

# КАРТотеКА ПОДВИЖНЫХ ИГР ХАНТЫ И МАНСИ

Подготовила: Пестова О.П

### **«ПОЛЯРНАЯ СОВА И ЕВРАЖКИ»**

Цель: воспитывать ловкость, выдержку, развивать скоростные умения.

Полярная сова находится в углу площадки или комнаты. Остальные играющие – евражки. Под тихие ритмичные удары небольшого бубна евражки бегают на площадке, на громкий удар бубна евражки становятся столбиком, не шевелятся. Полярная сова облетает евражки и того, кто пошевелится или стоит не столбиком, уводит с собой. В заключение игры (после трех-четырех повторений) отмечают тех игроков, кто отличился большей выдержкой.

Правила игры: Громкие удары не должны звучать длительное время. Дети должны быстро реагировать на смену ударов.

### **«ОЛЕНЬИ УПРЯЖКИ»**

Цель: воспитывать ловкость, выдержку, развивать скоростные умения.

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». Этот вариант характерен для береговых чукчей.

### **«РУЧЕЙКИ И ОЗЕРА»**

Цель: воспитывать ловкость, выдержку, развивать скоростные умения.

Игроки стоят в пяти-семи колоннах, с одинаковым количеством играющих в разных концах зала – это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне). На сигнал «Озера!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги – озера. Выигрывают те дети, которые быстрее построят круг.

Правила игры: Бегать надо друг за другом, не выходя из своей колонны. Строиться в круг можно только по сигналу.

### **«ЗДРАВСТВУЙ, ДОГОНИ!»**

Цель: воспитывать ловкость, выдержку, развивать скоростные умения.

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-охотник отвечает:

- Здравствуй!

Гость говорит:

- Догони!

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

Правила игры: Здраваться 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»**

Цель: воспитывать ловкость, выдержку, развивать скоростные умения.

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.

### **«ЛЬДИНКИ, ВЕТЕР И МОРОЗ»**

Цель: воспитывать ловкость, выдержку, развивать скоростные умения.

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

- Холодные льдинки,

Прозрачные льдинки,

Сверкают звенят:

«Дзинь, 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.

### **«ЛОВЛЯ ОЛЕНЕЙ»**

Цель: упражнять в метании, развивать ловкость.

На площадке ставится муляж оленя. На расстоянии 1,5-2 м. чертится линия. Оленеводы располагаются по кругу. По команде накидывается на оленя верёвочная петля. Можно накидывать петлю по одному, по два, по три человека. Кто набросил петлю, тот поймал оленя.

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.

### **«ОЛЕНИ И ПАСТУХИ»**

Цель: воспитывать ловкость, выдержку, развивать скоростные умения.

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.

### **«КАЮР И СОБАКИ»**

Цель: воспитывать ловкость, выдержку, развивать скоростные умения.

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.

### **«ВАЖЕНКИ И ОЛЕНЯТА»**

Цель: воспитывать ловкость, выдержку, развивать скоростные умения.

На площадке нарисовано несколько кругов. В каждом из них находится важенька и двое оленят. Волк сидит за сопкой (на другом конце площадки). На слова ведущего:

- бродит в тундре важенька,

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 важеньки 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»**

Цель: воспитывать ловкость, выдержку, развивать скоростные умения.

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 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.

### **«СОЛНЦЕ»**

Играющие становятся в круг.

Выбирают Солнце ходит по кругу и, указывая на каждого поочередно, считает:

— Нянь-нянь (хлеб),

Кежи-кежи (нож).

Те, которых водящий-солнце назвал кежи, выходят из круга, встают парами и берутся за руки, другие — нянь нянь — берутся за руки и остаются на месте, тоже в парах.

Образуется две

группы пар: нянь-нянь и кежи-кежи. Пары каждой группы придумывают

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