

Подвижные игры народов Прибайкалья

«Филин и пташки»

Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать. Например, голубь, ворона, галка, воробей, синица, гусь, утка, журавль и др. Играющие выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал филин, придумывают, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, останавливаются и приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, которую он выбрал. На сигнал "Филин!" все птицы стараются быстрее занять место в своем доме. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.

Правила игры. Дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышении. Птицы улетают в гнездо по сигналу или как только филин поймает одну из них.

«Пятнашки»

Играющие выбирают водящего - пятнашку. Все разбегаются по площадке, а пятнашка их ловит.

Правила игры. Тот, кого пятнашка коснется рукой, становится пятнашкой.

Вариант:.

Пятнашки, ноги от земли. Играющий может спастись от пятнашки, если встанет на какой-то предмет.

Пятнашки-зайки. Пятнашка может запятнать только бегущего игрока, но стоит последнему запрыгнуть на двух ногах - он в безопасности.

Пятнашки с домом. По краям площадки рисуют два круга, это дома. Один из играющих - пятнашка, он догоняет участников игры. Преследуемый может спастись от пятнашки в доме, так как в границах круга пятнать нельзя. Если же пятнашка кого-то из игроков коснулся рукой, тот становится пятнашкой.

Пятнашки с именем. Все играющие, кроме пятнашки, выбирают себе названия цветов, птиц, зверей. Пятнашка не пятнает того, кто вовремя себя назвал (например, лиса).

« Совушка»

Один из играющих- Совушка. Он находится в небольшом круге «гнезде». Остальные дети свободно бегают, прыгают, изображая жучков, бабочек, зайчиков.

По команде взрослого «ночь наступает!»- все останавливаются. Совушка вылетает на охоту после слов «ночь наступает».

Правила: Совушка не имеет право наблюдать подолгу за одним и тем же игроком. Вырваться от совушки нельзя.

«Растеряхи»

Дети, принимающие участие в этой игре, становятся в один ряд, берутся за руки, образуя тем самым цепочку. По правую сторону цепочки назначается вожак, который по команде начинает бег со сменой направления и вся цепочка начинает движение за ним. Однако никто кроме вожака не знает направления движения, поэтому достаточно сложно удержать равновесие и не рассоединить цепочку. Чем дальше игрок находится от вожака, тем ему сложнее удержать равновесие, не упасть или не разорвать цепь.

«Горелки»

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий - горелка. Играющие нараспев говорят слова:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.

Стой подоле,
Гляди на поле,
Едут там трубачи
Да едят калачи.

Погляди на небо:

Звезды горят,
Журавли кричат:

- Гу, гу, убегу.

Раз, два, не воронь,
А беги, как огонь!

После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Игра повторяется.

Если горелке удастся запятнать одного из бегущих в паре, то он встает с ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, горит.

Правила игры. Горелка не должен оглядываться. Он догоняет убегающих игроков сразу же, как только они пробегут мимо него.

«Коршун»

Играющие выбирают коршуна и наседку, остальные - цыплята. Коршун роет ямку, а наседка с цыплятами ходит вокруг него и нараспев говорит слова: Вокруг коршуна хожу, по три денежки ношу, по копеечке, по совелочке.

Коршун продолжает рыть землю, он ходит вокруг ямки, встает, машет крыльями, приседает. Наседка с цыплятами останавливается, спрашивает коршуна:

- Коршун, коршун, что ты делаешь?

- Ямку рою.

- На что тебе ямка?

- Копеечку ищу

- На что тебе копеечка?

- Иголочку куплю.

- Зачем тебе иголочка?

- Мешочек сшить. Зачем мешочек?

- Камешки класть.

- Зачем тебе камешки?

- В твоих деток кидать.

- За что?

- Ко мне в огород лазят!

- Ты бы делал забор выше, Коли не умеешь, так лови их.

Коршун старается поймать цыпленка, наседка защищает их, гонит коршуна: "Ши, ши, злодей!" Пойманный цыпленок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего. Игра кончается, когда поймано несколько цыплят.

Правила игры. Цыплятам следует крепко держать друг друга за пояс. Тот, кто не удержался в цепи, должен постараться быстро встать на свое место. Курица, защищая цыплят от коршуна, не имеет права отталкивать его руками.

