Ханты-Мансийский автономный округ-Югра

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение

Белоярского района «Детский сад «Олененок» с. Казым»

** (МАДОУ «Детский сад «Олененок» с. Казым»)

**Картотека подвижных игр народов Севера**

**для детей дошкольного возраста**

******

**Воспитатель:**

**Попова Оксана Петровна**

*Игра - высшая форма исследования.*

Подвижная игра - естественный спутник жиз­ни ребенка, источник радостных эмоций, обла­дающий великой воспитательной силой.  
Испокон веков в играх народов ханты ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представ­ления о чести, смелости, мужестве, а так же желание обладать силой, ловкостью и выносливостью.   
 Народные игры являются неотъемлемой частью не только физического воспитания дошкольников. Радость движения сочетается с духовным обогащением детей. У них формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отноше­ние к культуре, создается эмо­ционально положительная основа для разви­тия патриотических чувств.   
 По содержанию все хантыйские игры класси­чески лаконичны, выразительны и доступны ребенку, Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития. Именно поэтому игра признана ведущей деятельностью ребенка-дошкольника.

Основным условием успешного внедрения игр народов ханты в жизнь дошкольников всегда было и остается глубокое знание и свободное владение обширным игровым репертуаром, а также методикой педагогического руковод­ства. Задача педагога заключается в том, чтобы научить детей самостоятельно и с удовольствием играть в игры народов ханты.  
 Итак, хантыйские народные игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования чувства патриотизма, активной личности, которая сочетает в себе духовное богатство и физическое совершенство.

****Олени и пастухи**

Все игроки — олени, на головах у них атрибуты, имитирующие оленьи рога. Двое ведущих — пастухи — стоят на противопо­ложных сторонах площадки, в руках у них аркан (длинная верев­ка с петлей). Игроки-олени бегают по кругу гурьбой, а пастухи стараются накинуть им на рога аркан. Рога могут имитировать и веточки, которые дети держат в руках.

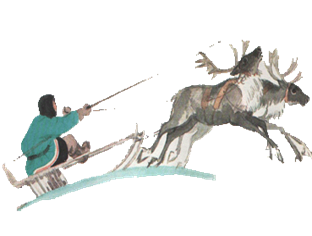
***Правила игры.***Бегать надо легко, увертыва­ясь от аркана. Набрасывать аркан можно только на рога. Каждый пастух сам выби­рает момент для набрасывания аркана.

**Каюр и собаки**

На противоположных концах площадки кладут параллельно два шнура. Игроки встают около них по три человека и берутся за руки. Двое из них — собаки, третий — каюр. Каюр берет за руки стоящих впереди собак Дети тройками по сигналу «Поехали!» бегут навстречу друг другу от одного шнура к другому.

***Правила игры.***Бежать можно только по сигналу. Выигрывает та тройка, которая быстрее добежит до шнура. Можно предложить играющим преодолеть разные препятствия.

**Ловля оленей**

Играющие делятся на две группы. Одни — олени, другие — пастухи. Пастухи берутся за руки, стоят полукругом лицом к оленям. Олени бегают по очерченной площадке. По сигналу «Лови!» пастухи стараются поймать оленей и замкнуть круг.

***Правила игры***.Ловить оленей можно только по сигналу. Круг замыкают тогда, когда поймано большее число игроков. Олени стараются не попадать в круг, но они уже не имеют права вырываться из круга, если он замкнут.

 **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 в них стреляют (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.

**Хейро**

Играющие становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом, руками делают равномерные движения вперед-назад, на каждый шаг говорят «Хейро» («Солнце»). Ведущий-солнце сидит на корточках в середине круга. Игроки разбегаются, когда солнце встает и выпрямляется (вытягивает руки в стороны).

***Правила игры.***Все игроки должны увертываться от солнца при его поворотах. На сигнал «Раз, два, три — в круг скорей беги!» те, кого ведущий не задел, возвращаются в круг.

