***Русская народная игра***

**Гуси-лебеди**

**Развивающая задача:** развивать у детей выдержку, умение выполнять движения по сигналу, развивать речь.

**Организация игры.** Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные – гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой – живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через нек5оторое время хозяин зовет гусей. Идет перекличка между хозяином и гусями:

- Гуси – гуси!

- Га – га – га!

- Есть хотите?

- Да – да – да!

- Гуси-лебеди! Домой»

- Серый волк под горой!

- Что он там делает?

- Рябчиков щиплет.

- Ну, бегите же домой!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные игроки выходят из игры. Игра кончается, когда все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

**Методические приемы:** слушание и пение русской народной песни «Два веселых гуся», беседа о повадках гусей.

**Дополнительные рекомендации:** гуси должны «летать» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, беги же домой!»

**Материал:** маска волка, грамзапись русской народной песни «Два веселых гуся».

***Русская народная игра***

**Птицелов**

 **Развивающая задача:** формировать у детей умение ориентироваться в пространстве с закрытыми глазами; учить детей подражать крику птиц.

**Организация игры.** Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре которого – птицелов с завязанными глазами. Птицы ходят, кружатся вокруг птицелова и произносят нараспев:

 В лесу, во лесочке,

 На зеленом дубочке,

 Птички весело поют,

 Ай! Птицелов идет!

 Он в неволю нас возьмет,

 Птицы, улетайте!

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птицы, которую он выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя игрока. Играющий становится птицеловом.

**Методические приемы:** слушание пения птиц в грамзаписи.

**Дополнительные рекомендации:** Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Игроки обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.

**Материал:** грамзапись с пением птиц, платок.

**Заря-зарница**

**Развивающая задача:** развивать выдержку, выносливость. Упражнять в умении слаженно проговаривать слова.

**Организация игры.** Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих – заря – ходит сзади с лентой и говорит:

 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 плече одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей. Игра повторяется.

**Методические приемы:** беседа с детьми о русских традициях, обрядах, праздниках. рассматривание женского национального костюма, загадка: красная девица в зеркало глядится (заря)

**Дополнительные рекомендации:** бегающие не должны пересекать круг. Играющие дети не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

**Материал:** кукла в русском национальном костюме, лента.

***Русская народная игра***

**Жмурки**

**Развивающая задача:** формировать дружеские взаимоотношения у детей (предупреждать об опасности). Упражнять в умении ловить детей с завязанными глазами.

**Организация игры.** Одному из играющих – жмурке – завязывают глаза, отводят его на середину комнаты и 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.

**Методические приемы:** выбор водящего – жмурки с помощью считалки. Выработка с детьми правила: если жмурка подойдет 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 него.

**Дополнительные рекомендации:** играющим не разрешается прятаться за какие-либо предметы или убегать очень далеко. Они могут увертываться от жмурки, приседать, проходить на четвереньках. Пойманного игрока жмурка должен узнать и назвать по имени, не снимая повязки.

**Материал:** платочек.

***Русская народная игра***

**Филин и пташки**

 **Развивающая задача:** формировать у детей умение ориентироваться в пространстве; учить детей подражать крику птиц.

 **Организация игры.** Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать. Например, они изображают голубя, ворону, галку, воробья, синицу, гуся, утку.

 Игроки выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услы­шал филин, договариваются, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, оста­навливаются и приседают. Каждый игрок под­ражает крику и движениям той птицы, кото­рую он выбрал.

 На сигнал «Филин!» все птицы стараются быстрее занять место в своем доме. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.

 **Методические приемы:** выбор водящего – с помощью считалки. Перед игрой с детьми рассмотреть изображения различных птиц, провести беседу о жизни птиц в природе.

 **Дополнительные рекомендации:** дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышении. Птицы улетают в гнездо по сигналу или как только филин поймает одну из них.

**Оборудование:** маска филина.