

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД С ПРИОРИТЕТНЫМ ОСУЩЕСТВЛЕНИЕМ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО ФИЗИЧЕСКОМУ НАПРАВЛЕНИЮ РАЗВИТИЯ
ДЕТЕЙ № 10»

Краткосрочный проект
«Масленица идёт-весну за руку ведёт»

Автор разработчик:
Воспитатель:
Жернакова Елена Галеевна

Тип проекта: познавательный - творческий, краткосрочный.

Участники проекта: воспитатели, музыкальный руководитель, дети, родители.

Сроки реализации проекта: с 8 марта по 14 марта 2021 г.

Возраст детей: 6-7 лет

«Ничто не скрепляет народ, как традиции. Именно на них опирается культуросообразность. Чем богаче традиции, тем духовно богаче народи тем выше его национальная гордость и человеческое достоинство».

Г.Н. Волков

Глобальные преобразования сегодня происходят во всех сферах социальной жизни, в том числе и в сфере образования. Роль народных систем воспитания относится к важнейшим вопросам педагогики. Наследие каждого народа содержит ценные идеи и опыт воспитания. Сохранение и развитие традиций каждого народа актуально для нашей многонациональной страны. Приобщение к народным традициям обеспечивает духовное и нравственное развитие личности.

Ключевая роль дошкольного воспитания заключается в создании условий для формирования гармоничной, духовно богатой, физически здоровой, развитой личности, обладающей эстетическим сознанием, задатками художественной культуры, творческими способностями к индивидуальному самовыражению через различные формы творческой деятельности.

В дошкольном возрасте формируются глубокие чувства любви и привязанности к своей культуре, к своему народу, к своей земле. Знание истории своего народа, родной культуры, участие в народных праздниках, духовно обогащают ребенка, воспитывают гордость за свой народ, поддерживают интерес к его истории и культуре.

Как жили люди? Как работали и как отдыхали? Что их радовало, а что тревожило? Какие они соблюдали традиции и обычаи? Чем украшали свой быт? Как одевались? Какие игры были у детей? Какие праздники? Ответить на эти и подобные вопросы – значит, восстановить связь времен, вернуть утраченные ценности. Для этого надо обратиться к истокам русской народной культуры, истории Руси, соприкоснуться с народным искусством и частью души ребенка, началом, порождающим личность. Чтобы воспитать в детях гордость за свой народ, поддержать интерес к его истории и культуре, помочь хорошо узнать и уважать свое прошлое, свои истоки, историю и культуру своего народа.

Актуальность проекта

Россия богата своими традициями, передающимися из поколения в поколение, и Масленица – один из самых любимых всеми, народный праздник, происходящий в конце зимы, всегда отмечался ярко, шумно и весело, с блинами, ярмарками и скоморохами. Масленица навсегда оставляет самые светлые впечатления, прививая интерес к историческому прошлому страны. В результате реализации этого проекта дети приобретают знания о смене сезонов, узнают новые песни, сказки, пляски, игры. У детей формируется познавательный интерес, воспитывается эмоциональное, положительное отношение к традициям.

Усвоение традиционных культурных эталонов не только детьми, но и их родными, близкими, сотрудниками детского сада.

Проблема:

В настоящее время вызывает тревогу и беспокойство забвение русских традиций, отражающих многовековой опыт познания народом окружающей природы, способов гармоничной жизни в согласии с ней. Одной из проблем дошкольного образования ребенка сегодня – противоречие между богатейшим наследием русского народа и недостаточными представлениями о традициях народа у родителей и детей.

Цель проекта: Формировать представление о народных традициях у детей дошкольного возраста путем погружения в атмосферу праздника Масленица, приобщать детей к традициям и обычаям русского народа, способствовать общему развитию детей и формированию национальной культуры детей и взрослых через воспитание любви и развитие интереса к настоящему и прошлому родной страны.

Задачи:

Обучающие

- Расширять представления детей о русском обрядовом празднике «Масленица»;
- Познакомить с различными жанрами устного народного творчества.

Развивающие

- Развивать коммуникативные способности;
- Развивать память, мышление, внимание;
- Развивать интерес к русским народным традициям;
- Развивать художественно – творческую деятельность путем ознакомления с предметами декоративно – прикладного искусства русской культуры.

Воспитательные

- Содействовать формированию сотрудничества в детско-родительских отношениях;
- Воспитывать патриотизм, основанный на традициях народа;
- Формировать любовь к Родине, ее традициям.

Формы реализации проекта:

- Беседы по теме;
- Совместная творческая деятельность;
- Создание творческих работ детей и родителей;
- Разучивание закличек, частушек, русских народных песен, игр;
- Чтение стихотворений, художественных произведений;
- Тематическое занятие.

Этапы реализации проекта

Подготовительный:

- Разработка содержания проекта, составление плана работы;
- Подбор информации и материалов для реализации проектных мероприятий (народные игры - забавы, частушки, иллюстрации, художественная литература, аудиозаписи с русскими народными песнями, тематическое занятие);
- Изготовление атрибутов для проведения подвижных игр;
- Подбор материалов для продуктивной деятельности;
- Заучивание закличек, частушек;

Основной:

- Проведение тематического занятия;
- Художественно-творческая деятельность;
- Разучивание масленичных частушек, русских народных песен, закличек;
- Чтение художественных произведений по теме;
- Прослушивание музыкальных композиций.

Заключительный:

- Оформление выставки продуктов детской деятельности «Масленица»;

- Оформление и выпуск сборника рецептов «Блинный пир на весь мир»;

Взаимодействие с родителями:

- Рецепты приготовления блинов для выпуска сборника «Блинный пир на весь мир!»;
- Приготовление блинов для чаепития;
- Чтение с детьми художественных произведений по теме «Масленица».

Тематическое планирование

- ❖ Беседа «Что за праздник Масленица?»
- ❖ Презентация «История Масленицы»
- ❖ Поговорки про масленицу
- ❖ Заучивание стихотворения «Масленица»
- ❖ Чтение стихотворения Д. Кузнецова «Блины»
- ❖ Рисование «Тарелочка для блинов» (хохлоมская роспись)
- ❖ Слушание песни «Ой, блины, мои блины»
- ❖ Народная игра - забава «Кто быстрее на метле?»
- ❖ Загадки о весне и зиме
- ❖ Беседа «Значение и символика блинов»
- ❖ Слушание русской народной песни «Масленица - блиноедка»
- ❖ Чтение масленичных закличек
- ❖ Слушание песни «Как на Масленой недели»
- ❖ Рисование «Масленица»
- ❖ Беседа: «Что мы узнали о Масленице»
- ❖ Чтение рассказа Т. Нуждиной «Блины»
- ❖ Презентация «Народные промыслы России»
- ❖ Экскурсия в мини-музей «Русская изба»
- ❖ Презентация «Как приготовить традиционные русские блины»
- ❖ Пластинография «Солнышко на Масленицу»
- ❖ Лепка из соленого теста «Угощение»
- ❖ Бусы из макарон
- ❖ Развлечение «Ай да Масленица!»

Прогулка:

- ❖ Народная игра – забава «Петушки»
- ❖ Народная игра – забава «Перетягивание каната»
- ❖ Народная игра - забава «Звонарь»
- ❖ Народная игра - забава «Ручеёк»
- ❖ Хороводная игра «Зайка, попляши»
- ❖ Игры в «снежки»

Ожидаемый результат:

Дети

- Умеют поддерживать беседу по вопросам, высказывать свою точку зрения;
- Имеют представление о народных праздниках, играх;
- Владеют знаниями масленичной кухни;
- Интересуются изобразительной детской деятельностью;
- С интересом участвует в народных играх;
- Выражают положительные эмоции (интерес, удивление, восхищение) при прочтении литературного произведения, прослушивании музыкального произведения;
- Проявляют интерес к искусству при просмотривании картин;
- Активно и доброжелательно взаимодействуют с педагогом и сверстниками в решении игровых и познавательных задач.

Педагоги

- Накопление материала;
- Установление социально-коммуникативных контактов между педагогами, детьми, и родителями.

Родители

- Ориентированы на приобщение детей к русской культуре в семье.



Картотека русских народных игр.

Игра «Ведьмина метелка»

Вызываются команды, становятся в круг и передают веник, украшенный бантом, пока играет музыка. У кого после окончания музыки веник остался в руках, тому загадку про зиму загадывать.

