

Большой фестиваль детской игры ЯРМАРКА подвижных игр народов России

Цель: Развитие физических качеств и познавательных процессов дошкольников посредством русских народных подвижных игр и подвижных игр народов России.

Задачи

1. Создать условия для закрепления умений играть в русские народные игры, соблюдать правила.

2. Содействовать развитию физических качеств (быстроты, ловкости, ориентировки в пространстве)

Спортивная площадка украшена воздушными шарами, флажками народов России, лентами, звучат русские народные мелодии.

Ход мероприятия:

Скоморохи заывают детей на спортплощадку (средняя, старшие и подготовительные к школе группы)

Скоморох 1. Слушайте все! Слушайте все!

И не говорите, что не слышали!

Веселая ярмарка, всех собирает

И игры народные вам предлагает.

Скоморох 2: Начинаем, начинаем!

(Вместе) Всех на праздник приглашаем!

И девчонок, и мальчишек,

И тихонь, и шалунишек!

Скоморох 1: Эй, ребята, не зевайте, к нам скорее подбегайте.

Скоморох 2: На ярмарку всех зовём, хоть ничего не продаём.

Дети из трёх выходов выбегают в центр зала к скоморохам.

Скоморох 1: Встало солнышко давно, поиграть зовет оно!

Скоморох 2: Ярмарку мы продолжаем, дружный танец начинаем!

Дети выстраиваются в круг и, двигаясь по кругу, выполняют движения русской народной игры «Как у дяди Трифона»

Скоморох 1: Широка страна наша родная. Как-же много народов живут в нашей России. У каждого народа своя культура: свои национальные костюмы, свой язык и традиции, свои национальные блюда, народные сказки и игры, праздники. Да и у нас не просто праздник, а Ярмарка! Ярмарка то у нас не простая, с играми народными, танцами хороводными.

Скоморох 2: Ярмарка игровая, яркая!

Ярмарка плясовая, жаркая!

Вот и нам, ребята, сегодня предстоит познакомиться с играми разных народов России.

Скоморох 1: Игр у разных народов много, они могут называться по-разному, но очень похожи. И все они забавные и веселые.

Скоморох 1: Внимание! Внимание!

Продолжаем наше гуляние!

И все сейчас отправимся в путешествие по регионам нашей огромной страны – России!

Скоморох 2: Поезд отправляется – счастливого пути!

Просьба пассажиров всех в свой вагон зайти.

Поезд отправляется в дальние края,

По просторам России поедем мы, друзья.

Ответственным за определенную региональную площадку /Аниматор/ выдается заранее маршрутный лист.

Все дети по группам выстраиваются, взявшись за пояс друг друга и отправляются за Аниматором по разным станциям.

Станции оформлены национальным флагом и шариками

1 станция «Якутия и народы Севера»

Республика Саха(Якутия) – это многонациональная республика Российской Федерации, в которой совместно проживают представители многих национальностей. Вся жизнь коренных народов Якутии связано с холодом, который продолжается в течение 6-7 месяцев и достигает температуры от –40 до -60 градусов мороза. Сложные и трудные промыслы, суровый климат требовали от коренных народов хорошей и физической подготовки, отличной закалки, устойчивой психики. С малых лет прививали необходимые физические качества – силу, быстроту, выносливость, ловкость, координацию и.т.д.

В играх северян отражены их борьба за существование в суровых условиях крайнего Севера. И мы поиграем в одну из игр:

«Рыбаки и рыбки» (средняя группа)

Оборудование: верёвочный шнур, рыбки из картона

Описание. Шнур висит на высоте 1 м, на него прикреплены «Рыбки» прищепками.

Дети стоят на расстоянии от «Рыбок», по сигналу подбегают к «Рыбкам» снимают по одной и бегут, складывая их в корзину, и так до тех пор, пока не соберут всех рыбок.

Правила.

Снимают по 1 «Рыбке», играют 2 команды. Чья команда быстрее соберет рыбки, та и выигрывает.

Вариант 2: дети после 1 этапа игры также по командам развешивают «Рыбки».

«ОЛЕНЬИ УПРЯЖКИ» (старшая, подготовительная группы)

Цель: воспитывать ловкость, выдержку, развивать скоростные умения.

Играющие стоят вдоль стены комнаты или вдоль одной из сторон площадки по двое (один изображает запряженного оленя, другой – каюра). По сигналу упряжки бегут друг за другом, преодолевая препятствия: объезжают сугробы, перепрыгивают через бревно. Переходят через ручей по мостику. Доехав до стойбища (до противоположной стороны комнаты или площадки), бегут обратно по прямой и передают упряжку следующей паре

Правила игры: Преодолевая препятствия, каюр не должен терять свою упряжку.