«Лапта»

Для игры нужны небольшой резиновый мяч и лапта - круглая палка (длиной 60 см, ручка толщиной 3 см, ширина основания 5-10 см). На площадке проводят две линии на расстоянии 20 м. С одной стороны площадки находится город, а с другой - кон. Участники игры делятся на две равные команды. По жребию игроки одной команды идут в город, а другая команда водит. Команда города начинает игру. Метальщик лаптой забивает мяч, бежит через площадку за линию кона и снова возвращается в город. Водящие ловят отбитый мяч и стараются запятнать бегущего. Они могут перебрасывать мяч друг другу, чтобы попасть в бегущего на более близком расстоянии. Если игрокам поля удастся запятнать бегущего, они переходят в город. В ином случае игроки остаются на местах. Игра продолжается, мяч забивает второй игрок. По очереди все играющие бьющей команды выступают в роли метальщиков. Но не всегда игрокам удастся сразу вернуться в город. В этом случае они ждут, что их выручат. Выручить может только тот, кто далеко отобьет мяч. Нередко случается и так, что тот, кто ударил по мячу, не смог сразу перебежать за линию кона. Он ждет, когда мяч забьет следующий игрок, - тогда за линию кона бегут два игрока. Может создаться более трудное положение, когда все игроки бьющей команды, кроме одного, находятся за линией кона, тогда игроку, который еще не бил, разрешают ударить трижды. Если он промахнется, то игроки города уступают свое место водящим.

Правила игры. Подавальщики не должны переступать черту города. Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросать в поле рукой. Команда города переходит в поле, если все игроки пробили мяч, но никто не перебежал за линию кона.

«Фанты»

Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и каждому говорит: Вам прислали сто рублей.

Что хотите, то купите,
Черный, белый не берите,
«Да» и «Нет» не говорите!

После этого он ведет с участниками игры беседу, задает разные провокационные вопросы, с тем, чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Тот, кто сбился отдает водящему фант. После игры каждый, кто нарушил правила, выкупает свой фант.

Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по несколько фантов. Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью.

Ведущий ведёт примерно такой разговор:

– Что продаётся в булочной?

– Хлеб.

– Какой?

– Мягкий.

– А какой хлеб ты больше любишь: чёрный или белый?

– Всякий.

– Из какой муки пекут булки?

– Из пшеничной. И т.д.

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют песни, загадывают загадки. Читают стихи, рассказывают короткие смешные истории, вспоминают пословицы и поговорки, прыгают на одной ножке. Фанты могут выкупаться сразу же после того, как проиграют несколько человек.

Правила игры. На вопросы, играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

<p>«Ловля оленей» (бурятская игра) 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.</p> <p>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.</p> <p>Цель: развитие быстроты, ловкости, координации движений, находчивости.</p>	<p>«Гонки на оленях» (бурятская игра) Дети бегут парами (первый - олень, второй - каюр) между кочками (кубы), оббегают дерево (стойку) и возвращаются обратно. Побеждает та команда, которая первая закончит эстафету.</p> <p>Цель: развитие быстроты, ловкости, координации движений, внимание.</p> <p>«Снежный лабиринт» (бурятская игра) 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</p> <p>Цель: развитие координационных движений и скоростно-силовых способностей.</p>
<p>«Куропатки и ягодки» (бурятская игра) Игра проводится в любое время года. Количество участников не ограничено.</p> <p>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.</p> <p>Цель: развитие быстроты, ловкости, координации движений, внимание.</p>	<p>«Льдинки, ветер и мороз» (бурятская игра) 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».</p> <p>На этот сигнал дети разбегаются в разные стороны. На сигнал « Мороз» дети возвращаются в пары и берутся за руки.</p> <p>Цель: развитие координационных движений, быстроты, находчивости.</p>

<p>«Звери и птицы» (бурятская игра) 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.</p>	<p>«Гонки на нартах» (бурятская игра) 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.</p>
<p>«Важенка и оленята» (бурятская игра) 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 мамыны Играющие оленята свободно бегают по тундре, наклоняются, едят траву, пьют воду. На слова « волк идет!» оленята и важеньки убегают в свои домики (круги). Пойманных оленей волк уводит к себе. Цель: развитие ловкости, координацию движений, внимания, смелости, сообразительности.</p>	<p>«Быстрый олень» (бурятская игра) 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).</p>