Летом спят, а зимой бегут.
В гору деревяшка, под гору – коняшка. (Сани)

Упрятались голышки во мохнатые мешки,
Четверо вместе, один на шесте. (Рука в рукавике)

Идет Егорка – бела шубенка (Снег)

Глянули в оконце,
Лежит белое суконце (Снег)

Трескучий ядрен
Намостил мостен;

По дворам пробежал,
Все окна расписал (Мороз)

Текло, текло и легло под стекло. (Лед)

Я вода да по воде же и плаваю. (Лед)

Гуляет в поле, да не конь,
Летает на воле, да не птица. (Метель, вьюга)

Белый Тихон
С неба спихан,
Где пробегает –
Ковром устилает. (Снег)

Игра «Пирог»

Дети стоят в двух шеренгах друг к другу лицом. Между шеренгами садится участник, изображающий «пирог». Все поют:

Да экий он высокинський,
Да экий он широкинський,
Да экий он мякошенький,
Режь его да ешь.

Во время пения при словах «высокинський» поднимают руки вверх, «широкинський» - разводят в стороны, «мякошенький» - гладят по животу.

Сразу после слов «Режь его да ешь» к «пирогу» бегут по одному участнику от каждой шеренги. Кто первый коснется «пирога», уводит его в свою команду, а неудачник остается изображать «пирог». Выигрывает группа, забравшая больше «пирогов»

Игра «Петушинный бой»

Играющие, стоя на одной ноге, толкают друг друга плечом, стараясь заставить один другого встать на обе ноги.

Игра «Перетяни веревку»

На полу кладут 2 обруча и протягивают веревку от середины одного до середины другого. Участники игры делятся на 2 команды. В обручи входят по одному человеку от каждой команды. По сигналу они бегут и меняются местами. Прибежавший первым в обруч соперника и выдернувший веревку из другого обруча считается победителем. После первой пары бежит вторая, третья и так до последней.

Игра «Курочки и петушки»

Три пары в течение одной минуты собирают зерна (фасоль, горох, тыквенные семечки), разбросанные на полу. Побеждают те, кто больше собрал.

Игра «Горелки»

Играющие выстраиваются парами друг за другом – в колонку. Дети берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «ворота». Последняя пара проходит «под воротами» и становится впереди, за ней идет следующая пара. «Говорящий» становится впереди, шагов на 5-6 от первой пары, спиной к ним. Все участники поют или приговаривают:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло!
Глянь на небо,
Птички летят,

Колокольчики звенят:

-Динь-дон, динь-дон,
Выбегай скорее вон!

По окончании песенки двое ребят, оказавшись впереди, разбегаются в разные стороны, остальные хором кричат:

Раз, два, не воронь,
А беги, как огонь!

«Горящий» старается догнать бегущих. Если игрокам удастся взять друг друга за руки, прежде чем одного из них поймает «горящий», то они встают впереди колонны, а «горящий» опять ловит, т.е. «горит». А если «горящий» поймает одного из бегущих, то он встает с ним, а водит игрок, оставшийся без пары.

Игра «Звонарь»

Дети встают в круг. Считалкой выбирают водящего. Он идет по кругу и приговаривает:
Дили-дон, дили-дон,
Отгадай, откуда звон.

Остальные игроки приплясывают на месте. На слово «звон» водящий поворачивается к игроку, стоящему возле него и, хлопнув в ладоши три раза, кланяется. Игрок тоже хлопает три раза в ладоши, кланяется и встает за водящим. Теперь они вдвоем идут по кругу, приговаривая:

Дили-дон, дили-дон,
Отгадай, откуда звон.

На слово «звон» водящий опять хлопками и поклоном приглашает следующего игрока включиться в игру. Так игра продолжается до тех, пока сзади водящего не окажется 4-6 человек. После этого дети, оставшиеся в кругу, хлопают, а водящий и выбранные им играющие приплясывают. С окончанием музыки водящий и другие играющие должны встать парами. Кому пары не хватило – то становится водящим.

Игра «Утка-Гусь»

Дети стоят в кругу, руки держат за спиной. Выбирается водящий, ему дают в руки маленький мячик. Водящий стоит за кругом. На слова: «Утка, утка, утка!» - которые произносит водящий, он идет мимо стоящих к нему спиной детей. На слово «Гусь!» – кладет в руки одному из участников игры мячик. После этого водящий и ребенок с мячиком в руках расходятся в разные стороны. Они идут шагом, а во время встречи говорят друг другу: «Добро утро» или «Добрый день», «Добрый вечер», кивают головой и продолжают «путь» до того места, с которого начали движение. Побеждает тот, кто приходит первым. Идти нужно обязательно шагом. Победивший становится ведущим.

Игра «Мы веселые ребята»

Выбирается ловишка. Он становится спиной к играющим. Дети подбегают к ловишке со словами: «Мы веселые ребята, любим бегать и играть, но попробуй нас поймать. Раз, два, три (хлопают в ладоши) – лови!». С окончанием текста ловишка догоняет детей.

Игра с Солнцем.

В центре круга – «солнце» (на голову ребенку надевают шапочку с изображением солнца).

Дети хором произносят:

Гори, солнце, ярче –
Летом будет жарче,
А зима теплее,
А весна милее.

Дети идут хороводом. На 3-ю строку подходят ближе к «солнцу», сужая круг, поклон, на 4-ю – отходят, расширяя круг. На слово «Горю!» - «солнце» догоняет детей.

Игра с платочком.

Масленица играет с детьми. Дети идут, держась за руки, по кругу, Масленица движется им навстречу по внутреннему кругу. Напевает:

А я Масленица,
Я не падчерица,
Со платочком хожу,
К вам сейчас подойду.

Дети останавливаются, а Масленица произносит, становясь между двумя детьми:

На плече платок лежит,
Кто быстрее пробежит?

Дети, между которыми остановилась Масленица, оббегают круг (внешний), возвращаются на свои места, берут платок. Выигрывает тот, кто добежит до Масленицы быстрее.

Игра «Ловишка»

Дети и скоморохи (обращаются к одному из скоморохов, на котором надета шапочка козлика).

Козлик серенький,
Хвостик беленький,
Мы тебя напоим,
Мы тебя накормим,
Ты нас не бодай,
А в «Ловишку» поиграй.

После слов, обращенных к «козлику», дети разбегаются, а «козлик» старается их забодать.

Игра «Карусели».

Продолжаем мы веселье,
Вес бегом на карусели.

К обучу привязаны ленты. Дети берутся за ленту одной рукой и идут сначала в одну сторону, а затем, поменяв руку, в другую. Обруч держит взрослый. «Кататься» на карусели можно под традиционный текст:

Еле, еле, еле, еле
Закружились карусели,
А потом, потом, потом
Все бегом, бегом, бегом.

Тише, тише, не спешите,
Карусель остановите.

Раз-два, раз-два,
Вот и началась игра.

Игра «Жмурки»

Скок-оскок, скок-поскок,
Зайка прыгнул на пенек,
В барабан он громко бьет,
В жмурки всех играть зовет.

Проводится игра «Жмурки».

Ход игры.

Играющему завязывают глаза, отводят от игроков в сторону и поворачивают несколько раз вокруг себя. Затем переговариваются с ним:

- 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.

Игра «Пройди в воротца»

Ход игры. Весна водит всех взрослых и детей «восьмеркой» за собой (движение «ниточка с иглолочкой»). С окончанием музыки Весна указывает рукой на какую-либо пару детей и взрослых. Они поворачиваются лицом друг к другу и берутся за руки, образуя «воротца». Остальные дети проходят, ведомые Весной, в эти воротца. Внутри «воротцев» остается ребенок. Игра продолжается, пока не окажутся пойманными 4-5 детей. Под плясовую мелодию они танцуют, а другие дети весело хлопают в ладоши.

Игра с «козлик».

Ход игры. В центре круга, в котором стоят дети, - «козлик». Дети произносят слова потешки и выполняют движения в соответствии с текстом.

Вышел козлик погулять,
Свои ножки поразмять.
Козлик ножками стучит,
По-козлиному кричит:
«Бе-е-е, бе-е!»

Дети двигаются в центр круга и обратно. Дети стоят в кругу, а «козлик» стучит «копытцами» и показывает «рожки». «Козлик» кричит и догоняет детей, которые разбегаются.

Игра с «петушком».

Ход игры. Дети стоят лицом в круг. В центре – ребенок в шапочке петушка. Произносится текст потешки и выполняются движения.

Трух-тух-тух-тух!
Ходит по двору петух.
Сам – со шпорами,
Хвост – с узорами!
Под окном стоит,
На весь двор кричит,
Кто услышит –
Тот беит!

- Ку-ка-ре-ку!

Дети идут по кругу, высоко поднимая согнутые в коленях ноги и размахивая крыльями. «Петух» также идет по кругу, но противоходом. Дети разворачиваются лицом в круг, продолжая размахивать «крыльями». «Петух» останавливается в центре круга, хлопает себя «крыльями» и кричит. Дети разбегаются, «петух» старается их догнать.