**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 евражки 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.

**На новое стойбище**

Играющие становятся парами. В паре один — олень, другой — каюр. Упряжки стоят одна за другой. Ведущий говорит: — Оленеводы переезжают на новые стойбища. После этих слов все бегут к краю площадки, при этом каюры, подгоняя оленей, издают характерный для оленеводов - тундровиков звук «кхх-кхх». Останавли­ваются по сигналу ведущего. Во время движения упряжки делают привал. Каюры отпускают оленей, которые бегут врассыпную. По сигналу «Упряжки!» все должны построится в прежней последова­тельности.

***Правила игры****.* Начинать движение надо по сигналу. Санный поезд должен двигаться упорядочение (упряжкам нельзя обгонять друг друга). Очередность сохраняется и после привала.

**Перетягивание каната**

На площадке проводится черта. Играющие делятся на две команды и встают по обе стороны черты, держа в руках канат. По сигналу водящего «Раз, два, три — начни!» каждая команда старается перетя­нуть соперника на свою сторону. Чья команда сумеет это сделать, та считается победитель­ницей, ей вручают сувениры, как на праз­днике оленеводов.

***Правила игры.***Начинать перетягивание ка­ната можно только по сигналу. Команда, перешагнувшая черту, считается побежден­ной

**Волк и олени**

Из числа играющих выбирается волк, ос­тальные—олени. На одном конце площад­ки очерчивается место для волка. Олени пасутся на противоположном конце площадки. По сигналу: «Волк!» волк просыпается, выходит из логова, сначала широким шагом обходит стадо, затем постепенно круг обхода сужает. По сигналу (рычание волка) олени разбегаются в разные стороны, а волк старается их поймать (коснуться). Пойманного волк отводит к себе.

**Правила игры**.Выбегать из круга можно только по сигналу. Тот, кого поймают, должен идти за волком.

**Белый шаман**

Играющие ходят по кругу и выполняют разные движения. В центре круга — водя­щий. Это белый шаман — добрый человек. Он становится на колено и бьет в бубен, затем подходит к одному из играющих и отдает ему бубен. Получивший бубен до­лжен повторить в точности ритм, проигран­ный водящим.

***Правила игры****.* Если получивший бубен неправильно повторит ритм, он выходит из игры.

**Ловкий оленевод**

В стороне на площадке ставится фигура оленя. Оленеводы располагаются шеренгой лицом к оленю на расстоянии 3—4м от него. Поочередно они бросают в оленя мячом, стараясь попасть в него. За каждый удачный выстрел оленевод получает флажок. Выиг­равшим считается тот, кто большее число раз попадет в оленя.

***Правила игры.***Бросать мяч можно только с условленного расстояния.

**Охота на куропаток**

Дети изображают куропаток. Они размещаются на той стороне площадки (тундры), где имеются пособия, на которые можно влезать (вышки, скамейки, стенки и т. п.). На противоположной стороне площадки находятся три или четыре охотника. Куропатки летают, прыгают по тундре. По сигналу водящего «Охотники!» они улетают (убегают) и садятся на ветки (взбираются на возвышения). Охотники мячом стараются попасть в куропаток. Пойманные куропатки отходят в сторону и выбывают на время из игры. После двух-трех повторов игры выбирают других охотников, игра возобновляется.

***Правила игры.***Куропатки разлетаются только по сигналу. Охотники начинают ловить куропаток также только после этого сигнала. Стрелять мячом можно лишь по ногам.

**Тройной прыжок**

На снегу проводится черта, играющие становятся за нею. По очереди они прыгают от черты вперед: в первых двух прыжках прыгают с одной ноги на другую, в третьем прыжке приземляются на обе ноги. Выигрывает тот, кто прыгнул дальше.

***Правила игры.***Начинать прыгать надо от черты. Прыгать можно только указанным способом.

***Варианты.***Игра проводится с распределением детей по звеньям. В каждое звено входит от двух до четырех человек. Все дети одного звена выходят к черте одновременно. По сигналу они все вместе начинают прыгать. Выигрывает звено, участники которого прыгают

дальше.

