**Положение**

**о проведении фестиваля народных игр**

**«Шар воздушный всех нас ждет – отправляемся в полет! »**

**Цели:**

- формирование положительной мотивации для развития динамической активности детей;

- создание условий, способствующих закреплению дружеских отношений внутри детского коллектива.

**Задачи:**

1. Формировать творчески развитую, активную личность, сочетающую в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство.
2. Предоставить детям возможность разрядки негативных эмоций и статичности ребенка, а также способствовать оздоровлению  его организма.
3. Способствовать сплочению детей в коллективе, а также возможности раскрытия всем детям: замкнутым стать более раскованными, а очень коммуникабельным – получить широкое поле для реализации своих способностей и возможностей.
4. Формировать устойчивое, заинтересованное  и уважительное отношение к культуре родной страны, создать эмоционально положительную основу для развития патриотических чувств: любви и преданности к Родине.
5. Развитие физических (ловкость, быстрота реакции, координационная способность) и психических (воля, целеустремленность, самоконтроль) качеств; совершенствование моторного аппарата.
6. Воспитывать толерантное отношение к народам Казахстана, путем познания фольклора посредством народных игр.

**Участники:** дети старших групп

**Предварительная работа**:  выбор и разучивание народных игр, беседы о народных играх

**Оборудование:** муз.центр, воздушные шары, карта Казахстана, атрибуты для игр

**Здоровьесберегающие технологии:**

- ритмопластика,  технология спортивного досуга, подвижные игры;

- технология личностно-ориентированного подхода.

**Ход праздника**

( Под  веселую музыку дети приглашаются в музыкальный зал.)

**Ведущий :**       Сегодня праздник –

«Фестиваль игры»

         Народов дружба крепни год от года!

          Навеки сгиньте признаки войны.

Пусть будет мир, и счастье, и свобода!

**Ведущий :** Скажите,  а что больше всего любят дети? Конечно же играть!

       Игра – пожалуй, любимое занятие многих, причем как детей , так и взрослых! Игры бывают самые разнообразные – развлекательные, обучающие, спортивные и, конечно же -  народные.

      С помощью игр мы можем познакомиться с особенностями жизни разных народов,  потому что они сохраняют свой народный колорит и неповторимый игровой фольклор. В народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора, движения часто сопровождаются потешками, считалками.

**Ведущий:**   Ребята,  в Казахстане живет много людей разных национальностей, какие вы знаете национальности? (Дети отвечают) А давайте,  ребята, изобретем воздушный шар, сядем все в корзину воздушного шара и поднимемся высоко над облаками. Пусть наш воздушный шар полетит над городами и степями, над горами и полями, мы окажемся в разных уголках нашей огромной страны.

**Выходят четыре ребенка:**

Если очень постараться –

Очень-очень захотеть,

То мечты начнут сбываться

Можно в небо улететь

На большом воздушном шаре,

Как на круглом дирижабле,

Поплывем мы в небесах,

На волшебных парусах!

Это ж надо же случиться –

Полетим мы словно птицы

Над лесами и полями,

Над бескрайними морями,

Над большими городами,

Над прекрасными садами,

Будем радоваться вместе

Красоте земли чудесной!

**Ведущий:**

Шар воздушный нам послушен,

Так и просится в полет

И веселая команда

Отправленья очень ждет!

**( Под песню «Я улетаю на воздушном шаре..» дети по сигналу  выполняют различные движения).**

**Далее ведущий показывает  карту Казахстана, где будет спускаться с неба воздушный шар путешественников.**

**Ведущий**: Дети, мы прилетели в город  Алматы. Этот город окружен высокими горами  и на одной из гор находится спортивный ледовый комплекс «Медео», где в 2011 году проходили Зимние Азиатские игры. Вот дети нам и покажут, какие они у нас ловкие и быстрые!

**1.**Предлагаю поиграть в казахскую народную игру **«Платок с узелком».**

**Ход игры:** Участники встают в круг вокруг водящего. Водящий даёт одному из участников завязанный в узел платок. По команде водящего «Раз, два, три!» – все разбегаются. Водящий должен догнать игрока с платком, коснуться его плеча и забрать платок. В момент преследования, игрок с платком может передать его товарищу, а тот – другому. Если водящий поймает игрока с платком, тот должен исполнить его любое желание (спеть частушку, отгадать загадку, станцевать «цыганочку с бубном», рассказать стихотворение). После того, как пойманный исполнит желание, он становится водящим.

**2.**Ведущий предлагает поиграть в Азербайджанскую игру **«День и ночь»**

Игра «День и ночь»:На некотором расстоянии друг от друга проводится две линии. У одной линии выстраиваются мальчики, у другой – девочки. Ведущий между ними. Команда мальчиков – «Ночь», а команда девочек – «День». По команде «Ночь!», мальчики ловят девочек, а по команде «День!», девочки ловят мальчиков.