Игра «Колечко»

Все играющие выстраиваются в ряд. У скомороха в руках колечко, которое он прячет в ладонях и затем старается незаметно передать одному из ребят, при этом говорит:

Уж я золото хороню,
Чист серебро хороню!
В высоком терему
Гадай, гадай, девица.
Гадай, гадай, красная!

Стоящий последним ищет кольцо, а скоморох приговаривает: «Гадай, гадай, у кого кольцо, чисто серебро». Если участник угадал, у кого кольцо, то он становится ведущим.

Игра «У медведя во бору»

Выбирается водящий – «медведь». Он находится на некотором расстоянии от других участников игры. Дети произносят текст, приближаясь к «медведю».

У медведя во боу
Грибы, ягоды беру,
А медведь не спит,

Все на нас рычит.
С окончанием текста дети разбегаются, «медведь» их догоняет.
В процессе игры могут быть использованы и такие слова:

У медведя во бору
Грибы-ягоды я рву.
А медведь не спит,
Все на нас глядит,
А потом как зарычит
И за нами побежит!
А мы ягоды берем
И медведю не даем,
Идем в бор с дубинкой,
Бить медведю в спинку!

Игра «Дедушка Мазай»

Ход игры. Играющие выбирают дедушку Мазая. Остальные участники договариваются, какие движения, обозначающие работу (например: сеяние, жатву, косьбу и т.п.) или другой вид занятий (ходьба на лыжах, катание на коньках, игра в снежки и т.д.) будут ему показывать. Они подходят к дедушке Мазая и поют.

Здравствуй, дедушка Мазай,
Из коробки вылезай!
Где мы были – мы не скажем,
А что делали – покажем!

После этих лов все изображают движениями работу, о которой договорились. Если Мазай отгадывает, дети разбегаются, и он их ловит. Кого первого поймали. Тот становится новым дедушкой Мазаем, и игра повторяется. Если неотгадывают, ему показывают другую работу.

Вместо пения может звучать такой диалог:

- Здравствуй, дед!
- Здравствуйте, дети! Где вы были?
- На работе.
- Что делали?

После этих слов дети выполняют движения.

Игра «Жмурки с колокольчиком»

Ход игры. По жребью (считалкой) выбирают «жмурку» и игрока, которого он будет искать. «Жмурке» завязывают глаза, а другому ребенку дают колокольчик. Участники игры встают в круг. «Жмурка» должен поймать водящего с колокольчиком. Затем выбирается новая пара игроков. «Жмурок» может быть несколько. Стоящие в кругу дети предостерегают «жмурок» от встреч друг с другом словами: «Огонь! Огонь!»

Хоровод-игра «Со вьюном я хожу»

Дети становятся в круг, лицом в центр. Один ребенок – ведущий. У него в руках – «вьюнок» (им может быть атласная лента или сплетенная косой веревочка с пришитыми к ней бумажными плотными листочками. Под пение первого куплета ведущий идет «восьмеркой» (обходя каждого ребенка) и на последнее слово куплета кланяется тому, перед кем останавливается.

С вьюном я хожу,
С зеленым я хожу.
Я не знаю, куда
Вьюн положить

С началом 2-го куплета за ведущим идет тот ребенок, кому поклонился ведущий.

Положи ты вьюн,
Положи ты вьюн,
Положи ты вьюн

На правое плечо.
На третий куплет движения повторяются.
А со правого,
А со правого,
А со правого
На левое положи.

К концу песни со «вьюном» ходят четверо. Затем «вьюн» кладут в центр круга. Под веселую плясовую четверо детей танцуют, выполняя любые танцевальные движения. С окончанием музыки дети стараются взять «вьюн». Самый ловкий становится ведущим, и игра повторяется.

Игра «Веселые музыканты».

Под любую мелодию из двух частей дети, стоя в кругу, играют на музыкальных инструментах (погремушках, румбах, колокольчиках и др.). Петрушка стоит в центре круга, дирижируя. С окончанием первой части дети, положив инструменты на пол, легко бегут по кругу. Петрушка становится в общий круг и бежит вместе с детьми. С окончанием музыки играющие быстро разбирают инструменты. Дирижером становится тот, кому инструмента не досталось.

Игра «Заря-заряница»

Выбираются двое водящих. И водящие, и играющие стоят по кругу, держа в руках ленточку (на карусели укрепляются ленты по числу играющих). Все идут хороводом и поют.

Заря-заряница, Красная девица,
По полю ходила,
Ключи обронила,
Ключи золотые,
Ленты расписные.

Один, два, три – не воронь,
А беги, как огонь!

На последние слова водящего бегут в разные стороны. Кто первый возьмет освободившуюся ленточку, тот и победитель, а оставшийся выбирает себе следующего напарника.

«Двойные горелки».

Участники становятся парами в колонну. Если играющих в горелки много, то можно стать парами в две колонны (одна против другой) на расстоянии 15-20 м. Два «горельщика» стоят впереди колонн – каждый спиной к своей колонне. Со словами «...колокольчики звенят» последняя пара в каждой из колонн разъединяет руки и бежит навстречу игрокам из противоположной команды, стараясь образовать с ними новые пары. «Горельщики» ловят любого из бегущих. Оставшиеся без пар становятся новыми «горельщиками».

«Жмурки «Ваня» и «Маня».

Выбираются двое водящих (девочка и мальчик) и назначают одного из них «Маней» с тоненьким голоском, а второго – «Ваней», который говорит басом (для создания обстановки большего веселья мальчика можно сделать «Маней», а девочку «Ваней»). Водящим завязывают глаза, иногда кружат вокруг себя.

Остальные играющие образуют вокруг водящих круг и берутся за руки. «Ваню» отводят подальше от «Мани» и предлагают ее найти.

Протянув вперед руки, «Ваня» начинает искать и звать: «Где ты, Маня?» - «Я здесь», - отвечает «Маня», но сама, чувствуя его приближение, отбегает в сторону. «Ваня» может принять за «Маню» кого-нибудь из играющих. В этом случае ему объясняют ошибку. Вместе с тем играющие не дают и «Мане» выйти из круга и натолкнуться на что-нибудь. Когда «Ваня» находит «Маню», их заменяют новой парой водящих.

Стоящие в кругу дети не должны подсказывать водящим, где кто находится.

Чтобы поймать «Маню», достаточно коснуться ее рукой, не хватая и не удерживая.

Если «Ваня» долго не может поймать «Маню», следует предложить им поменяться ролями или уступить место новой паре желающих.

«Земля – вода – небо»

(или «Зверь – рыба – птица»)

Играющие должны знать названия рыб, птиц, зверей, чтобы игра проходила веселее и активнее. В первом и втором вариантах названия угадывается соответствие: небо – птицы, вода – рыбы и т.д. В игре принимают участие все желающие дети. Играющие садятся или становятся кругом лицом к центру. В середине круга – ведущий с мячом (лучше набивным).

Ведущий произносит одно из слов названия игры и тут же бросает мяч в руки любому игроку. Тот ловит мяч, называет соответствующее животное, например, лису или медведя на слово «зверь» («земля»), и возвращает мяч ведущему. Если участник игры не успел назвать или неправильно назвал животное, не сумел поймать мяч, то он получает штрафное очко или отдает фант (любой мелкий предмет).

Ведущий кидает мяч новым игрокам, стараясь всех держать в напряжении в ожидании мяча и необходимости быстро назвать нужное животное. Мяч можно дважды кинуть одному и тому же играющему. Когда накопится группа участников, имеющих штрафные очки, игру прерывают, чтобы разыграть фанты, а имеющим штрафные очки дать веселое групповое задание: спеть, сплясать, изобразить пантомиму и т.д. Затем игра продолжается с новым ведущим.

Ведущий может кидать мяч только произнося уже слово «земля» или другое.

Нельзя повторяться в названиях животных.

«Испорченный телефончик»

(Старое название игры – «Слухи»)

В игре принимают участие 8-10 человек. Дети садятся в ряд или полукругом. Одного выбирают ведущим. Он садится первым и придумывает слова или фразу. Эту фразу ведущий шепчет соседнему игроку на ухо. Тот передает услышанное следующему по порядку и т.д. Передавать фразу надо на ухо так, чтобы другие не слышали. Говорить следует отчетливо, не искажая слов нарочно. Нарушивший это садится последним в ряду. Затем ведущий подходит к последнему в ряду играющему и просит произнести то, что ему передали. Почти всегда с первоначальной фразой происходят изменения, потому что игрок не всегда хорошо может расслышать слово и заменить его сходным по звучанию. Чтобы выяснить, кто первым искажил фразу, просят повторить, что он услышал, не только последнего в ряду, но и второго от края. Первый искаживший слово пересаживается в конец ряда. На освободившееся место садится ведущий. Новым ведущим становится тот, кто оказался в начале ряда. Если фраза или слово воспроизведены без ошибок, ведущим остается прежний игрок.