2 ВАРИАНТ. Две-три упряжки оленей стоят вдоль линии. На противоположном конце площадки флажки. По сигналу (хлопок, удар в бубен) упряжки оленей бегут к флажку. Чья упряжка первой добежит до флажка, та и побеждает. Аналогично можно провести игру «собачьи упряжки». Этот вариант характерен для береговых чукчей.

2 станция «Башкирия»

Башкирский народ издавна отмечает традиционные праздники, которые состоят из спортивных игр. Это «Һабантуй», «Карға буткаһы», «Кәкүк сәйе» и.т.д. В праздниках в основном участвуют дети. Игры, танцы, песни объединяют и сплачивают детей. На праздниках проводятся игры-соревнования, игры – забавы, подвижные игры. Играя в народные игры дошкольники знакомятся с традициями, обычаями башкирского народа. Игровой фольклор башкирского народа богат и разнообразен. Неоценим он и по своему двигательному содержанию. Ходьба, бег, прыжки, метание, бросание, ловля и другие виды движений – все это можно найти в башкирских народных играх.

В башкирских народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора: движения образны и часто сопровождаются неожиданными весёлыми моментами. Предлагаю поиграть в игру:

КУГАРСЭН (ГОЛУБИ) (Средняя группа)

На площадке чертятся две параллельные линии на расстоянии 5-8 метров, вдоль этих линий чертятся круги («гнезда»). Дети стоят в кругах («гнездах») напротив друг друга. Водящий - «пастух», с закрытыми глазами ходит между шеренг и произносит три раза текст:

«Гур-гур, голуби для всех нас одно гнездо»

С окончанием слов дети меняются местами («гнездами») - бегут в противоположные «гнезда». Пастух открывает глаза и старается занять пустое «гнездо». Оставшийся без «гнезда» ребенок «голубь» становится «пастухом». Правила: меняться местами можно только тогда, когда пастух произнесет текст три раза.

«ЮРТА - ТИРМӘ» (старшая, подготовительная гр.)

В игре участвуют 4 подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:

Мы – весёлые ребята, соберёмся все в кружок.

Поиграем и попляшем, и помчимся на лужок.

На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде крыши, получается юрта.

С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

3 станция «Карелия»

Карелия – один из самых живописных регионов Русского севера, и именно там зародилась неповторимая культура коренных жителей этих земель. Неспроста говорят, что главное богатство Карелии – её люди, хранители старинных обычаев и ритуалов. Именно всевозможные ритуалы определяли ключевые моменты жизни человека, сопровождали его в минуты радости, печали, помогали увидеть будущее. Предки современных карелов верили, что у каждого предмета есть своя “душа”, особая сила, заключённая в нём при проведении традиционных праздников по карело-финскому эпосу «Калевала» и при проведении «Карельских игрищ», которые проходят у нас в день Республики Карелии.

Народные игры – это яркое выражение культуры народа, отражение этноса в целом и истории его развития. Многие народные игры трепетно сохраняются и передаются от поколения к поколению через годы, десятилетия, века.

Закличка

Тара – бара, домой пора –
Ребят кормить, телят поить,
Коров доить, тебе водить!

«Сеть да рыбы» (старшая, подготовительная гр.)

Играющим роль «сети» завязывают глаза и выводят в центр зала. Они широко расставляют ноги. Юркие рыбки пытаются проскользнуть между ног. Если им это удастся, они переходят к другим «сетям». Застрявшие выбывают из игры.

«Сетям» разрешается зажать «рыбу» ногами и удерживать руками, а вот сходить с места нельзя. Если рыба изловчилась, потащила «сеть» за собой, та должна отпустить жертву и встать в исходное положение.

Игра заканчивается, когда все «рыбы» пойманы.

Варой пелдолла (Ворона на поле) (средняя группа)

Выбирают водящего. Это – «хозяин», а все остальные – «вороны». На игровом поле чертят большой квадрат. «Хозяин» садится в центре его на корточки. «Вороны», как это бывает на настоящем поле, слетаются, начинают каркать: «Поле топчем, зерна клюём». Так повторяют несколько раз.

Наконец, «хозяин» просыпается и начинает гонять «ворон». Хитрые и проворные птицы, улетают за территорию квадрата. Там их трогать нельзя. Но вот какая-то из ворон зазевалась и «хозяин» успеваеет её поймать.

