

Подвижных и малоподвижных игр с детьми дошкольного возраста



«Игры коренных народов ХМАО - Югры»

Составила: Редикульцева С.Г.



Волк и заяц

*Игра развивает
решительность, ловкость,
смелость, реакцию, силу
ног.*



Загадка: Злой голодный шатун в поисках пищи
обойдёт семь тундр. (Волк)

Описание игры. Игра проводится в любое время года. Количество участников не ограничено. На полу или на площадке чертят круг такой величины, чтобы все играющие могли свободно разместиться по его окружности. Один из играющих – «волк», он помещается в центре круга, остальные играющие – «зайцы» становятся за кругом у самой черты. По сигналу руководителя «зайцы» начинают прыгать внутрь круга и выпрыгивать из него, а «волк» старается поймать кого-либо из них в тот момент, когда они находятся внутри круга. Тот, кого поймали становится «волком», а «волк» - «зайцем». Игра повторяется вновь. В конце игры определяют лучшего игрока, который ни разу не побывал в роли водящего или был им меньшее количество раз.



Деревянные рога

*Игра способствует развитию силы
рук, ловкости, глазомера.*

Загадка: Сыри хойэл, лолом тахийон
юлта хейэл лоль. (Вулы онэт)

На месте предыдущего мужчины стоит
следующий. (Оленьи рога)

Описание игры. Участники делятся на несколько команд. Для игры необходимы рога или подбираются срубленные ветки сосны, напоминающие рога оленя. Их дают участникам одной команды и расставляют в ряд на расстоянии 50-70 см друг от друга. Игроки другой команды с тынзяном в руках (у каждого свой или один на всех) располагаются в линию напротив ряда «рогов» оленя на расстоянии примерно 7 – 10 м. Поочередно бросают тынзян, стараясь попасть петлёй на каждую ветку «рога» и в случае удачного броска подтягивают их к себе. Побеждает та команда, у которой большее количество пойманных предметов.

Догонялки (“Пэнкинат”)

Игра способствует развитию быстроты, ловкости, выносливости, в зимнее время является хорошим закаливающим средством.

Считалка: “Тъэкэли–пукэли. Талу пева. Вотэнкэси. Кутэнкэси. Тетярина–мутярина. Телан–Тюк!”

Описание игры. Игра проводится в любое время года. Перед игрой определяется игровая зона (её границы).

С помощью считалки выбирают водящего, он должен догнать любого из участников игры и коснуться его рукой. Игроки стараются убежать, увернуться от водящего в пределах границ игровой площадки. Если водящий догоняет и касается рукой игрока, то участник становится водящим, а бывший водящий – полевым игроком. В конце игры определяют лучшего игрока, который ни разу не побывал в роли водящего или был им меньшее количество раз.

Капканы

Игра способствует развитию скоростно-силовых качеств, быстроты, координации движений.

Загадка: Нет зубов, но всё же кусается, злой, но первым не кусается. Если тронет кто его, не отпустит никого. (**Капкан**)

Описание игры. Игра проводится в любое время года. На площадке или в зале чертится круг. Участники игры встают в круг. Ведущий выбирает с помощью считалки двух игроков, которые, взявшись за руки и подняв их вверх, образуют капкан (линия круга находится между ними). По команде ведущего играющие выполняют бег (с высоким подниманием бедра, захлестыванием голени, прыжками) по кругу. По свистку капканы захлопываются (пары, державшиеся за руки вверх, опускают их вниз), и игроки, оказавшиеся пойманными, образуют новый капкан в разных местах круга. Победителем становится тот игрок, который не был пойманным.

Загоны в озеро

Игра развивает ловкость, профессиональные качества оленевода, дальность броска, воспитывает упорство и чувство коллективизма.

Загадка: Безголовая кукушка шумит, свистит. (**Тынзян – аркан**)

Описание игры. Игра проводится в любое время года. Количество участников не ограничено. На расстоянии около 30 метров от игроков чертится «озеро». Участники делятся на несколько команд. В каждой команде по одному тынзяну. Каждый игрок, стоящим первым в колонне, выполняет бросок тынзяна на дальность. Вся команда бежит до места падения аркана, а второй номер каждой команды собирает аркан и выполняет второй бросок, третий номер выполняет следующий бросок и т. д. Если все метатели закончили, всё начинается сначала. Команда, которая раньше дойдёт до озера и выполнит свой бросок в озеро первой, становится победителем.

