

Страна Играндия

Е. Вареник,
инструктор по физической
культуре высшей
квалификационной
категории, МБДОУ Д/с
компенсирующего вида
«Аленький цветочек»,
г. Ноябрьск, ЯНАО



Цели и задачи:

- совершенствовать двигательный опыт;
- развивать координацию, чёткость движений, ориентацию в пространстве;
- формировать чувство коллективных действий;
- знакомить с играми народов России.

Оборудование:

- платок;
- гимнастическая скамейка (2–3 шт.);
- мяч резиновый (2–3 шт.);
- флажок (2 шт. разного цвета);
- кубики (8 шт.);
- кегли (8 шт.).



Ведущая. Ребята, добро пожаловать в страну Играндию! Сегодня наш девиз: «Смелым, ловким вырастай! Никогда не унывай!».

«Птицы» (русская народная игра)

Ход игры. На земле (полу) рисуют круг — небо. Все играющие берут себе названия разных птиц (синица, ворона, воробей и т.д.) и выстраиваются в ряд в нескольких шагах от круга. Один ребёнок изображает лису, он(а) ходит между кругом и птицами и поёт:

*Сорока-белобока,
Верти-верти бока,
Зелёный хвост,
Долгий нос,
Прилетай на покос —
Там рассыпали овёс!*

Участник игры, назвавшийся ранее со-рокой, машет руками, как будто хочет взлететь, и перебегает в круг, а лиса его ловит.

«Жмурки» (русская народная игра)

Ход игры. Одному из играющих — «жмурке» — завязывают глаза, он(а) поворачивается к середине зала и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:

- Кот, кот, на чём 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».

Правила игры. Если «жмурка» подойдёт близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнув «Огонь!». Нельзя кричать это слово с целью отвлечь «жмурку» от игрока, который не может убежать от не-

го. Играющим не разрешается прятаться за какие-либо предметы или убежать очень далеко. Они могут уворачиваться от «жмурки», приседать, проходить на четвереньках. Пойманного игрока «жмурка» должен уз-нать и назвать по имени, не снимая повязки.

«Охота на куропаток» (игра народов Севера)

Ход игры. Дети изображают куропаток. Они размещаются на той стороне тундры, где есть пособия, на которые можно влезть (скамейки, стенки, кубы и т.д.). На противоположной стороне площадки находятся три или четыре охотника.

Куропатки летают, прыгают по тундре (земле). По сигналу водящего «Охотники!» они улетают (убегают) и садятся на ветки (взбираются на возвышения). Охотники мячом стараются попасть в куропаток. Пойманные куропатки отходят в сторону и вы-бывают на время из игры. После двух-трёх повторов игры выбирают других охотни-ков, игра возобновляется.

Правила игры. Куропатки разбегаются только по сигналу. Охотники начинают л-овить куропаток только после этого сигнала. Стрелять мячом можно лишь по ногам.

«Гуси и волк» (русская народная игра)

Ход игры. На площадке чертят неболь-шой круг, в середине которого сидит волк. Играющие, взявшись за руки, встают в боль-шой круг. Между кругом, где сидит волк, и хороводом встают в небольшой круг гусята.

Играющие в хороводе идут по кругу и спрашивают гусят, которые также ходят по кругу и отвечают:

- Гуси, вы гуси!
- Га-га-га, га-га-га!
- Вы, серые гуси!
- Га-га-га, га-га-га!
- Где, гуси, бывали?



— Га-га-га, га-га-га!
— Кого, гуси, видали?
— Га-га-га, га-га-га!

С окончанием последних слов волк выбегает из круга и старается поймать гусёнка. Гуси разбегаются и прячутся за стоящих в хороводе. Пойманного гусёнка волк ведёт в середину круга — в логово. Гуси встают в круг и отвечают:

— Мы видели волка, унёс волк гусёнка,
Самого лучшего, самого большого.

Далее следует переключка хоровода и гусей:

— А, гуси, вы гуси!
— Га-га-га, га-га-га!
— Щиплите-ка волка,
Выручайте гусёнка!

Гуси машут крыльями, с криком «га-га» бегают по кругу и донимают волка. Пойманные гусята в это время стараются улечь из круга, а волк их не пускает. Игра заканчивается, когда все пойманные гуси уходят от волка. Игра повторяется, но играющие в хороводе становятся гусями, а гуси встают в хоровод. Волка выбирают.

Правила игры. Хоровод гусей и гусята идут по кругу в разные стороны. Текст должны проговаривать все дружно. Пойманный гусёнок может выйти из круга только тогда, когда кто-то из играющих коснулся рукой волка.

Ведущая. Ребята, вы не устали?

Дети. Нет!

Ведущая. Тогда вспомним с вами **бурятскую народную игру «Волк и ягнята»**.

Ход игры. Один игрок — волк, другой — овца, остальные — ягнята. Волк сидит на дороге, по которой движется овца с ягнятами. Овца впереди, за нею гуськом идут ягнята. Подходят к волку. Овца спрашивает: «Что ты здесь делаешь?» «Вас жду», — говорит волк. «А зачем нас ждёшь?» — «Чтобы всех вас съесть!» С этими словами он бросается на ягнят, а овца загораживает их.

Правила игры. Ягнята держатся друг за друга и за овцу. Волк может ловить только последнего ягнёнка. Ягнята должны ловко делать повороты в сторону, следуя за движениями овцы. Волку нельзя отталкивать овцу.

«В кувшинчик»
(русская народная игра)

Ход игры. Дети выстраиваются в круг. Ведущий держит в руках мяч среднего диаметра и произносит следующие слова:

Я кувшинчик уронил(а)
И об пол его разбил(а)
Раз, два, три — (имя ребёнка) лови!

Ведущий бросает мяч в пол.

Тот ребёнок, чьё имя называли, должен поймать мяч. Дети разбегаются по площадке. Ловишка с мячом догоняет ребят и старается осалить мячом убегающих. Пойманные игроки выбывают. Игра возобновляется, когда в ней остаются два-три участника.

Правила игры. Тот ребёнок, чьё имя называли, должен обязательно поймать мяч, после того, как он отскочит от пола. Выбивать мячом следует только по ногам.

«Коршун»
(русская народная игра)

Ход игры. Играющие выбирают коршуна и наседку, остальные — цыплята. Коршун роет ямку, а наседка с цыплятами ходит вокруг него и нараспев произносит:

Вокруг коршуна хожу,
По три денежки ношу,
По копеечке,
По совелочке.

Коршун продолжает рыть землю. Наседка с цыплятами останавливается, спрашивает коршуна:

Коршун, коршун, что ты делаешь?

— Ямку рою.
— На что тебе ямка?
— Копеечку ищу.
— На что тебе копеечка?
— Иголочку куплю.
— Зачем тебе иголочка?
— Мешочек сшить.
— Зачем тебе мешочек?
— Камешки класть.
— Зачем тебе камешки?
— В твоих деток кидать.
— За что?
— Ко мне в огород лезать!
— А ты бы делал забор выше,
Коли не умеешь, так лови их.

Коршун старается поймать цыплят, наседка защищает их, гонит коршуна: «Ши — ши — ши, злодей!». Пойманный цыплёнок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего. Игра кончается, когда поймано несколько цыплят.

Правила игры. Цыплятам следует крепко держать друг друга за пояс. Тот, кто не удержался в цепи, должен постараться быстро встать на своё место. Курица, защищая цыплят от коршуна, не имеет права отталкивать его руками. ●