«Третий – лишний с гребешком»

Играющие собираются на небольшой площадке или в зале. Выбирают двух водящих. Остальные становятся по кругу парами: один впереди другого. Один водящий убегает от второго и может стать впереди любой пары. Стоящий сзади оказывается лишним и должен убегать от второго водящего.

У вторых водящих в руке – ремень или пояс (или жгут, скрученный из шарфа, платка). Второй водящий бежит вокруг играющих, стремясь осалить (стегнуть) ремнем первого водящего прежде чем тот станет впереди чьей-то пары. Если ему это удалось, он подбрасывает ремень вверх, а сам убегает. Осаленный должен теперь догонять и салить. Разрешается только один легкий удар ремнем.

Чтобы игра проходила весело, водящие то и дело применяют неожиданные уловки. Например, второй водящий на бегу может незаметно передать ремень кому-то из стоящих, а сам продолжает гнаться за первым водящим. Как только он пробегает около держащего ремень игрока, тот торжествующе «стекает» водящего ремнем. Затем подбрасывает ремень и убегает, став новым первым водящим. Первый же превращается во второго и

должен, подобрав ремень, догонять убегающего. Бывший второй водящий становится в оставшуюся неполную пару.

Заканчивается игра по договоренности.

Водящие не должны убегать в сторону от круга или пересекать его, сокращая расстояние. Убегающий может становиться впереди любой стоящей пары.

«Золотые ворота»

Из участников игры выбираются двое. Они будут «солнцем» и «луной» («месяцем»).

Затем «солнце» и «месяц» становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, как бы образуя ворота. Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через «ворота». При этом играющие поют любимые песни. Когда через «ворота» идет последний, они «закрываются». Попавшегося тихо спрашивают, на чью сторону он хотел бы стать: позади «луны» или «солнца». Игрок выбирает и встает позади соответствующего игрока. Остальные снова идут через «ворота», и игра продолжается до последнего. Когда все распределены, группы устраивают перетягивание каната. Вариант игры: дети, изображающие «ворота», говорят:

Золотые ворота

Пропускают не всегда:

Первый раз прощается,

Второй раз – запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

«Ворота» закрываются при последнем слове и «ловят» того, кто остался в них. Чтобы не быть пойманным, идущие невольно ускоряют шаг, иногда переходят на бег, а ловящие, в свою очередь, меняют скорость речитатива. Игра становится более подвижной и веселой. Заканчивается она также перетягиванием каната.

Другая разновидность игры состоит в том, что «ворот» - 2 пары. Игроки, изображавшие их, произносят стишок одновременно (в лад). Пойманные не выбирают, куда встать, а сразу включаются в команду поймавших их «ворот» Изображающие ворота соревнуются в том, кто больше поймает игроков. Соревнование завершается перетягиванием.

«Капканы»

Из числа играющих выбирается несколько «капканов» (по 2 человека). Стоя в парах лицом друг к другу, они поднимают сомкнутые руки, образуя воротца, или «капканчики», через которые пробегают, взявшись за руки, остальные игроки.

«Капканы» образуют круг и открыты, пока играет музыка (или звучит бубуен). По сигналу (свисток, громкий хлопок, прекращение музыки) «капканы» закрываются, т.е. опускаются руки, задерживая оказавшихся между рук.

Пойманные берутся за руки с участниками «капкана», образуя кружок из 3-4 человек. Они снова поднимают руки, а цепочка из остальных игроков опять бежит по кругу, пробегая через «капканы». Те закрываются снова и снова, пока не останется всего 2-3 пойманных, самых быстрых и ловких.

Игра повторяется 2-3 раза.

«Почта»

(«Откуда и куда?»)

Участвует любое количество играющих. Каждый из играющих задумывает и называет громко какой-нибудь город. Остальные должны запомнить – у кого какой город.

Начать игру может любой, изобразив звуки почтового колокольчика: «Динь-динь-динь!».

Кто-нибудь тут же спрашивает: «Кто едет?» - «Почта». «Откуда и куда?» - «Из Москвы в Париж» (называть надо только те города, которые выбраны игроками). Отвечает тот, кто выбрал Москву, а следующий говорит обязательно тот, чей город – Париж:

- А что делают в Москве?

- Все ходят, копают картошку, - может ответить «приехавший из Москва».

Сразу все играющие, кроме «приехавшего», начинают изображать, как в «Москве копают картошку». Задания должны быть смешными и по возможности трудно выполнимыми, так как с тех, кто не сможет этого изобразить, «приехавший» берет фант (любую вещь) и складывает на виду у всех.

Теперь выбравший Париж говорит «Динь, динь!» и т.д. Игра продолжается. В конце разыгрываются фанты.

«Два Мороза»

Из играющих выбирают водящих – двух Морозов. Они выходят на середину зала. Участники игры с одной стороны зала, на которой они собираются вначале, должны перебежать на другую сторону. Это происходит после следующего диалога. Подбоченься, два «Мороза» обращаются к собравшимся:

- Мы два брата молодые, два Мороза Удалые.

- Мороз, Красный нос, - объявляет один.

- Я – Мороз, Синий нос, - представляется другой и спрашивает с напускной угрозой в голосе: - Ну-ка, кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?

Дети хором отвечают:

- Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!

После произнесенных слов дети бросаются перебежать на другую сторону зала. Если никто из игроков не решается это сделать, «Морозы» объявляют, что все, кто не побежит на счет «три», станут проигравшими – будут «заморожены». Морозы читают: «Раз, два, три!» Все бросаются перебежать зал, а «Морозы» стараются осалить (коснуться) детей рукой. Осаленный должен остановиться, замереть без движения, как «замороженный». «Разморозить» его могут другие, еще не осаленные игрока, коснувшись рукой. Тогда он бежит вместе со всеми на противоположную границу зала, куда «Морозы» уже не имеют права забегать.

В начале игры можно договориться, что «замороженных» водящие отводят в свой «ледяной дворец», где вырчить их нельзя до смены водящих.

«Золото хороню».

Дети садятся по кругу на пол, скрестив ноги, руки у них находятся за спиной. Одному из играющих кладут в руки предмет, который должен найти выбранный считалкой водящий. При этом участники игры напевают знакомую песню тихо, если водящий удаляется от предмета, и громко, если он к нему приближается. Можно вместо песни использовать приговорку:

Уж я золото хороню,

Чисто серебро хороню

В высоком терему.

Гадай, гадай, красная,

Через поле идучи,

Руссу косу плетучи,

Шелком первиваючи,

Златом приплетаючи.

Вместо приговорки один из играющих может звенеть в колокольчик.

«Чепуха».

Выбирается водящий, который отходит в сторону. Участники игры загадывают любые предметы (каждый-свой). Приходит водящий и задаёт участникам вопросы, в ответ на которые игроки должны назвать задуманный предмет.

Играющий, чей ответ более других подошёл к заданному вопросу, становится водящим.

«Жмурки».

Водящий – жмурка – становится в центре. Ему завязывают глаза и поворачивают несколько раз вокруг себя. Происходит диалог жмурки и играющих:

-Где стоишь?

-На мосту.

-Что продаёшь?

-Квас.

-Ищи три года нас.

Участники расходятся по комнате, жмурка идёт их искать. В ходе игры участники не должны сходить со своих мест. Им разрешается присесть, отклониться, встать на колени. Если водящий находит и угадывает ребёнка, он передаёт ему роль жмурки.

«Жмурки наоборот».

Выбирается жмурка. Но глаза ему не завязывают. Его сажают перед большим белым экраном. На небольшом расстоянии от экрана устанавливают фонарик. Играющие проходят между фонарём и экраном, а жмурка по теням должен узнать участников игры. Игроки, чтобы сбить водящего с толку, могут надеть на себя любые детали одежды. За каждого неправильно названного игрока водящий отдаёт фант.

Игра «Колечко, колечко»

Выбирают считалкой ведущего.

Дети садятся на лавку, складывают ладошки. Стоять остаются двое. У одного из них (ведущего) – колечко. Все начинают произносить текст и в такт потряхивать ладошками, сложенными вместе. Водящий с колечком в ладошках поочередно подходит к каждому из сидящих и незаметно кому-то из них опускает колечко. Второй из стоящих должен отгадать, у кого в ладошках колечко. Если угадывает, садится на место того, у кого было колечко. Если нет, все дружно произносят: «Раз, два, три, колечко, беги» Ребенок с колечком убегает. Тот, кто угадывал, бросается вдогонку. Играющие произносят:

Колечко, колечко, катись на крылечко,
Через поле, через луг возвращайся, сделав круг!

