

*Картотека игр малочисленных
народов России для детей
старшего дошкольного возраста*



НАРОДЫ ПОВОЛЖЬЯ



БЕСЕРМЯНЕ

Игра: «Жмурки по-бесермянски»

Цель: развитие слухового внимания и пространственной ориентации в условиях ограниченного зрения.

Атрибуты: плотная повязка на глаза, маленькие колокольчики или бубенцы для каждого участника, кроме водящего.

Правила: водящему завязывают глаза. Остальные игроки свободно перемещаются по площадке, постоянно или периодически звеня в колокольчики. Водящий должен ориентироваться исключительно на звук, чтобы поймать одного из участников. Пойманный игрок меняется ролью со жмуркой.

Игра: «Водяной»

Цель: развитие ловкости, смелости и умения быстро переключать внимание.

Атрибуты: мел или веревка для обозначения границ «озера».

Правила: на земле чертится круг, в центре которого в полуприседе сидит «водяной». Дети заходят в границы круга, пытаясь дотронуться до «водяного», дразня его. «Водяной» должен внезапно вскочить и осалить любого нарушителя, пока тот не выбежал за пределы круга. Осаленный игрок занимает место «водяного».





ВЕПСЫ

Игра: «Сиди, сиди, Яша»

Цель: развитие воображения, тактильной чувствительности и навыков коммуникации.

Атрибуты: повязка на глаза.

Правила: водящий (Яша) садится в центр круга, остальные берутся руки и ходят вокруг него, напевая песню. После окончания песни Яша начинает кружиться с закрытыми глазами. Когда игроки останавливаются, он подходит к любому участнику и на ощупь должен угадать, кто перед ним стоит. Если Яша угадывает правильно, этот игрок становится водящим.

Игра: «Горелки»

Цель: развитие скоростных качеств, реакции и командной слаженности.

Атрибуты: ровная игровая площадка.

Правила: игроки встают парами друг за другом. Водящий стоит впереди, спиной к остальным. Последняя пара по сигналу разъединяет руки и бежит вдоль колонны (один слева, другой справа) к голове ряда. Задача водящего — осалить одного из бегущих до того, как они успеют снова взяться за руки впереди него. Если водящему это удастся, он встает в пару с осаленным, а оставшийся игрок идет водить.

ВОДЬ

Игра: «Рыбаки и сеть»

Цель: укрепление мышц ног, развитие ловкости и умения работать в паре.

Атрибуты: свободное пространство.

Правила: выбираются двое водящих, которые представляют собой «сеть», держась за руки. Остальные игроки — «рыбки», бегающие по всей площадке. «Сеть» должна догонять «рыбок» и окружать их сомкнутыми руками. Пойманный игрок присоединяется к водящим, увеличивая размер «сети». Игра продолжается до тех пор, пока не останется одна самая ловкая рыбка.



Игра: «Зайцы в огороде»

Цель: совершенствование навыков прыжков и быстроты маневрирования.

Атрибуты: мелок для отрисовки границ огорода.

Правила: чертится большой круг (огород), в центре которого находится «сторож». Остальные игроки (зайцы) находятся за пределами круга. Зайцы прыгают в огород и обратно, стараясь подобраться к центру. Сторож бежит внутри круга и пытается запятнать непрошенных гостей. Тот, кого коснулся сторож, выбывает из игры или сам становится сторожем.



ИЖОРЦЫ

Игра: «Чехарда»

Цель: укрепление физической выносливости, развитие координации движений и уверенности в себе.

Атрибуты: ровная площадка с мягким покрытием или травой.

Правила: игроки выстраиваются в линию на расстоянии нескольких шагов друг от друга, наклоняются и упираются руками в колени. Последний игрок в ряду совершает прыжок через каждого участника, опираясь руками на их спины. Когда прыгающий доходит до конца, он сам становится в позу для опоры, а прыжки начинает следующий игрок, оказавшийся последним.

Игра: «Платочек»

Цель: тренировка быстроты реакции и навыка ориентирования в пространстве.

Атрибуты: небольшой платок или лоскут ткани.