Правила игры: осаленные переходят в команду соперника.

**Ведущий:**

Шар воздушный всехнас ждет

Отправляемся в полет!

**(танцуют под песню «Я улетаю на большом воздушном шаре»)**

 Дети, мы приземляемся на побережье Каспийского моря, в городе Атырау. Вы знаете, что в море водится много разной рыбы. И сейчас мы с вами сыграем в Литовскую народную игру «Рыболовы».

1. Игра **«Рыболовы»**

Игроки делятся на две группы. Они становятся друг против друга на расстоянии нескольких шагов. Одна группа – рыболовы (их меньше), другая – рыбы. В начале  игры между ними происходит разговор:

- Что вы вяжите? – спрашивают рыбы.

- Невод, - отвечают рыболовы, выполняя имитирующие движения.

- Что вы будете ловить?

- Рыбу.

- Какую?

- Щуку.

- Ловите!

Рыбы поворачиваются и бегут до установленной черты. Каждый рыболов старается поймать хоть одну рыбу. Игра повторяется, но называется другая рыба.

Правила игры: ловить рыб можно только в границах моря. Рыба считается пойманной, когда рыболов дотрагивается до неё рукой.

1. Грузинская игра **«Земля, вода, огонь, воздух»**

Играющие встают в круг, в центре круга встает ведущий. Он бросает мяч кому- нибудь из игроков, при этом называет одно из четырех слов: «Земля, вода, огонь, воздух». Если звучит слово: «Земля», то игрок ловящий мяч должен назвать любое животное, если слово: «Вода», то любую рыбу, если слово: «воздух», то любую птицу, а если слово: «огонь», то все игроки поднимают руки на верх и кружатся вокруг себя три раза. Затем мяч возвращается водящему.

Правила игры: ошибающийся выходит из игры.

**Ведущий:**

Шар воздушный всехнас ждет

Отправляемся в полет!

**(танцуют под песню «Я улетаю на большом воздушном шаре»)**

Следующая остановка в столице нашей страны город Астана. И сыграем мы с вами в русскую  народную игру  **«Золотые ворота».**

1. Игра «Золотые ворота».

В начале игры с помощью считалки  выбирают двух водящих. Они будут «Солнцем» и «Луной». Эти игроки становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают руки вверх, образуя «Ворота». Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через ворота.

Водящие («Солнце» и «Луна») речитативом повторяют скороговорку:

 «Золотые ворота,

 Пропускают не всегда,

Первый раз прощается,

 второй раз - запрещается,

А на третий раз,

Не пропустим вас!

«Ворота» закрываются на последнем слове и ловят того, кто в этот момент проходил через них. Дети, зная, что «ворота» закрываются в конце стихотворения, спешат быстрее проскочить в них. Водящие тоже могут ускорять темп произнесения: так вся игра становится более динамичной и неожиданной.

Пойманный игрок становится сзади «Луны» или «Солнца», и игра продолжается вновь до тех пор, пока все игроки не будут распределены на две команды.

2. Казахская игра **«Догони девушку»**

Дети распределяются по парам: мальчик – девочка. На старте между ними должна быть дистанция в три шага, затем они садятся на «лошадей» и девушка убегает от мальчика, а он её должен догнать. Если джигит догнал девушку, то юноше даётся право поцеловать девушку в щёчку, а если не догнал, то девушка бьёт джигита платочком по спине

**Ведущий:** Ребята, ближайшая остановка – город шахтеров Караганда. Отправляемся туда.

Шар воздушный всехнас ждет

Отправляемся в полет!

**(танцуют под песню «Я улетаю на большом воздушном шаре»)**

Ведущий 1:        А теперь мы подъезжаем к городу шахтёров - Караганды. Предлагаю поиграть в игру **«Горелки»:**

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий – горелка. Играющие нараспев говорят слов

«Гоpи, гоpи ясно,

Чтобы не погасло.

Стой подолее,

Гляди в поле,

Едут там трубачи

Да едят калачи.

Погляди на небо

Звезды гоpят,

Журавли кричат:

- Гу, гу, убегу.

Раз, два, не воронь,

А беги, как огонь!»

После последних слов дети, стоящие в последней паpе, бегут с двух стоpон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игpоки успели взять дpу гдpуга за pуки, пpежде чем горелка запятнает одного из них, то они встают впеpеди пеpвой паpы, а гоpелка вновь гоpит.Игpа повтоpяется.

Если гоpелке удается запятнать одного из бегущих в паpе, то он встает с ним впеpеди всей колонны, а тот, кто остался без паpы, гоpит.

**Пpавила игpы:**

Гоpелка не должен оглядываться. Он догоняет убегающих игpоковсpазу же, как только они пpобегут мимо него.

