



Волшебные игры народов Севера

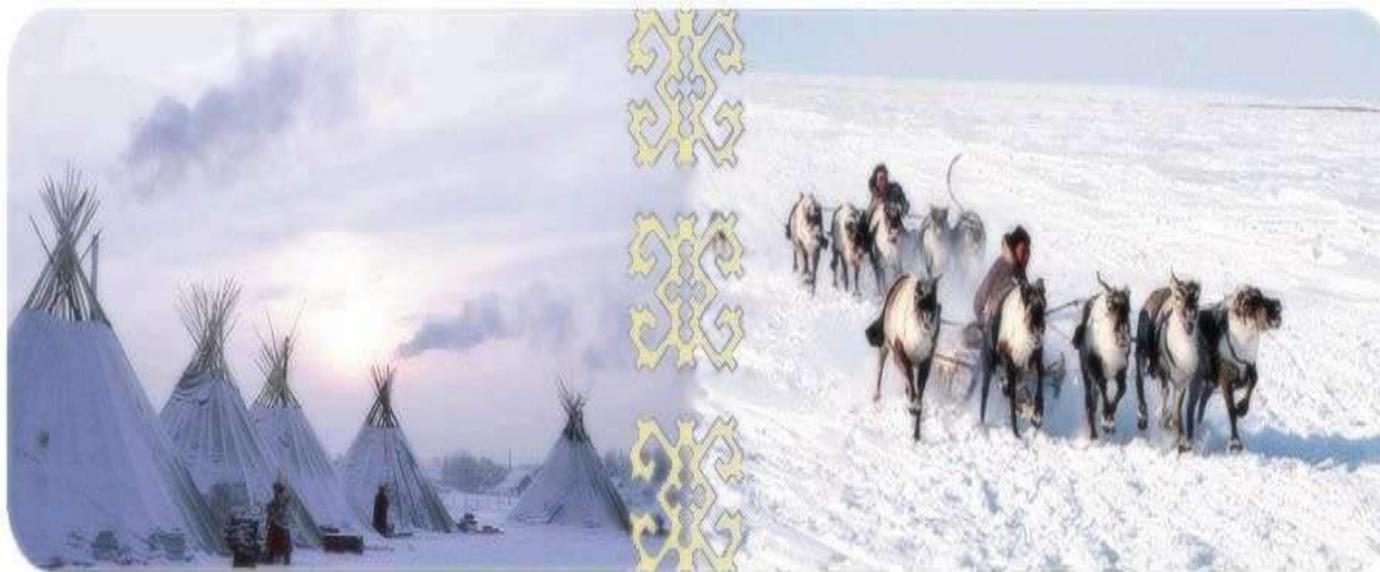




Подвижные игры имеют большое значение для всестороннего гармоничного развития детей дошкольного возраста. Участие дошкольников в подвижных играх различной интенсивности позволяет осваивать жизненно важные двигательные умения в ходьбе, беге, прыжках, равновесии, лазанье, метании. В процессе подвижных игр, формируется способность проявлять выдержку, смелость, умение действовать в коллективе и индивидуально. В нашей практике мы используем игры народов Севера Сахалинской области. Они способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, развивают ловкость, быстроту, меткость, выносливость, смекалку, сообразительность, вырабатывают волю к победе. Дети учатся находить выход из критических ситуаций, быстро принимать решение и приводить их в исполнение, то есть дети перенимают важные качества необходимые им в будущей жизни. Игры стимулируют двигательную деятельность детей. Они помогают детям глубже воспринимать красоту родной природы. Через национальные игры воспитываются у детей чувства товарищества, дружбы, взаимопонимание.

При выборе водящего можно использовать такие считалки:

Прилетели в тундру утки
Позолоченные грудки,
Чтоб утяток выводить...
А тебе сейчас водить!



Сильный северный олень
Нас катает целый день!
Но на нарту всем не сесть
- Значит, ты останься здесь
Вышло солнце из-за туч,
Уронило яркий луч
Прямо в травы и цветы...
Этот лучик ищешь ты!



Прибежала к нам лиса
Через реки и леса...
Быстрым зайчиком в кусты
Убегай скорее ты!

Все ребята встали в круг.
Серый волк примчался вдруг!
Он клыкастый погляди!
Самый, смелый выходи!

