрывает тот, кто первым собирает линию из своих фигур. Это может быть линия по горизонтали, по вертикали или по диагонали.