**Ведущий:**  Итак, наше путешествие подходит к концу и пора уже нам с вами возвращаться домой, в г.Усть-Каменогорск , но прежде чем мы взлетим я хочу, чтобы вы отгадали загадки:

Шар воздушный всехнас ждет

Отправляемся в полет!

**(танцуют под песню «Я улетаю на большом воздушном шаре»)**

**Ведущий:**

1. Предлагаю поиграть в игру **«Жмурки»:**

Одному из играющих — жмурке завязывают глаза, отводят его на середину комнаты и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем переговариваются с ним, например: ***«*Кот, кот, на чем стоишь?» — «На****квашне» .— «Что в квашне?» — «Квас».—«Лови мышей, а не нас».** После слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становится жмуркой.

Правила

1. Если жмурка подойдет близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнуть: *«Огонь!*

2. Нельзя кричать *«Огонь!»* с целью отвлечь жмурку от игрока, который не может убежать от него.

3. Играющие не должны прятаться за какие-либо предметы или убегать очень далеко.

4. Играющие могут увертываться от жмурки, приседать, проходить на четвереньках.

5. Пойманного игрока жмурка должен узнать, назвать по имени, не снимая повязки.

Указания к проведению:

Игру можно проводить как в комнате, так и на участке. Граница игровой площадки должна быть точно определена, и выходить за нее участники игры не должны. Если границу игровой площадки переходит жмурка, то его следует остановить словом *«***Огонь!***»*.

Дети должны бегать неслышно около жмурки. Смелые игроки могут тихо подойти к нему, коснуться плеча, спины, руки и так же неслышно убежать; могут за спиной у жмурки произнести короткое слово: **«Ку-ку!», «А-у!»**

1. Игра **«Магазин игрушек» :**

Дети стоят в кругу. Воспитатель выбирает несколько детей, которые будут исполнять роль «игрушек»

Держась за руки, дети идут по кругу и говорят:

Динь-динь-динь, динь-динь-динь

Открываем магазин! Заходите, заходите,

Выбирайте, что хотите!

В центр круга выходит «кукла» и танцует, потанцевав, говорит:

На меня вы посмотрите

И к себе домой возьмите

Буду вас любить и слушать

А зовут меня Катюша!

Воспитатель спрашивает у детей: «Кто хочет купить куклу?» Вызывает «покупателя». Ребенок , которого вызвали, говорит с места:

Я игрушку покупаю

И с собою забираю

Кукла:

Прежде чем меня забрать

Должен ты меня догнать

Кукла выбигает из круга, «покупатель» бежит за ней, стараясь поймать.

Кукла и покупатель встают в круг со всеми.

Дети, взявшись за рук, снова идут по кругу и приглашают в магазин:

Динь-динь-динь, динь-динь-динь

Открываем магазин! Заходите, заходите,

Выбирайте, что хотите!

Останавливаются, в центр круга выбигает ребенок - «мяч» - танцует, потанцевав, говорит:

Я прыгун – веселый мальчик,

Не люблю того, кто плачет,

Не люблю того, кто плачет,

А люблю того, кто скачет!

Воспитатель спрашивает у детей: «Кто хочет купить мячик?»

Затем игра повторяется: «покупатель» догоняет «мяч» как и «куклу».

Дети, взявшисьза руки,идут по кругуи приглашают в магазин:

Динь- динь-динь, динь-динь-динь

Открываем магазин! Заходите, заходите,

Выбирайте, что хотите!

В центр круга, крадучись, выходит ребенок «кот», танцует, потанцевав, говорит:

А я котик Котофей,

Хорошо ловлю мышей,

Деткам песенки пою,

«Баю, баюшки- баю»

Воспитатель спрашивает у детей: «Кто хочет купить котика?»

Игра повторяется.

Когда все игрушки будут раскуплены, каждый «покупатель» выходит со своей «игрушкой» в центр круга. Они образуют маленький круг и танцуют: идут по кругу, останавливаются, хлопают в ладоши скользящими движениями, встаюв пары, кружатся

После окончания, танца каждый остается в своем кругу.

Дети, взявшись за руки, покачивая ими, говорят:

Динь-динь-динь, динь-динь-динь

Закрываем магазин!

**Ведущий:** Ребята, вот и закончилось наше увлекательное путешествие на воздушном шаре. А, скажите, ребята, какие игры вам понравились? И в какие игры вы хотели бы еще поиграть? (ответы детей)

**Ведущий:**

Мы друзья – и ты, и я, славнвя у нас семья!

Потому что вместе – веселей поются песни!

Потому что вместе – игры вдвое интересней!

Вместе смех смешней и еда вкусней!

Много есть на белом свете

Игр разных и затей.

Выбирай себе по вкусу,

И учи играть друзей!

**Ведущий приглашает всех детей на общий танец дружбы**

(Ведущий вручает участникам гелевые воздущные шарики на ленточках, отвязав их от «люльки» импровизированного воздушного шара )