*Вариант игры с несколько иным названием **«В перстни»** предлагает Г.Науменко.*

Дети садятся в ряд и складывают ладони «лодочкой». Водящий вкладывает свои ладони в ладони каждого участника игры. Одному из них он должен незаметно оставить «перстень» - колечко, камушек, орех, который зажат у него между ладонями. При этом он приговаривает:

Я по лавочке иду,
Золот перстень хороню –
В матушкин теремок,
Под батюшкин замок.
Вам не отгадать, не отгадать!
Мне вам не сказать, не сказать!

Сидящие отвечают:

Мы давно уж гадали,
Мы давно перстень искали –
Все за крепкими замками,
За дубовыми дверями.

Затем один из играющих пытается отгадать, у кого спрятано кольцо. Ему приговаривают:

Покатилось колечко с красного крылечка –
По овинам, по клетям, по амбарам, по сеним.
Найди золотое колечко!

Если он найдет, у кого спрятано кольцо, они одновременно с ним бегут в разные стороны, обегая лавку. Кто первым сядет на свободное место, тот водящий. Он и прячет снова кольцо.

«Дятел».

Ходит дятел по пашнице,
Ищет зёрнышко пшеницы,
Не нашел и долбит сук:
Тук, тук, тук, тук!

Выбирают дятла, подходят к дереву и поют.
Дятел берёт палку и считая про себя,
Стучит по дереву задуманное количество раз.
Игрок, который правильно назовёт число
Ударов, столько раз бежит вокруг дерева,
И становится новым дятлом.

«Заря-зареница».

Заря-зареница, красная девица.
По полю ходила, ключи обронила.
Ключи золотые, ленты голубые.
Раз, два – не воронь, а беги как огонь.
Дети держат «карусель» за ленты, идут по кругу и поют.
Водящий ходит вне круга, с последними словами задевает
Одного из игроков. Они разбегаются в разные стороны, кто
Первый возьмётся за ленту. Неудачник становится водящим.

«Золотые ворота».

Золотые ворота, проходите, господа!
В первый раз прощается, второй раз запрещается,
А на третий раз не пропустим вас.

Два ведущих делают ворота. Один – «серебряное блюдечко»,
другой – «наливное яблочко». Все проходят в ворота, с последним
словом ворота опускаются, задерживая одного из игроков.

Игрок: - «Золотые ворота, пропустите вы меня.»

Ответ: - «Мы всех пропускаем, а тебя оставляем. Что выбираешь,
Наливное яблочко или серебряное блюдечко?»

Игрок переходит на выбранную сторону.

Так дети делятся на две команды, затем перетягивают канат.

«Ремешок».

Прячу, прячу ремешок
Под калиновый кусток,
А кто зореньку проспит,
Того бить колотить.
Водящий с ремешком ходит за кругом, у детей глаза закрыты.
С последним словом кладёт ремень кому-нибудь за спину.
Тот бежит за водящим, пытаясь догнать и слегка ударить его
Ремешком. Водящий пытается занять место того, кто за ним бежит.

«Сиди, Яша».

Выбирается Яша. Он встаёт в центр, ему завязывают глаза.
Все идут по кругу и поют.

Сиди, сиди, Яша под ореховым кустом,
Грызи, грызи, Яша, орешки калёные,
Ядра золочёные.

Далее говорят, хлопая в ладоши.

Чок, чок, пяточок.
Вставай Яша – дурачок!
Где твоя невеста, и в чём она одета?
Как её зовут и откуда привезут?

Яша в это время крутится на месте, по окончании
Идёт наугад, выбирает кого-нибудь и выводит в
Середину. Необходимо узнать, кто перед ним, назвать имя.

«Далеко, далеко».

Дети встают друг за другом «паровозиком»,
Кладут руки на плечи впередистоящему.

Далеко, далеко	Похлопывают по плечам.
На лугу пасутся	Рисуют пальцами «змейку» вдоль позвоночника ребёнку, стоящему впереди.
Ко.....	Качают плечами вперёд-назад.
- Козы?	Наклоняют голову вперёд.
- Нет, не козы!	Качают головой вправо-влево.
Далеко, далеко	Поворачиваются на 180 градусов и
На лугу пасутся	повторяют движения первого куплета.

Ко.....	
- Кони?	
- Нет, не кони!	
Далеко, далеко	опять поворачиваются и повторяют
На лугу пасутся	те же движения.

Ко.....	
- Коровы?	
Правильно коровы!	Поворачиваются на 90 градусов и качают головой руки на поясе.
Пейте, дети молоко, Будете здоровы!	Постепенно медленно приседают. На последний слог быстро встают на ноги и поднимают руки вверх.

Русская народная игра «Звонарь»

Дети встают в круг. Считалкой выбирается водящий. Он идет по кругу и приговаривает:

Дили-дон, дили-дон,
Отгадай, откуда звон.

Остальные игроки приплясывают на месте. На слово «звон» водящий поворачивается к игроку, стоящему возле него и, хлопнув в ладоши три раза, кланяется. Игрок тоже хлопает три раза в ладоши, кланяется и встает за водящим. Теперь они вдвоем идут по кругу, приговаривая:

Дили-дон, дили-дон,
Отгадай, откуда звон.

На слово «звон» водящий опять хлопками и поклоном приглашает следующего игрока включиться в игру. Так игра продолжается до тех пор, пока сзади водящего не окажется 4—6 человек.

После этого дети, оставшиеся в кругу, хлопают, а водящий и выбранные им играющие приплясывают. С окончанием музыки водящий и другие играющие должны встать парами. Кому пары не хватило — тот становится водящим.

«Утка-Гусь»

Атрибуты: Маленький мячик.

Ход игры: Дети стоят в кругу, руки держат за спиной. Выбирается водящий, ему дают в руки маленький мячик. Водящий стоит за кругом. На слова: «Утка, утка, утка!» — которые произносит водящий, он идет мимо стоящих к нему спиной детей. На слово «Гусь!» — кладет в руки одному из участников игры мячик. После этого водящий и ребенок с мячиком в руках расходятся в разные стороны.

Они идут шагом, а во время встречи говорят друг другу: «Доброе утро» или «Добрый день», «Добрый вечер», кивают головой и продолжают «путь» до того места, с которого начали движение. Побеждает тот, кто приходит первым. Идти нужно обязательно шагом. Победивший становится ведущим.

Игра с Солнцем

Атрибуты: Шапочка с изображением солнца.

Ход игры: В центре круга — «солнце» (на голову ребенку надевают шапочку с изображением солнца). Дети хором произносят:

Гори, солнце, ярче —
Летом будет жарче,
А зима теплее,
А весна милее.

Дети идут хороводом. На 3-ю строку подходят ближе к «солнцу», сужая круг, поклон, на 4-ю — отходят, расширяя круг. На слово «Горю!» — «солнце» догоняет детей. «Слава Солнцу» Сла-ва на не-бесолн-цу вы-со-ко-му, сла-ва! Сла-а-ва!

«Горелки»

Ход игры: Играющие выстраиваются парами друг за другом — в колонку. Дети берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «ворота». Последняя пара проходит «под воротами» и становится впереди, за ней идет следующая пара. «Горящий» становится впереди, шагов на 5—6 от первой пары, спиной к ним. Все участники поют или приговаривают:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло!
Глянь на небо,
Птички летят,
Колокольчики звенят:
— Дин-дон, дин-дон,
Выбегай скорее вон!

По окончании песенки двое ребят, оказавшись впереди, разбегаются в разные стороны, остальные хором кричат:

Раз, два, не воронь,
А беги, как огонь!

«Горящий» старается догнать бегущих. Если игрокам удастся взять друг друга за руки, прежде чем одного из них поймает «горящий», то они встают впереди колонны, а «горящий» опять ловит, т. е. «горит». А если «горящий» поймает одного из бегающих, то он встает с ним, а водит игрок, оставшийся без пары.

«Колечко»

Атрибуты: Кольцо.

Ход игры: Все играющие выстраиваются в ряд. У ведущего в руках колечко, которое он прячет в ладонях и затем старается незаметно передать одному из ребят, при этом говорит:

Уж я золото хороню,
Чисто серебро хороню!
В высоком терему
Гадай, гадай, девица.

Гадай, гадай, красная!

Стоящий последним ищет кольцо, а ведущий приговаривает: «Гадай, гадай, у кого кольцо, чисто серебро». Если участник угадал, у кого кольцо, то он становится ведущим.

