**"Ярмарка чувашских народных игр"**

Сценарий спортивного развлечения для детей средней группы.

**Задачи:** продолжать знакомить детей с играми чувашского народа; приобщать детей к народному творчеству, развивать чувство юмора, воображение, смекалку, развивать ловкость, быстроту, выносливость; тренировать сердечно - сосудистую и дыхательную системы; способствовать сохранению и укреплению здоровья; воспитывать уважение друг к другу, чувство ответственности, внимательное отношение к окружающим.

**Предварительная работа**: знакомство с традициями, играми чувашского народа.

**Оборудование**: магнитофон, сд-диски, шары воздушные для украшения зала, домики-2шт, мягкие игрушки, чувашские нац. костюмы для ведущих, 2 стоки для ворот, обруч, надпись «Ярмарка», шапочка-медведя, 4-5 стульев маленьких, 4-5 платков, маленькая игрушка для жребий, палочки по количеству детей для жребий, маленькие детские ведра -4шт, воронка из бумаг-4шт, мелкие предметы -20-40шт, уздечки, шапка-2шт, куб большой-2шт, платочек -1шт, погремушки по количеству детей, сладкие призы по количеству детей…

**Место проведение**: спортивный зал.

*Зал празднично украшен.*

*С двух сторон стоят избушки, там живут наши ведущие герои Марине и Симун. Они одеты чувашские национальные костюмы.*

*Под чувашскую музыку в зал через ворота входят дети. Марине выходит из избушки и встречает детей.*

**Марине.** Солнце яркое встает

 Спешит на ярмарку народ.

 Отворяют ворота,

 Проходите, детвора!

*Дети проходят в ворота и становятся в центре зала полукругом.*

*Симун выглядывает через окно на улицу.*

**Симун.** Здравствуй , Марине! Ты куда идешь?

**Марине.**  Я иду на ярмарку.

 Вот собрался народ.

 Скоро Ярмарка придет.

 Разноцветными флажками!

 Нет! Блины и калачи-

 В теплой пусть сидят печи!

 Наша ярмарка другая,

 Мы – с народом поиграем!

*Из избушки выходит Симун.*

**Симун.**  А я думал, здесь товары продают, что-нибудь себе куплю! Думал подарков купить: матери – платок, отцу – сапоги, бабушке - сережки, а сестренке - ленту, по самые коленки!

**Марине.** Да что ты, Симун, наша ярмарка не простая, она не похожа ни на одну ярмарку в мире. Это ярмарка чувашских игр. Симун, интересно будет, повеселимся, поиграешь с нами?

**Симун.** С большим удовольствием, я люблю играть.

**Марине.**Наша первая игра ***«Золотые ворота» (Ылтан хапхалла)***

***/****Симун и Марине ведущие. Они становятся лицом друг к другу, поднимают руки вверх, образуя ворота. Игроки берутся за руки и цепочкой проходят через ворота. При этом исполняют песню:*

*Золотые ворота*

*Пропускают не всегда.*

*Первый раз прощается,*

*Второй раз – запрещается,*

*А на третий раз*

*Не пропустят нас!*

*На последние слова песни ворота закрываются. Ведущие, закрывая ворота, опускают руки вниз. Игрок, перед которым закрылись ворота, отдает любую вещь (ленту, заколку, платок, пояс, обувь и т. д.). Собрав вещи, ведущие их разыгрывают. Они встают спиной друг к другу. Один спрашивает: «Что будет делать хозяин этой вещи?» - другой придумывает задания: приседать, прыгать на одной ноге, сплясать и т. д. Игрок, чью вещь разыгрывают, выходит и выполняет задание/.*

**Марине.** Мы, ребята, удалые,

 Мы ребята озорные,

**Симун.** На ярмарку всех завеем,

 Хоть ничего не продаем!

Симун. Приглашаю поиграть следующую игру ***«Отгадай имя» (Ятне пел),*** но в начале выберем водящего по считалке :

 Ку - каять, (Ты - идешь)

 Ку – чупать, (А ты - беги)

 Ку – юлать, (Ты - стоишь)

 Ку – тытаканни пулать. (А ты - води).

/ *Водящий – медведь. Ему завязывают глаза платком, крутят вокруг себя. Игроки все вместе говорят:*

 *Медвежонок встал на лапы,*

 *Зарычал на нас косматый.*

 *Медвежонок, ты медведь,*

 *Перестань-ка ты реветь.*

 *А попробуй нас поймать*

 *И по голосу узнать.*

*Игроки разбегаются по площадке. Медведь их ловит. Поймав игрока, медведь говорит: «Не бойся маня, спой песенку». Игрок ревет: «У-у-у!» Медведь называет имя игрока. Узнав медведь игрока по голосу и называя его имя, меняются ролями. Игроки не должны далеко убегать от водящего/.*

**Марине**. Песни, игры, хороводы,

 Не уйдут из моды,

 Собирайся детвора,

 Коль играть пришла пора.