<p>«Бой медвежат» (бурятская игра) 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 земли или пола любой частью тела. Кому удастся это сделать, тот и является победителем. Цель: развитие силы, ловкости, координацию движений, внимания, волевых качеств.</p> <p>«Бой лосей» (бурятская игра) 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.</p>	<p>«Берегись охотника» (бурятская игра) 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.</p> <p>«Бег с капканом» (бурятская игра) 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.</p>
<p>«Оленьи упряжки» (бурятская игра) по типу игры «Каюр и собаки», только встают в упряжку 3 оленя и один погонщик. «Сказительница»: Вот мы с вами и завершили путешествие по Великой Сибири, а теперь мы с вами пойдем в группу и каждый из вас сделает какой -нибудь подарок и мы передадим его шаману и добрым духам</p>	<p>«Колечко» Дети сидят на лавочке в рядок. У водящего в руке колечко или маленький предмет. Дети держат ладони перед собой сомкнутыми, «лодочкой». Ведущий обходит каждого ребенка и делает вид, что кладет колечко. но оставляет лишь одному. Дети наблюдают друг за другом и должны догадаться, кому попало колечко. Когда ведущий крикнет: «Колечко-колечко, выйди на крылечко!», ребенок с колечком выбегает, а остальные дети должны его задержать. Если успел – становится ведущим, если нет – ведущий второй раз водит.</p>

<p>«Ляпка» Один из играющих - водящий, его называют ляпкой. Водящий бегаёт за участниками игры, старается кого-то осалить, приговаривая: "На тебе ляпку, отдай ее другому!" Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать ляпку. Так играют в Кировской области. А в Смоленской области в этой игре водящий ловит участников игры и у пойманного спрашивает: "У кого был?" - "У тетки".- "Что ел?" - "Клёцки".- "Кому отдал?" Пойманный называет по имени одного из участников игры, и названный становится водящим.</p> <p>Правила игры. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока. Участники игры внимательно наблюдают за сменой водящих.</p>	<p>«Золотые ворота» Проходите детвора Первой мать пройдет Всех детей проведет Первый раз - прощается Второй – запрещается А на третий раз Не пропустим вас! Начиная со средней группы, мы привлекаем детей к сложным хороводным играм, таким как «Ручеек», «Бояре». Эти игры хороши тем, что в них нет явного ведущего. Руководство игрой воспитателем остается практически незаметным для детей.</p>
<p>«Заря» Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих - заря - ходит сзади с лентой и говорит: Заря-зарница, Красная девица, По полю ходила, Ключи обронила, Ключи золотые, Ленты голубые, Кольца обвитые - За водой пошла. С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей. Игра повторяется. Правила игры. Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо платок.</p>	<p>«У дядюшки Трифона» Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова: А дядюшки Трифона Было семеро детей, Семеро сыновей Они не пили, не ели, Друг на друга смотрели. Разом делали, как я! При последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим.</p> <p>Правила игры. При повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону. повторяется. Задания могут придумывать и сами участники игры.</p>

<p>«Молчанка.» Перед началом игры все играющие произносят певалку: Первенчики, червенчики, Летали голубенчики По свежей росе, По чужой полосе, Там чашки, орешки, Медок, сахарок – Молчок!</p> <p>Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточными стихотворениями. Если кто-то засмеётся или скажет слово, он отдаёт ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песенки, читают стихи, танцуют, выполняют различные движения. Разыгрывать фант можно и сразу, как проштрафился.</p> <p>Правила игры. Ведущему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Фанты у всех играющих должны быть разные.</p>	<p>«Без соли соль» Для этой игры выбираются двое водящих, которые садятся на землю друг напротив друга, так чтобы подошвы их ног соприкасались между собой. Водящим завязывают глаза плотной матерчатой повязкой. Руки водящих находятся за их спинами. Все остальные – игроки в поле. Полевые игроки, подойдя поочередно с одной из сторон к водящим, кричат "Без соли" и беспрепятственно перепрыгивают через их ноги. На обратном пути необходимо кричать "Соль" и постараться снова перепрыгнуть через ноги водящих. Отличие лишь в том, что водящие стараются руками поймать прыгунов. Если это им удастся, то происходит смена водящего. Тот, кого поймали, садится на место того, кто его поймал, и уже ему завязываются глаза.</p>
<p>Горелки. Играющие становятся в две колонны (парами, впереди – водящий). Все хором произносят: Гори, гори ясно, Чтобы не погасло. Глянь на небо – Птички летят. Колокольчики звенят! Раз, два, три – беги.</p> <p>С последним словом дети, стоящие в последней паре, отпускают руки и бегут в начало колонны: один – слева, другой – справа. Водящий пытается поймать одного из них, прежде чем дети успевают встретиться и взяться за руки. Если водящему удастся это сделать, то одного из детей он берет за руку и встает с ним в пару.</p>	<p>Удар по веревочке Для игры необходима замкнутая в круг веревочка. Игроки берутся обеими руками за веревочку с внешней стороны. Выбирается один водящий, который должен находиться в центре круга, образованного веревочкой.</p> <p>Цель водящего – посалить, т.е. ударить по руке одного из играющих находящихся с внешней стороны круга. Те, кто находятся с внешней стороны круга, во время атаки водящего могут отпустить от веревочки только одну руку. Если играющий отпускает от веревочки две руки или по одной из них попадает водящий, то уже именно он становится в круг и игра продолжается дальше.</p>