В нашем детском саду мы проводим день подвижных игр и забав, тем самым мы закрепляем и расширяем знания детей о национальных видах спорта и подвижных играх. Мы предлагаем примерный перечень национальных подвижных игр народов севера для детей старшего дошкольного возраста, которые можно использовать во время прогулки и на спортивных праздниках.

«Берегись охотника»

Описание игры. Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. У одного из игроков в руках хвост лисы или песка. Водящий старается догнать и запятнать того, кто бежит с хвостом, но сделать это непросто: участники игры на бегу передают хвост друг другу. Когда «охотник» запятнает игрока с хвостом, они меняются ролями. В конце игры определяют игрока, который ни разу не был водящим.

Цель: развитие скорости, быстроту реакции, выносливость, координацию движений.





«Бег с капканом»

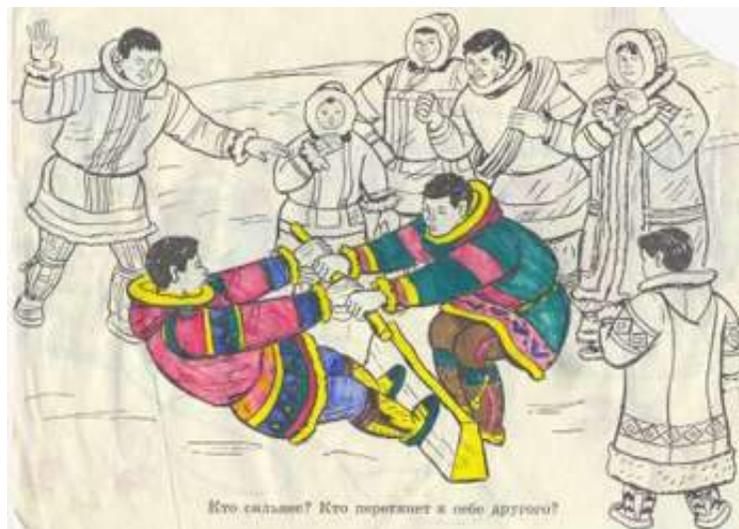
Описание игры. Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. В игре принимают участие 2-3 команды. К правой и левой ноге каждого бегуна привязывают мячи (резиновые мячи в сетках). Это и будут «капканы». По команде ведущего игроки бегут до ориентира, оббегают его и бегут обратно, передают эстафету. Побеждает та команда, которая первая справится с заданием.

Цель: развитие быстроты, силы ног.

«Бой медвежат»

Описание игры. Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. Чертится круг диаметром 2 метра. В него встают на корточки соперники (медвежата), вытягивают руки вперед ладошками. Необходимо вытолкнуть соперника из круга, ударяя об его ладони, или заставить его коснуться земли или пола любой частью тела. Кому удастся это сделать, тот и является победителем.

Цель: развитие силы, ловкости, координацию движений, внимания, волевых качеств.





«Бой лосей»

Описание игры. Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. В игре принимают участие 2-3 команды. Чертится круг, в него встают игроки, у каждого из них левая рука привязана к туловищу, на голове шапка. Задача проста и непроста - снять шапку у противника и не дать снять свою. Побеждает та команда, которая снимет больше шапок.

Цель: развитие ловкости, координацию движений, внимания, смелости.

«Быстрый олень»

Описание игры. Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. Чертится круг и от него на расстоянии 9-12 метров контрольная линия. По команде все участники двигаются в обход по начерченному кругу. По команде «шаг оленя» все участники идут по кругу, высоко поднимая бедро. По команде «поворот» происходит поворот кругом, и продолжается движение в противоположном направлении. По команде «рысь» участники бегут по кругу с захлестыванием голени назад. По команде «на свои места» участники выполняют многоскоки (бег, прыжки) за контрольную линию. Игрок, пересекший контрольную линию последним, выбывает из игры.

Цель: развитие ловкости, координацию движений, внимания, смелости.

Загадка: Сто пастбищ с жуками. (След пробежавших оленей).





«Важенка и оленята»

Описание игры. Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. На площадке нарисовано несколько кругов (можно обручи), 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.
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). Пойманных оленей волк уводит к себе.

Цель: развитие ловкости, координацию движений, внимания, смелости, сообразительности.





