**На Урале ты и я – вместе дружная семья!**

*(игры народов Урала)*

* *

У детей дошкольного возраста ведущим [видом деятельности](http://www.pandia.ru/text/category/vidi_deyatelmznosti/) является ***игра.*** Воспитательное значение игры, ее всестороннее влияние на [развитие ребенка](http://www.pandia.ru/text/category/razvitie_rebenka/) трудно переоценить.

***Игра для детей*** – это важное средство самовыражения, проба сил, развитие физических качеств. Важнейшее достоинство подвижных игр состоит в том, что в своей совокупности они, по существу, исчерпывают все виды свойственных человеку естественных движений: ходьбы, бега, прыжков, лазанья, метания, ловли – и поэтому является самым универсальным и незаменимым средством в развитии физических качеств.

***Данный сборник подвижных игр строится по следующим принципам:***

• Принцип доступности и учету возрастных особенностей детей;

• Принцип систематичности и последовательности проведения подвижных игр;

• Принцип прогрессирования.

«Любовь к родному краю, знание его истории –

основа, на которой только и может осуществляться

рост   духовной культуры всего общества»

Д. Лихачев

**Цель:** содействие сохранению исторического наследия, развитию этнической культуры и традиций народов Урала, а также межнационального общения.

**Задачи :**

* формировать и закреплять  знания детей о народных играх Урала;
* развивать творческие способности, ощутить красоту и прелесть уральского   игрового фольклора, физические качества(быстрота, ловкость, сила);
* воспитывать дружеские взаимоотношения в коллективе.

**Татарская народная игра «Продаем горшки»**

***Содержание игры.*** Играющие разделяются на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. За каждым горшком стоит игрок – хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом.

Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

- Эй, дружок, продай горшок!

- Покупай.

- Сколько дать тебе рублей?

- Три отдай.

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг обегают три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

***Методические приемы:*** сюрпризный момент – внесение тюбетейки, рассматривание татарского головного убора, национального орнамента.

***Материал:*** тюбетейка.

***Дополнительные рекомендации:*** Правила игры. Бегать разрешается т только по кругу, не пересекая его. Бегущие не имеют права задевать других игроков. Водящий начинает бег в любом направлении. Если он начал бег вправо, запятнанный должен бежать влево.

**Башкирская народная игра «Юрта»**

***Содержание игры.*** В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:

     Мы, веселые ребята,

     Соберемся все в кружок.

     Поиграем, и попляшем,

     И помчимся на лужок.

На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши), получается юрта.

***Методические приемы:*** рассматривание картины с изображением юрты – старинное жилище башкирского народа. Рассматривание башкирского орнамента на платочках.

***Материал:*** платочки с башкирским орнаментом, картинка с изображением юрты, 4 стула.

***Дополнительные рекомендации:*** С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

**Татарская народная игра «Лисичка и курочки»**

***Содержание игры.***На одном конце площадки находятся в курятнике куры и петухи. На противоположном – стоит лисичка.

Курочки и петухи (от трех до пяти игроков) ходят по площадке, делая вид, что клюют различных насекомых, зерна и т.д. Когда к ним подкрадывается лисичка, петухи кричат: «Ку-ка-ре-ку!» По этому сигналу все бегут в курятник, за ними бросается лисичка, которая старается запятнать любого из игроков, то он снова водит.

***Методические приемы:***  загадка:  хвост пушистый, мех золотистый, в лесу живет, в деревне кур крадет   (лиса)

***Материал:*** маска лисички и маски курочек.

***Дополнительные рекомендации:*** курочки начинают бег от лисички только после сигнала петушка.

**Чувашская народная игра «Рыбки»**

***Содержание игры.*** На площадке чертят (или вытаптывают в снегу) две линии на расстоянии 10-15 м друг от друга. По считалке выбирается водящий – акула. Остальные игроки делятся на две команды и становятся лицом друг к другу за противоположными линиями. По сигналу играющие одновременно перебегают с одной черты на другую. В это время акула салит перебегающих. Объявляется счет осаленных из каждой команды.

***Методические приемы:*** рассматривание картинок рыб, выбор акулы считалкой.

***Материал:*** маски акулы, разных рыб.

***Дополнительные рекомендации:*** Правила игры. Перебежка начинается по сигналу. Проигрывает команда, в которой осалено условленное число игроков, например, пять. Осаленные не выбывают из игры.

