**Конспект - сценарий туристического слёта для дошкольников**

**«Костер дружбы»**

**(по народным играм)**

**Цели и задачи:**

1. Содействовать развитию культурных ценностей у дошкольников, физкультурно-оздоровительной работы ДОУ.
2. Пропаганда здорового образа жизни, активного отдыха.
3. Создание условий для общения и развития двигательных умений и навыков воспитанников ДОУ.
4. Развивать чувство товарищества и коллективизма.
5. Воспитывать дружелюбие, организованность, взаимопомощь.
6. Взаимодействие всех участников образовательных отношений.

Построение команд на площадке детского сада.

***Приветственные слова ведущего:***

– Всех, кто не боится дальних дорог, кто ждёт с нетерпением встречи с солнцем, ветром, костром и палаткой, зовут туристами. Многое знают туристы, многое умеют, ничто не застанет их врасплох, - так считают они сами. Мы, конечно, им верим, но лучше всё-таки проверим! Через несколько минут здесь начнутся весёлые состязания под девизом: «Обувайте быстро кеды и шагайте до победы!»

- А теперь давайте познакомимся с командами.

(*Приветствие команд).*

За правильностью выполнения заданий будет строго следить наше компетентное жюри.

*(Представление членов жюри по станциям).*

***Ведущий*:** - Приветствие команд и членов жюри состоялось, теперь я прошу членов жюри разойтись по станциям.

- Для каждой команды будет выдан индивидуальный маршрутный лист. После прохождения всех этапов туристического маршрута, команды возвращаются на исходную для подсчета результатов. Если всем все понятно, прошу капитанов команд подойти ко мне и получить маршрутные листы.

*(Команды получают маршрутные листы и расходятся по станциям).*

**1 станция**

**«Русская народная игра «ОБЫКНОВЕННЫЕ ЖМУРКИ»**

Одному из играющих «Жмурке» завязывают глаза, отводят его на середину площадки и заставляют несколько раз повернуться вокруг себя, затем спрашивают:

*- 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. Кого он поймал, тот становится жмуркой.

ПРАВИЛА: Если «Жмурка» подойдет близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнув: «Огонь!». Нельзя кричать это слово с целью отвлечь «Жмурку» от игрока, который не может убежать от него. Играющим не разрешается прятаться за какие-либо предметы, или убегать очень далеко. Они могут увертываться от «Жмурки», приседать, проходить на четвереньках. Пойманного игрока «Жмурка» должен узнать и назвать по имени, не снимая повязки.

**2 станция**

**«Казахская народная игра «ПЛАТОК С УЗЕЛКОМ»**

Водящий дает одному из участников завязанный в узел платок. Участники становятся в круг вокруг водящего. По команде водящего: *«Раз, два, три!»* все участники разбегаются. Водящий должен догнать игрока с платком, коснуться его плеча и взять у него платок. В момент преследования игрок с платком может передать его товарищу, тот – следующему и т.д. Если водящий поймает игрока с платком, тот должен исполнить любое его желание: спеть песню, рассказать стишок и т.д. После этого он становится водящим.

ПРАВИЛА: Игра начинается по сигналу водящего. Отдавать и передавать платок надо быстро, в беге. Нельзя отказываться от исполнения желания.

**3 станция**

**«Армянская народная игра «ВЗЯТИЕ В ПЛЕН»**

После жеребьевки участники двух команд становятся в две шеренги на расстоянии 3 – 5 м. друг от друга. Каждый ряд в своей правой стороне чертит на расстоянии 5 – 6 шагов круг диаметром 2,5 м. – это убежище для пленников.

Получив право начать игру, первый номер одной команды, подбегает к первому номеру другой команды и становится перед ним. Тот вытягивает одну руку, чтобы противник ударил его по ладони, и тут же готовится в беге поймать его. Игрок из первой команды ударяет три раза по вытянутой руке соперника, стараясь после третьего удара быстро и ловко убежать на свое место. Если ему не удается убежать, он попадает в плен. После первых номеров соперничают вторые номера команд. Победителем становится та команда, которая смогла взять в плен больше пленных.