Бой лосей

Состязание развивает координацию движений, быстроту, ловкость, реакцию, внимание, смелость.

Лось – сын черёмухи.

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

Описание состязания. Состязание проводится в любое время года. Количество участников не ограничено. Участники игры делятся на две равные команды. Чертится круг, в него входят игроки, у каждого из них левая рука привязана к туловищу, на голове шапка. Задача проста и непроста – снять шапку у противника и не позволить снять свою. За каждую снятую шапку команда получает очко.

Быть оленеводом

Состязание развивает глазомер, ловкость, профессиональные навыки оленевода, воспитывает терпение и упорство в достижении цели.

Вот, пока стоим на месте,
Поглядите поскорей:
Ладно сделан, честь по чести,
Мой пастушеский хорей.
Ровно в два оленьих маха
Он – обструганный – длиной,
Лёгкий, гибкий, да не хлипкий
И с головкой костяной.

Описание состязания. Все играющие делятся на несколько команд. В каждой команде по одному тынзяну-аркану. На расстоянии 10 метров от старта ставится цель – хорей длиной до 3 метров, который вставляется в треногу или луночку, заранее выкопанную под «хорей». По команде, первые номера выполняют метание тынзяна-аркана на хорей и т.д. Броски выполняются согласно последовательности стоящих в колонне ребят. Подменять или делать перестановку игроков нельзя. Победителем становится команда, которая набрала большее количество очков.

Важенка и оленята

Игра развивает ловкость, реакцию, сообразительность, внимание, координацию движений.

Вон он – северный олень,
Белый, словно снег.
Пусть сугробы до колен,
Лёгок его бег.

Цель: формировать имитационные способности. Развивать быстроту реакции.

Описание игры. Игра проводится в любое время года. Количество участников не ограничено. 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 по 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 идёт!» оленята и важенка убегают в свои домики (круги). Пойманного оленёнка волк уводит с собой. Движения выполнять в соответствии с текстом. Волк начинает ловить только по сигналу и только вне домика. В конце игры определяют лучшего игрока, который ни разу не был пойман.

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

Воздух, вода, земля, ветер

Игра развивает кругозор, память, внимание, сообразительность.

Мы – рождённые природой,
Мы ещё какие дети,
Любим рыбу, лес и воды,
Горы на рассвете...
Ю. Шесталов

Описание игры. Играющие становятся в круг, водящий стоит в середине. Подойдя к одному из игроков, говорит одно из четырёх слов: «воздух», «земля», «вода», «ветер» - и считает до 3. Играющий должен за это время назвать (в зависимости от слова, которое ему задали) птицу, рыбу, зверя или же покрутиться на месте (ветер). Кто не успел дать ответ, выходит из круга. Потом водящий обращается к другому и т.д. Неожиданно вместо этих четырёх слов, водящий говорит «огонь». При этом слове все играющие должны поменяться местами и водящий становится на чьё-нибудь место в кругу. Последний, не успевший встать в круг, становится водящим.

Бег по-медвежьи (“Пупи нэвер”)

«Бег по-медвежьи» развивает силу ног, рук, координацию движений, ловкость, сноровку. Способствует воспитанию воли, настойчивости.

Загадка: За деревней яркая звезда. (медведь)

Описание состязаний. Проводится в любое время года. Дистанция «бега» произвольная и зависит от возрастных данных, уровня физической подготовленности.

Вариант 1. Перед началом состязания в начале и в конце дистанции проводятся линии старта и финиша. Участники располагаются вдоль стартовой линии, принимая исходное положение – стоя на четвереньках. По команде судьи начинается «бег по-медвежьи», который выполняется так: оттолкнувшись 2 руками, подтягивают ноги к груди и приземляются на обе ноги, одновременно выставляя как можно дальше руки. Победителем становится участник, «прибежавший» таким способом первым к финишу.

Вариант 2. Дистанция не ограничивается, побеждает тот, кто «по-медвежьи» пробежит большее расстояние за определённое время.

Скачки на одной ноге

Игра способствует развитию прыгучести, прыжковой выносливости, ловкости; воспитанию смелости, выдержки.

Описание игры. Количество участников не ограничивается. Дистанция для прыжков произвольная и зависит от возраста детей; о ней договариваются заранее.