Игра продолжается до тех пор, пока «хозяин» не отстоит засеянное поле и не переловит «ворон».

Хиппа (Погоня) (старшая, подготовительная гр.)

В игре используется веревка, концы которой крепко связываются. Все берутся за веревку с внешней стороны и растягивают её, образуя круг. Водящий становится в центре. Его задача дотронуться руками до кого-нибудь из игроков, «запятнать». Но сделать это не так просто. Как только он приближается к кому-нибудь, тот отпускает веревку и отступает назад. Остальные натягивают веревку. Водящий бросается к другому игроку, в это

время первый быстро хватается за веревку, давая возможность своему товарищу отпустить её и не дать себя «запятнать».

4 станция «Татарстан»

Каждый народ, большой или малый, имеет богатое наследие своих предков - творчество народа, иначе называемое - фольклор, который знаком нам в виде различных его жанров: сказок, песен и частушек, легенд и преданий, пословиц и поговорок, народных примет и скороговорок, игр.

История татарских народных игр органично связана с историей народа, его трудовой деятельностью, бытом, обычаями, традициями, верованиями. У татар, помимо традиционных детских забав-игр в «прятки», «ловишки», «снежки» существуют игры, издавна связанные с народными праздниками, обрядами, сочетающие в себе спортивные соревнования и театрализованное действие. Это «Сабантуй», «Карга боткасы», «Навруз» и т.д. Сегодня мы с вами поиграем в одну из игр:

Тимербай (средняя группа)

Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего — Тимербая. Он становится в центре круга. Водящий говорит:

Пять детей у Тимербая,
Дружно, весело играют.
В речке быстрой искупались,
Нашалились, наплескались,
Хорошенечко отмылись
И красиво нарядились.
И ни есть, ни пить не стали,
В лес под вечер прибежали,
Друг на друга поглядели,
Сделали вот так!

С последними словами вот так водящий делает какое-нибудь движение. Все должны повторить его. Затем водящий выбирает кого-нибудь вместо себя.

Правила игры. Движения, которые уже показывали, повторять нельзя. Можно показывать танцевальные движения. Показанные движения надо выполнять точно. Можно использовать в игре различные предметы (мячи, косички, ленточки и т. д.). Можно постепенно ускорять темп ходьбы по кругу.

«Хлопушки» (подготовительная группа)

Па противоположных сторонах комнаты или площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20—30 м. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая рука вытянута вперед ладонью вверх.

Выбирается водящий. Он подходит к стоящим у города и произносит слова: Хлоп да хлоп — сигнал такой: убегу, а ты за мной!

С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут к противоположному городу. Кто быстрее добежит, тот останется в новом городе, а отставший становится водящим.

Правила игры.

Пока водящий не коснулся чьей-либо ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.

5 станция «Северная Осетия»

Северная Осетия – это край, который удивляет своими уникальными традициями и богатым культурным наследием. Расположенный в удивительных природных ландшафтах у подножия величественной Кавказской горной цепи, этот регион привлекает взоры туристов со всего мира и одним из прекрасных аспектов местной культуры являются национальные игры, которые радуют и развлекают не только местных жителей, но и являются важным источником исторического и культурного значения.

Осетинские народные игры имеют многовековую историю. Они сохранились и дошли до наших дней из глубокой древности: вбирая в себя лучшие национальные традиции, передавались из поколения в поколение. И мы с вами сейчас поиграем в одну из игр:

Ведущий выбирается с помощью считалки:

Завтра с неба прилетит
Тетерев кавказский.
Если веришь – стой и жди,
А не веришь, выходи.

«ЧУ К А» (средняя группа)

Описание игры. Играющие становятся за линией кона. На расстоянии 2—3 метров от линии кона водящий ставит вертикально на землю «чуку». Чука— это небольшая Палочка (в данном случае большой мяч) У всех играющих должны быть по мешочку, которыми они по очереди бросают с линии кона в чуку, стараясь сбить его. Если чука сбита, водящий должен быстро поставить ее на место, засчитав команде победу, далее мяч ставится каждый раз дальше на 0,5 м.

Методические указания. Правила игры несложны, физическая нагрузка в ней средняя.

В этой игре широко используются броски, бег с изменением направления. * Игра очень эмоциональна и воспитывает такие ценные качества, как глазомер, ловкость, смелость, быстроту. Бросать палку по чуке только по сигналу ведущего, т. е. тогда, когда водящий поставил ее и отошел на свое место.