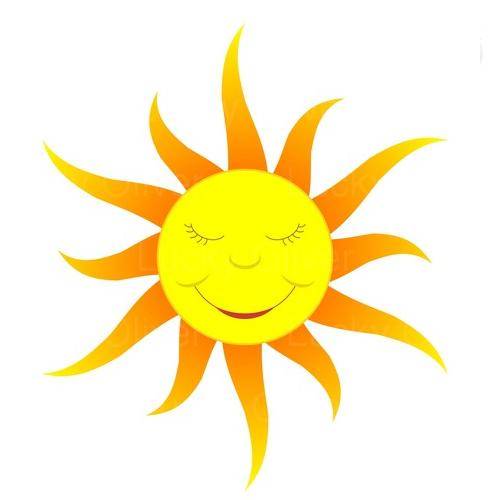
Игру можно организовать и таким образом, чтобы в прыжках состязались одновременно дети из разных звеньев. В этом случае подсчитывают, какое количество первых, вторых, третьих и т. д. мест заняли участники каждого звена.

**Рыбаки**

Играющие становятся в круг. Они рыбаки. Водящий показывает им движения рыбаков: тянут сети, вынимают рыбу, чинят сети, гребут веслами.

***Правила игры.***Кто из играющих повторит движения неправильно, тот выходит из игры.

**Солнце**

Играющие становятся в круг. Выбирают солнце. Солнце ходит по кругу и, указывая на каждого по очереди, считает:

— *Нянь-нянь (хлеб),*

*Кежи-кежи (нож).*

Те, которых водящий-солнце назвал кежи, выходят из круга, встают парами и берутся за руки, другие — *нянь-нянь —* берутся за руки и остаются на месте, тоже в парах. Образуется две группы пар: нянь-нянь и кежи-кежи. Пары каждой группы придумывают разные фигуры.

***Правила игры****.* Выигрывают те пары, которые придумали наиболее интересные фигуры.

 **Оленьи упряжки**

Играющие стоят вдоль стены комнаты или вдоль одной из сторон площадки по двое (один изображает запряженного оленя, другой — каюра). По сигналу упряжки бегут друг за другом, преодолевая препятствия: объезжают сугробы, перепрыгивают через бревно, переходят через ручей по мостику. Доехав до стойбища (до проти­воположной стороны комнаты или площадки), каюры отпускают своих оленей погулять. По сигналу «Олени далеко, ловите своих оленей!» каждый игрок-каюр ловит свою пару.

***Правила игры.***Преодолевая препятствия, каюр не должен терять свою упряжку. Олень считается пойманным, если каюр его осалил.

***Вариант.***Две-три упряжки оленей стоят вдоль линии. На противо­положном конце площадки флажки. По сигналу (хлопок, удар в бубен) упряжки оленей бегут к флажку. Чья упряжка первой добежит до флажка, та и побеждает.

**Важенки и оленята**

На площадке нарисовано несколько кругов. В каждом из них находится 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*

*Наставленья 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.

***Правила игры***. Движения выполнять в соответствии с текстом. Волк начинает ловить только по сигналу и только вне домика.

**Бег в снегоступах**

Играющие делятся на две команды и стоят за чертой. У каждой команды по одной паре снегоступов.

По сигналу воспитателя (взмах флажком) ведущие каждой команды в снегоступах бегут к флажкам, поставленным заранее на противо­положной стороне площадки, каждый огибает свой флажок и бежит обратно, отдает снегоступы следующему игроку команды. Победи­телем считается та команда, которая раньше закончит бег.

***Правила игры****.* Игра проводится по принципу эстафеты. Передавать снегоступы можно только за чертой. Огибая флажок, нельзя задевать его.

 **Отбивка оленей**

Группа играющих находится внутри очер­ченного круга—это олени. Выбираются три пастуха — они за кругом. По сигналу «Раз, два, три — отбивку начни!» пастухи по очереди бросают мяч в оленей. Олень, в которого попал мяч, считается пойманным, отбитым от стада. Каждый пастух отбивает пять-шесть раз. После чего он подсчитывает отбитых оленей.

***Правила игры****.* Бросать мяч можно только в ноги и только по сигналу с места в подвижную цель.

**Ручейки и озера**

Игроки стоят в пяти-семи колоннах, с оди­наковым количеством играющих в разных концах 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.