Перед игрой проводят стартовую линию, от которой начинают скакать, а в конце дистанции – линию финиша, на которой определяется победитель. Иногда линию старта и финиша заменяют каким-либо предметом (дерево, камень и т.д.), до которого выполняются скачки. Все участники становятся перед линией старта, принимают исходное положение: стоя на одной ноге. По команде судьи или кого-либо из участников игроки начинают скакать, стараясь преодолеть условленное расстояние. Тот, кому удаётся сделать это первым, и становится победителем. В игре существует правило: скачки до конца дистанции выполнять только на одной ноге (смена ног во время прыжков запрещается).

Болотная женщина

Игра способствует развитию ловкости, быстроты, смекалки; воспитанию смелости и решительности.

Описание игры. Выбирается водящий – “Болотная женщина”. Ей завязывают глаза платком, затем поворачивают несколько раз вокруг себя. После этого все игроки разбегаются в разные стороны. Водящий ходит по площадке и старается схватить кого-либо из игроков, которые убегают и ловко увертываются от неё. Игроки могут и обманывать водящую, подставляя вместо себя свою одежду или другие предметы. Если игрок пойман “Болотной женщиной”, то в этом случае он становится водящим. В конце игры определяются наиболее ловкие игроки, как среди водящих, так и среди тех, кто не был пойман “Болотной женщиной”.

«Рыбаки и рыбки»

Цель: учить детей самостоятельно становиться в круг, слушать сигнал воспитателя, выполнять правила игры.

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.

«Олени и пастухи»

Цель: упражнять детей в беге с увертыванием.

Ход игры: 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 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.

«Ловля оленей»

Цель: развивать быстроту и ловкость движений; координацию коллективных действий.

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.

«Куропатки и охотники»

Цель: продолжать учить детей ориентироваться в пространстве. Развивать ловкость, быстроту, координацию.

Описание игры. Все играющие - куропатки, трое из них - охотники. Кулопатки 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.

«Льдинки, ветер и мороз»

Цель: развивать быстроту реакции. Координацию коллективных действий.

Ход игры: 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 с товарищем. 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 большую 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.

«Ручейки и озера»

Цель: упражнять детей в беге в колоннах в разных направлениях. Развивать зрительное и слуховое внимание.

Ход игры: Игроки стоят в пяти - семи колоннах с одинаковым количеством играющих в разных частях 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 и круг можно только по сигналу.



«Полярная сова и евражки»

Цель: развивать зрительное и слуховое внимание. Продолжать учить детей слушать сигнал воспитателя, выполнять правила игры.



Ход игры: 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 евражек 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.

«Волк и олени»

Цель: формировать имитационные способности. Развивать быстроту реакции.

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.

«Олени упряжки»

Цель: упражнять детей в беге парами, врассыпную. Продолжать учить детей слушать сигнал воспитателя, выполнять правила игры.

Ход 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, переходят 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 «Собаčky упряжки». Этот вид характерен для береговых чукчей.

«Солнце»

Цель: формировать имитационные способности. Развивать быстроту, ловкость движений.

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 кежиб 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.

«Рыбаки»

Цель: формировать имитационные способности. Развивать быстроту, ловкость движений.

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.



«Охота на волка»

Цель: учить детей бросать мяч в движущуюся цель. Развивать меткость, ловкость. Охотник встает в 4-5 м от волка (фигуры, вырезанной из фанеры или картона). Он должен попасть мячом в бегущего волка. Двое играющих держат фигуру за веревочки и передвигают ее то влево, то вправо.

Правила игры. Кидать мяч в волка следует с заданного расстояния.

«Ловкий оленевод»

Цель: учить детей бросать мяч в вертикальную цель. Развивать меткость, ловкость.

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.

«Солнце (Хейро)»



Цель: упражнять детей в беге с увертыванием. Развивать ловкость и координацию движений.

Ход игры: 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. Игроки разбегаются, когда солнце встает 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.

«Каюр и собаки».

Цель: упражнять детей в беге тройками. Развивать ориентировку в пространстве.

Ход 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



Здравствуй, догони!

Описание игры: 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-хозяин отвечает:

— Здравствуй!

Гость говорит:

— Догони!