«Гонки на нартах»

Описание игры. Игра проводится в зимнее время года, количество игроков не ограничено. Участники делятся на три команды по три человека. Выстраиваются на старте. Один игрок из команды берет нарты за веревку, второй садится на нарты, третий оказывает помощь, толкая нарты сзади или в спину сидящего на нартах. По сигналу ведущего экипажи бегут к ориентиру, огибают его и возвращаются обратно. Побеждает команда, которая придет к финишу первой.

Цель: развитие скорости, выносливости, силы рук, ног, мышц спины.





«Звери и птицы»

Описание игры. Игра проводится в зимнее время года, количество игроков не ограничено. Перед игрой следует предупредить игроков, что необходимо, как можно точнее скопировать движение животного или птицы. Ведущий называет птицу «утка», игроки разводят руки в стороны и плавно машут ими, словно крыльями. Зверь «заяц», игроки выполняют прыжки в приседе и т.д. Победителем становится тот, кто более точно скопирует движение зверя или птицы.

Цель: развитие координационных движений и скоростно-силовых способностей.

«Льдинки, ветер и мороз»

Описание игры. Участники встают парами, лицом друг к другу и хлопают в ладоши, приговаривая:

«Холодные льдинки, прозрачные льдинки, сверкают, звенят: дзинь, дзинь» Делают хлопок на каждый на каждое слово: вначале в свои ладоши, затем в ладоши своего товарища.

Хлопают и говорят: «дзинь, дзинь» - пока не услышат сигнал «Ветер».

На этот сигнал дети разбегаются в разные стороны. На сигнал « Мороз» дети возвращаются в пары и берутся за руки.

Цель: развитие координационных движений, быстроты, находчивости.

«Куропатки и ягодки»

Игра проводится в любое время года. Количество участников не ограничено.

Описание игры. Взявшись за руки, участники образует круг. Это будет клетка. Внутри клетки 6-8 ягод, а снаружи 2 куропатки. Клетка движется по кругу вправо или влево (подскоками, приставными шагами, лёгким бегом). По свистку клетка останавливается и открывает свои дверцы (поднятые руки вверх). Куропатки свободно вбегают в клетку стараясь поймать ягодку, (пойманную ягодку отводят в своё гнездо). Победителем становится та куропатка, которая поймала больше ягодок.

Цель: развитие быстроты, ловкости, координации движений, внимание.





«Ловля оленей»

Описание игры. Игра проводится в любое время года. Количество участников не ограничено. Участники делятся на две команды. Одни - олени, другие пастухи. Пастухи берутся за руки и 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 не имеют вырываться из круга, если их замкнут, лучшими игроками считаются те игроки, которые были пойманы последними.

Цель: развитие быстроты, ловкости, координации движений, находчивости.





«Гонки на оленях»

Описание игры. Дети бегут парами (первый - олень, второй - каюр) между кочками (кубы), оббегают дерево (стойку) и возвращаются обратно. Побеждает та команда, которая первая закончит эстафету.

Цель: развитие быстроты, ловкости, координации движений, внимание.





«Снежный лабиринт»

Описание игры. Дети надевают на ноги модели снегоступов, на спину охотничьи рюкзаки и идут между сугробами (кубы разных размеров) до стойки и так возвращаются обратно. Побеждает команда, первой закончившая эстафету.

Цель: развитие координационных движений и скоростно-силовых способностей.

«Бег по медвежьей»

Описание игры. Она проводится в любое время года. В игре принимают участие только мальчики. Дистанция бега произвольная. Перед игрой в начале и в конце дистанции проводятся линии старта и финиша. Все участники располагаются вдоль стартовой линии, принимая исходное положение: стоя на четвереньках. По команде судьи (голосом) начинается «бег по-медвежьей», который выполняется так: оттолкнувшись двумя руками, игроки подтягивают ноги к груди и приземляются на обе ноги, одновременно выставляют как можно дальше руки. Победителем становится участник, «пробежавший» таким образом к финишу первым.

«Медведь и ягодники»

Описание игры. В игре участвуют мальчики и девочки. Она обычно проводится на песчаном берегу реки. Для игры чертят на песке игровую площадку, прямоугольной формы. Ее длина равна 15 м, ширина 7–10 м. В центре проводят линию, разделяющую площадку на две половины. На одной половине площадки сидит «медведь» – водящий, которого выбирают с помощью считалки в начале игры. Дети – «ягодники» заходят на половину «медведя» и имитируют сбор ягод (собирают камешки). «Медведь» неожиданно вскакивает и старается схватить кого-либо из игроков-«ягодников», которые стараются увернуться от него и убежать за среднюю линию на свою половину площадки. Если ему (водящему) удалось поймать кого-либо из игроков-«ягодников», то этот игрок становится «медведем»- водящим, а водящий становится ягодником. Если же водящему не удалось поймать никого из игроков, то он снова садится на свое место (на своей половине площадки), а игроки подходят к нему и начинают «собирать ягоды», и игра продолжается вновь.





