

Игры народов Севера

«Отбивка оленей»

Среди играющих выбирают двух «пастухов», остальные участники – «олени». «Олени» становятся внутри очерченного круга, «пастухи» находятся за кругом, друг против друга. По сигналу ведущего («Раз, два, три – лови!») «пастухи» по очереди бросают мяч в «олени», а те убегают от мяча. «Олень», в которого попал мяч, считается отбитым от стада, пойманным. После 4–5 бросков подсчитывается количество пойманных «олений».

Игру надо начинать только по сигналу ведущего. Бросать мяч можно только в ноги играющих. Засчитывается только прямое попадание мяча, а не после отскока.

«Прыжки через нарты» (ненецкая игра)

В один ряд ставится 5–6 санок параллельно друг другу на расстоянии 40–50 сантиметров друг от друга. Играющие по очереди прыгают через них.

Начинать прыжки можно только по сигналу ведущего. Прыгать надо, отталкиваясь двумя ногами и приземляясь на обе ноги. Во время прыжка нельзя задевать санки.

«Борьба на палке» (ненецкая игра)

На площадке проводится черта. Двое играющих садятся по обе стороны черты, упираясь друг в друга ступнями ног. Держась за палку двумя руками, игроки пытаются перетянуть друг друга на свою сторону.

Начинать борьбу нужно только по сигналу ведущего. Во время перетягивания палки не разрешается менять положение ступней ног.

«Охота на Волка»

Фигура «волка» вырезается из фанеры или картона, двое помощников держат «волка» за веревки. Задача «охотника» состоит в том, чтобы с расстояния 4–6 метров попасть в «волка» мячом. Между тем помощники дергают «волка» за веревки, передвигая его то влево, то вправо.

«Ловля оленей»

На площадке чертится круг радиусом 1,5–2 метра, в центре которого ставится чучело оленя или оленья голова с рогами. Игроки-«оленоводы» располагаются по кругу. По команде ведущего они накидывают на рога оленя веревочную петлю. Дети могут накидывать петлю по двое одновременно. Кто набросит петлю, тот считается поймавшим оленя.

«Тройной прыжок»

На площадке проводится черта, играющие выстраиваются вдоль нее, прыгают по очереди. Игрок начинает прыгать с одной ноги, приземляется на другую, затем отталкивается и прыгает еще раз, приземляясь уже на обе ноги. Выигрывает тот, кто прыгнул дальше.

Игру можно проводить и по звеньям, чтобы дети долго не ждали своей очереди. Одновременно выходят к черте по одному ребенку от каждого звена и начинают прыжки по сигналу ведущего. Выигрывает звено, участники которого прыгают дальше. В этом варианте игры у детей воспитывается чувство коллективизма, стремление не подвести свое звено.

«Лук и стрела»

На площадке проводится черта. Участники игры располагаются вдоль нее. У каждого из них – лук и пять стрел. На расстоянии 10–20 метров от черты ставится мишень (доска, бревно и проч.). По команде ведущего ребята по очереди выпускают стрелы. Побеждает игрок, у которого больше попаданий в цель.



Эстафета «Остяцкие гонки»

Дети тундры часто устраивают гонки на одной лыже. Скользя на одной ноге, отталкиваясь палками, надо пройти дистанцию 20 метров. Дойдя до финишной черты, выстрелить из ружья (игрушечного) в цель.

«Охотники и куропатки»

На полу обозначается несколько кружков диаметром 1–1,5 метра – «гнезда куропаток». Выбираются 2 «охотника» и по 10 «куропаток» от каждой команды. Под музыку «куропатки» летают, выполняют различные движения. На сигнал ведущего «Охотник!» «куропатки» прячутся в свои «гнезда». «Охотник» ловит ту «куропатку», которая пошевелилась. Игра повторяется несколько раз. Побеждает команда, в которой меньше пойманных «куропаток».

«Оседлай оленя»

Играют по 6 человек от каждой команды. Сначала под музыку дети маршируют, затем бегут по кругу, а по сигналу ведущего каждый должен оседлать «оленя». «Олени» – стулья, расставленные в центре круга. Стульев на один меньше, чем игроков.

«Ловцы и лисы»

Все становятся в колонну. Двое ребят выбираются «ловцами», остальные – «лисы». «Ловцы» берут длинную ленту и делают из нее «петлю». Одной рукой они поддерживают «петлю» над землей, другой – концы ленты. Каждая «лиса» подходит к «петле», выбирает момент и – шмыг сквозь нее! А «ловцы», дергая за концы ленты, должны попытаться поймать «лису». Пойманная «лиса» выбывает из игры. Победителем становится последний оставшийся непойманным игрок.

«Убей медведя»

Игроки становятся в круг. В центре круга на скамеечке сидит «медведь», рядом с ним стоит его «страж». И «медведь» и «страж» держат двумя руками за концы полуметровую веревку, которую нельзя выпускать в ходе игры (на концах веревки завязаны узлы, чтобы удобнее было держать). Стоящие кружком игроки осторожно придвигаются к «медведю» и «стражу», стараясь «убить медведя», то есть коснуться его, но так, чтобы их не схватил ни «медведь», ни «страж». Во время «нападения» «медведь» не может оставить свое место и веревку. Игрок, на которого «медведь» или «страж» накинули, веревку считается пойманным и выбывает из игры. Игра повторяется несколько раз.

«Стрельба в цель»

Играют двое. В картонной коробке на нижней линии прорезают 6 отверстий разного размера. Один из игроков – «владелец тира». «Владелец тира» дает игроку шарик (мячик). Игрок с расстояния 4–5 шагов катит шар к коробке. Если игрок попадет в отверстие, «владелец тира» дает ему еще один шарик. И так – до первого промаха. Затем роли меняются, теперь шары катит «владелец тира». Выигрывает тот, у кого больше попаданий.