Правила: участники приседают в круг лицом к центру. Водящий медленно обходит круг с внешней стороны и незаметно кладет платок за спину одного из игроков. Закончив круг или дождавшись момента, водящий хлопает в ладоши. Игрок, обнаруживший у себя платок, должен вскочить и обежать круг, соревнуясь с водящим за право занять освободившееся место. Тот, кто не успел сесть, становится водящим.

НАРОДЫ СЕВЕРА



ДОЛГАНЫ

Игра: «Хейро» (Солнце)

Цель игры: Развитие реакции, скорости и умения ориентироваться в пространстве.

Игра носит развлекательный характер, имитируя пробуждение природы.

Атрибуты: Свободное пространство для хоровода. Роль «Солнца» исполняет один из детей (ведущий).

Правила игры: Дети берутся за руки и водят хоровод вокруг ведущего («Солнца»). В какой-то момент ведущий делает вид, что просыпается (например, открывает глаза, потягивается или произносит условную фразу). После этого «Солнце» начинает ловить разбегающихся в разные стороны детей. Пойманный игрок может стать новым «Солнцем» или выбывает из игры.

Игра: «Ловля куропаток»

Цель игры: Развитие ловкости, координации и умения действовать в команде. Моделирование поведения птиц, пролетающих через препятствия.

Атрибуты: Просторная площадка. Игроки, образующие «ворота».

Правила игры: Игроки делятся на две группы. Одна группа становится в колонну по два человека, поднимает руки вверх и соединяет их, образуя живые ворота. Вторая группа — «куропатки». По сигналу «куропатки» по очереди пробегают сквозь ворота. Внезапно «ворота» могут опустить руки, пытаясь поймать пробегающего игрока. Пойманный «куропатка» присоединяется к тем, кто образует ворота.





ЭНЦЫ

Игра: «Охотники и олени»

Цель игры: Развитие ловкости, быстроты реакции и меткости (у охотников), а также умения уворачиваться (у оленей).

Атрибуты: Маленькие мягкие мячи (по 1-2 на каждого охотника), открытое игровое поле.

Правила игры: Дети делятся на две команды: «Олени» и «Охотники».

Команда «Оленей» выстраивается в шеренгу, держась за руки. Напротив них на некотором расстоянии встают «Охотники». Задача охотников — попасть мячом в любого игрока из команды оленей. Задача оленей — уворачиваться от мячей, не разрывая сцепленных рук. Если мяч попадает в оленя, он выбывает из игры или переходит в команду охотников.

Игра: «Перепрыгни ручей»

Цель игры: Развитие прыгучести, координации движений и чувства равновесия.

Атрибуты: Две длинные веревки или скакалки.

Правила игры: На земле параллельно друг другу натягиваются две веревки, обозначающие берега ручья. Дети выстраиваются в очередь перед «ручьем». По очереди они должны перепрыгнуть через ручей, не задев веревки. Задевание веревки считается «намоканием», и игрок выбывает или получает штрафное очко. Побеждает тот, кто перепрыгнет ручей большее количество раз или останется последним.

МАНСИ

Игра: «Медвежьи следы»

Цель игры: Развитие наблюдательности, внимания и умения идти по следу.

Атрибуты: Вырезанные из бумаги или картона следы медведя.

Правила игры: Из числа игроков выбирается один — «Медведь». Он заранее уходит на игровую площадку и по пути оставляет за собой условные следы (бумажные). Затем он прячется неподалеку. Остальные игроки — «следопыты» — начинают свой путь от старта и должны найти спрятавшегося «Медведя», идя строго по оставленным им следам. Тот, кто найдет «Медведя», сам становится им в следующей игре.



Игра: «Собери ягоды»

Цель игры: Развитие скорости, ловкости и командного духа.

Атрибуты: Две корзинки (или ведерка) и множество мелких предметов для имитации ягод (например, шарики для пинг-понга, каштаны или просто скомканные листы бумаги).