«Метание диска»

Описание игры. В этой игре принимают участие только мальчики. Каждый из игроков изготавливает себе палку из черемухи длиной 1 м. 20 см, диаметром 2 см, а также 20 березовых дисков, изготовленных из коры этого дерева. Диаметр дисков 15 см, толщина в средней части 0,5 см и по краям 0,1–0,2 см. Палка с одного конца расщепляется, и в этот расщеп вставляется диск.

Игрок берет палку за нерасщепленный конец в правую (левую) руку и после небольшого замаха назад, за счет сильного захлестывающего движения руки с палкой, выбрасывает диск из расщепленного конца палки. Игроки стараются перебросить диски через реку. Выигрывает тот, кому удалось наиболее часто это сделать.

«Игра в мяч»

Описание игры. Играют в нее на ровных площадках возле домов, на лесных полянках в летнее время. В начале игры чертят на земле круг диаметром 20 м, затем по желанию или по договоренности между собой игроки выбирают двух водящих. Все игроки располагаются внутри круга, а два водящих ходят за кругом, пряча мяч под одеждой. Мяч изготавливается из оленьей кожи и набивается тряпками. Его диаметр от 10 до 15 см.

Водящие ходят за кругом и стараются неожиданным броском попасть в кого-либо из игроков в круг. Если им удалось это сделать, то игрок, в которого попали мячом, выходит за круг. Та пара водящих, которая быстрее выбивает всех игроков из круга, и становится победителем.





«Игра с кольцами»

Описание игры. Играют в эту игру летом в лесу на полянках мальчики и девочки. В игре принимает участие 6–8 человек. Для игры из веток тальника толщиной примерно 1 см изготавливают 5–6 колец диаметром 15 см и палку (кол) длиной 90 см, толщиной 2–3 см, для чего используют ветки сухостоя. Каждый игрок вбивает себе кол на расстоянии 2–3 м от линии броска. Игроки становятся у линии напротив своих колец, держа в руке все кольца, и стараются по одному набросить их на кольца. Тот, кто набрасывает на свой кол больше колец, становится победителем и считается самым метким и ловким игроком.

«Прыжки на одной ноге»

Описание игры. Все участники становятся на линии старта, принимают исходное положение – стоя на одной ноге. По команде судьи игроки начинают скакать, стараясь как можно скорее преодолеть дистанцию. Кому удалось это сделать первым, тот и становится победителем. Смена ног во время прыжков запрещается. Игра способствует выработке прыгучести, прыжковой выносливости, ловкости.

«Салки под снегом»

Описание игры. Проводится она зимой, на снегу. Играют мальчики и девочки. Количество играющих - произвольное. Перед игрой участники делают ходы под снегом в различных направлениях и с выходом на игровую площадку. Площадка довольно произвольных размеров, ограниченная предметами, расположенными на ней (деревьями, камнями, нартами и т.д.).

По желанию или по договоренности выбирается водящий, задача которого осалить (заляпать) кого-либо из разбежавшихся по снежным ходам игроков. Игроки же, передвигаются под снегом в различных направлениях, стараются «убежать» от водящего, используя для этого и выходы наружу, на площадку. Игрок, которого поймал (осалил) водящий, также начинает ловить других участников. Игра прекращается, когда пойманы все игроки или по желанию всех играющих.

Игрокам разрешается вылезать наружу из снежных ходов и передвигаться только в обговоренных пределах площадки.





«Метание шишек»

Описание игры. Играют весной и летом около дороги на открытых местах мальчики и девочки. В игре участвуют от двух до пяти человек. Для игры из гибкого прутика черемухи или тальника выстругивают палочку длиной 60–80 см, диаметром 1–2 см, один ее конец заостряют. Игроки собирают шишки и складывают их в кучку у линии броска. Броски делаются поочередно. Игрок становится у линии, где находятся шишки и палочка, втыкает ее в любую шишку (так, чтобы она при броске могла сорваться с палочки) и старается бросить шишку как можно дальше. Место падения определяет (отмечает) судья. Победителем становится тот, кто сумел бросить шишку дальше всех.

