

# ДЕНЬ НАРОДНОГО ЕДИНСТВА



Презентация для детей старшего дошкольного возраста с ОВЗ

Выполнила инструктор по физической культуре МКДОУ № 4 г. Сегежи Гузиковская Людмила  
Анатольевна

*На карте мира не найдешь  
Тот дом, в котором ты живешь  
И даже улицы родной  
Ты не найдешь на карте той,  
Но мы всегда с тобой найдем  
Свою страну, наш общий дом*



Ребята, мы живем в огромной, прекрасной стране. Это наша Родина.  
Как и у человека у неё есть имя. И зовут её, Россия.



*Что мы Родиной зовем?  
Дом в котором мы живем.  
И березки, вдоль которых,  
Рядом с мамой мы идем.  
Что мы Родиной зовём?  
Поле с тонким колоском.  
Наши праздники и песни,  
Тихий вечер за окном.  
Что мы Родиной зовем?  
Все, что в сердце  
бережем.  
И под небом синим, синим  
Флаг России над Кремлем!*



*Ребята, людей, которые живут в России называют Россияне.*

## ДЕНЬ НАРОДНОГО ЕДИНСТВА



Пока мы едины, мы непобедимы!

*А вы хотите узнать в какие игры любят играть люди других национальностей, проживающих в России?*

*Тогда я вам предлагаю отправиться в путешествие, чтобы познакомиться с играми народов нашей необъятной России.*



*Живут в России разные  
Народы с давних пор  
Одним тайга по нраву  
Другим- степной простор  
У каждого народа  
Язык свой и наряд  
И поделиться радостью,  
Весельем каждый рад.*



# 1 СТАНЦИЯ: Игры народов Севера. Карельская народная игра « Сиди, сиди Яша»

Выбирается ведущий. Он становится Яшей. Ему завязывают глаза и сажают в центре круга. Остальные берутся за руки и идут по кругу против часовой стрелки приговаривая:

Сиди, сиди, Яша

Ты- забава наша

Погрызи орешки

Для своей потешки. Руки на темь положи

И словечко нам скажи:

Раз, два, три- ищи.

После этих слов Яша вскакивает и все разбегаются.

Яша старается кого-нибудь поймать.

Пойманный становится Яшей.

Игра продолжается.





## 2 СТАНЦИЯ:

### Татарские народные игры. «Маляр и краски»

Перед началом игры выбирают водящего («маляра») и «хозяйку красок». Остальные дети становятся «красками», каждый ребенок выбирает себе собственный цвет, но так, чтобы «маляр» не услышал его названия.

Водящий («маляр») обращается к «хозяйке красок»: «Бабушка, бабушка, я пришел за краской. Разрешите взять?» — «У меня красок много, — отвечает «хозяйка красок», — какую тебе?»

Все «краски» сидят рядышком на лавке и ждут, какой цвет назовет «маляр». Названная «краска» должна вскочить с лавки и успеть добежать до противоположного конца комнаты или площадки, где можно будет укрыться за специально начерченной линией.

«Маляр», называя «краску», не знает, есть ли она у «хозяйки» и какой это игрок. Он должен постараться угадать нужный цвет, а затем или успеть поймать убегающую «краску», или хотя бы «осалить» ее. Обычно «маляр» по условиям игры должен собрать не менее пяти красок. Тогда можно выбрать другого «маляра», «хозяйку красок», присвоить «краскам» новые имена и начинать игру снова.

*Правила:*

1. Маляр не должен ловить «краску», когда она еще только поднимается со стула.
2. Нельзя двум игрокам выбирать название одной «краски»



## 3 СТАНЦИЯ:



### Русские народные игры «Гуси-Лебеди»

1. Игроки стоят у линии или стены.
2. Водящий произносит речовку.
3. Задача команды гусей – перебежать за следующую условную линию или на другую территорию (ко второй стене, например).
4. Водящий ловит игроков. Внимание, цель именно схватить, а не осалить.
5. Те, кого словили, присоединяются к водящему.
6. Игра начинается сначала, но ловить гусей уже станет не только водящий, а и пойманные игроки.
7. Игра оканчивается, когда непопманым остается только один человек

## 4 СТАНЦИЯ: Башкирские народные игры: «Жмурки»

В центре площадки «раскручивают» водящего с завязанными глазами, чтобы он потерял ориентацию и не знал, в какую сторону он идет. По команде взрослого водящий идет наугад, а другие игроки перебегают из кружка в кружок до тех пор, пока водящий не подойдет вплотную к одному из них. Тогда все «замирают», а водящий должен в полной тишине попытаться на ощупь найти, где спрятался игрок. Ребенок, которого ловят, может приседать, наклоняться в сторону, но ни при каких обстоятельствах не сходить с круга. Если он не смог удержать равновесия и заступил за круг, он считается проигравшим.

Если водящий сумел найти игрока, стоящего на круге, то он должен еще определить на ощупь, кого он поймал. Если это ему удалось, то этот игрок становится водящим.

*Правила:*

1. Все дети могут опять перебегать с кружка на кружок, шуметь, хлопать в ладоши, только до того момента, пока водящий не подошел вплотную к игроку «в кружке».
2. Ребенок, который попытался убежать или просто не удержал равновесие (сдвинулся с места), когда «водящий» вплотную подошел к его кружку, сам становится водящим.



В России дружной и большой  
Национальностей не счесть:  
Калмыки с дагестанцами, карелы, чукчи  
есть  
Татары и мордовцы, армяне, ингуши  
Башкиры и буряты, коряки и чувашаи.  
Народностей так много, что всех не  
перечесать.  
Но главное в России- народ единый есть  
Вражде и ссорам места нет.  
Кругом лишь радость и веселье.  
И жизнь в стране кипит, летит.  
Большой и пестрой каруселью.



С ДНЕМ  
НАРОДНОГО  
ЕДИНСТВА!