«Олени и оленевод»

Дети-«олени» находятся в разных местах площадки-«тундры». Назначенный руководителем «оленевод» берет скакалку-маут. После сигнала ведущего «Лови!» все «олени» разбегаются по площадке, а «оленевод» старается накинуть на кого-нибудь маут. Пойманный игрок на время отходит в сторону. Игра заканчивается, когда «оленевод» поймает 3–4 «олений». Затем выбирается новый «оленевод», игра возобновляется.

Накидывать маут можно только на туловище «оленя», не затягивая его. Начинать игру можно только после сигнала ведущего.

«Охотничий мяч»

Игроки собираются кучкой вокруг «охотника». «Охотник» трижды подбрасывает мяч в воздух и ловит его. За это время игроки разбегаются по площадке, потому что «охотник», поймав мяч в третий раз, сразу же бросает его в ближайшего игрока. Игрок, в которого



«охотник» попадает мячом, становится его «собакой» и должен ему помогать. «Собаки» не могут сбивать игроков, но могут схватить отсочивший мяч и бросить его охотнику. Игроки могут защищаться: если им удастся поймать мяч, они могут выбить «собаку», которая становится полноправным игроком.

«Охота на куропаток»

Дети, изображающие куропаток, размещаются на одной стороне площадки, где имеются гимнастические стенки, вышки или скамейки. На противоположной стороне площадки находятся 3–4 «охотника». «Куропатки» летают по тундре. По сигналу ведущего «Охотники!» «куропатки» улетают и взбираются на возвышения. «Охотники» стараются попасть в «куропаток» мячом. Дети, которых коснется мяч, выбывают из игры. Игра повторяется 2–3 раза, затем выбираются новые «охотники», игра возобновляется.

Игра начинается только по сигналу ведущего. Бросать мяч можно только в ноги.

«Рыболовная игра»

Надо подготовить 4 удочки, каждая длиной 25 сантиметров. К концу удочки прикрепляют винт, а к нему привязывают 15-сантиметровый шнурок. На конце шнура – маленькая проволочка в форме крючка. Удочки раскрашены в разные цвета. «Рыбок» делают из пробок, высотой 2 сантиметра. Сверху, в пробку вбивают гвоздь, загибают его подковой. «Рыбок» красят в яркие цвета или покрывают лаком.

Четыре игрока размещаются на скамейке. Игра начинается по команде ведущего. Участники пытаются удочкой зацепить «рыбку» за гвоздь. Игра заканчивается, когда участники выловят всех «рыбок». Выигрывает игрок, поймавший больше «рыбок». Забавнее всего, когда «рыбок» остается меньше, чем игроков.

«Доброе утро, охотник!»

Игроки становятся в круг, водящий – «охотник» – ходит за спинами игроков. Неожиданно «охотник» прикасается к одному из игроков. Этот игрок поворачивается и произносит: «Доброе утро, охотник!», затем идет по кругу, но в противоположном направлении. Обойдя полкруга, игрок и «охотник» встречаются, игрок вновь произносит: «Доброе утро!», затем оба бегут обратно, чтобы занять оставшееся пустым место. Тот, кто не успел это сделать, становится «охотником».

«Шела»

Задача игроков – попасть в шарик сланцевой пластинкой диаметром 10–15 сантиметров. Шарик может быть деревянным. Расстояние, на которое откатится шарик после удара, измеряют ступнями ног. Победителем считается игрок, у которого после удара шарик откатится на большее расстояние. Право первого удара получает игрок, закинувший дальше всех сланцевую пластинку.

«Борьба за мяся» (якутская игра)

Мюся – голенная кость говяжьей туши. В качестве мяся используется палка длиной около 50 сантиметров с поперечным сечением около 5 сантиметров. Борцов двое. Перед началом игры палка находится у судьи, который держит ее строго в горизонтальном положении. По сигналу судьи оба участника хватаются за палку-«мяся». Задача игроков – вырвать «мяся» из рук соперника, применяя рывки, выкручивания, но без грубостей: подножек, подсечек, ударов локтями, головой и проч.

«Сокол и утки» (якутская игра)

Игровая площадка разделена на три части: крайние – «озера», средняя – «поле» для «сокола». Все игроки – «утки» – становятся на одну из крайних площадок, а «сокол» занимает среднюю. По сигналу судьи начинается «перелет» «уток» с одного «озера» на другое. «Сокол» стремится осалить при этом как можно больше «уток». Осаленная «утка» выбывает из игры. Последняя пойманная «утка» становится «соколом». Можно увеличить число водящих-«соколов»: игра станет интенсивнее, сократится время ее проведения.



«Стрельба в цель с кружением»

Берется картонный диск диаметром 20–25 сантиметров, разрисованный якутским орнаментом (в старину диск делали из бересты, прошитой вдвое). Диск вывешивается на стене или на столбе. На расстоянии 3–5 метров от столба ставится шест (или круглая тумбочка), вокруг которого играющий должен несколько раз обежать с мячом, а затем бросить мяч в диск. Победителем считается тот, кто попадет в цель, предварительно обежав вокруг шеста большее число раз.

Следует заранее договориться, сколько раз надо обойти шест. Старшим детям можно рекомендовать стрельбу в цель из лука.

«Летящий диск»

Из двойного картона или бересты вырезают диск диаметром 20–25 сантиметров, разрисованный с двух сторон якутским орнаментом. Диск бросают вверх, а игрок старается попасть в него мячом.

Игру можно организовать под руководством взрослого со старшими детьми, которые стреляют в подброшенный диск из лука.