«Прыжки на двух ногах»

Описание игры. Исходное положение – стоя, ноги на ширине плеч. По команде судьи начинают прыжки, отталкиваясь двумя ногами и приземляясь также на две ноги, стоящие на ширине плеч. Игрок, достигший финиша первым становится победителем. Прыгучесть, сила ног и спины, быстрота, ловкость.

«Заячьи следы»

Описание игры. Летом – на песке, зимой – на снегу. Перед игрой на снегу или на песке делают отметки, обозначающие следы зайца, расстояние между которыми зависит от пола, возраста и физической подготовки играющих.

Один из игроков становится в первый «след зайца», т.е. принимает исходное положение – стоя, ноги врозь. Затем он оттолкнувшись двумя ногами, должен точно приземлиться в следующий след, но уже на одну ногу, далее надо оттолкнуться этой ногой и приземлиться на обе ноги в следующий след и т.д. Победителем становится тот, кто точнее всех прыгает по «заячьим» следам.

Часто эту игру усложняют: увеличивают расстояние между следами, запутывают их, изменяют направление и т.д. Игра способствует развитию силы ног, прыгучести, координации движений, ловкости.

«Игра с кольцами»

Описание игры. Кол-во игроков – 6-8 человек. Для игры каждый ее участник из веток тальника толщиной примерно 1 см делает 5-6 колец диаметров 15 см и палку-кол длиной 90 см, толщиной 2-3 см (для нее используют ветки сухостоя). Игроки вбивают свои кольца на расстоянии 2-3 м от общей линии броска. Затем они становятся у линии напротив своих





кольев, держа в руках кольца, и начинают набрасывать их по одному на колья. Кто больше набросил колец на свой кол, тот становится победителем и считается самым метким и ловким игроком. В игре вырабатывается глазомер, точность броска, ловкость.



«Перетягивание веревки»

Описание игры. Для игры используется веревка длиной 1,5 – 2 метра, толщиной 2-3 см. Соперники, сев на пол (землю) упираются друг в друга ступнями выпрямленных ног. Каждый из них наматывает на одну руку веревку. По команде они начинают тянуть веревку так, чтобы оторвать от пола (земли) соперника. Блестящей победой считается перебросить соперника через себя. С победителем садится состязаться следующий игрок. В другом варианте один игрок состязается сразу с двумя-тремя игроками.

«Метание аркана на снег»

Описание игры. Играют в зимнее время. Каждый из игроков имеет аркан. Выбирают припорошенную снегом полянку. Все участники встают в линию лицом к полянке и поочередно с небольшим интервалом метают свои арканы так, чтобы они, пролетев по воздуху, приземлились на снег. При этом при приземлении петля аркана должна лечь на снег в форме круга, а остальная часть аркана – в виде точной прямой линии. Для этого игроки в конце броска поддевают свои арканы, чтобы придать петле нужную форму. Побеждает игрок, которому удастся придать своему аркану наиболее идеальную форму.





«Кто быстрее встанет»

Описание игры. Участники игры разбираются по парам. Затем они садятся спиной друг к другу на землю, сцепляют руки в локтевых суставах, ноги вытягивают вперед. По команде каждая пара пытается встать как можно быстрее, стараясь опередить соперников. Пара, которой удастся встать быстрее других, становится победительницей.



«Рыбак и рыбки»

Описание игры. Дети становятся в круг на равное расстояние друг от друга. Воспитатель – в центр. Он берет веревку и начинает ее вращать. Дети должны через нее перепрыгивать. Кого рыбак поймал – называет название рыбы, которую он задумал и выходит из игры. Отмечаются ловкие рыбки.

«Сбор ягод»

Описание игры. На полу рассыпаны шарики (ягоды), стоят две корзины. Чья команда быстрее соберет шарики (ягоды). Одна команда собирает красные (брусника), другая – желтые (морозика).





«Птицелов»

Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре которого птицелов с завязанными глазами. Птицы ходят, кружатся вокруг птицелова и произносят нараспев: - «в лесу, во лесочке, на зелёном дубочке, птички весело поют. Ай, птицелов идёт! Он в неволю нас возьмёт! Птицы улетайте! ».

