**Конспект**

**физкультурного развлечения для детей и родителей**

**«Путешествие по России»**

Цель: **«**Активизация семьи для решения проблем в вопросах формирования межнациональной толерантности детей дошкольного возраста».

Задачи:

1. Способствовать созданию положительно-эмоциональной атмосферы, радостного настроения.
2. Развитие у детей интереса к занятиям физической культурой и спортом, содействие творческому проявлению физических и волевых качеств в играх.
3. Осуществлять преемственность в физическом воспитании детей между детскими дошкольным учреждением и семьей.
4. Обогащать родителей знаниями, практическими умениями в организации и проведении досуга с детьми.
5. Формировать межнациональной толерантности

**Под марш дети заходят в зал. Перестраиваются путем расхождения в две колонны.**

**Ведущий.** Добрый день, мы рады приветствовать вас в нашем зале!

Здравствуйте люди,  
 Народов России сплочённый союз.  
Дети: *(здороваются на языках народов России)*Здравствуйте! Исямесес! Саляммалекум!Здоровэтэ! Привитане!(белор) Гамарджобат! Шумбрат! (мордва) Кхейерлеирте! (башкир) Зиечбурес!

**Ведущий.**Все народы различны. Как у каждой птицы - своя песня, так и у каждого народа есть свой язык, традиции и обычаи, своя культура. Игра-источник культуры, «культура первоначально разыгрывается» А вы, ребята, любите играть? Тогда я предлагаю отправиться в путешествие по России. Но вот проблема, одним нам далеко уходить нельзя. Что делать? (приглашают взрослых) Вы готовы? Тогда в путь!

**Ходьба с заданиями по полосе препятствий.**

**Ведущий.** Вот и наша первая остановка. Большинство населения России составляют РУССКИЕ. (*слайд: люди в русских национальных костюмах*)

**Ведущий**. Для большинства русских игр характерны простота, общедоступность. Наиболее распространённые – это игры с бегом и ловлей друг друга (например, «Догонялки», «Ловишки», «Жмурки»

***Игра «Ловишки с лентами»***

**Ведущий.** Издавна русский народ славился своими танцами.(слайды с русскими народными танцами)

***Дети и взрослые выполняют разминку в парах под русскую народную песню***

**Ведущий**. Пора нам отправляться дальше в РЕСПУБЛИКУ ТАТАРСТАН. Столица- город Казань. (слайды: люди в татарских костюмах и др.)

**Ведущий.**История татарских игр тесно связана с историей народа, его трудовой деятельностью, бытом, обычаями, традициями, верованиями. Татарские народные игры составляют важную часть национальной культуры татарского народа.

Чтобы поиграть, мы должны выбрать ведущего. Подойдите ко мне.

*Ведущий раскрывает ладонь, дети подставляют к ладони указательный палец правой руки. После слов «Раз, два, три, пальчик убери!» ведущий сжимает ладонь, дети убирают пальцы. Тот, кто не успел убрать, становится водящим.*

***Игра «Тимербай»***

Играющие, взявшись за рукиделают круг. Выбирают водящего — Тимербая. Он стано­вится в центре круга. Водящий говорит:

*Пять детей у Тимербая,*

*Дружно, весело играют.*

*В речке быстрой искупались,*

*Нашалились, наплескались,*

*Хорошенечко отмылись*

*И красиво нарядились.*

*И ни есть, ни пить не стали,*

*В лес под вечер прибежали,*

*Друг на друга поглядели,*

*Сделали вот так!*

С последними словами *вот так* водящий де­лает какое-нибудь движение. Все должны повторить его. Затем водящий выбирает кого-нибудь вместо себя.

**Правила игры.** Движения, которые уже показывали, повторять нельзя. Показанные движения надо выполнять точно. Можно ис­пользовать в игре различные предметы (мячи, косички, ленточки и т. д.).

**Ведущий.**Молодцы! Дружные дети у Тимербая. Давным- давно магазинов не было, свой товар люди продавали на рынке. Приглашаю вас на базарную площадь.

***Игра «Продаем горшки (чюльмэк сатыш уены)»***

Играющие разделяются на две группы. Дети- горшки, встав на колени или усевшись на пол образуют круг. За каждым горшком стоит игрок- хозяин горшка. Водящий стоит за кругом, затем подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

- Эй, дружок, продай горшок!

- Покупай.

-Сколько дать тебе рублей?

-Три.

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более десяти) касается рукой плеча хозяина, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу. Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

Ведущий. Пора нам отправляться дальше, в УДМУРТСКУЮ РЕСПУБЛИКУ Люди живущие в ней, называют ее «Родниковый край». Столица Удмуртии город Ижевск.