«Третий — лишний»

Ход игры: Все играющие стоят по парам друг за другом, образуя большой круг. Один водящий бежит за кругом и встает впереди любой пары. Другой водящий должен его догнать и дотронуться рукой. Если водящий, который догоняет, успел дотронуться до

него, то водящие меняются ролями: тот, кто убежал, догоняет, тот, кто догонял, — убегает. Если водящий не успел дотронуться до убегающего и тот встал впереди любой пары, то третий игрок в паре оказывается лишним, и он должен убежать от водящего.

Варианты, игры

1. Играющие становятся парами лицом друг к другу и берутся за руки. Убегающий, спасаясь, становится под руки и оказывается к кому-нибудь спиной. Тот игрок, к кому убегающий встанет спиной, и будет третьим лишним. Теперь он должен убежать от водящего.

2. Двое водящих находятся в середине круга на расстоянии около 3 метров друг от друга. Играющие держатся под руку, а свободные руки кладут на пояс. Все пары медленно движутся по кругу под пение какой-либо известной песни или под музыку. Один из водящих убегает, другой его догоняет. Убегающий, спасаясь, встает рядом с какой-нибудь парой и берет под руку крайнего в ней. Теперь его ловить нельзя. Игрок, находящийся с другой стороны пары, оказывается третьим лишним. Он теперь должен убежать отводящего, и может присоединиться к любой паре справа или слева от нее, взяв крайнего под руку. Если догоняющий поймает (коснется) убегающего, то они меняются ролями.

Пословицы и поговорки.

- ❖ Блины брюхо не портят.
- ❖ Не все коту масленица, будет и Великий пост.
- ❖ Не житье-бытье, а Масленица.
- ❖ Масленица идет, блин да мед несет.
- ❖ Без блинов не Масленица, без пирогов не именины.
- ❖ Блин добр не один.
- ❖ Первый блин комом, а второй с маслом, а третий с квасом.

Заклички

❖ Ой, Масленица – кривошейка
Встречаем тебя хорошенько
Сыром, маслом, калачами
И румяным пирогом!
❖ А мы Масленицу повстречали
Сыром гору поливали
На широкий двор зазывали
Да блинами заедали!
❖ Широкая Масленица
Мы тобой не нахвалимся
Приезжай к нам в гости
На широкий двор
С детьми поиграть
На горках кататься!
❖ Ну – ка, Солнце, просыпайся
В чисто небо выбирайся
Будешь по небу ходить
Песни петь и всем светить
❖ Солнышко, Солнышко, выгляни в окошко
Солнышко, Солнышко, покажись немножко
Тут твой любимчик – симпатичный

Масленица. Беседа-развлечение для детей средней и старшей групп детского сада

Ребята, сегодня я расскажу вам об одном из самых веселых и интересных праздников нашей страны. Когда зима заканчивается становится теплее, дни становятся длиннее, а солнце начинает светить ярче. В это время люди на Руси праздновали прощание с зимой и

встречу весны. Они устраивали народные гуляния, и этот праздник назывался Масленица. Мы и сейчас его празднуем. Главным украшением этого праздника считается блин. А знаете, почему? Он очень похож на солнышко. Хотите, я расскажу вам историю этого праздника?

Масленица называлась сырной неделей. Люди устраивали веселье, катались с гор на лыжах и санках, катались на лошадях, устраивали кулачные бои. Ребятишки делали снежные горки и катались с них на санках. Также из снега они лепили снежных баб, или снеговиков.

Всю неделю, которая считается масленичной, пекут блины или оладьи. От этого обычая и произошла поговорка: «Не житье, а масленица». Хозяйки пекли блины каждый день из гречневой или пшеничной муки. В первый день — блиница, во второй — блины, в третий — блинцы, в четвертый — блинчики, в пятый — блинки, в шестой — блиночки, в седьмой — царские блины. К блинам подавались сметана, варенье, сливочное масло, мед, красная икра, яйца.

Главным участником Масленицы становилась кукла из соломы, которую наряжали в яркие одежды. Вечером эту куклу сжигали в знак того, что люди провожают зиму и встречают весну. При прощании с куклой люди пели:

Масленица, прощай!

А на тот год приезжай!

Масленица, воротись!

В новый год покажись!

Прощай, Масленица!

Прощай, красная!

Так как Масленица длится целую неделю, то каждый ее день имел свое название. Понедельник – встреча. В этот день и делали куклу Масленицу. Вторник – заигрыш. В этот день все ходили друг к другу в гости, лакомились блинами.

Среда – лакомка. Взрослые и дети начинали кататься с горок, веселиться, играть и угощаться блинами.

Четверг – разгул. В этот день было больше всего веселья. Люди катались с гор на лыжах и санках, устраивали конские бега, катались в лошадиных упряжках.

Пятница – тещины вечерки. В этот день зятя угощали своих тещ блинами. А девушки гадали. Они пекли блины сами, потом выноси их на улицу и угощали молодых парней. Тот парень, которому девушка понравилась, старался первым взять у нее блин и съесть его. Делалось это все для того, чтобы он мог понять, хорошая она хозяйка или нет.

Суббота – золовкины посиделки. Молодожены приглашали к себе родных и угощали их блинами. За столом они весело разговаривали, мирились, если они поссорились, вспоминали ушедший год и надеялись, что новый год будет урожайным.

Воскресенье – проводы. Этот то самый день, когда проходят проводы Масленицы. Люди разжигали костер и сжигали куклу Масленицы. Потом собирали пепел и разбрасывали ее над полями, чтобы год был урожайным. Еще этот день назывался прощеным воскресеньем. Люди просили друг у друга прощения за все обиды. Так и заканчивалась масленица.

МАСЛЕНИЧНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ

ИГРА 1. СКОВОРОДА.

На полу (на земле, на снегу) начертите круг. Это сковорода. Все игроки (и взрослые, и дети) берутся за руки и прыгают на одной ноге, пытаясь толкнуть друг друга в круг. Кто попал в круг, тот «спекся» на сковороде. Задача игроков – в него не попасть.

ИГРА 2. СКОМОРОШКИ.

Наденьте на ребенка (детей) шапочку скомороха. Можно пришить бубенчики к обычной яркой шапочке. Попросите скоморошков показать, как медведи ходят, как гуси ходят, как петушки прыгают, как козлики бодаются, как солнышко по небу катится, и так далее. В конце игры после выполнения задания скоморошки пляшут под веселую музыку вместе со всеми.

ИГРА 3. ШАПОЧКИ.

Игра для мальчиков. Играют двое. Они надевают на голову шапки. Шапка должна сидеть на голове свободно. Задача – сделать так, чтобы шапка противника упала с его головы, но не уронить свою шапку.

ИГРА 4. ПРОДАВЕЦ СЧАСТЬЯ.

Переоденьтесь в продавца счастья. Можете взять в руки игрушечную птичку или обезьянку или музыкальную шкатулку (подражая артистам на ярмарке). В коробку положите записочки – их будут вытягивать «покупатели». Выкрикивайте как на ярмарке: «Продается счастье! Продается счастье!». Когда ребенок, выполняющий роль покупателя, вытаскивает записку, зачитывайте ее. Например: «Ваше счастье на Кудыкиной горе», «Найдешь клад и купишь две конфетки», «Ваше счастье в Вашем доме» и т.д.

ИГРА 5. ГОРШКИ.

Впереди сидит на корточках «горшок». Сзади него стоит «продавец». Он предлагает свой товар, выкрикивает: «Кому горшки? Кому горшки?». Покупатель (один игрок – взрослый) присматривается к горшкам, ведет диалог – задает вопросы: «А хорош ли горшок?». Выбирает понравившийся горшок и торгуется о цене (можно продавать горшок и за 10 хлопков, и за 5 прыжков и т.п.). Если цена не устраивает, то покупатель идет дальше выбирать горшок. Если цена устраивает, то покупатель и продавец бьют по рукам и сразу же бегут по кругу в ту сторону, куда они стояли лицом. Кто прибежит первым на свое место – тот хозяин горшка. Если опоздал – становишься покупателем. Так игра продолжается. Затем продавцы и горшки меняются ролями.

ИГРА 6. КАРУСЕЛЬ.

Возьмите длинную палку (можно взять гимнастическую палку или рейку из хозяйственного магазина). Привяжите к ее концу разноцветные атласные ленты одинаковой длины. Позовите детей и взрослых: «Кто хочет на нашей карусели с ленточками пробежаться?». Каждый берет один конец ленты, натягивает его и карусель кружится. Можно говорить слова в ритм движениям:

«Еле – еле – еле — еле

Завертелись карусели.

А потом, потом, потом

Все бегом, бегом, бегом!

(убыстряем темп)

Побежали, побежали,

Побежали, побежали!

Можно после этих слов поменять направление движения.

Тише, тише, не спешите,
Карусель ос-та-но-ви-те.
Раз-два, раз-два (пауза)
Вот и кончилась игра».

