**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**«Центр образования с. Усть-Белая»**

**«В гостях у ворона Куркыля»**

**Цель:** знакомство с национальными играми малой Родины.

**Задачи:**

* Воспитывать активное и созидательное поведение у детей в коллективе;
* Учить действовать быстро, по сигналу, не мешая друг другу;
* Развивать наблюдательность, сообразительность, воображение и мышление, сопоставлять свои действия; развивать навыки самоконтроля.

**Оборудование:** 3 палки, 3 клюшки, 3 скакалки (1 палку уличную, чертить по земле).

В структуру базисного учебного плана общеобразовательных учреждений Чукотского автономного округа входит национально-региональный компонент. Национальные игры являются одним из направлений данного компонента. Они имеют огромное воспитательное значение. Игры применяются в дошкольных учреждениях и на уроках физической культуры. Также их можно использовать на прогулках и на занятиях в детских образовательных учреждений, на переменах в школе, на свежем воздухе. Могут быть использованы при лечении больных детей в больницах или санаториях.

Национальные игры решают и образовательные, и воспитательные, и оздоровительные задачи.

*Образовательные:* совершенствовать и закреплять навыки в беге, в прыжках.

*Воспитательные:* развивать физические навыки: быстроту, ловкость, выносливость, силу; воспитывать морально-волевые качества.

*Оздоровительные:* укреплять здоровье детей.

**Ход мероприятия:**

1. **Организационный момент.**

- Итак, ребята встаньте по экипажам. Представьтесь: название и девиз.

- Молодцы!

- Вы ребята смелые? (Да)

- Вы ребята умелые? (Да)

- Находчивые? (Да)

- Сказки любите? (Да)

- Сегодня мы с вами отправимся на нашем корабле в гости к ворону Куркылю. Вы знаете кто это ворон Куркыль? Ворон Куркыль – это главный персонаж чукотских сказок. По мифам и легендам он создатель земли, животных, а также научил людей жить в тундре. И сейчас мы отправимся к нему гости.

**2. Игры.**

1. «Бег с палкой».

- Мы подошли к берегу реки, где не далеко живет ворон Куркыль. Сейчас мы постепенно будем передвигаться к его дому. И первый конкурс называется «Бег с палкой». Каждый участник добегает до клюшки с палкой, обходит ее и также возвращается обратно, передает ее следующему участнику. 1 место – 3 балла, 2 место – 2 балла, 3 место – 1 балл. Начинаем.

- Тгам!

- Молодцы! Все молодцы!

2. «Прыжки с кочки на кочку».

- Теперь нам необходимо преодолеть кочки. Знаете что такое кочки? Кочка – это бугорок земли на сыром или болотистом месте. Преодолеем? 1 место – 3 балла, 2 место – 2 балла, 3 место – 1 балл. Начинаем.

- Тгам!

- Молодцы! Все молодцы!

«Веришь – не веришь» (отдых)

- Передохнем? Давайте ответим на вопросы!

- Верите ли вы, что пингвины живут на Севере?

- Верите ли вы, что Красное море спелое?

- Верите ли вы, что у нас 6 океанов?

- Верите ли вы, что айсберги находятся в Северном ледовитом океане?

- Верите ли вы, что бурые медведи живут на Севере?

- Верите ли вы, что белые медведи питаются мхом?

3. «Олени и оленевод».

- Наверно вы устали передвигаться пешком. Сейчас нам необходимо собрать оленей для помощи в передвижении к ворону. Дается 2 минуты, за эти 2 минуты необходимо собрать больше оленей. С каждого экипажа по 1 человеку. Олени находятся в разных местах площадки. Назначенный оленевод берет аркан – скакалку. После сигнала «тгам!» все разбегаются по площадке, а оленевод старается накинуть аркан-скакалку. Арканом даже если дотронулся считается, что словил. Кого словили, те становятся сзади оленевода. Сколько оленевод соберет оленей, столько баллов заработал.

- Тгам!

- Молодцы! Все молодцы!

4. «Волк и олени».

- Время уже ночь, а вы знаете, что волки любят по лакомиться оленями? Оленеводы поэтому и дежурят, чтобы волки не растаскали оленей. По одному человеку с экипажа, это будет волк, а остальные олешки. На одном месте очерчено место для волка. Олени пасутся на противоположной стороне площадки. По сигналу «волк!» волк просыпается, выходит из логова. Сначала обходит стадо, затем круг сужают волки. По сигналу «тгам!» (рычание волка) олени разбегаются в стороны, а волк старается их словить (коснуться) Кого поймали, волк отводит к себе в логово. Выбегать из круга можно только по сигналу. Кого поймали, должен идти за волком.

- Молодцы, ребята. Волки по старались и олешки молодцы, как могли убегали.

5. «Охотники и куропатки».

- Итак, мы уже приблизились к дому ворона Куркыля. Нам необходимо добыть угощение для ворона. Последняя игра «Охотники и куропатки». Экипажам необходимо начертить несколько кругов, это будут ваши гнезда. С каждого экипажа 2 охотника, остальные куропатки. Куропатки у нас летают, выполняют движения. На сигнал «охотник» куропатки прячутся в свои гнезда и замерли. Охотник ловит ту, которая пошевелилась. Сколько словили охотники куропаток, столько баллов. Охотник отводит куропаток в одно место.

**3. Кульминация.**

- Гостинцы собрали для дорогого ворона Куркыля. Мы уже подошли к дому ворона. Жюри пока подсчитывает баллы. Ворон загадает вам загадки (кто отгадал, ворон дает шоколадку маленькую):

1. Что такое - не разрывается и не горит? Мимыл - вода.

2. Говорят, в воде не тонущий, в огне не горящий. Тинтин - лед.

3. Сначала я прячусь, но когда прихожу - сразу все прячутся. Что так названо? Илиил - дождь.

4. Вся в движении, спешит, бежит, шумит. Что это? Вээм - река.

5. Как будто голова, круглая, с множеством волос, но никто ее не расчесывает. Туловища у нее нет, она в тундре находится. Что это?

Тымкылгын, тымкытым - кочка.

6. Он - наша еда, одежда, дом и транспорт. К'оран'ы - домашний олень.

7. Они братья, но друг другу чужие, посторонние, у обоих мохнатые рукавицы, только кухлянки у них разные: у одного черная, а другой белую кухлянку имеет. Кто они такие? Кэйн'ын, умк'ы - бурый медведь и белый медведь.

**4. Итог мероприятия.**

Жюри объявляет победителя.

- Итак, жюри уже подвели итоги, слово предоставляется жюри.

Ворон вручает сладкие призы.

- Вэлынкыкунэтури нутэтумгытури. Понравилось? И мне понравилось играть с вами. Игры подошли к концу. Атау нымэльэв!

Подготовила: Омрынто А.Э., учитель чукотского языка.