Описание игры. Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются, водящий начинает искать птиц. Тот, кого он поймал, подражает крику птицы, которую он загадал. Птицелов угадывает игрока и птицу.



«Загоны оленей»

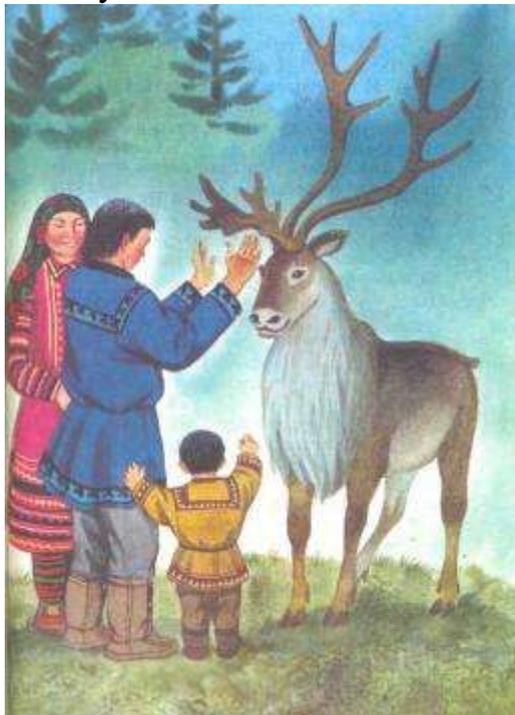
Описание игры. Дети делятся на две группы – оленей и оленеводов. Олени бегают по комнате, едят ягель. По сигналу «Зажать оленей» - оленеводы загоняют оленей в загон- на стулья.





«Ловля оленей»

Описание игры. На площадке ставится чучело оленя или оленья голова с рогами. На расстоянии 1,5—2 и вокруг него проводится черта. Оленеводы располагаются по кругу. По команде они накидывают на рога оленя веревочную петлю. Дети могут накидывать петлю по двое одновременно. Кто набросит петлю, тот считается поймавшим оленя. Правила игры: набрасывать петлю можно только по сигналу.



«Каюр и собака»

Описание игры. На противоположных концах зала кладут параллельно два шнура. Игроки встают около них по три человека и берут 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.





«Поймай оленей»

Описание игры. Выбирается трое пастухов, остальные дети – олени. Пастухи берутся за руки и стоят лицом к оленям. Олени бегают по залу, останавливаются, пьют воду или ищут ягель, снова бегают по залу. По сигналу пастухи пытаются поймать оленя, сомкнув руки (Поймать оленя в 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.



«Ручейки и озера»

Описание игры. 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 с 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.





«Рыбаки и рыбки»

Описание игры. На полу лежит шнур в форме круга — это сеть. В центре круга стоят трое детей — рыбаков, остальные игроки — рыбки. Дети-рыбки бегают по всей площадке и забегают в круг. Дети-рыбаки ловят их.

Правила игры: ловить детей-рыбок можно только в кругу. Рыбки должны забегать в круг (сеть) и выбегать из него, чтобы рыбаки их не поймали. Кто поймает больше рыбок, тот лучший рыбак.

«Смелые ребята»

Описание игры. Дети встают в две-три шеренги. На противоположном конце помещения кладут шнур. Выбирают двух-трех ведущих. Каждый, ведущий по очереди спрашивает у детей: например, первый у первой шеренги и т. д. (Дети отвечают.)

— *Вы смелые ребята?*

— *Смелые! Я посмотрю, какие вы смелые (лукаво, с юмором). Раз, два, три (пауза).*

Кто смелый? -Я! Я! — Бегите!

Первая шеренга бежит до шнура, а ведущий ловит убегающих, так повторяется игра и со следующей группой детей.

Правила игры: бежать следует только после слова «Бегите!», увертываясь от ведущего. Ловить за шнуром нельзя.

«Здравствуй, догони!»

Описание игры. Игроки стоят лицом друг к другу в середине площадки, по краям ее обозначают дома. Затем пары образуют две шеренги, которые расходятся по своим домам. Каждый представитель первой шеренги идет в гости и подает правую руку тому, с кем он стоял в паре, говоря:

— *Здравствуй!*

Ребенок-хозяин отвечает:

— *Здравствуй!*

Гость говорит:

— *Догони!*

И бежит в свой дом, хозяин его догоняет. Дети по очереди ходят друг к другу в гости.