**Русская народная игра «Птицелов»**

***Содержание игры***. 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 зеленом дубочке,

                     Птички весело поют,

                     Ай!  Птицелов идет!

                     Он в неволю нас возьмет,

                     Птицы, улетайте!

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птицы, которую он выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя игрока. Играющий становится птицеловом.

***Методические приемы:*** слушание пения птиц в грамзаписи.

***Материал:*** грамзапись с пением птиц, платок.

***Дополнительные рекомендации:*** Правила игры. Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Игроки обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.

**Русская народная игра «Жмурки»**

***Содержание игры.*** Одному из играющих – жмурке – завязывают глаза, отводят его на середину комнаты и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:

- Кот, кот, на чем стоишь?

- На квашне.

- Что в квашне?

- Квас.

- Лови мышей, а не нас.

После этих слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становится жмуркой.

***Методические приемы:*** выбор водящего – жмурки с помощью считалки. Выработка с детьми правила: если жмурка подойдет близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнув: «Огонь!». Нельзя кричать это слово с целью отвлечь жмурку от игрока, который не может убежать от него.

***Материал:*** платочек.

***Дополнительные рекомендации:*** правила игры: играющим не разрешается прятаться за какие-либо предметы или убегать очень далеко. Они могут увертываться от жмурки, приседать, проходить на четвереньках. Пойманного игрока жмурка должен узнать и назвать по имени, не снимая повязки.

**Башкирская народная игра «Медный пень»**

***Содержание игры.*** Играющие парами располагаются по кругу. Дети, изображающие медные пни, сидят на стульях. Дети-хозяева становятся за стульями.

На башкирскую народную мелодию водящий-покупатель двигается по кругу переменным шагом, смотри внимательно на детей, сидящих на стульях, как бы выбирая себе пень. С окончанием музыки останавливается около пары и спрашивает хозяина:

- Я хочу у вас спросить,

Можно ль мне ваш пень купить?

Хозяин отвечает:

- Коль джигит ты удалой,

Медный пень тот будет твой.

После этих слов хозяин и покупатель выходят за круг, встают за выбранным пнем друг к другу спиной и на слова: «Раз, два, три – беги!» - разбегаются в разные стороны. Добежавший первым встает за медным пнем.

***Методические приемы:*** узнавание башкирской народной мелодии. Выработка с детьми правила: победитель становится хозяином.

***Материал:*** грамзапись башкирской народной мелодии, стулья.

Дополнительные рекомендации: Правила игры. Бежать только по сигналу.

**Башкирская народная игра «Липкие пеньки»**

***Содержание игры.*** Три – четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить близко к пенькам. Пенечки должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Осаленные становятся пеньками.

***Методические приемы:*** выбор детей – «пеньков» по считалке. Выработка с детьми нового правила: осаленные пеньки тоже могут касаться детей, превращая их в пеньки.

***Материал:*** считалки.

***Дополнительные рекомендации:*** Правила игры. Пеньки не должны вставать с мест.

**Башкирская народная игра «Палка-кидалка»**

***Содержание игры.*** Чертится круг диаметром 1,5 м. В круг кладут палку-кидалку длиной 50 см. Считалкой выбирают пастуха. Один игрок кидает палку вдаль. Пастух выбегает за брошенной палкой. В это время игроки прячутся. Пастух возвращается с палкой, кладет ее на место и ищет детей. Заметив спрятавшегося, он называет его по имени. Пастух и названный по имени ребенок бегут к палке. Если игрок прибежал раньше пастуха, то он берет палку и опять кидает ее, а сам снова прячется. Если же игрок прибежал позже, то становится пленником. Его может выручить только игрок, который назовет его имя и успеет взять палку раньше пастуха. Когда все будут найдены, пастухом становится тот, кто первым был обнаружен.

***Методические приемы:*** Считалкой выбирают пастуха. Выработка правила с детьми:  пастухом становится тот, кто первым (или последним) был обнаружен.

***Материал:*** считалка, палка, длиной 50 см

***Дополнительные рекомендации:*** Правила игры. Начинать искать игроков можно только тогда, когда палочка найдена и положена в круг. Названный по имени игрок должен сразу выйти из укрытия. Пленника спасает игрок, добежавший до палки раньше пастуха.

**Татарская народная игра «Займи место»**

***Содержание игры.*** Одного из участников игры выбирают водящим, а остальные играющие, образуя круг, ходят взявшись за руки. Водящий идет за кругом в противоположную сторону и говорит:   Как сорока стрекочу,

                                    Никого в дом не пущу.