ИГРА 7. У МАЛАНЬИ

Игра для всех возрастов. Водящий стоит в центре. Все поют песенку:

«У Маланьи, у старушки
Жили в маленькой избушке
Семь дочерей, семь сыновей,
Все без бровей (закрываем брови ладошками).
С такими глазами (здесь и далее Маланья смешно изображает глаза, огромные уши,
длинный нос и т.д., а все игроки за ней повторяют эти движения),
С такими ушами, с такими носами,
С такими усами, с такой головой,
С такой бородой...
Ничего не ели, целый день сидели,
На нее (на него) глядели,
Делали вот так... (ведущий делает движение, а все его повторяют)»
Кто лучше всех повторил движение – то становится Маланьей в следующей игре.

ИГРА 8. ДУДАРЬ.

Выбирается один дударь. Определите до игры место, куда нужно будет убежать от дударя.

Все играющие берутся за руки, идут по кругу и говорят ритмично или поют:

«Дударь, дударь дудариче, старый, старый, старичище.

Его под колоду. Его под сырую. Его под гнилую.

Дударь, дударь, что болит?»

Дударь отвечает, называя одну часть тела. Например: «Локоть болит». Значит, каждому игроку нужно взяться за локоть правого соседа. Получится замкнутый круг.

Идем по кругу дальше и снова говорим или поем слова. И снова спрашиваем:

«Дударь, дударь, что болит?» Дударь отвечает: «Колено болит» (или называет другую часть тела). Игроки берутся за колени друг друга и, не отпуская руки (держа их на коленях соседей) идут по кругу и поют дальше.

Игра может продолжаться долго с называнием разных частей тела: ухо болит, пятка болит, спинка болит, плечо болит, щека болит). Но в конце концов дударь говорит: «Ничего не болит! Я Вас ловлю!» и догоняет игроков. Игроки должны успеть убежать от дударя в условленное место. Кто не успел – тот становится дударем. Очень веселая игра, создающая праздничное настроение. Попробуйте – Вам понравится!

ИГРА 9. ПРЯНИЧНАЯ ДОСКА.

Все играющие садятся рядом друг с другом на скамейку или на стулья, поставленные в ряд. Это будет «пряничная доска». Вокруг скамьи или стульев должно быть достаточно места (чтобы можно было их обежать). Водящий ходит вдоль «пряничной доски», все игроки говорят или поют:

Прянична доска, с целого пенька,

С целого пенька, сбрось-ка паренька.

На слова «Сбрось-ка паренька» водящий быстро хлопает рукой по колену одного из игроков. Игрок должен быстро обежать «пряничную доску» и сесть на свое место. В это время ведущий обегает «пряничную доску» в другом направлении. Если водящий успел занять место игрока – то теперь водить будет игрок, которого хлопнули по колену. Если нет- то снова будет водить тот же водящий.

ИГРА 10. БАРЫНЯ.

Выбирается ведущий (взрослый). Играть можно с детьми 5-6 лет и старше. Маленькие дети тоже могут участвовать, но им придется помогать отвечать на вопросы (отвечать вместе с ними).

Ведущий говорит:

«К Вам барыня пришла, голик, да веник принесла.

Велела не смеяться и не улыбаться,

«Да» и «нет» не говорить,

Черное и белое не называть.

Вы поедете на бал?»

Нельзя в ответ на любые вопросы ведущего говорить слова «да», «нет». Например, можно ответить так: «я передумал» (но нельзя ответить «нет»). Эта игра учит детей управлять своим поведением и своей речью. Если игрок ошибся, то он отдает фант ведущему и выполняет смешное задание.

ИГРА 11. ПУЗЫРЬ (МЕСИМ ТЕСТО).

Игра подходит для самых маленьких деток.

Беремся за руки и говорим вместе три раза: «Месим, месим тесто». На эти слова медленно и ритмично топая подходим друг к другу (чтобы круг, образованный нашими руками, стал совсем маленький).

Затем начинаем «раздувать» пузырь, то есть расширять наш круг, приговаривая:

«Раздувайся, пузырь,

Раздувайся, большой,

Оставайся такой

Да не лопайся!

Бух! Лопнул!»(отпускаем руки и приседаем, выдыхая долго): шшшшш.

ИГРА 12. КАК ВО НАШЕМ ВО ДОМУ.

Игра для самых маленьких.

Беремся за руки, ходим и говорим ритмично:

«Как во нашем во дому

Печка истоплёная,

Блины испечёные,

Каравай состряпанный.

Эдакий уууузенский! (сходимся в узкий круг)

Эдакий ниииизенький! (садимся на корточки)

Эдакий шиоооокий! (делаем широкий круг, не отпуская рук)

Эдакий висоооокий! (высоко поднимаем руки вверх, встаем на цыпочки)».

ИГРА 13. НА ЛОШАДКЕ.

Игра для самых маленьких.

Обычно на Масленицу катались на лошадях. И мы тоже покатаемся. Посадим ребенка к себе на колени и «поедем».

«По кочкам, по кочкам,

По маленьким кусточкам,

На молодой лошадке

В горку – ух, ух, ух (поднимаем и опускаем колени).

А с горки – бууууух!»(вытягиваем вперед ноги и скатываем с них ребенка как с горки).

Игра нравится всем малышам.

ИГРА 14. КАТАНИЕ НА ЛОШАДЯХ.

С детьми постарше можно поиграть в катание на лошадях по-другому.

Возьмите красивую тесьму или ленту, привяжите на нее колокольчики. Получится упряжка. Ребенок встает в «упряжку», остальные участники берутся руками за концы тесьмы или ленты и говорят:

«Стук-стук, тра-та-та, Отворяйте ворота!

Отворяйте ворота! Выезжаем со двора! Но!»

На это слово лошадка начинает двигаться, звенит бубенцами, пока ей не скажут «тпру».

ИГРА 15. МЕТЛА.

Все садятся на стулья. Выбирается один водящий.

Каждому игроку назначается свое слово. Его может назвать водящий или игроки могут назначить слово друг другу. Например, первый игрок – слово «метла», второй – слово «ботинок», третий – слово «пуговица», четвертый – «ведро».

Водящий подходит к игроку и начинает задавать вопросы. Отвечать на них нужно очень быстро и употребляя «свое» слово. Нельзя смеяться и даже улыбаться (это самое сложное в игре).

Например. Водящий подходит к первому игроку и говорит:

«Кто ошибется, тот попадется! Кто засмеется, тому плохо придется!»

После этого он спрашивает:

— Кто ты?

— Метла.

— А что ты сегодня ел?

— Метлу.

— А это у тебя что? (показывает на колено)

— Метла.

— А это что? (показывает на две ноги).

— Мётлы.

И так пока у водящего не закончатся вопросы и он не перейдет к следующему игроку.

Если отвечающий на вопросы игрок ошибется или не выдержит и засмеется, то он платит фант. Фанты разыгрываются после игры. Эта игра не просто веселая, но еще и очень полезная для развития речи детей.

Квест« В поисках Масленицы»

Цель: Создание атмосферы праздника, приобщение к культуре и традициям празднования Масленицы.

Задачи:

- Развивать у детей быстроту и ловкость движений.
- Повторить название масленичных дней недели.
- Закреплять умение работать в команде.

Оборудование: карта с маршрутом для прохождения квеста, разделённая на восемь частей, бубен, ленты длиной 2,5-3 метра, вывески с названиями семи станций, чучело Масленицы.

Ход :

Хозяюшка:

Масленица в дом пришла,
И весну нам принесла,
Блинчиков мы испечем,
Зиму дружно проведем.

Пусть весна будет щедрa,
Всем желаю я добра,
Счастья, радости, везения,
Чумового настроения!

- Ребята, а вы знаете, что это за праздник такой? (Выслушиваются ответы детей.) -Раньше прощались с зимой на Руси веселым праздником - Масленицей. В народе говорили: «Масленица зиму прощает, холодную жизнь кончает». В этот праздник устраивали игры, водили хороводы. А Масленицу звали, приглашали. Длилось это гулянье целую неделю - с понедельника по воскресенье.

Хозяюшка:

-Встретились мы с вами чтобы зиму проводить, да весну встретить. Вот только беда у нас - Масленица наша пропала (чучело масленицы), не хочет зима уходить, да весну хозяйничать пустить. Но и это не беда! Есть у меня кусочек карты, на которой план нарисован, как масленицу отыскать. Только, чтобы Масленицу найти надо найти остальные кусочки, потрудиться придётся. На карте станции, названы они по дням недели масленичных гуляний, ведь масленица празднуется широко и целую неделю. А вы знаете, как эти дни называются? (ответы детей) Ну что, готовы нам помочь, ребята? Тогда отправляемся в путь. Хозяюшка достаёт первый кусочек карты все отправляются к первой станции

1 станция: «ЗАГАДКИНО»

Ведущий:

Я хочу с вами поиграть, да загадки загадать.

