

Станция «Русские народные игры»

Цель: познакомить детей с русскими народными играми.

Задачи: расширить знания детей о русских народных играх; развивать внимание, ловкость, смекалку, быстроту реакции; воспитывать уважительное отношение к традициям русского народа.

Оборудование: атрибуты для игр.

Предварительная работа: беседа о многообразии русских народных игр, о традициях русского народа.

Муз. рук: Сегодня, ребята, необычный день. Мы с вами отправимся в путешествие в прошлое к русскому народу. Посмотрим, в какие игры играли наши предки.

Собирались мальчишки и девчонки за околицей, водили хороводы, пели песни, играли в горелки, салочки, состязались в ловкости.

В русских народных играх отражается любовь народа к веселью, движениям, удалству.

Первая игра: «Жмурки»

Играть в подвижную игру можно и на улице, и в помещении. Существует огромное количество вариантов «Жмурок». Но главное остается неизменным: водящему - Жмурке завязываю глаза, он должен вслепую поймать кого-нибудь из игроков и угадать, кого поймал.

Вторая игра «У медведя во бору»

«Медведь-ведущий» находится в своей берлоге. Он там спит.

Остальные играющие отправляются в лес по ягоды. Детки двигаются по площадке, имитируя сбор ягод в корзинку, постепенно приближаясь к «берлоге». Собирая ягоды, дети произносят такие слова:

У медведя во бору

Грибы ягоды беру

А медведь не спит

И на нас рычит!

После слова «рычит», медведь «просыпается» и с рычанием начинает ловить детей. Кого поймал – тот становится «медведем» и игра повторяется.

Третья игра «Колечко-колечко»

Дети стоят в кругу. Выбирается водящий. У него между ладошек лежит колечко или другой маленький предмет. Все держат ладошки сомкнутыми. Водящий с колечком обходит всех и будто бы кладет им колечко. Но кому он положил, знает только тот, кому колечко попало. Другие должны наблюдать и догадаться, у кого находится этот предмет. Когда водящий скажет:

«колечко-колечко, выйди на крылечко», тот, у кого оно есть, должен выскочить, а остальные, если догадались, задержать его. Если удалось выскочить, он начинает водить, если нет — водит тот, кто задержал.

Четвертая игра «Кострома»

Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится водящий – Кострома. Играющие идут по кругу и говорят слова на распев.

Дети: Здорова, Кострома?

Кострома: Здоровенька!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Клубочек мотаю!

(Дети поют и мотают клубочек)

Кострома, кострома,

Государыня моя.

У костромушки кисель с молоком

У костромушки блины с творогом!

Дети: Здорова, Кострома?

Кострома: Здоровенька!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Поработала - пообедаю!

(Дети показывают, как едят ложкой и поют)

Дети: Здорова, Кострома?

Кострома: Здоровенька!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Легла, да уснула

(Дети сложили ладошки и как-будто спят и поют)

Дети: Здорова, Кострома?

Кострома: Здоровенька!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Проснулась - попрыгаю!

(Все дети прыгают и поют)

Дети: Здорова, Кострома?

Кострома: Здоровенька!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Сейчас догонять вас буду!

Дети разбегаются в разные стороны, водящий - догоняет, первый пойманный становится Костромой. Игра повторяется.

Пятая игра «Заплетайся плетень».

Играющие делятся на две равные по силам команды – зайцы и плетень. Дети встают в две шеренги, образуя коридор. Игроки – плетень берутся за руки.

Дети – плетень читают:

Заяц, заяц не войдет

В наш зеленый огород!

Плетень, заплетайся,

Зайцы лезут, спасайся!

При последнем слове зайцы бегут к плетню и стараются разорвать его или проскочить под руками играющих. Зайцы, которые проскочили, собираются на другом конце коридора, а тем, кого задержали, говорят:

«Иди назад, в лес, осинку погрызи!». И они выбывают из игры. Дети – плетень поворачиваются лицом к зайцам и читают:

«Не войдет и другой раз,

Нас плетень от зайцев спас!».

Игра повторяется, пока не переловят всех зайцев. После этого меняются ролями.