ПРАВИЛА: Игрок вытягивает вперед руку, не сгибая ее в предплечье. Ударять три раза по ладони можно снизу или сверху. При преследовании нельзя толкать противника, а нужно коснуться его рукой.

**4 станция**

**«Киргизская народная игра «ВЕРБЛЮД И ВЕРБЛЮЖОНОК»**

Выбираются верблюд и верблюжонок, остальные игроки становятся в круг и берутся за руки. Верблюжонок стоит в кругу, а за кругом бродит старый верблюд. Он сердится, топает ногами, ищет своего верблюжонка. Увидев в кругу маленького верблюжонка, верблюд говорит ему: *«Верблюжонок, верблюжонок, иди скорей домой!»*, а сам стремится попасть в круг и поймать верблюжонка. Верблюжонок ему отвечает: *«Не хочу!».* Если верблюду удается поймать верблюжонка, то выбирается другая пара. Если верблюд долго не может поймать верблюжонка, то дети говорят злому верблюду: *«Чок, чок!».* Так успокаивают верблюда. Верблюд успокаивается и присаживается на корточки. Тогда все дети цепочкой пробегают мимо него, а он старается их поймать. Пойманный первым становится верблюдом, а пойманный вторым – верблюжонком.

ПРАВИЛА: Входить и выходить из круга верблюд может только в том случае, если дети не успели присесть. Дети, стоящие в кругу, должны помогать верблюжонку.

**5 станция**

**«Украинская народная игра «ВОРОБЫШКИ - ПОПРЫГУНЧИКИ»**

На площадке нужно начертить круг около 6-8 метров диаметром. Участники игры становятся за ним, они играют роль «воробьев». Водящий располагается в кругу, его задача – не дать «воробьям» собрать «зернышки», то есть не позволить им войти в круг. «Воробьи», прыгая на одной ноге (можно также держать согнутую ногу рукой или играть парами) пытаются запрыгнуть в круг. Водящий игрок «клюет» их (касается рукой), тот, кого коснулся водящий, выходит из игры. Цель «воробьев» – как можно дольше пробыть в круге. Водящего можно менять, выбирая самых быстрых и ловких из детей.

ПРАВИЛА: Нельзя бегать, можно только прыгать. Нельзя толкать «воробьев», можно только касаться их рукой.

**6 станция**

**«Таджикская народная игра «ПРЫГАЙ ЧЕРЕЗ КОСТЕР!»**

Играющие собираются на площадке. В центре площадки сложены дрова (веточки, палочки, импровизированный костер). Дети располагаются на расстоянии 10 м. от костра. По сигналу играющие один за другим прыгают через костер: каждый старается, прыгая, не задеть дрова.

ПРАВИЛА: Пока один игрок не прыгнет, другому прыгать не разрешается. Нельзя задевать костер нарочно.

**7 станция**

**«Узбекская народная игра «МЕДВЕДИ И ПЧЕЛЫ»**

Играющие делятся на две группы: треть из них – медведи, остальные – пчелы. В центре площадки устраивается улей. С одной стороны улья на расстоянии 3 – 5 м. очерчивается круг – берлога, с другой – на расстоянии 5 – 7 м. – место луга. Пчелы размещаются в улье. По сигналу ведущего пчелы летят на луг за медом и жужжат. Медведи в это время залезают в улей и лакомятся медом. По сигналу *«Медведи!»* все пчелы летят в улей, а медведи убегают в берлогу. Не успевших убежать в берлогу, пчелы жалят (дотрагиваются рукой). Затем пчелы возвращаются в улей. Игра повторяется, а ужаленный медведь не выходит за медом, а остается в берлоге.

ПРАВИЛА: Пчелы не ловят медведей, а дотрагиваются до них рукой. Действия только по сигналу.

***После прохождения командами всех станций, жюри подсчитывают баллы и награждают всех участников дипломами по номинациям и подарками.***

**Ведущий:** - На этом наше туристическое путешествие подошло к концу. Спасибо всем участникам. До свидания, до новых встреч!!!