Следующая наша игра ***«Изба» (Пуртле).***

***/*** *Игроки делятся на четыре команды(зависит от количества детей) по четыре (может и больше) человека. По площадке расставляют 4 стула (может больше), на которых лежат по одному большому платку. Игроки выходят в середину площадки и говорят: Мы – ребята-молодцы,*

 *В играх все мы удальцы.*

 *Вместе спляшем и споем,*

 *А потом домой пойдем.*

*На последние слова игроки бегут к стульям, закрепленным за командой. Игроки берут платок за четыре угла и натягивают его над собой. Игроки бегут к стульям только на последние слова текста. Побеждает та команда, игроки которой быстрее других построят «избу», натянув платок над собой/.*

**Симун.** Эй, молодцы детвора!

А теперь следующая игра. ***«Галки кормят птенцов» (Чана чепписене ситерни).***

 ***(Жеребьевка:***  *один из игроков прячет за спиной жребий и говорит: «Кто угадает, тому и водить». К нему подходят двое игроков, жеребьевщик спрашивает: «Кто выбирает правую, а кто левую руку?» После ответов жеребьевщик разжимает пальцы и показывает, в какой руке жребий.)*

*/ Выбирается по жребию 4 игроков. На расстояния 1,5-2м от игроков ставятся банки с воронкой из бумаги- это галки. Игроки кормят галок: метают условное количество мелких предметов в банку (например, 5 камешков, 5 орешков и т. д.) Победителем становится игрок, у которого в банке окажется больше предметов/.*

**Симун.** Марине, а ты любишь загадки?

**Марине.**  Люблю! Давай загадаем участникам, смогут ли они их отгадать?

***Загадки.***

**Марине.** Не пахарь, не столяр, не плотник, а первый на селе работник. *(Лошадь)*

**Симун.** Четыре царапки, два огонька и хвост трубой. (*Кошка)*

**М.** Солнце печет, липа цветет, бабочки летают, когда это бывает? *(Летом*)

**С.** Круглый как колобок, на ветвях переливается. *(Яблоко)*

**М.** Из-за леса смотрит красная девица. *(Солнце)*

**С.** Люди меня ждут, а как только покажусь, так все прячутся. *(Дождь)*

**М.** Без рук, без ног, дверь отворяет. *(Ветер)*

**Симун.** Приглашаем детвору

 В интересную игру!

Игра ***«Поймай коня» (Лаша тытмалла).*** */ Игроки делятся на пары. В паре один - наездник, другой – конь. Все вместе игроки говорят: Конь ретивый,*

 *Долгогривый,*

 *Скачет полем,*

 *Скачет нивой!*

 *Ты, батырь,*

 *Коня поймай,*

 *Вороного запрягай!*

*Кони убегают, наездники их ловят. Потом игроки меняются ролями. Наездник ловит только игрока своей пары/.*

**Мрине.** Нам играть и петь не лень,

 Мы б играли целый день.

Эстафета ***«Надень шапку» (Селек тахантартни).***

*(* ***Жеребьевка:*** *берут столько одинаковых палочек, сколько участников игры. На одной ставят метку. Все палочки кладут в коробку или ящичек, перемешают. Затем игроки по очереди берут по одной палочке. Кто вытянет жребий с условной меткой, тому и быть ведущим).*

*/Дети делятся на две команды. Выбирается два игрока по жребию, которые должны сидеть в условном месте. Первые игроки бегут до ориентира шапкой в руках ,где сидит один игрок, надевают шапку и возвращается обратно, передает эстафету касанием плеча следующего игрока. Второй бежит и возвращается с шапкой и т. д. Побеждает команда которая быстрее справится с заданием/.*

**Симун**. На празднике нашем не скучают ребята,

 Выходите посмелей.

 И для вас одна игра,

 Вам понравится она!

 Игра ***«Быстро возьми» (Хавартрах иль).*** */ На полу в кругу вразброс кладут игрушки. Игроки становятся по круга и под веселое музыкальное сопровождение подскоками начинают движение. Музыка выключается, все стараются ухватить по предмету и поднимают вверх. Кому не досталось игрушка, тот садится на свое место/.*

**Марине.** Наступает час прощанья,

 Будет краткой наша речь.

 Говорим вам: «До свиданья!

 До приятных, новых встреч!»

**Симун**. Тут и ярмарки конец,

 Кто играл, тот молодец!

*Вручение сладких призов игрокам. Под чувашскую музыку дети выходят из зала.*