Структурное подразделение «Детский сад комбинированного вида «Колокольчик» муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад «Планета детства» комбинированного вида»

**Консультация для родителей**

**«Мордовские народные подвижные игры»**

**Подготовила: воспитатель – Пышкова С.М.**

**пгт Комсомольский**

**Консультация для родителей**

**«Мордовские народные подвижные игры»**

Мордовские подвижные игры содержат в себе многовековой опыт народа, его культуру, традиции и имеют огромное значение для всестороннего и гармоничного воспитания детей дошкольного возраста.

       Мордовская  подвижная  игра несет символическую информацию  о прошлом, передает традиции, свойственные менталитету народа, соответствует детской природе, удовлетворяет потребности ребенка в познании окружающего мира, в двигательной и умственной активности, развивает воображение и творческие наклонности.

Предлагаю вашему вниманию подборку подвижных мордовских народных игр, которые можно осуществить, играя дома всей семьей. Диалоги при игре просты и понятны для ребенка. С помощью них развивается диалоговая речь и память, что положительно влияет на работу мозговой деятельности. Взаимодействуя в игре с ребенком, вы получаете положительные эмоции. Желаю вам с пользой проводить время с ребенком, используя советы по приобщению патриотическому воспитанию детей дошкольного возраста.

**«В ключи»**

**(«Панжомнесэ» - эрз., «Пантемаса»- мокш.)**

Играющих пять человек. На земле чертится квадрат, по углам дома садятся четыре играющих, а пятый стоит на середине. Он подходит к одному из сидящих игроков и спрашивает:

*Дядя(тётя), у тебя ключи?*

Тот отвечает, указывая на соседа:

*Вон у дяди (тёти) спроси.*

Так водящий обходит всех четверых. Последний ему советует:

*Посередине поищи!*

Водящий отходит в середину, а в это время остальные вскакивают и меняются местами. Водящий старается быстро занять чьё-либо место, пятый играющий опять остаётся без места. И игра повторяется сначала.

*Правила игры.* Меняться местами можно лишь тогда, когда ведущий отходит в середину. Уголок занимает тот, кто первым туда попал. Если кто-нибудь не поменяет место, то он становится водящим.

**«В платки»**

**(«Пацинесэ» — эрз., «Руцяняса» — мокш.)**

Участники игры выбирают старика и старуху. Остальные игроки — платки. Старуха окрашивает платки в разные цвета. Платки садятся на землю. Приходит старик, садится и говорит:

-Шумбрат, сырькай!                              Здравствуй,        бабушка!

-Озак, тякинем!                                     Садись, батюшка!

-Маринь, пацят улить?                 Слышал платки у тебя есть?

- Улить, ды а рамавить.                 Есть, да ты не в состоянии     купить

-Монь кавто сундукт ярмакон.       У меня два сундука денег.

Пацят рамавить.                         Смогу купить твои платки.

- Рамить.                                              Покупай.

После этого старик отгадывает какого цвета платки у старухи. Если старик угадывает цвет платка, то этот платок бежит в сторону, а старик догоняет его. Догнав платок, он забирает его себе. Если же старик не догоняет платок, возвращается на свое место. А старуха окрашивает этот платок в другой цвет. Старик отгадывает снова. Игра продолжается до тех пор, пока старик не купит все платки.

*Правила игры*. Ловить платки можно только до противоположной линии площадки. Старику запрещается ловить, пока он не встал. Не добежав до определенного места, платок не имеет права вернуться назад.

**«В курочек»**

**(«Сараскесэ» - эрз.,  «Сараскакс» - мокш.)**

Играющие делятся на две группы. Дети – курочки, усевшись на траву, образуют круг. За каждой курочкой стоит игрок – хозяин курочки. Водящий ходит по кругу и решает, у кого взять курочку. Подходит к одной из них и трогает её за голову. Сразу же водящий и хозяин курочки пускаются бежать наперегонки по кругу. Кто из них прибежит первым, тот и становится хозяином, а оставшийся становится водящим. Игра продолжается.

*Правила игры.*Нельзя мешать бегающим вокруг играющих. Хозяином будет тот, кто первым займёт место. Бежать наперегонки можно только после того, как водящий дотронется рукой до курочки.

**«В голубей»**

**(«Гулинесэ» — эрз., «Гуляняса» — мокш.)**

Играющих пять человек. На земле чертится четырехугольник и по углам становятся четыре играющих, а пятый — тоскующий. Тоскующий подходит к одному из играющих и говорит:

Косо гулькась?                                  Где гуленька?

Мелявта, лисьмас ваясь.                       Тоскую, в колодце утонула.

Мекс?                                            Почему?

Позадо симеме!                                Брагу пить!

После этих слов играющие перебегают на новые места. Тоскующий получает возможность занять место в углу, и кто-то остается без места.

И игра повторяется сначала.

*Правила игры*. Уголок занимает тот, кто первым попал туда. Если кто-нибудь не поменяет место, то он становится тоскующим.