Правила игры: здороваться можно только правой рукой. Говорить «Догони» надо у порога дома игрока-партнера. Выигрывает тот, кто догонит. В гости можно идти по-разному: важно, не торопясь; радостно, вприпрыжку; идти, как солдаты в строю, как клоуны в цирке и т. д.

«Отбивка оленей»

Описание игры. 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.



«Полярная сова и евражки»

Описание игры. 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 евражек 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.





«Бег в снегоступах»

Описание игры. 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.

«Оленьи упряжки»

Описание игры. 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. Аналогично можно провести игру «Собачьи упряжки».

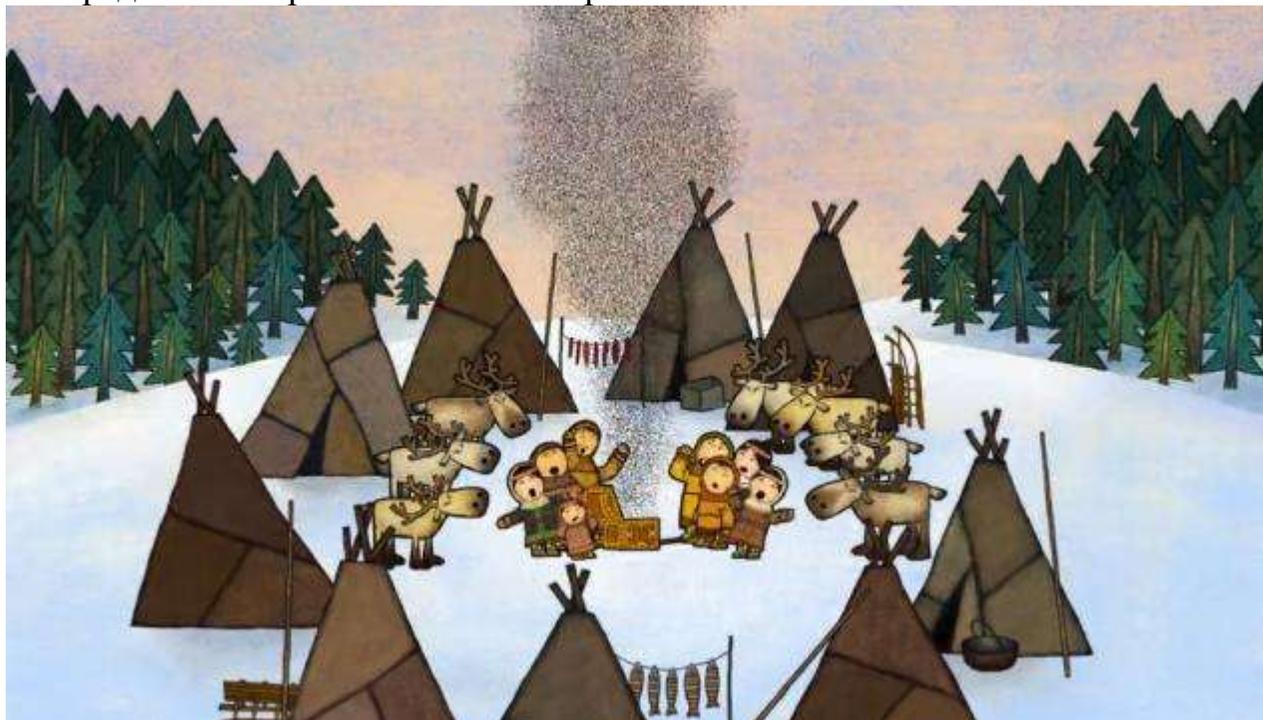
«На новое стойбище»

Описание игры. 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 в рассыпную. По сигналу «Упряжки!» все должны построиться в прежней последовательности.





Правила игры: начинать движение надо по сигналу. Санный поезд должен двигаться упорядоченно (упряжкам нельзя обгонять друг друга). Очередность сохраняется и после привала.



«Перетягивание каната»

Описание игры. 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.





«Белый шаман»

Описание игры. Играющие ходят по кругу и выполняют разные движения. В центре круга — водящий. Это белый шаман — добрый человек. Он становится на колени 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.



«Рыбаки»

Описание игры. 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.

