



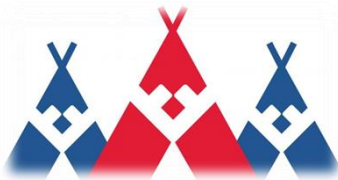
# Картотека

игр

# народов Севера



Рублева Юлия Владимировна  
2019 год



### **«Берегись охотника»**

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

*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.

### **«Бег с капканом»**

*Цель:* развитие быстроты, силы ног.

*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.

### **«Бой медвежат»**

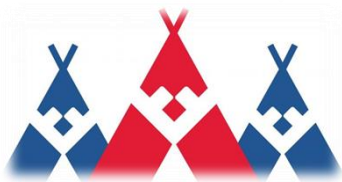
*Цель:* развитие силы, ловкости, координацию движений, внимания, волевых качеств.

*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 ладоньками. 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.

### **«Бой лосей»**

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

*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.

### **«Быстрый олень»**

*Цель:* развитие ловкости, координацию движений, внимания, смелости. *Загадка:* Сто пастбищ с жуками. (След пробежавших оленей).

*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 подскоки (бег, прыжки) за контрольную линию. Игрок, пересекший контрольную линию последним, выбывает из игры.

### **«Важенка и олени»**

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

*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 олени.

Топают по лужам

Олени 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.

### **«Гонки на нартах»**

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

### **«Звери и птицы»**

*Цель:* развитие координационных движений и скоростно-силовых способностей.

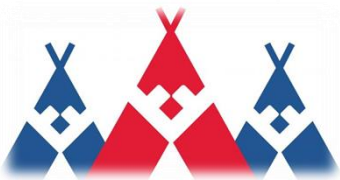
*Описание игры.* Игра проводится в зимнее время года, количество игроков не ограничено. Перед игрой следует предупредить игроков, что необходимо, как можно точнее скопировать движение животного или птицы. Ведущий называет птицу «утка», игроки разводят руки в стороны и плавно машут ими, словно крыльями.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

### **«Льдинки, ветер и мороз»**

*Цель:* развитие координационных движений, быстроты, находчивости.

*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.



### **«Куропатки и ягодки»**

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

*Описание игры.* Игра проводится в любое время года. Количество участников не ограничено. 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.

### **«Ловля оленей»**

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

*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

### «Гонки на оленях»

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

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



### «Снежный лабиринт»

**Цель:** развитие координационных движений и скоростно-силовых способностей.

**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

### «Олени и пастухи»

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

**Описание игры.** Все игроки — олени, на головах у них атрибуты, имитирующие олени 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.

### «Куропатки и охотники»

**Цель:** развитие быстроты бега, ловкости.

**Описание игры.** 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 их ловят (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.

### **«Ручейки и озера»**

*Цель:* развитие внимания, ловкости.

*Описание игры.* Игроки стоят в колоннах с одинаковым количеством играющих в разных частях зала — это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом и 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.



### **«Рыбаки и рыбки»**

*Цель:* развитие внимания, ловкости, быстроты.

*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.

### **«Нарты-сани»**

*Цель:* развитие ловкости, координации движения.

*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.

### **«Рыбаки»**

*Цель:* развитие ловкости, координации движения.

*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.

### **«Отбивка оленей»**

*Цель:* развитие ловкости, меткости.

*Описание игры.*

Группа играющих находится внутри очерченного круга.

Выбираются три пастуха, они за кругом — это олени. 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. Стрелять надо с места в подвижную цель.

### **«Полярная сова и овражки»**

*Цель:* развитие быстроты, внимания, выдержки.

*Описание игры.* Полярная сова находится в углу площадки или комнаты. Остальные играющие — овражки. Под тихие

ритмичные удары небольшого бубна овражки бегают на площадке, на громкий удар бубна овражки становятся столбиком, не шевелятся. Полярная сова облетает овражек 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»**

*Цель:* развитие быстроты, внимания, выдержки.

*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.

### «Солнце (Хейро)»

*Цель:* развитие быстроты, умения увертываться, ловкости.

*Описание игры.* Играющие становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом, руками делают равномерные взмахи вперёд – назад и на каждый шаг говорят хейро. Ведущий – солнце сидит на корточках в середине круга. Игроки разбегаются, когда солнце встаёт и выпрямляется (вытягивают 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.

### «Олени упряжки»

*Цель:* развитие быстроты, внимания, ловкости.

*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, пере ходят 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.

### **«Белый шаман»**

*Цель:* развитие слухового внимания.

*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. По лучивший бубен должен повторить в точности ритм, проигранный водящим. Правила игры. Если получивший бубен неправильно повторит ритм, он выходит из игры.

### **«Солнце»**

*Цель:* развитие быстроты, внимания, выдержки.

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

Нянь-нянь (хлеб),

Кежи-кежи (нож).

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

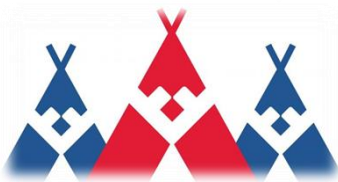
Правила игры. Выигрывают те пары, которые придумали наиболее интересные фигуры.

### **«На новое стойбище»**

*Цель:* развитие быстроты, внимания.

*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 по 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 построиться в прежней последовательности. Правила игры. Начинать движения надо в соответствии с сигналом. Санный поезд должен двигаться упорядоченно (упряжкам нельзя



обгонять друг друга). Очередность сохраняется и после привала.

### **«Волк и олени»**

*Цель:* развитие быстроты, внимания, умения увертываться.

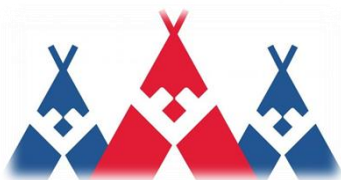
*Описание игры.* Из числа играющих выбирается волк, остальные — олени. На одном конце площадки очерчивается место для волка. Олени пасутся на противоположном конце площадки. По сигналу «Волк!» волк просыпается, выходит из логова, сначала широким шагом обходит стадо, затем постепенно круг обхода сужает. 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.

### **«Ледяные палочки (Сюлы)»**

*Цель:* развитие силы броска.

*Описание игры.* Каждый играющий подбирает себе палочку, которая должна быть выше его роста. Не сколько 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, про пуская 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.



### **«Ловкий оленевод»**

*Цель:* развитие меткости, глазомера.

*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 условного расстояния.

### **«Каюр и собаки»**

*Цель:* развитие быстроты, внимания, в.

*Описание игры.* На противоположных краях площадки кладут параллельно два шнура. Игроки встают около них по три человека и берутся за руки. Двое из них – собаки, третий – каюр. Каюр берёт за руки стоящих впереди собак. Дети тройками по сигналу «Поехали!» бегут навстречу друг другу от одного края шнура до другого.

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