Правила игры: Дети делятся на две команды. На игровой площадке в центре ставятся две корзинки — по одной для каждой команды. Вокруг корзинок разбрасываются «ягоды». По сигналу ведущего дети из обеих команд одновременно начинают собирать ягоды и относить их в свою корзину. Сбор ягод можно вести только по одной штуке за раз. Игра заканчивается по истечении времени или когда все ягоды собраны. Побеждает команда, собравшая больше ягод в свою корзину.

Дальневосточные
народы



АЛЕУТЫ

Игра: «Прыжки через нарты»

Цель игры: Развитие силы ног, координации движений и ловкости. Игра имитирует важный навык — умение преодолевать препятствия в суровых условиях.

Атрибуты: Несколько небольших мягких препятствий (например, поролоновые кубы, свернутые матрасы или подушки), имитирующих нарты (сани).

Правила игры: Препятствия выстраиваются в ряд на небольшом расстоянии друг от друга. Игроки по очереди должны перепрыгнуть через все «нарты», не задев их. Задевание препятствия может означать штрафное очко или выбывание из попытки. Побеждает тот, кто совершит прыжок через наибольшее количество препятствий или сделает это наиболее технично.



Игра: «Метание кольца»

Цель игры: Развитие глазомера, точности и меткости.

Атрибуты: Кольца, сплетенные из гибких прутьев или веревки, и вертикальный деревянный колышек (или стойка), воткнутый в землю.

Правила игры: На площадке устанавливается вертикальный колышек. Игроки отходят на определенное расстояние и по очереди пытаются набросить кольцо на колышек. За каждое успешное попадание начисляются очки. Побеждает игрок, набравший больше всего очков за серию бросков.

АЛЮТОРЦЫ

Игра: «Ловля оленей» (Капра)



Цель игры: Развитие ловкости, скорости реакции и меткости у «пастуха»; развитие уворачиваемости у «оленей».

Атрибуты: Мягкое кольцо или лассо из веревки или ткани (аркан). Пространство для игры, обозначенное как «загон».

Правила игры: Из числа игроков выбирается один «пастух». Остальные игроки — «олени», которые свободно бегают внутри очерченного круга («загона»). Задача «пастуха» — накинуть на бегущего «оленя» мягкое кольцо-аркан. Пойманный «олень» либо выбывает из игры, либо сам становится «пастухом». Игра продолжается, пока не будут пойманы все «олени».

Игра: «Волк и олени»

Цель игры: Развитие быстроты реакции, скорости и умения ориентироваться в пространстве.

Атрибуты: Свободная площадка, на которой обозначены две безопасные зоны — «лес».

Правила игры: Выбирается ведущий — «Волк». Остальные игроки — «Олени». На площадке отмечены два «леса» (домика). По сигналу «олени» могут свободно бегать по площадке. Как только «Волк» подает сигнал (например, хлопает в ладоши или кричит), все «олени» должны быстро перебежать из одного «леса» в другой. В это время «Волк» пытается кого-нибудь поймать. Пойманный игрок становится новым «Волком».

КАМЧАДАЛЫ

Игра: «Рыбалка»

Цель игры: Развитие чувства ритма, прыгучести и координации движений.

Атрибуты: Длинная скакалка или веревка.

Правила игры: Один из игроков («рыбак») берет за концы скакалку и, вращая её по кругу у самой земли, изображает удочку. Остальные игроки («рыбки») должны подпрыгивать, когда скакалка приближается к их ногам, чтобы не быть задетыми («пойманными»). Тот, кого коснулась скакалка, выбывает из игры или сам становится новым «рыбаком».



Игра: «Медведи и ягоды»

Цель игры: Развитие внимания, скорости реакции и умения контролировать свои движения.

Атрибуты: Не требуются (игра основана на воображении).

Правила игры: Выбирается игрок на роль «Медведя», который садится или ложится в стороне с закрытыми глазами («спит»). Остальные игроки — дети, которые ходят или бегают вокруг и делают вид, что собирают ягоды. Внезапно «Медведь» просыпается с громким рычанием. В этот момент все игроки должны немедленно замереть на месте в любой позе. «Медведь» выходит и смотрит: тот, кто пошевелится, проигрывает и становится новым «Медведем». Игра повторяется снова.