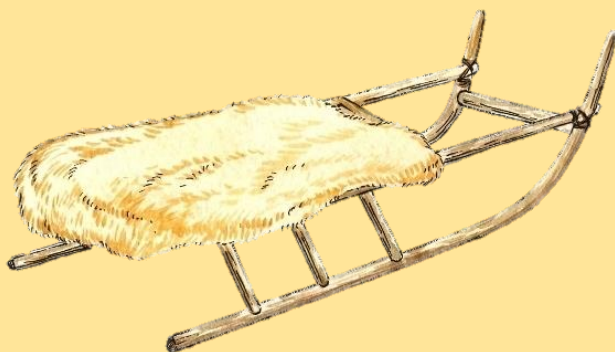
И бежит в свой дом, хозяин его догоняет. Дети по очереди ходят друг к другу в гости.

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.

Нарты-сани

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.



Ледяные палочки (Сюлы)

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, пропуская 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.

Отбивка оленей

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.

Бег в снегоступах

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.



Вывко ("Жужжалка")

Цель. Упражнять в произношении звука «в». Развивать энергичные движения кистей рук (вращение, разжимание). **ЦЕЛЬ:** упражнять в ловкости, развивать координацию рук воспитывать интерес к играм-забавам.

Описание игры: Вывко - это деревянная пуговка с продернутой через оба отверстия замкнутой крепкой ниткой. Играющие закручивают вывко, а затем делают движение, напоминающее игру на миниатюрной гармошке. Пуговка должна шуметь и посвистывать как ветер. Выигрывает тот, чей вывко жужжит дольше всех. Игра рассчитана на старшую и подготовительную группу.



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.

Гонки на оленях

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

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



На новое стойбище

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 со храняется и после привала.

Белый шаман

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.

Чум

Описание игры: В игре участвуют две команды, каждая из которых образует круг по периметру площадки. На другой стороне площадки лежит платок.

Ход игры: Взявшись за руки, все идут своими подгруппами по кругу и *проговаривают* :

Ставит чум моя семья —
Трудятся отец и мать .
Что мне делать? Отдыхать?
Быть без дела не люблю,
Я кустарник нарублю .
Разожгу костер скорей,
Пусть горит он веселей.



Затем все команды разбегаются по площадке. После сигнала дети быстро бегут к конусу, берут платки и натягивают их в виде шатра - крыши, получается чум.

Воробей. Малоподвижная игра.

Описание игры: Дети стоят за спиной ведущего ребенка. Они произносят слова:

Прилетел к нам воробей

И запел, как соловей.

Эй, ты, птичка, не зевай.

Кто мяукнет – угадай.

Ведущий называет имя ребенка, который мяукал.



Медведь.

Ход игры: «Медведь» – ребенок сидит в «берлоге». Он спит. Дети подходят к нему и говорят слова:

Медведущка – бабушка,

Медведущка – бабушка,

Твою чернику собираем,

Твою бруснику выбираем.

Хорошую ягоду себе берем,

Плохую выбрасываем.

Медведь «просыпается» и бежит за детьми.



Стой, олень! (Сувт, кэр).

Ход игры: Играющие находятся в разных местах площадки (границы ее обозначены). Выбирается пастух. Получив палочку, он становится на середине площадки. После сигнала «Беги олень!» все разбегаются по площадке, а пастух старается догнать кого-нибудь из играющих, коснуться его палочкой и сказать: «Стой олень!». Тот, кого коснулась палочка, отходит в сторону. Игру заканчивается, когда пастух поймает пятерых оленей.

Правила игры: разбегаться можно только по сигналу «Беги олень!». Осаленные отходят в условное место. Салить надо осторожно.



Тройной прыжок

Описание игры: На снегу проводится черта, играющие становятся за нею. По очереди они прыгают от черты вперед: в первых двух прыжках прыгают с одной ноги на другую, в третьем прыжке приземляются на обе ноги. Выигрывает тот, кто прыгнул дальше.

Правила игры. Начинать прыгать надо от черты. Прыгать можно только указанным способом.

Варианты. Игра проводится с распределением детей по звеньям. В каждое звено входит от двух до четырех человек. Все дети одного звена выходят к черте одновременно. По сигналу они все вместе начинают прыгать. Выигрывает звено, участники которого прыгают дальше. Игру можно организовать и таким образом, чтобы в прыжках состязались одновременно дети из разных звеньев. В этом случае подсчитывают, какое количество первых, вторых, третьих и т. д. мест заняли участники каждого звена.