

## Карусель народных игр Средняя группа

Муз. руководитель: Витт О.А.

Время проведения: 26 января 2023г.

**Цель:** Продолжать знакомить детей с народными играми Пермского края;

**Задачи:**

- Приобщать детей к народному творчеству, развивать чувства юмора, воображения, смекалки.
- Развивать физические (ловкость, быстрота реакции, координационная способность) и психические (воля, целеустремленность, самоконтроль) качества;
- Способствовать сохранению и укреплению здоровья.

### Русская народная игра «Косы – заплетайки»

*По команде ведущего игроки начинают плести косы. Кто первый?*



## Русская народная игра «Петушинный бой»

*Участники делятся на пары и прицепляют хвосты. Пары изображают дерущихся петухов и стараются содрать хвост соперника*



## Татарская народная игра «Юрта»

*Под национальную музыку идут в один общий круг.*

*Все напевают:*

*Мы весёлые ребята,  
Соберёмся все в кружок.  
Поиграем и попляшем  
И помчимся на лужок.*

*По её окончании бегут к своим платкам, натягивают и получают юрты. Выигрывает та команда, которая первой «построила» юрту*



## **Игра народов коми «Дядя Семён»**

*Игроки встают в круг и показывают то, о чём поётся в песне:*

*У дяди Семёна было семь детей.*

*Все семеро такие:*

*С такой головой,*

*С такой бородой,*

*С такими глазами,*

*С такими ушами,*

*С такими носами,*

*С такими ртами.*

*Они не работали, не работали,*

*Потом сделали вот так...*

*После этих слов, стоящий в кругу показывает какую-то фигуру. Кто позже всех повторит, тот входит в круг*



**Удмуртская игра с платочком «Кышетэн шудон»**

*Играющие встают в круг парами, друг за другом. Выбирают двух ведущих, одному из них дают платочек. По сигналу ведущий с платочком убегает, а второй догоняет. Игра проходит за кругом. Ведущий с платочком может передать платочек любому играющему, стоящему в паре, и встать на его место. Таким образом, ведущий с платочком меняется*



**Чувашская народная игра «Пустая изба»**

*Игроки становятся в круг на расстоянии друг от друга. Водящий – в центре круга громко говорит: «В путь!». Игроки меняются избами-ориентирами, расположенными на полу. Водящий старается занять свободную избу. Водящим становится игрок, оставшийся без избы*



