

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 29 «Журавушка»**

**Картотека
«Подвижные игры хантов и манси»
для детей и родителей**

**Подготовила
Шелементьева Г.В.
воспитатель**

Сургут

Картотека «Подвижные игры хантов и манси»

для детей и родителей.

Традиционные спортивные игры детей хантов не только развивают ум ребенка, но и закаляют его нравственно и физически, укрепляют здоровье. Детям с малых лет внушается, что в лесу нельзя быть никому обузой.

Весь уклад хантыйской или мансийской семьи определялся основным занятием отца – охотой, рыболовством и оленеводством. Одним из главных средств воспитания детей является игра, она отражает действительность. Игры детей ханты и манси, направлены на познание окружающей действительности, усвоения обычаев, традиций и обрядов. А также на овладение необходимыми для жизни умениями и навыками.

Игры детям открывают красоту и богатство природы, воспитывают бережное отношение к лесам, водоемам, живым существам. Игры детей в основном проходят в лесу. Игра практически всегда имитирует промысловую и бытовую деятельность взрослых. Прежде всего, это стрельба в цель из лука. Для игры в охотников используются также старые ловушки, капканы, черканы, небольшие слопцы, петли.

Младшие дети играют в прятки. Зимой дети роют ходы и прячутся в них. Такие игры развивают ловкость, находчивость, быстроту реакции. Прыгают через обласа, нарты, а также с шестом в высоту. Дети принимали участие в состязаниях с взрослыми: в беге на лыжах, скоростной езде на обласах, разных видах борьбы, перетягивание веревки или палки, стрельбы из лука и ружья.

Ловля оленей

(С метанием и ловлей)

Цель: Развивать меткость, умение метать в горизонтальную цель.

Оборудование: Мел, чучело оленя/силуэт оленьей головы, кольца – по количеству детей.

Ход игры:

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.

Указания: Набрасывать петлю можно только по сигналу.

Хантыйская игра

Отбивка оленей

(С метанием и ловлей)

Цель: Развивать глазомер, умение метать в движущуюся цель.

Оборудование: Мел, мячи резиновые – 2 шт.

Ход игры:

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.

Указания: Отбивать оленей можно строго по команде. Стараться попасть в ноги.

Хантыйская игра

Хейро

(С бегом)

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 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.

Указания: 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.

Хантыйская игра

Каюр и собаки

(С бегом)

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.

Указания: Бежать можно только по сигналу. Выигрывает та тройка, которая быстрее добегит до шнура. Можно предложить играющим преодолеть препятствия.

***Хантыйская игра
Олени и пастухи
(С метанием)***

Цель: Развивать глазомер, умение метать в движущуюся цель.

Оборудование: атрибуты, имитирующие олени рога, длинная веревка – маут или мячи.

Ход 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.

Указания: Бегать надо легко, увертываясь от маута. Набрасывать маут можно только на рога. Каждый пастух сам выбирает момент для набрасывания маута.

***Хантыйская игра
Куропатки и охотники
(С лазаньем и ползанием)***

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.

Указания: Убегать и стрелять можно только по сигналу. Стрелять следует только в ноги убегающим.

***Хантыйская игра
Ручейки и озера
(С бегом)***

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.

Указания: Бегать надо друг за другом, не выходя из своей колонны.

Строиться в круг можно только по сигналу.

***Хантыйская игра
Рыбаки и рыбки***

(С бегом)

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.

Указания: 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.

Хантыйская игра
Важенка и оленята
(С бегом)

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 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.

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

Хантыйская игра
Оленьи упряжки
(С бегом)

Цель: Развивать быстроту бега, ловкость, умение детей действовать сообща.

Оборудование: ориентиры.

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 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.

Вариант игры. 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».

Указания: Преодолевая препятствие, каюр не должен терять свою упряжку. Олень считается пойманным, если каюр его осалил.