«Солнце (Хейро)» (бурятская игра)

Играющие становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом, руками делают равномерные взмахи вперед- назад и на каждый шаг говорят хейро. Ведущий-солнце сидит на корточках в середине круга. Играющие 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, ведущий не задел , возвращаются в круг. Игра повторяется несколько раз, ведущими могут быть и взрослые и дети. В зале опять гаснет свет и на экране под красивую музыку восходит солнце.

Ведущая «Сказительница»: Посмотрите, как красиво! Солнце взошло, стало тепло, стала просыпаться природа, вышли на пастбища олени.

На экране слайд где показана природа , как пасутся олени. «Сказительница»: В Сибири только олени могут помогать людям перевозить грузы по бескрайним ее просторам , потому, что олени очень выносливые животные и не боятся морозов. Но чтобы олени служили людям их надо было поймать.

«12 палочек»

12 палочек – игра, в которой могут принимать участие большое количество детей. Важным условием ее проведения, является местность, на которой она проводится. Должно быть много кустов, деревьев или иных укрытий, так, чтобы была возможность спрятаться. Все игроки должны знать друг друга по именам. Для игры потребуются доска длиной около 50-80 сантиметров, 12 коротких палочек (длина около 15 сантиметров) и круглое бревнышко. Доска кладется на бревнышко, а палочки на один край доски. Получается конструкция, похожая на качели.

Из всех игроков, выбирается водящий. Он закрывает глаза, считает, например до 20-ти. Все остальные игроки должны спрятаться. Палочки лежат на бревнышке. Водящий должен найти игроков, но, не забывая о палочках. Как только он кого-то находит, то должен назвать имя игрока, подбежать к доске и ударить ногой по противоположному от палочек концу, так, чтобы они разлетелись, после чего может прятаться, а водящим становится тот, кого нашли. Игра продолжается дальше.

Если водящий далеко ушел от доски с палочками, то кто-то из тех, кто прячется, может подбежать и ударить по доске, так, чтобы палочки разлетелись. В этом случае, водящий должен собрать палочки и лишь потом, идти искать других участков игры.

«Шаром в лунке»

Игра, имеющая множество разновидностей. Для игры в земле вырывают неглубокую ямку, в которую кладут шар. Все играющие должны иметь при себе прямые палки длиной около метра. Путем жребия выбирается исполнитель – игрок, который будет охранять шар. Все остальные игроки отходят за условную черту, на определенное расстояние от лунки и начинают в порядке установленной очереди метать палки, стараясь попасть в шар. У всех бросивших мимо, палки остаются лежать на месте.

Если никто не попадает, то исполнитель катит мяч своей палкой в сторону ближней к нему, стараясь в нее попасть. Если это ему удастся, то он бежит за исходную для бросков линию, также называемой домом. Исполнителем становится тот, в чью палку попал шар. Если же в процессе игры кому-либо удастся выбить шар из лунки, в тот же самый момент, те игроки, чьи палки находятся в поле бегут их забирать, а исполнитель должен установить шар на место. Таким образом, игроки получают возможность произвести дополнительный бросок. Во время метания палок, исполнику рекомендуется находиться чуть в стороне от шара, чтобы избежать попадания палки в него.

