Цель: Формирование у дошкольников творческого подхода к разрешению игровых ситуаций, развитие воображения, эмоционально-игровой отзывчивости в процессе ознакомления с играми коренных жителей Приамурья.

Задачи:

* Разучить игры, направленные на развитие физических способностей воспитанников с учётом их индивидуальных особенностей;
* Повторить комплекс ОРУ на гимнастических скамейках;
* Развивать быстроту, координацию и точность движений;
* Воспитывать любовь к «малой» Родине, активность, внимательность и дисциплинированность.

**Ход образовательной деятельности:**

Играет эвенкийская мелодия, зал украшен рисунками детей, в которых отражён быт и традиции народов Приамурья. Дети выстраиваются в одну шеренгу.

**Инструктор:** дети, сегодня мы отправимся в путешествие по берегам Амура для того, чтобы познакомиться с играми коренных жителей Приамурья.

 Перед тем, как отправиться в путешествие предлагаю выполнить разминку.

**1 часть Вводная**

1. Построение, приветствие, сообщение задач образовательной деятельности (исторический экскурс)

2. Ходьба:

 – на носках приставными шагами правым боком, руки к плечам;

 – на пятках, левым боком, руки на пояс;

 – с перекатом с пятки на носок, круговые движения руками вперёд;

 – с наклонами на каждый шаг;

2 мин.

Следить за осанкой, равномерным дыханием учащихся.

3. Бег:

 – с поворотами (по сигналу);

 – приставными прыжками правым и левым боком;

 – змейкой;

 – с приседаниями (по сигналу).

Следить за дыханием во время бега. Дышим ртом и носом, бежать на носках.

4. Ходьба:

 – задание на восстановление дыхания;

– Задание на внимание: по количеству свистков дети хлопают в ладоши.

 **2 часть Основная.**

 Перестроение из одной колонны в три в движении. Подготовить к работе мышцы плечевого пояса и туловище

 **Комплекс ОРУ** на гимнастических скамейках.

 **Основная часть** направлена на знакомство и разучивание подвижных игр народов Приамурья:

**Ручейки и озера**

Игроки стоят в трех колоннах, с одинаковым количеством играющих в разных частях зала — это ручейки. На сигнал «Ру­чейки побежали!» все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей ко­лонне). На сигнал «Озера!» игроки останавли­ваются, берутся за руки и строят круги — озера. Выигрывают те дети, которые быстрее построят круг.

Правила игры. Бегать надо друг за дру­гом, не выходя из своей колонны. Строиться в круг можно только по сигналу.

**Куропатки и охотники**

Все играющие — куропатки, трое из них — охотники. Куропатки бегают по полю. Охот­ники сидят за кустами. На сигнал «Охот­ники!» все куропатки прячутся за кустами, а охотники их ловят (бросают мяч в ноги). На сигнал «Охотники ушли!» игра продол­жается: куропатки опять летают. Правила игры. Убегать и стрелять можно только по сигналу. Стрелять следует только в ноги убегающих.

**Нарты-сани**

Двое игроков бегут и прыгают через нарты, поставленные друг от друга на расстоянии 1м. Нарты-сани имеют длину 1м, ширину 30—40 см, высоту 20см. Сделать их можно из картона. Выигрывает тот, кто быстрее при­бежит и не заденет нарты. Правила игры. Бежать надо от черты до черты по сигналу «Беги!». Сначала ставят двое нарт (саней), затем можно добавить еще двое.

**Важенка и оленята**

На площадке нарисовано несколько кругов. В каждом из них находятся важенка и двое оленят. Волк сидит за сопкой (на другом конце площадки). На слова ведущего:

Бродит в тундре важенка, с нею — оленята, объясняет каждому все, что непонятно...

Топают по лужам оленята малые. Терпеливо слушая наставления мамины —

 играющие оленята свободно бегают по тундре, наклоняются, едят траву, пьют воду. На слова «Волк идет!» оленята и важенки убегают в свои домики (круги). Пойманного олененка волк уводит с собой.

**Полярная сова и евражки** Полярная сова находится в углу площадки или комнаты. Остальные играющие — ев­ражки. Под тихие ритмичные удары небольшого бубна евражки бегают на площадке, на громкий удар бубна евражки становятся столби­ком, не шевелятся. Полярная сова облетает евражек и того, кто пошевелится или стоит; не столбиком, уводит с собой. В заключение игры (после трех-четырех повторений) отме­чают тех игроков, кто отличился большей выдержкой.

Правила игры. Громкие удары не должны звучать длительное время. Дети должны быстро реагировать на смену ударов.

**В заключительной** **части**

 Предложить поиграть в игру малой подвижности «Белый шаман», для того, чтобы привести в нормальное состояние все системы организма после игр с прыжками, бегом.

Подвести итоги разучивания игр, задать вопросы по развитию физических качеств (ловкости, быстроты и др.).