                                    Как гусыня гогочу,

                                    Тебя хлопну по плечу –

                                    Беги!

Сказав «беги», водящий слегка ударяет по спине одного из игроков, круг останавливается, а тот, кого ударили, устремляется со своего места по кругу навстречу водящему. Обежавший круг раньше занимает свободное место, а отставший становится водящим.

***Методические приемы:*** водящего выбирают считалкой. Выработка правила детьми: бежать разрешается только по кругу, не пересекая его. Продолжать знакомить детей  с традициями татарского народа, чтение татарской сказки «Умная девушка»

***Материал:*** считалка, иллюстрации из альбом «Все о народах Урала», подборка сказок народов Урала.

***Дополнительные рекомендации:*** Правила игры. Круг должен сразу остановится при слове «беги». Во время бега нельзя касаться стоящих в кругу.

**Татарская народная игра «Ловишки»**

***Содержание игры.*** По сигналу все играющие разбегаются по площадке. Водящий старается запятнать любого из игроков. Каждый, кого он поймает, становится его помощником. Взявшись за руки, вдвоем, затем втроем, вчетвером и т.д. они ловят  бегающих, пока не поймают всех.

***Методические приемы:*** считалкой выбирается ловишка.

***Материал:*** считалка.

***Дополнительные рекомендации:*** Правила игры. Пойманным считается тот, кого водящий коснулся рукой. Пойманные ловят всех остальных, только взявшись за руки.

**Татарская народная игра «Перехватчики»**

***Содержание игры.*** На противоположных концах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются в одном из них в шеренгу. В середине лицом к детям находится водящий. Дети хором произносят слова:

          Мы умеем быстро бегать,

          Любим прыгать и скакать.

         Раз, два, три, четыре, пять!

         Ни за что нас не поймать!

После окончания этих слов все бегут врассыпную через площадку в другой дом. Водящий старается запятнать перебежчиков. Один из запятнанных становится водящим, и игра продолжается. В конце игры отмечаются лучшие ребята, не попавшиеся ни разу.

***Методические приемы:*** выбор ловящего считалкой, выработка с детьми правила: водящим становится последний из запятнанных детей, запятнанные уходят в условленное место.

***Материал:*** считалка.

***Дополнительные рекомендации:*** Правила игры. Водящий ловит игроков, прикасаясь к их плечу рукой.

**Удмуртская  народная игра «Догонялки»**

***Содержание игры.*** Играющие стоят в кругу. Один из них произносит считалку:

Пять бород, шесть бород,

Седьмой – дед с бородой.

Тот, кто выходит, догоняет игроков, которые разбегаются в разные стороны. Коснувшись рукой одного из игроков, ловишка говорит слово «тябык». Пойманный выходит из игры.

***Методические приемы:*** знакомство с традициями и бытом удмуртского народа, рассматривание иллюстраций, чтение удмурской сказки «Звезды».

***Материал:*** иллюстрации из альбом «Все о народах Урала», подборка сказок народов Урала.

***Дополнительные рекомендации:*** Правила игры. Когда осалены 3-4 игрока, все снова собираются в круг и считалкой выбирают нового водящего.

**Удмуртская народная игра «Охота на лося»**

***Содержание игры.*** Играющие делятся на две команды. Все становятся за чертой, проведенной на расстоянии 1,5 м от лосиных рогов (их количество соответствует числу участников в команде).  В руках у каждого игрока аркан. Все стараются заарканить лося (набросить аркан на рога). Выигрывают те охотники, кто поймал больше лосей, т.е. большее число раз набросил аркан.

***Методические приемы:*** рассмотреть аркан и научиться определенному способу набрасывания аркана. Выработка правила детьми: вести счет до определенного количества очков.

***Материал:*** аркан, рога.

***Дополнительные рекомендации:*** Правила игры. Начинать игру следует по указанию ведущего поочередно в обеих командах.

**Удмуртская народная игра «Игра с платочком»**

***Содержание игры.*** Играющие встают в круг парами, друг за другом. Выбирают двух ведущих, одному из них дают платочек. По сигналу ведущий с платочком убегает, а второй ведущий догоняет его. Игра проходит за кругом. Ведущий с платочком может передать платочек любому играющему, стоящему в паре, и встать на его место. Таким образом, ведущий с платочком меняется. Ведущий, оставшийся без пары, догоняет ведущего с платочком.