«Горелки (Огарыши, Столбом, Парамы)»

Для этой игры необходим водящий, его и выбирают до начала игры. Все остальные образуют пары, преимущественно мальчик – девочка, а если в игре принимают участие и взрослые, то мужчина- женщина. Пары встают друг за другом, а водящий спиной к первой паре на определенном расстоянии и ему строго воспрещается оглядываться назад. После кто-то один или все вместе начинают приговаривать: "Гори, гори ясно! Чтобы не погасло. Взглянь на небо, там птички летают!" (Встречаются и другие рифмовки). После чего водящий смотрим в небо. После чего задняя пара бежит через стороны вперед, один человек через правую сторону, другой через левую сторону. Задача задней пары постараться встать перед водящим, взявшись за руки. Водящий старается поймать или хотя бы осалить одного из передвигающейся пары. Если это происходит, тот, кого осалили, становится водящим, а "старый" водящий занимает его место в паре. Игра продолжается до потери интереса или появления усталости у игроков.

Перетягивание каната (бурятская игра)

Все играющие делятся на две равные команды и встают по обе стороны нарисованной черты, держа в руках канат. По сигналу « Раз, два, три – тяни!» каждая команда начинает тянуть канат в свою сторону. Кто сумеет перетянуть соперника через черту, тот и считается победившим.

Гаснет свет, звучит музыка, на экране появляется изображение костра и танца шамана .

Под удары бубна входит шаман.

Шаман: Здравствуйте гости дорогие. Я, белый шаман, призываю духов добра и света, чтобы они помогали людям северным в их нелегкой жизни. «Сказительница» и Хейро: Здравствуй великий Белый шаман. Мы тебе очень рады и хотим тебя спросить а мы можем поучаствовать в твоём ритуале призывания духов? Шаман.: Конечно. Вставайте скорее в круг.

<p>«Белый шаман» (бурятская игра) Играющие ходят по кругу, выполняя разные движения. В центре круга – шаман. Он становится на колени и бьет в бубен какой – то ритм, затем подходит к одному из играющих и отдает ему бубен. Получивший бубен должен повторить в точности ритм ,проигранный шаманом.игра повторяется несколько раз. В зале гаснет свет на включаются лампочки северного сияния , а на экране появляется магический рисунок подарков. Шаман: Духи хотят вас отблагодарить и что- то подарить. В зал влетает коробочка с подарками.Шаман раздает подарки детям и родителям , прощается и уходит. Ведущая «Сказительница»: Ну а нам пора домой возвращаться, скорее садимся на олени упряжки и отправляемся домой .</p>	<p>«Олени и пастухи» (бурятская игра) Все игроки – олени и в руках у них палочки , имитирующие рога. Двое взрослых- ведущие- пастухи, стоят на противоположных краях площадки, в руках у них маут(картонное кольцо или веревка с петлей). Игроки- олени бегают по кругу гурьбой, а пастухи стараются накинуть им на рога маут. Правила. Бегать нужно легко, увертываясь от маута. Набрасывать маут можно только на рога(палочки).Каждый пастух выбирает сам когда можно набросить маут. Ведущая «Сказительница»: Ну, вот, хорошо поработали, олени пойманы, накормлены. Можно и повеселиться и свои игрища устроить.</p>
<p>«Каюр и собаки» (бурятская игра) Дети и родители встают по три четыре человека (два ребенка и один взрослый).В таких упряжках все начинают движение по кругу бегом друг за другом .Вдруг, в зале гаснет свет, все останавливаются, начинается мигание огоньков, как северное сияние. Ведущая «Сказительница»: На крайнем севере очень мало тепла и света, так как большое количество времени продолжается зима и очень короткое лето, поэтому люди, издавна создавали игры, которые помогали вызывать солнце, солнечный свет. Эй, мальчик Хейро, выходи , да игру свою про солнце покажи!</p>	<p>«Наперегонки с кэпылем» (эвенкийская игра) Игра-соревнование. Дети делятся на две (или три) команды и становятся друг за другом перед чертой или шнуром. У каждого первого игрока мяч зажат между ногами (например, между коленями или внизу около стопы, но у всех детей одинаково). По сигналу «Раз, два, три — беги!» дети, стоящие первыми в колоннах, бегут (или прыгают на двух ногах) до стула, оббегают его, так же возвращаются, передают мяч следующему игроку и становятся в конец колонны. Побеждает та команда, которая быстрее закончит соревнование. Соревнование можно повторить два раза.</p>

