

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №81 «Мальвина»

Картотека «Игры народов севера»



Выполнила: Делянова З. В.
воспитатель

Название и цель игры	Оборудование	Ход игры	Оборудование
Ловля оленей (С метанием и ловлей) Цель: развивать меткость, умение метать в горизонтальную цель.	Мел, чучело оленя/силуэт оленьей головы, кольца – по количеству детей.	На площадке ставится чучело оленя или оленья голова с рогами. На расстоянии 1.5 – 2 метра вокруг него проводится черта. Оленеводы располагаются по кругу. По команде они накидывают на рога оленя веревочную петлю (кольцо). Дети могут накидывать петлю по двое одновременно. Кто набросит петлю, тот считается поймавшим оленя.	Набрасывать петлю можно только по сигналу
Важенка и оленята (С бегом) Цель: развивать ловкость, быстроту бега, внимание.	Обруч / мел, маска волка.	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 мамыны – играющие оленята свободно бегают по тундре, наклоняются, едят траву, пьют воду. На слова «Волк идет!» оленята и важенка убегают в свои домики (круги). Пойманного олененка волк уводит с собой.	Движения выполнять в соответствии с текстом. Волк начинает ловить только по сигналу и только вне домика.
Хейро (С бегом) Цель: развивать	Маска солнца	Играющие становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом, руками делают равномерные движения	Все игроки должны увертываться от солнца при его поворотах. На сигнал

ловкость при беге, умение координировать свои движения.		вперед – назад и 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). Солнце старается заляпать игроков.	«Раз, два, три – в круг скорей беги!» те, кого ведущий не задел, возвращаются в круг.
Отбивка оленей (С метанием и ловлей) Цель: развивать глазомер, умение метать в движущуюся цель.	Мел, мячи резиновые – 2 шт.	Группа детей – оленей находится внутри очерченного на полу или на площадке круга. Два пастуха стоят за кругом напротив друг друга. По команде «Раз, два, три – отбивку начни!» пастухи по очереди бросают мяч в оленей, а те убегают от них на противоположную сторону. Олень, в которого попали, считается отбитым. После 5 –6 повторов каждый пастух подсчитывает отбитых им оленей.	Отбивать оленей можно строго по команде. Стараться попасть в ноги.
Каюр и собаки (С бегом) Цель: развивать быстроту бега, умение согласовывать свои действия с действиями других.	шнуры – 2 шт. / мел.	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.	Бежать можно только по сигналу. Выигрывает та тройка, которая быстрее добежит до шнура. Можно предложить играющим преодолеть разные препятствия.
Олени и пастухи (С метанием) Цель: развивать глазомер, умение метать в движущуюся	атрибуты, имитирующие оленьи рога, длинная веревка – маут или мячи.	Все 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	Бегать надо легко, увертываясь от маута. Набрасывать маут можно только на рога. Каждый пастух сам выбирает момент для набрасывания маута.

цель.		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.	
Куропатки и охотники (С лазаньем и ползанием) Цель: развивать умение координировать движения рук и ног, быстроту реакции.	Гимнастическая стенка, мячи – по количеству охотников.	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 летают.	Убегать и стрелять можно только по сигналу. Стрелять следует только в ноги убегающим.
Рыбаки и рыбки (С бегом) Цель: развивать ловкость, быстроту реакции, умение бегать враспынную.	Шнур / мел.	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.	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.
Бег в снегоступах. (Эстафета) Цель: развивать быстроту бега, умение действовать в команде.	Снегоступы – по количеству команд, ориентиры.	Играющие делятся на две команды и стоят за чертой. У каждой команды по одной паре снегоступов. По сигналу воспитателя (взмах флажком) ведущий каждой команды в снегоступах бегут к флажкам, поставленным заранее на противоположной стороне площадки,	Игра проводится по принципу эстафеты. Передавать снегоступы можно только за чертой. Огибая флажок, нельзя

		каждый огибает свой флажок и бежит обратно, отдает снегоступы следующему игроку команды. Победителем считается та команда, которая раньше закончит бег.	задевать его.
Оленьи упряжки (С бегом) Цель: развивать быстроту бега, ловкость, умение детей действовать сообща.	ориентиры .	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 своего оленя. <u>Вариант игры.</u> 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».	Преодолевая препятствие, каюр не должен терять свою упряжку. Олень считается пойманным, если каюр его осалил.