

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №47 «Гусельки»

Картотека подвижных игр
«Игры народов ханты и манси»

Подготовила
Никандрова Е.В.

Сургут



Хейро

Цель: развивать ловкость при беге, умение координировать свои движения

Оборудование: маска солнца

Ход игры:

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

Цель: развивать быстроту бега, умение согласовывать свои действия с действиями других.

Оборудование: шнуры – 2 шт. / мел.

Ход игры:

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.



Куропатки и охотники

Цель: развивать умение координировать движения рук и ног, быстроту реакции.

Оборудование: гимнастическая стенка, мячи – по количеству охотников.

Ход 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 в них стреляют (бросают мяч в ноги). На сигнал «Охотники ушли!» игра продолжается: куропатки летают.

Правила игры: убегать и стрелять можно только по сигналу. Стрелять следует только в ноги убегающим.

Ручейки и озера

Цель: развивать умение согласовывать свои действия с действиями других игроков, умение двигаться в колонне друг за другом.

Ход игры:

Игроки стоят в 5 – 7 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.

Важенка и оленята

Цель: развивать ловкость, быстроту бега, внимание.

Оборудование: обруч / мел, маска волка.

Ход игры:

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 маминны –

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.

Правила игры: движения выполнять в соответствии с текстом. Волк начинает ловить только по сигналу и только вне домика.

Рыбаки и рыбки

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции, умение бегать врассыпную.

Оборудование: шнур / мел.

Ход 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.

Волк и олени

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции, умение бегать врассыпную

Ход 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.

Белый шаман

Цель: развивать чувство ритма.

Оборудование: бубен

Ход 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. Получивший бубен должен повторить в точности ритм, проигранный водящим.

Правила игры: если получивший бубен неправильно повторит ритм, он выходит из игры.



Рыбаки

Цель: развивать умение имитировать движения, внимание, воображение.

Ход 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.