Журавли (для старшей, подготовительной группы)

Мальчики становятся в колонну по одному, каждый обхватывает руками талию впереди стоящего. Во главе колонны находится вожак, как у журавлей при перелете.

Один из мальчиков выбирается волком, он и является водящим. Волк нападает на хвост колонны со словами «хърихъупп» (журавль), а колонна хором обращается к предводителю журавлей со словами: «Ма-ма зил» т.е. подожди.

Скоморох 1: В игры разные играли,

Скоморох 2: Много нового узнали.

Скоморох 1: Наша ярмарка в разгаре

Встретились мы снова с вами,

Скоморох 2: За клубком мы все пойдем,

Дружно песню заведём.

(Все дети берутся за руки, заводят хоровод)

Игра «Уж я улком шла»

Дети ходят кругом и поют:

Уж я улком шла, переулком шла, клубок ниточек нашла,

Клубок катится, нитка тянется.

Клубок дале, дале, дале,

Нитка доле, доле, доле.

Я за ниточку бралась,

Тонка нить оборвалась.

На этих словах один участник разрывает круг и, вторично начав напевать «уж я улком шла», неспеша возвращается на месте, и вся цепочка участников завивается вокруг него «клубком».

Когда клубок закрутился полностью, все поднимают руки, не расцепляя их, а «хвостик» нитки, стоящий в середине, выпутывается из «клубка», проходя под воротами и вытягивая всех остальных. Важно не разрывать ниточку.

Ведущий: Живут в России разные Народы с давних пор.

Одним тайга по нраву,

Другим — степной простор.

У каждого народа Язык свой и наряд.

Один черкеску носит, Другой надел халат.

Один — рыбак с рожденья, Другой — оленевод,

Один кумыс готовит, Другой готовит мед.

Одним милее осень, Другим милей весна.

А Родина Россия, У нас у всех одна.

Скоморох 1: Разойдись честной народ

Кто-то к нам сюда идёт.

Дети расходятся в 2 стороны, из коридора мимо детей проходят гости с угощениями, через зал по диагонали за столы.

Скоморох: Эй, ребята, не стесняйтесь,

Подходите угощайтесь.

Дети подходят к столам, угощаются, если задают вопросы, гости отвечают. Пирог, морсы и другие угощения

Скоморох 1: Вот и солнце закатилось,

Наша ярмарка закрылась.

Скоморох 2: Приходите снова к нам,

Вместе: Рады мы всегда гостям!

Русские народные игры для детей раннего и младшего возраста.

На площадку приходят 2 скомороха и проводят игры:

Пчелки и ласточка

Играющие — пчелы — летают по поляне и напевают:

Пчелки летают, Медок собирают! Зум, зум, зум! Зум, зум, зум!

Ласточка сидит в своем гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит: «Ласточка встанет, пчелку поймает». С последним словом она вылетает из гнезда и ловит пчел. Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется.

Правила игры. Пчелам следует летать по всей площадке. Гнездо ласточки должно быть на возвышении.

Скоморох 1: Еле-еле-еле-еле закружились карусели (*раскладываем карусель*)

Скоморох 2: Карусель нас с вами ждёт,

Прокатиться всех зовёт.

Игра «Карусель»

Дети и взрослые подходят к воспитателю, у которого в руках карусель с разноцветными ленточками.

Распределяют между собой эти ленточки.

Начинают движение по кругу то ускоряясь, то замедляя, в зависимости от слов. Поют слова:

Еле-еле-еле-еле закружились карусели.

А потом-потом-потом все бегом-бегом-бегом.

А потом-потом-потом все бегом-бегом-бегом.

Тише-тише не спешите, карусель остановите. Стоп! (опускают карусель вниз, разворачиваются и повторяют игру в обратную сторону)

Раз-два, раз-два,

Вот и кончилась игра. (*карусель плавно подняли и опустили на пол*)

Игра «Солнышко на дворе»

Скоморох 1: Разойдись честной народ

Кто-то к нам сюда идёт.

Дети расходятся в 2 стороны, из коридора мимо детей проходят гости с угощениями, через зал по диагонали за столы.

Скоморох: Эй, ребята, не стесняйтесь,

Подходите угощайтесь.

Дети подходят к столам, угощаются, если задают вопросы, гости отвечают. Пирог, морсы и другие угощения

Скоморох 1: Вот и солнце закатилось,

Наша ярмарка закрылась.

Скоморох 2: Приходите снова к нам,

Вместе: Рады мы всегда гостям!

Дети уходят в группу.