1. Этот праздник – объеденье!

Напечём блины с утра.

К ним – сметана и варенье

А, возможно, и икра! (**Масленица**)

2. Лежит передо мною,

Сметанкою полит!

Люблю его, не скрою!

Как солнышко блестит!

Скажу я только маме:

«есть буду – не один!

- а поделюсь с друзьями

Я самый вкусный....» (**Блин**)

3. Сварит бабушка из ягод

Что-то вкусненькое на год.

Ах, какое объеденье

– Ароматное... (**Варенье**)

4. Пчёлки летом потрудились,

Чтоб зимой мы угостились.

Открывай пошире рот,

Есть душистый, сладкий мёд.... (**Мёд**)

5. Догадайся, кто такая?

Белоснежная, густая.

Сливки взбили утром рано,

Чтоб была у нас.... (**Сметана**)

6. Спрыгнул он со сковородки,

Подрумяненный в серёдке.

Знать, готов ещё один

С пылу с ару тонкий.... (**Блин**)

Ведущий: Молодцы, ребята! Все мои загадки отгадали!

Станция №1 «Встреча»:

Ведущий

Утро... ПОНЕДЕЛЬНИК... Наступает «ВСТРЕЧА».

Яркие салазки с горочек скользят.

Целый день веселье. Наступает вечер...

Накатавшись вволю, все блины едят.

«Игра горелки». Дети делятся на две команды, образуют «ручeёк» — становятся по парам в колонну, берутся за ручки и поднимают их. Пара, стоящая в самом конце, бежит вперёд в «коридорчике» под сцепленными ручками. Когда таким образом пробегут все пары, дети хором поют песню «Гори, гори ясно!»

Гори-гори ясно,

Чтобы не погасло!

Глянь на небо,

Птички летят,

Колокольчики звенят:

– Дин-дон, дин-дон,

Выбегай скорее вон!

После этого пара, стоящая впереди, разбегается в стороны, а водящий (в первый раз пусть это будет взрослый) старается поймать кого-то из этих ребят. Если дети успели добежать до конца колонны и снова взяться за руки, то разбегаться уже будет следующая пара. Если пойман кто-то из участников, то уже он становится водящим (прежний занимает его место).

Независимо от победивших, дети получают кусочек карты и направляются к следующей станции.

Станция № 2 «Заигрыш»:

Ведущий

«ЗАИГРЫШ» беспечный – ВТОРНИКа отрада.

Все гулять, резвиться вышли, как один!

Игры и потехи, а за них – награда:

Сдобный и румяный масленичный блин!

Хороводная игра «Блин Золотой»

Ой, блин золотой! Ты по кругу пойдёшь,

Ты дружка себе найдёшь, хоровод заведёшь!

Ну ка, в круг выходи, пляску заводи!

Одновременно с пением по кругу передаётся блин (бубен).

Ребёнок, на котором закончилась песня, выходит в центр и выполняет танцевальные движения под всеобщие аплодисменты.

Затем он кланяется, снова возвращается в хоровод, и игра повторяется.

Игра проводится несколько раз.

Игра «Кто быстрее перевернёт блин».

Игра на координацию и ловкость! Игрокам по очереди вручается сковородка с «блином».

Дети должны подбрасывая блин на сковородке обратно поймать его на сковородку.

Побеждает самый ловкий.

Ведущий: Молодцы, ребята! Вы хорошо соревновались, все показали себя ловкими, умелыми!

Дети получают кусочек карты и направляются к следующей станции.

Станция № 3 «Лакомка»

Ведущий

Третий день Масленицы — Лакомки — К теще на блины

Тут СРЕДА подходит – «ЛАКОМКОЙ» зовется.

Каждая хозяйюшка колдует у печи...

Кулебяки, сырники – все им удастся!

Пирог и блинчики – все на стол мечи!

«Блины — лепёшки»

Это весёлая и задорная забава-кричалка, где нет победителей и проигравших. Ребята делятся на две команды: одна по сигналу хором должна кричать «блины», другая же – «лепёшки» (дети это всегда обожают). Текст предлагается следующий:

Хороша была зима, её мы провожаем
И тепло весеннее радостно встречаем.
Печём с припёком мы (**знак рукой в сторону «блинов»**) блины!
И вкусные (**знак рукой в сторону «лепёшек»**) лепёшки!
И весело, и дружно хлопаем в ладошки (**все хлопают**).
Наступила долгожданная масляна неделя,
И никто не сосчитает, сколько же мы съели.
Ели-ели мы (**знак рукой**) блины!
И ещё (**знак рукой**) лепёшки!
А теперь вокруг себя покрутимся немножко (**все крутятся**).
Вокруг песни, танцы, смех, шумное гулянье,
В каждом доме оценили хлопоты-старанье,
На столе стоят (**знак рукой**) блины!
А рядышком (**знак рукой**) лепёшки!
Чтобы больше в нас вошло — прыгаем на ножке (**все прыгают**).
Ещё кружок вокруг себя (**все кружатся**),
И хлопаем в ладошки (**все хлопают**).
После завершения игры дети получают кусочек карты и направляются к следующей станции.

Станция № 4 «Разгуляй»

Ведущий

А в ЧЕТВЕРГ – раздольный «РАЗГУЛЯЙ» приходит!
Ледяные крепости, снежные бои...
Тройки с бубенцами на поля выходят...
Парни ищут девушек – суженых своих!

Игра «Сороконожки»

Дети делятся на две команды. В каждой команде участники становятся в линию за спиной друг у друга, берут за талию впереди стоящего и, по команде ведущего, пробегают эстафету (обходят конусы и возвращаются обратно), при этом сороконожка не должна разрываться, иначе придется вернуться к старту.
После завершения игры дети получают кусочек карты и направляются к следующей станции.

Станция №5 «Тещины вечёрки»

Хозяюшка:

ПЯТНИЦА настала –Зятя приглашают тещу на блины!
А мы с вами поиграем вот в какую игру!

Перетягивание каната.

Для этой забавы нужно заранее подготовить прочный канат. Дети делятся на две команды и по сигналу перетягивают канат. Игру можно провести несколько раз.
После завершения игры дети получают кусочек карты и направляются к следующей станции.

Станция № 6 «Золовкины посиделки»

Ведущая

Близится СУББОТА – «ЗОЛОВКИ УГОЩЕНИЕ»!
Вся родня встречается, водит хоровод...
Праздник продолжается, общее веселье...
Славно провожает Зимушку народ!

Игра «Гонки на метле»

Дети делятся на две команды и встают парами. Пары пробегают эстафету сидя на метле (кегли ставятся в линию на определённом расстоянии) игрокам нужно будет пробежать эстафету верхом на метле и не сбить их.

После завершения игры дети кусочек карты и направляются к следующей – последней станции.

Станция № 7 «Прощеное воскресенье - Проводы зимы»

Ведущая

В Прощеное воскресенье

За все прошу прощения,

Обиды отпускаю

И за все прощаю.

Ребята, давайте все вместе попросим друг у друга прощения, улыбнёмся и забудем все обиды!

Ведущая

ВОСКРЕСЕНЬЕ светлое быстро наступает!

Облегчают душу все в «ПРОЩЕНЬИЙ ДЕНЬ»!

Чучело соломенное – Зимушку – сжигают,

Нарядив в тулупчик, валенки, ремень...

Ведущая

Ой, а давайте и мы для нашей масленицы сделаем украшение и заплетём для неё красивые косы, чтобы она ещё наряднее была.

Игра «Заплети косы»

Для участия в этом конкурсе дети делятся на две команды, а каждая команда на ещё на три. Заранее необходимо приготовить 6 лент, каждая длиной около 2,5 метров, 3 ленты связать с одной стороны узлом. Затем одна девочка от каждой команды берет в руки узел, а остальные дети берутся концы трех лент и по команде ведущего начинают заплетать ленты в косу. По команде ведущего плетение лент заканчивается и косы обеих команд сравниваются между собой не только по длине, но и по качеству плетения.

Дети получают последний кусочек карты и отправляются к месту, где спрятана пропавшая Масленица.

Хозяюшка: Вот спасибо вам ребята, помогли вы мне масленицу отыскать, ловко с заданиями справлялись. Теперь мы зиму проводим и весну красавицу встретим. В награду за это я для вас напекла блинов вкусных, отведайте их в группе.

Пышные гуляния ярмарка венчает!

До свиданья, Масленица, приходи опять!

Через год красавицу снова повстречаем!

Снова будем праздновать, блинами угощать!

Хозяюшка с чучелом Масленицы уходит. Дети и скоморохи расходятся по группам.