**МБДОУ «Центр развития ребёнка –детский сад с. Старые Бурасы»**

 **Выступление на педагогическом совете:**

 **«Использование национальных подвижных игр в приобщении детей дошкольного возраста к традициям и обычаям народов родного края»**.

 **Воспитатель Тугушева Н.И.**

**Воспитатель**: Во дворе у нас весна,

 Всех гулять зовет она.

 Кукол катают девчонки - подружки .

 Мячи, самосвалы, лопатки, вертушки.

 В эти игрушки играют мальчишки.

 Быстро проходит время в игре

 Нисколько ни скучно у нас детворе.

*В это время дети играют с игрушками.*

**Воспитатель**: Вот Егорка крикнул звонко

И бегут к нему вдогонку:

**Выходит Егор**: Собирайся народ - кто со мной играть идет!

*Подставляет большой палец, за который берется следующий ребенок и так пока не соберутся все .*

**Все дети** : Раз два, раз два – начинается игра

**Егор:** Давайте поиграем в русскую народную игру «Лётал-лётал».

*Звучит русская народная мелодия, дети встают в круг. Егор выбирает с помощью считалочки Воробья, на которого одевают шапочку маску.*

**Егор**: Аты-баты, шли солдаты, аты-баты ,на базар

 Аты-баты, что купили , аты-баты ,самовар.

 Аты- баты, он какой, аты-баты ,золотой.(*русская народная считалочка)*

*Дети идут по кругу. Внутри которого навстречу им идет «воробей»и поют:*

Лётал-лётал Воробей, лётал-лётал молодой

По-за синю морю, по за- синю морю.

*Идут в другую сторону.*

Видел -видел Воробей.

 Видел-видел молодой. Как?

**Воробей**: Как зайцы прыгали.

*Все прыгают на двух ногах, как зайцы и Воробей выбирает, кто это делает лучше всех. Игра повторяется снова с другим Воробьем.*

*По окончанию игры звучит снова русская народная мелодия и дети расходятся к своим игрушкам.*

**Воспитатель**: Вот выходит к нам Айрат

 Он играть со всеми рад!

**Айрат** : Собирайся народ - кто со мной играть идет*.(повторяются действия Егора)*

 **Айрат предлагает сыграть в татарскую народную игру «Ловишки (Тотыш уены).»**

*Выбирает считалочкой водящего:* Тучи, тучи ,тучи ,тучи.

 Скачет конь большой могучий

 Через тучи скачет он

 Кто не верит выйди вон

*Звучит татарская народная мелодия.*

**Татарская народная игра «Ловишки (Тотыш уены).»**

**Описание.** По сигналу все играющие разбегаются по площадке. Водящий старается запятнать любого из игроков. Каждый, кого он поймает, становится его помощником. Взявшись за руки, вдвоем, затем втроем, вчетвером и т. д. они ловят бегающих, пока не поймают всех.

**Правила игры**. Пойманным считается тот, кого водящий коснулся рукой. Пойманные ловят всех остальных, только взявшись за руки. По окончанию снова звучит татарская мелодия и дети возвращаются к игрушкам.

**Воспитатель:** Быстрая и ловкая,

 «Догони» - кричит она.

 Сестра у Вики младшая

 Ксения - моя.

**Ксюша:** Собирайся народ - кто со мной играть идет. *Повторяются действия созыва детей на игру. Ксюша собирает детей* **на чувашскую народную игру «Воробьи *и кошка****»***.** *Звучит чувашская народная мелодии и дети встают в круг****. Ксюша выбирает считалочкой водящего. Можно не только считалкой, а например, волшебной стрелкой.***

**Чувашская народная игра «Воробьи и кошка».**

**Количество играющих**: от 4 до 25 человек.

**Подготовка к игре**. Чертят на земле круг диаметром в 5-7 шагов. В нем становится один из играющих кошка. Остальные играющие воробьи становятся вне круга, около его линии.

**Игра**. Воробьи перепрыгивают через линию круга и обратно, а кошка старается поймать кого-нибудь из выпрыгнувших или того, кто не успел еще выпрыгнуть совсем из круга. Пойманный становится кошкой, а поймавший воробьем.