<p>«Елы» Очень интересная игра, получившая широкое распространение в разных регионах и имеющая несколько модификаций. Все играющие находятся неподалеку друг от друга (на лужайке, во дворе, в поле) и роют маленькие ямки, каждый для себя. После чего становятся одной ногой в ямку. За исключением водящего, у которого в руках находится палка метровой длины и шар (мяч). У всех "полевых" игроков также есть палки. Водящий ударяет палкой по шару и старается пасть им в остальных игроков. Как только игроки в поле видят, что мяч катится в их сторону, стараются отбить шар, бросив в него палкой. Если игрок не попадает, то ему могут помочь его товарищи. Как только мяч отбит, водящий бежит за мячом, дотрагивается до него и пытается занять место того, кто метал палку и должен ее забрать. Если водящий успевает занять "пустое место", ямку, игрок которой убежал за палкой, то происходит смена водящего.</p>	<p>«Кто дальше бросит копье» (бурятская игра) Цель: упражнение в метании, развитие внимания, ловкости. Материал: прутики, ленточки, поощрительные фишки. Правила игры 1. Копье для себя каждый изготавливает сам. 2. Бросок выполняется одновременно по сигналу. 3. Способ метания дети выбирают самостоятельно. Содержание: копье готовится из найденного на земле прутика, к которому привязывается пучок травы или ленточка. Дети становятся вдоль тропинки (начерченной линии) и бросают копье, точно выполняя задание воспитателя: кто дальше? выше? попади в цель (в ствол, в нарисованный круг) и др. Количество бросков и правильность выполненных заданий подсчитывается с помощью поощрительных фишек.</p>
<p>«Переездной конь» В игре могут с успехом принимать участие, как взрослые, так и дети, особенно во время массовых праздников. Все участники делятся на две команды: одни – "кони", другие – "наездники". "Наездники" садятся на "коней" и образуют круг. Одному из "наездников" вручается мяч. "Наездники" передают мяч по кругу в ту или иную сторону, например, вправо. И нужно, чтобы мяч прошел несколько кругов, по договоренности до игры. После чего команды меняются местами, но, как правило, игра складывается иначе. Если во время переброски мяча он оказывается на земле, то команды моментально меняются местами: "кони" становятся "наездниками", а "наездники" – "лошадками".</p>	<p>«Кэпыль по кругу» (эвенкийская игра) Подвижная игра с бросанием и ловлей. Играющие образуют круг и рассчитываются на «первый-второй». Первые номера — одна команда, вторые — другая. Два рядом стоящих игрока — капитаны. У них в руках по мячу. По сигналу взрослого капитаны бросают мячи по кругу в противоположных направлениях игрокам своей команды (то есть через одного). Мяч должен как можно быстрее вернуться к капитану. Можно условиться и передавать его 2—3 раза по кругу. Если мячи столкнутся, то игру продолжают с этого места.</p>

«Кэпыль летит в Солнце» (эвенкийская игра)

Подвижная игра с метанием в вертикальную цель.

Эту игру можно провести и как соревнование между командами.

Дети стоят в нескольких колоннах около черты или шнура. На расстоянии 4 метров от них (к концу года — 5 метров) натянута веревка, на которой закреплены 2—3 «солнца», в зависимости от количества колонн (на плотном картоне нарисовано Солнце, середина которого вырезана — диаметр отверстия должен быть больше диаметра мяча примерно в 2 раза). Чья команда чаще других попадет в «солнышко», та и победит.

Для этой игры-соревнования можно взять и маленькие мячи, тогда диаметр вырезанного отверстия тоже уменьшается.

Каждый ребенок должен бросить мяч не менее двух-трех раз каждой рукой. Чем больше «солнц», тем больше команд и тем больше физическая нагрузка.

«Земля, вода, огонь, воздух»

Играющие становятся в круг, в середине — ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырёх слов: земля, вода, огонь, воздух. Если водящий сказал «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать того, кто обитает в этой среде; на слово «вода» играющий отвечает названием рыб, на слово воздух — названием птиц. При слове «огонь» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками. Затем мяч возвращают водящему. Ошибающийся выбывает из игры.