**"Час весёлых русских игр"**

Цель: ознакомление детей с русским народным творчеством.

Программное содержание:

Продолжать знакомить детей и родителей с русскими народными играми и другими формами русского народного творчества (зазывалки, считалки, жеребьевки, сечки, заклички, потешки, игровые припевки); развивать внимание, память, мышление, выдержку, смекалку, сообразительность, воображение, выразительность, эмоциональность; совершенствовать речевое общение детей в игровой деятельности; формировать умение согласовывать свои действия с действиями партнёров по игре вместе со взрослыми; в развивать ловкость, смелость, быстроту движений; воспитывать у детей умение соблюдать правила, ориентироваться в пространстве, выполнять действия согласно тексту; воспитывать чувство коллективизма, чувство восторга и радости; создать обстановку бодрого и жизнерадостного настроения посредством проведения игр совместно с родителями и соприкосновения с историей и культурой русского народа.

Предварительная работа: заучивание зазывалок, считалок, жеребьевок, сечек, закличек, потешек; пение и прослушивание народных песен; проведение русских народных игр; рассматривание иллюстраций; изготовление атрибутики.

Оборудование: Зонт с лентами, шапки, волка, шляпа для пастуха, лисы, курицы; большой и маленький платок, канат, музыкальное сопровождение игр.

**Ход :**

*Скоморох встречает детей и родителей в зале.*

***Скоморох***: Здравствуйте, дети, здравствуйте добры молодцы и красны девицы! Я – Ерёма приглашаю вас в игры русские народные поиграть, свою удаль показать.

Прежде чем начать играть,

Дружно мы начнём считать.

*Дети выполняют движения под стихи:*

За морями,- движения пловца

За горами,- руки вверх

За железными столбами- кулак на кулак

На пригорке -теремок- руками над головой сложить «крышу»

На двери висит замок - сцепить руки в «замок».

Ты за ключиком иди и замочек отопри.

**Игра «Шишки, белочки, орешки»**

Все дети встают, взявшись за руки, по три человека, образуя «беличье гнездо». Между собой они договариваются: кто будет«белкой», кто «орехом», кто «шишкой». По считалке выбирает­ся водящий, гнезда у него нет. Водящий дает команду «белки!». Все «белки» оставляют свои гнезда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь «белкой». Тот, кому не хватило места в гнездах, стано­вится водящим. Если водящий дает команду «орехи!», то местами меняются орехи, и водящий, занявший место в гнезде, становит­ся «орехом». Водящим может быть подана команда «белки, шишки, орехи!», и тогда меняются местами все сразу.

***Скоморо***х *(берёт зонт с лентами):*

Карусели, карусели,

Закружился стар и мал.

Кто на них не покатался,

Тот полжизни потерял.

**Игра «Карусель».**

*Дети идут медленно*

Еле – еле, еле – еле,

Закружились карусели.

*затем переходят на бег*

А потом, потом, потом,

Всё бегом, бегом, бегом.

Тише, тише, не спешите,

*Замедляют бег, переходят на ходьбу,*

Карусель остановите.

*останавливаются.*

Раз – два, раз – два,

Вот и кончилась игра.

*хлопают в ладоши*

*Игра повторяется с движениями в другую сторону.*

***Скоморо***х: А теперь, покатаемся на лошадках

**Игра «Лошадки»**

Дети и взрослые в парах движутся по кругу: «кучер» - пружинистым шагом, «лошадки» - с высоким подниманием колен. Произносят «цок – цок». На слова ведущего: «Кучеры, отпустите лошадок погулять» дети, изображающие лошадок, разбегаются по залу. На слова: «Лошадки, найдите своего кучера!» дети вновь образуют пары. Игра повторяется: дети меняются ролями.

**Игра « Платок».**

Все участники игры встают в круг. Водящего выбирают старинной русской считалкой.

Водящий с платочком идёт за кругом, кладёт его на плечо оному из играющих и бежит по кругу, а тот, кому положили платок, бежит за водящим. Если игрок с платком догонит водящего и сможет положить ему платок на плечо, прежде чем тот займёт свободное место в круге, тот вновь становится водящим. Если же убегающий первым встанет в круг, то водящим остаётся игрок с платком.