Каждый играющий подбирает себе палочку, которая должна быть выше его роста. Несколько палочек заранее обливают водой и держат на морозе, пока они не обледенеют. Играющий берет сюлы в правую руку и становится боком вперед, левую руку сгибает в локте, а правую руку заводит за спину, пропуская палку под согнутый локоть левой руки, и сильно бросает ее.





Правила игры: палочка должна лететь только в прямом направлении. Выигрывает тот, кто дальше бросит ее. Если палка летит в сторону, то играющий выбывает из игры.

«Тройной прыжок»

Описание игры. 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 мест заняли участники каждого звена.

«Ловкий оленевод»

Описание игры. В стороне на площадке ставится фигура оленя. Оленеводы располагаются шеренгой лицом к оленю на расстоянии 3—4 м 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.

«Успей поймать!»

Описание игры. На игровой площадке находятся две равные группы участников: девочки и мальчики. Ведущий подбрасывает мяч вверх. Если мяч поймают девочки, то они начинают перебрасывать мяч друг другу так, чтобы мячом не завладели мальчики, и, наоборот, если мяч окажется у мальчиков, они стараются не дать его девочкам. Выигрывает та команда, которая сможет дольше удержать мяч.

Правила игры: передавая мяч, игрокам нельзя долго задерживать мяч в руках.

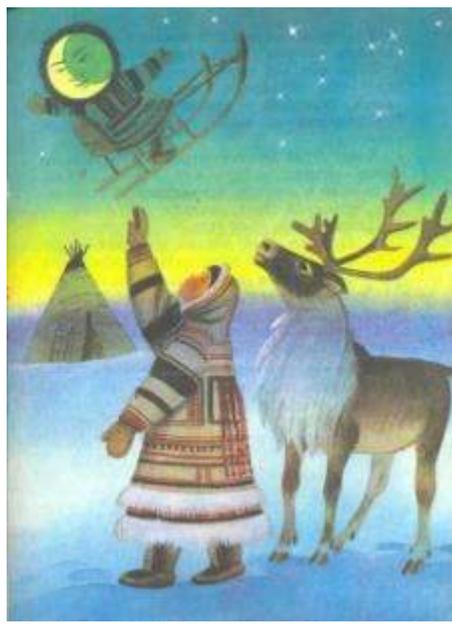




«Нарты-сани»

Описание игры. Двое игроков бегут и прыгают через нарты, поставленные друг от друга на расстоянии 1 м. Нарты-сани имеют длину 1 м, ширину 30—40 см, высоту 20 см. Сделать их можно из картона. Выигрывает тот, кто быстрее прибежит и не заденет нарты.

Правила игры: бежать надо от черты до черты по сигналу «Беги!». Сначала ставят двое нарт (саней), затем можно добавить еще двое.



«Ледяные палочки»

Описание игры. Каждый играющий подбирает себе палочку, которая должна быть выше его роста. Несколько палочек заранее обливают водой и держат на морозе, пока они не обледенеют. Играющий берет сюлы в правую руку и становится боком вперед, левую руку сгибает в локте, а правую руку заводит за спину, пропуская палку под согнутый локоть левой руки, и сильно бросает ее.

Правила игры: сюлы должна лететь только в прямом направлении. Выигрывает тот, кто дальше бросит палочку. Если палка летит в сторону, то играющий выбывает из игры.





«Нанайская борьба»

Описание игры. Играют парами на мате или на ковре. Играющие берут друг друга за плечи и борются, стараясь положить соперника на спину. Выигрывает тот, кто достиг цели, уложил противника на лопатки.

Правила игры: бороться можно только на мате или ковре, не сходя с него. Нельзя допускать грубых действий.⁴



«Борьба на палке»

Описание игры. Чертится линия. Двое играющих садятся по обе стороны черты лицом друг к другу. Держась за палку двумя руками и упираясь ступнями ног о ступни другого, начинают перетягивать друг друга. Выигрывает тот, кто перетянет соперника за черту.

Правила игры: начинать перетягивать палку следует одновременно по сигналу. Во время перетягивания палки нельзя менять положения ступней ног.





«Борьба»

Описание игры. Борцы разбивались попарно и становились напротив друг друга. Первыми начинались бороться самые младшие и слабые. Чтобы победить соперника необходимо было припечатать его спиной к земле. Тот, кто выигрывал поединок, получал одно очко. Далее таким же образом боролись следующие пары, и в самую последнюю очередь – «князья». В конце подсчитывались очки. Во время борьбы запрещалось ставить подножки.