***Игра «Охота на лося (лосьёстыкутон)***

Это очень старая игра. В «Охотниках на лося» участвуют от 6 до 40 человек. Для игры нужны два мяча среднего размера.

Описание. На площадке чертят две линии на расстоянии 6-8 м одна от другой, образовав прямоугольник, двумя сторонами которого будут стены и двумя другими –начерченныелинии. Играющие делятся на две команды - «охотников» и «лоси» (могут быть и другие названия). «Охотники» становятся по кругу за чертой или за начерченными линиями, разделившись пополам. У одного из них в руках мяч. «Утки» располагаются произвольно в прямоугольнике.

«Охотники», не входя в прямоугольник, перебрасывают мяч друг другу и в удобный момент бросают в «лосей». Спасаясь, «лоси» увертываются от мяча, бегают и прыгают внутри круга.Осаленная мячом («подстреленный») «лось» выходит из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не будут «подстрелены» все «лоси», после чего команды меняются ролями и местами.

После двух игр отмечается победитель - команда «охотников», быстрее другой «перестрелявшая» всех «лосей».

Если времени для игры мало, а ее участники хорошо владеют мячом и физически хорошо подготовлены, можно ограничить игру временем. Например, отмечается количество «лосей», пойманных за 3 мин. В этом случае считается победительницей команда, которая больше осалит «лосей» за установленное время.

**Правила.** «Охотники» не имеют права заступать за черту круга (или прямоугольника). В противном случае попадание не засчитывается.

Салить мячом можно в любую часть тела, за исключением головы. Если круг или прямоугольник небольшие, то место для попадания может быть ограничено (например, ноги до коленей).

Осаливание «лосей» мячом, отскочившим от земли или от пола, не засчитывается.

«Подстреленный» «лось» временно не участвует в игре (пока не будут осалены все «лоси» и команды не поменяются ролями).

**Ведущий**. Отправляемся в РЕСПУБЛИКУ МОРДОВИЯ. Столица республики – город Саранск.

**Ведущий.** В мордовских играх в игровой форме изображался труд взрослых (игры «В редьку», «Тканье полотна», «Посев мака» и т. п.). Большое место в играх занимали образы птиц и зверей («В курочек», «В журавлей», «В ворону», «В петушка», «В белочек» и др.). Эти игры сопровождались драматизированным или вокальным диалогом, с помощью которого раскрывалось основное содержание производимых действий: сев, уборка урожая, защита беспомощных детенышей птиц и животных от сильных и коварных зверей.

***Игра 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 играющие дети, став паровозиком, за матерью проходят в ворота. Дети-ворота, опустив руки, отделяют последнего ребёнка и шёпотом 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 к 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.

**Ведущий.** Пора нам отправляться дальше в РЕСПУБЛИКУ БАШКОРТОСТАН. Столица – город Уфа.

***Хищник в море (Тискеркайактимерсе)***

Это разновидность общеизвестной игры «Удочка». Играют на ровной площадке подростки и юноши, 5-15 человек.

Описание. Игроки образуют круг, в центре которого есть столбик или колышек высотой 15-20 см. Берут веревку длиной 2-3 м. На одном конце ее делают петлю и надевают на столбик или колышек. Выбранный по считалке или жребию водящий берется за свободный конец веревки и бежит по кругу так, чтобы веревка была натянута, а рука с веревкой была бы не выше бедра. Остальные игроки - «рыбки» - не должны выходить из круга, описываемого бегущим с веревкой. При приближении веревки игроки стараются перепрыгнуть через нее, не задев. Задетые веревкой «рыбки» выходят из игры. Водящий может неожиданно изменить направление своего бега, стараясь поймать (осалить) как можно больше «рыбок». Обычно играют до тех пор, пока на площадке не останется 1-3 неосаленные «рыбки», так как всех «переловить» трудно.

**Правила.**

Водящий не имеет права менять направление движения веревки, отрывая руку от туловища. Если он хочет неожиданно изменить направление движения веревки, то должен делать это изменив направление бега.

Нельзя поднимать веревку выше бедра.

**Ведущий**. На сегодня наше путешествие по Россииподошло к концу. Россия- огромная страна. Сегодня мы побывали только в 4 республиках, а это значит, что наше путешествие продолжится! И мне хочется сказать всем людям, где бы они не жили.

Будь толерантен  
(Попросту терпим)  
К культурам и обычаям иным:  
Все в мире важно,  
Все - его лицо,  
И все достойно быть  
В конце концов.

**Ведущий.** Давайте встанем в хоровод, Россия за собой зовёт!  
Вместе - дружная семья! Он, она и ты и я!