***Методические приемы:*** считалкой выбирается ведущий

***Материал:*** считалки

***Дополнительные рекомендации:*** Правила игры. Играющий убегает только тогда, когда получит платочек. Когда ведущий с платочком пойман вторым ведущим, то второму ведущему дается платочек, а следующий ведущий выбирается из числа детей, стоящих парами. Игра начинается по сигналу.

**Чувашская народная игра «Хищник в море»**

***Содержание игры.*** В игре участвуют до 10 детей. Один из играющих выбирается хищником, остальные рыбки. Для игры нужна веревка длиной 2-3 м. на одном конце ее делают петлю и надевают на столбик или колышек. Игрок, выполняющий роль хищника, берется за свободный конец веревки и бежит по кругу так, чтобы веревка была натянута, а рука с веревкой была на уровне коленей. При приближении веревки детям-рыбкам нужно прыгать через нее.

***Методические приемы:*** познакомить с национальными устоями и образом жизни чувашского народа, рассматривание иллюстраций.

***Материал:*** иллюстрации из альбом «Все о народах Урала», веревка, столбик.

***Дополнительные рекомендации:*** Правила игры. Задетые веревкой рыбки выходят из игры. Ребенок, выполняющий роль хищника, начинает бег по сигналу. Веревка должна быть постоянно натянута.

**Чувашская народная игра «Луна или солнце»**

***Содержание игры.*** Выбирают двух игроков, которые будут капитанами. Они договариваются между собой, кто из них луна, а кто солнце. К ним по одному подходят остальные, стоящие до этого в стороне. Тихо, чтобы другие не слышали, каждый говорит, что выбирает: луну или солнце. Ему так же тихо говорят, в чью команду он должен встать.

Так все делятся на две команды, которые выстраиваются в колонны – игроки за своим капитаном, обхватив стоящего впереди за талию. Команды перетягивают друг друга через черту между ними. Перетягивание проходит весело, эмоционально даже тогда, когда команды оказываются неравными.

***Методические приемы:*** выбор капитанов считалкой.

***Материал:*** считалка.

***Дополнительные рекомендации:*** Правила игры. Проигравшей считается команда, капитан которой переступил черту при перетягивании.

**Мордовская народная игра «Раю – раю»**

***Содержание игры.*** Для игры выбирают двух детей – ворота; остальные играющие – мать с детьми. Дети-ворота поднимают сцепленные руки вверх и говорят:

         Раю-раю, пропускаю,

        А  последних оставляю.

        Сама мать пройдет

        И детей проведет.

В это время играющие дети, став паровозиком, за матерью проходят в ворота. Дети-ворота, опустив руки, отделяют последнего ребенка и шепотом спрашивают у него два слова – пароль (например, один ребенок – щит, другой – стрела). Отвечающий выбирает одно из этих слов и встает в команду к тому ребенку, чей пароль он назвал. Когда мать остается одна, ворота громко спрашивают у нее: щит или стрела. Мать отвечает и встает в одну из команд. Дети-ворота встают лицом друг к другу, берутся за руки. Остальные члены каждой команды вереницей прицепляются за своей половинкой ворот. Получившиеся две команды перетягивают друг друга.. перетянувшая команда считается победительницей.

***Методические приемы:*** познакомить с национальными устоями и образом жизни мордовского народа, рассматривание иллюстраций, чтение мордовской сказки «Пугливая мышь»

***Материал:*** иллюстрации из альбом «Все о народах Урала», подборка сказок народов Урала.

***Дополнительные рекомендации:*** Правила игры. Дети не должны подслушивать или выдавать пароль.

**Марийская народная игра «Катание мяча»**

***Содержание игры.*** Играющие договариваются, в каком порядке они будут катить свалянный из шерсти мяч. На ровной площадке на расстоянии 3-5 м от черты, за которой располагаются играющие, вырывается небольшая ямка \*(диаметр и глубина ее чуть больше мяча). Первый игрок катит мяч, стараясь попасть в ямку. Если попадет, он получает одно очко и катит мяч еще раз. Если же игрок промахнется  и не попадет в ямку, катит следующий по очереди. Победит тот, кто первым наберет условленное количество очков.

Методические приемы: познакомить с национальными устоями и образом жизни марийского  народа, рассматривание иллюстраций, чтение марийской сказки «Богатырь из теста»

***Материал:*** иллюстрации из альбом «Все о народах Урала», подборка сказок народов Урала.

***Дополнительные рекомендации:*** Правила игры. Мяч надо катить, а не бросать в ямку. Нельзя заступать за черту, от которой катят мяч.

