**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**«ДЕТСКИЙ САД №65»**

Конспект физкультурного развлечения

(старшая группа)

Подготовила: *инструктор*

*по физической культуре*

*Огорелышева Наталья Викторовна*

**Тема:** «Ярмарка мордовских подвижных игр»

**Цель:** Формирование двигательных умений детей.

**Задачи:**

-познакомить детей с мордовскими подвижными играми;

-закреплять правила игр, умение импровизировать поэтический текст и игровые прелюдии;

-развивать физические качества, двигательные навыки и умения детей, способствующие укреплению мышц, формирование скелета, выработке правильной осанки;

-воспитывать в детях любовь и знания национального фольклора.

**Ведущий**. Сегодня, дети, мы поиграем с вами в мордовские подвижные игры.

**Ребёнок.** Мордовия! Республика родная,

Как матерью горжусь тобой,

Твоя судьба моею песней стала,

Твой светлый образ всюду предо мной.

Ходьба по залу обычная в колонне по одному, непрерывный бег. Ходьба разными способами: на носках, пятках, обычная ходьба.

**Ребёнок.** Здесь в Мордовии поля без края,

До небес богатые леса…

**Ведущий**. В лесах Мордовии обитают разные животные. Я вам сейчас загадаю загадки, а вы их отгадайте и изобразите повадки животных.

1. «Заяц». Зимой белый, летом серый (прыжки на двух ногах с продвижением).

2. «Волк». День и ночь по лесу рыщет,  
 День и ночь добычу ищет.  
 Ходит-бродит … молчком,  
 Уши серые — торчком (бег широким шагом).

3. «Лиса». Пышный хвост,

Ушки торчком,

Рыжая шубка,

Зовётся …(бег семенящим шагом).

4. «Медведь». Кто зимой в берлоге спит?  
 От его рева лес дрожит.  
 Кто умеет так реветь?  
 Ну конечно же… (ходьба с опорой на руки и ноги).

**Ведущий**. Вот предметы перед вами,

Для какой игры нужны?

Лучше думай и скажи…

(Расписной платок – «Бабушка», мяч – «Кундык осканть», горшок – «Чакшкинесэ»). Проводятся подвижные игры.

Игра «В горшки» («Чакшкинесэ»).

Содержание и правила игры. Сажают детей по кругу, остальные дети встают за их спинами. Покупатель, выбрав «горшок», убегает от продавца. Добежавший первым становится за спиной «горшочка».

Игра «Поймай мяч» («Кундык осканть»).

Содержание и правила игры. Дети стоят по кругу, после считалки начинают бросать мяч и ловить его.

Игра «В бабушку» («Бабасо» - эрз., «Баба» - мокш.).

Содержание и правила игры. Игроки образуют круг. Считалкой выбирается «бабушка», которая стоит в центре круга. Она наклоняется вперёд, как будто что-то собирает на земле. Остальные берутся за руки, ходят по кругу зазывают в баню:

-Бабай, а бабай,

Адя парямо!

-А молян.

-Мездь тон тейнят?

-Кевнет кочкан.

-Кевнетне мезекс?

-Пряка поте.

-Прякатне мезекс?

-Тынк эйденк андомс.

После этих слов «бабушка» убегает. Играющие устремляются за ней со словами:

-Тьфу, эсь прязот.

Если «бабушку» не поймают, то игра начинается вновь. Если же поймают, то выбирается другая «бабушка». «Бабушка» убегает только после произнесения последних слов.

**Ведущий**. А сейчас я прочитаю считалку, а вы скажите, к какой игре она относится.

Раз, два, три, четыре, пять,

Шесть, семь, восемь, девять, десять,

Выплывает белый месяц.

Кто до месяца дойдёт,

Ключом домик отомкнёт.

Проводятся подвижные игры.

Игра «В ключи» («Панжомнесэ»).

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

-Леляй, панжоматне Тонь кедьсэ? (Дядя, у тебя ключи)

Тот отвечает, указывая на соседа:

\_Оно лелянь кедьстэ кевксть (Вон у дяди спроси).

Так водящий обходит всех четверых. Последний ему советует:

-Куншкасо вешнек! (Посредине 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.

Игра «В круги» («Кирькссэ»).

Содержание и правила игры. Играющие становятся в круг. Выбирают водящего, который стоит в центре круга с плотно завязанными глазами. Игроки ходят по кругу, приговаривают:

Отгадай, чей голосок,

Становися в кружок

И скорей кого-нибудь

Своей палочкой коснись.

Отвечай поскорей,

Отгадать торопись!

После этого игроки останавливаются, а водящий приближается к ним и ощупывает их головы: по длине волос, головному убору и другим признакам он должен узнать стоящего перед ним игрока. Тот, чьё имя будет угадано, становится водящим. Если же игрок не будет узнан, он становится в круг, и игра продолжается.

Игра «Кунцемасо».

Содержание и правила игры. Играющие стоят в кругу. Один из них произносит считалку:

Вейке, кавто, кемгавтово

Чии, цёра, кепкавтомо

Сонсь а сыре, сонсь а од

Велень келес счетовод.

Тот, кто выходит, догоняет игроков, которые разбегаются в разные стороны. Догоняющий старается коснуться рукой одного из убегающих. Пойманный выходит из игры. Когда остались три-четыре игрока, все снова собираются в круг и считалкой выбирают нового водящего.

В конце развлечения проводится хоровод «Мордовские узоры».

(Ходьба по кругу простым хороводным шагом, сужение и расширение круга, приседание с движением рук).