

КАРТОТЕКА ПОДВИЖНЫХ ИГР НАРОДА ХАНТЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА



Пояснительная записка

Традиционные спортивные игры детей ханты 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. Традиционные игры детей 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. 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. Эти игры направлены на развитие физических качеств. 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.

Полярная сова и евражки (с ловлей)

Цель: развивать внимание, чувство ритма.

Оборудование: бубен

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.

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

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.

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.

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 разные препятствия.

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.

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

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.

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.

Бег в снегоступах (эстафета)

Цель: развивать быстроту бега, умение действовать в команде.

Оборудование: Снегоступы – по количеству команд, ориентиры.

Ход игры: 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, каждый огибает свой флажок и бежит обратно, отдает снегоступы следующему игроку команды. Победителем считается та команда, которая раньше закончит бег.

Указания: игра проводится по принципу эстафеты. Передавать снегоступы можно только за чертой. Огибая флажок, нельзя задевать его.

Олени 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.

Льдинки, ветер и мороз

Цель: развивать быстроту реакции, внимание, умение детей действовать сообща.

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 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.

Указания: 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.

Белый шаман

Цель: развивать внимание, чувство ритма, умение детей действовать сообща.

Оборудование: бубен. Играющие ходят по кругу и выполняют разные движения. В центре круга — водящий. Это белый шаман — добрый человек. Он становится на колено и бьет в бубен, затем подходит к одному из играющих и отдает ему бубен. Получивший бубен должен повторить в точности ритм, проигранный водящим.

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

Важенка и олени (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 оленей. Волк сидит за сопкой (на другом конце площадки). На слова ведущего:

Бродит в тундре важенка,
С нею - олени,
Объясняет каждому
Все, что непонятно...
Топают по лужам
Олени малые.
Терпеливо слушая
Наставленья мамыны.

Играющие олени свободно бегают по тундре, наклоняются, едят траву, пьют воду. На слова «Волк идет!» олени 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.

Волк и олени (с бегом)

Цель: развивать ловкость, быстроту бега, внимание.

Оборудование: мел, маска волка.

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.

Указания: выбегать из круга можно только по сигналу. Тот, кого поймают, должен идти за волком.

Заячьи следы (с прыжками)

Цель: развивать силу ног, прыгучесть, координацию движений, ловкость.

Оборудование: мел, маска волка.

Ход игры: перед игрой на снегу или на песке делают отметки, обозначающие следы зайца, расстояние между которыми зависит от пола, возраста и физической подготовки играющих. Один из игроков становится в первый «след зайца», т.е. принимает исходное положение — стоя, ноги врозь. Затем он, оттолкнувшись двумя ногами, должен точно приземлиться в следующий след, но уже на одну ногу, далее надо оттолкнуться этой ногой и приземлиться на обе ноги в следующий след и т.д. Победителем становится тот, кто точнее всех прыгнет по «заячьим» следам.

Указания: Летом — на песке, зимой — на снегу. Часто эту игру усложняли: увеличивали расстояние между следами, запутывали их, изменяя направление и т.д.