**Скоморох:** А сейчас весёлая игра «Попрыгунчики».

**игра «Попрыгунчики».**

Из каната выкладывается круг.

Считалочкой выбирается водящий.

Он встаёт в середину круга. По сигналу все дети перепрыгивают верёвку, водящий старается осалить играющих.

***Скоморох:***

Пастушок, пастушок,

Заиграй во рожок!

Трава мягкая, роса сладкая.

Гони стадо в поле,

Погулять на воле.

**Игра «Волк и пастух»**

Выбираются «пастух» и «волк». Остальным участникам иг­ры даются названия домашних животных (коровка, козка, овеч­ка и т. д.). Они ходят по кругу, то в одну, то в другую сторону. Пастух говорит:

Курчи-верчи - раз!

Курчи-верчи - два!

Курчи-верчи - три!

На месте, коровка, замри!

«Коровка» делает из круга шаг назад и замирает. «Волк» подводит «коровку» к «пастуху» и спрашивает:

- Сколько коровка стоит? Куплю втрое того боле!

— Три рубля! - отвечает «пастух».

Тогда «коровка» ударяет «волка» по плечу три раза и убегает, а «волк» ее ловит. Пойманная «коровка» становится «волком».

***Скоморох:***

Тень – тень - потетень.

Выше города плетень.

Сели звери под плетень,

Похвалялися весь день.

Похвалялася лиса - всему свету я краса!

Похвалялся зайка – поди догоняй – ка

Похвалялися ежи – у нас шубы хороши!

Похвалялся медведь – могу песни я петь!

**Игра «Плетень»**

Дети встают в 4 шеренги попарно друг напротив друга. Под музыку «Во поле берёзка стояла» движутся навстречу друг другу. На слова «Расплетайся, плетень!» дети разбегаются по залу; на слова «заплетайся, плетень!» - занимают свои места.

**Проводится игра «Летает – не летает»**

Грачи летят, на всю Русь трубят: гу-гу-гу, гу-гу-гу - несем весну!

Журавли летят на всю Русь кричат: гу-гу-гу, гу-гу-гу – не догнать никому!

Поросята летят на всю Русь визжат: хрю-хрю-хрю, хрю-хрю-хрю –

надоело нам в хлеву!

Синицы летят на всю Русь кричат: дзу-дзу-дзу, дзу-дзу-дзу – не уйти никому!

Комары летят, летят, пищат: зу-зу-зу, зу-зу-зу – не поймать никому!

Медвежата летят, летят, пищат: ру-ру-ру, ру-ру-ру – надоело нам в бору!

***Скоморох:***

- Тай, тай, налетай в интересную игру, а какую не скажу!

Отгадайте сами, чертики с усами!

**Игра «Курочка и лиса».**

***Скоморох:***

Всех ребят, парней, девчат

Вызываю на канат

Десять слева, десять справа

Только мускулы трещат!

**Игра «Перетягивание каната»**

Дети и взрослые встают по обе стороны каната, по сигналу начинают тянуть в разные стороны. Выигрывает та команда, которой удастся перетянуть канат через черту.

***Скоморох: (****загадка)*

Колесо цветное,

Лёгкое, большое.

Кружится, вращается,

Как называется?

(Обруч или просто колесо.)

**Игра «Колесо».**

Правила игры: Прокатить колесо в ворота и не уронить его. Смелый может на ходу проскочить в колесо, пролезть в него.

**Игра «Арина»**

Дети становятся в круг, на середину выходит «Арина», ей завязывают глаза и говорят:

Долгая Арина,

Стань выше овина,

Рученьки сложи,

Чье имя-укажи!

«Арина» ходит по кругу, при этом произнося:

Хожу-гуляю

Вдоль по караваю,

Вдоль по караваю,

Кого найду - узнаю!

Затем, коснувшись кого-нибудь, пытается отгадать его имя. Чье имя угадает, тот и будет «Ариной».

***Скоморох:***

– Ребята, мы сегодня все убедились, какие вы смелые, ловкие, здоровые, сильные! А помогли нам в этом старинные русские игры и ваши родители.