**Правила**.

1) Кошкой становится тот воробей, который пойман, или тот, кто не впрыгнул в круг, а вошел или вбежал, а также тот, кто вышел или выбежал из круга.

2) Если будет обусловлено перед игрой или во время нее, чтобы прыгать на обеих ногах или на правой, или на левой ноге, то всякий, прыгнувший иначе, считается запятнанным.

По окончанию звучит чувашская мелодия и дети подходят к воспитателю

Воспитатель: День весенний так пригож,

 Летний день длиннее.

 Будет каждый день хорош…

Дети все вместе хором: Мы играть умеем!

**«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 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.

**«Круговой»**

(«Мяченькунсема» - эрз., «Топсаналхксема» - мокш.)

Играющие чертят большой круг, делятся на две равные команды и договариваются, кто будет в кругу, а кто – за кругом. Те, кто остаётся за кругом, распределившись равномерно, стараются попасть мячом в находящихся в кругу. Если кому-либо в кругу удаётся поймать мяч, он старается попасть им в любого ребёнка за кругом. Если ему удаётся, то у него в запасе очко, если промахнётся, то выходит из круга. Когда мяч запятнает всех детей, играющие меняются местами.

*Правила игры.*Мяч можно ловить лишь с воздуха, от земли – не считается. Остальные выходят из круга. Ребёнок, поймавший мяч и попавший в игрока за кругом, остаётся в кругу.

**«Раю – раю»**

Для игры выбирают двух детей – ворота; остальные играющие – мать с детьми. Дети-ворота поднимают сцепленные руки вверх и говорят:

*Раю – раю. Пропускаю,*

*А последних оставляю.*

*Сама мать пройдёт*

*И детей проведёт.*

В это время дети, став паровозиком, за матерью проходят в ворота. Дети-ворота, опустив руки, отделяют последнего ребёнка и шепотом спрашивают у него два слова – пароль (например, один ребёнок – щит, другой – стрела). Отвечающий выбирает одно из этих слов и встаёт в команду к тому ребёнку, чей пароль он назвал. Когда мать остаётся одна, ворота громко спрашивают у неё: щит или стрела? Мать отвечает и встаёт в одну из команд. Дети-ворота встают лицом друг е другу, берутся за руки. Остальные члены каждой команды вереницей прицепляются за своей половинкой ворот. Получившиеся две команды перетягивают друг друга. Перетянувшая команда считается победительницей.

*Правила игры:* Дети не должны подслушивать или выдавать пароль.

**«Ловчий и голуби»**

«Нармунень кундсиця ды гулят»

Один Ловчий и до десяти человек - птиц. Дом для Ловчего и круг – поляна для птиц. Ловчий должен поймать птиц по условию игры, а птицы слетаются в круг. Кто не успел, того Ловчий к  себе забирает. Выигрывает самая ловкая птица.

**«В гусей и волка»**

Дети выбирают «Хозяина» и «Волка», остальные становятся «гусями».  «Волк» прячется под горой, -уходит в сторону. «Гуси» с «Хозяином» находятся дома, а потом отправляются на луг, пощипать травку. «Волк» замечает «гусей» и крадётся к ним. «Хозяин» в это время кричит: - «Гуси-лебеди, домой! Серый волк под горой!»

«Гуси» его спрашивают:- «Что волк там делает?» «Хозяин» отвечает: -«Костёр развёл, вас жарить собирается! Как хотите,  убегите. Но себя поберегите!» После этого «гуси» бегут домой, а «волк» начинает их ловить. Когда «волк» переловит всех «гусей», игра прекратится.

**«В Коровку»**

Игроки встают в кружок. В середине «Сторож». У него возле ног «льдинка». Ударом ноги он посылает «льдинку» от себя, стараясь попасть  ею по ноге любому из играющих, стоящих вокруг него. В кого попадёт, тот и водит. Если игрок успевает подпрыгнуть и «льдинка» не заденет его ноги. «Сторож» продолжает водить.