**ИГРЫ НАРОДОВ ХАНТЫ-МАНСИ**

****

Весь уклад хантыйской или мансийской семьи определялся основным занятием отца – охотой, рыболовством и оленеводством. Одним из главных средств воспитания детей является игра, она отражает действительность. Игры детей ханты и манси, направлены на познание окружающей действительности, усвоения обычаев, традиций и обрядов. А также на овладение необходимыми для жизни умениями и навыками.

Традиционные игры детей не только развивают ум ребенка, но и закаляют его нравственно и физически, укрепляют здоровье. Детям с малых лет внушается, что в лесу нельзя быть никому обузой. Игры детям открывают красоту и богатство природы, воспитывают бережное отношение к лесам, водоемам, живым существам. Игры в основном проходят в лесу. Игра практически всегда имитирует промысловую и бытовую деятельность взрослых. Прежде всего, это стрельба в цель из лука. Для игры в охотников используются также старые ловушки, капканы, черканы, небольшие слопцы, петли. Эти игры направлены на развитие физических качеств.

Младшие дети играют в прятки. Зимой дети роют ходы и прячутся в них. Такие игры развивают ловкость, находчивость, быстроту реакции. Прыгают через обласы, нарты, а также с шестом в высоту. Дети принимали участие в состязаниях с взрослыми: в беге на лыжах, скоростной езде на обласах, разных видах борьбы, перетягивание веревки или палки, стрельбы из лука и ружья.

**Хейро**

Играющие становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом, руками делают равномерные движения вперед-назади 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.

**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.

**Олени и пастухи**

Вес игроки — олени, на головах у них атрибуты, имитирующие оленьи рога. Двое ведущих — пастухи — стоят на противоположных сторонах площадки, в руках у них маут (картонное кольцо или длинная веревка с петлей). Игроки-олени бегают по кругу гурьбой, а пастухи стараются накинуть им на рога маут. Рога могут имитировать и веточки, которые дети держат в руках. Правила игры. Бегать надо легко, увертываясь от маута. Набрасывать маут можно только на рога. Каждый

пастух сам выбирает момент для набрасывания маута.

**Ловля оленей**

Играющие делятся на две группы. 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 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.

Льдинки, ветер и мороз

Играющие встают парами лицом друг к другу и хлопают в ладоши, приговаривая:

— Холодные льдинки,

Прозрачные льдинки,

Сверкают звенят:

«Дзинъ, дзинь...»

Делают хлопок на каждое слово: сначала в свои ладоши,

затем в ладоши товарища. Хлопают в ладоши и говорят: «Дзинь, дзинь» до тех пор, пока не услышат сигнал «Ветер!». Дети-льдинки разбегаются в разные стороны и договариваются, кто с кем будет строить круг— большую льдинку.

На сигнал «Мороз!» все выстраиваются в круг и берутся за руки.

***Правила игры.*** Выигрывают те дети, у которых в кругу оказалось большее число игроков. Договариваться надо тихо о том, кто с кем будет строить льдинку. Договорившиеся берутся за руки. Менять движения можно только по сигналу «Ветер!» или «Мороз!». В игру желательно включать разные движения: поскоки, легкий или быстрый бег, боковой галоп и т. д.

**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 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**

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.

**Здравствуй, догони!**

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.

**Смелые ребята**

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.

**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.

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 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**

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 флажоки 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**

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 бегутк флажку. Чьяупряжка первой добежит до флажка, та и побеждает. Аналогично можно провести игру «Собачьи упряжки». Этот вариант характерендля береговых чукчей.

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.

**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.

**Солнце**

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

— Нянь-нянь (хлеб),

Кеяш-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.

**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.

Сюлы — ледяные палочки

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 сюлыв 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.*** Палочкадолхналететь только в прямом направлении. Выигрывает тот, кто дальше бросит ее. Если палка летит в сторону, то играющий выбывает из игры.

**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.

**Охота на волка**

Охотник встает в 4-5 м от волка (фигуры, вырезанной из фанеры или картона). Он должен попасть мячом в бегущего волка. Двое

играющих держат фигуру за веревочки и

передвигают ее то влево, то вправо.

***Правила  игры.*** Кидать мяч в волка следует с заданного расстояния.

**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, накоторые 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.

Успей поймать!

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.

