**Стой, Олень!** (Коми игра)

Дети находятся в разных местах площадки (границы ее обозначены). Названный воспитателем или выбранный детьми пастух, получив палочку, становится на середине площадки.

После сигнала воспитателя “Бегите, олени!” все дети разбегаются по площадке, а водящий старается догнать кого-нибудь из играющих и коснуться палочкой, сказать “Стой, олень”.

Тот, кого коснулись палочкой, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда пастух 4-5 «оленей». При повторении игры новым пастухом становится последний пойманный «олень». В игре могут участвовать все желающие.

**Ловля оленей.** (Коми игра)

Среди играющих выбираются два пастуха. Остальные - «олени» становятся внутри круга. Пастухи в противоположных концах друг против друга. По сигналу 1-2-3 - пастухи бросают мяч в оленей, те убегают от мяча. Олень, в которого попал мяч, считается пойманным. 4-5 р. - подсчитывается количество оленей. При повторной игре выбираются новые пастухи.

Зимой используются снежки. 10-12 детей.

Куропатки. (Коми игра)

Выбирается «сова». Остальные — куропатки. Куропатки стоят на отведенных участках. Сова находится в противоположном конце площадки «на холме». По сигналу “день” — куропатки бегают. “Ночь” - куропатки останавливаются и замирают (столбиками). Сова обходит куропаток и того, кто шевелится, забирает и отводит с собой.

2-3 куропатки пойманы - выбирается другая сова. Участвуют все дети.

**Не попадись в круг.** (Коми игра)

Чертится круг. Дети стоят по кругу друг против друга. По сигналу участники стараются столкнуть друг друга в круг. Кто окажется в кругу, тот проигрывает и выходит из игры. Игра продолжается. Упасть 10-14 детей.

Невод. (Коми игра)

Дети выбирают «рыбу». На голову ей надевают платок. «Рыба» стоит в центре круга. Дети стоят по кругу, изображают «невод». На расстоянии 1,5 - 2 метра от хоровода устанавливают 4 украшенные лентами шеста. Рыба, пробившись сквозь невод, бежит к одному из шестов и прячется. Дети догоняют рыбу. Если догонят, рыбой становится тот, кто догнал.

**Прыжки через нарты (сани).** (Коми игра)

Перед играющими командами ставятся в 2 колонны санки ( поЗ санок на расстоянии 40 - 50 см). Участники перепрыгивают через них, приземляясь на обе ноги и передают эстафету.

Та команда, которая закончит становится победителем. У детей должны быть хорошие навыки в прыжках в длину с места.

Угадай. (Коми игра)

Участники игры садятся на полу в обручах и имеют свой порядковый номер. На расстоянии 3 метров располагается стойка с картинками предметов коми быта. Воспитатель называет номер и один из предметов. Двое играющих бегут к стенке и ищут названный

предмет. Каждый старается поднять его первым. В игре участвуют 2 команды по 5 - 10 человек. В конце игры суммируется, сколько раз команда подняла предмет первой. Команда, набравшая больше очков становится победителем.

**Чья команда скорее составит героя Коми сказки.**

На кубах нарисованы части героев Коми сказок. По сигналу воспитателя первые стоящие команд добегают до кубиков, выбирают нужный и начинают складывать Коми героя сказки. Затем возвращаются и передают эстафету другому. Дети должны хорошо знать героев Коми сказок.

**Попади в ямку.** (Коми игра)

На одной линии выкапывается несколько ямок (по числу играющих). Выбирается водящий Водящий берет мяч, отходит от линии на несколько шагов, кладет мяч на землю и пинает, стараясь попасть в яму. В чью яму попадет, тот и становится водящим. В игре участвуют 4 — 5 детей.

Медведь. (Коми игра)

Выбирается «медведь». Он опускается на четвереньки, его накрывают шубой. Остальные ходят, собирают ягоды.

Мишка, мишенька,

Собираем мы бруснику.

Мишка, мишенька,

Собираем голубику.

Ягодки берем, медведю не даем.

После этих слов медведь догоняет детей.

Кукушка. ( Коми игра)

Дети, держась за руки, идут по кругу и поют:

К нам кукушка в огород Залетела и поет.

Эй, кукушка, не зевай,

Кто окликнул, отгадай.

В центре круга - кукушка с закрытыми глазами. После слов дети останавливаются, воспитатель молча показывает на одного из детей. Тот произносит: «кукушка». Кукушка должна отгадать, кто ее позвал.