



«Фестиваль ненецких игр»

картотека



НЬЮ-ЭЙДЖ

Выполнили:

Участники волонтерского движения «Нью-Эйдж» МОУ «Школа-интернат среднего общего образования с. Ныда»





Цели и задачи:

- познакомить сверстников с разнообразными национальными играми ненецких детей;**
- заинтересовать ребят в активном отдыхе.**

Мы желаем вам приятной игры!





Солнышко

Выбирается водящий — «Солнышко», который стоит за границей площадки и громко говорит: «День! День! День!» Все играют на площадке. И когда «Солнышко» говорит: «Ночь» — все замирают, «засыпают». «Солнышко» ходит между «спящими» и смотрит. Того, кто зашевелится, забирает к себе. Выигрывает тот, кто остался последним и ни разу не шелохнулся.





Рыбаки и рыбки

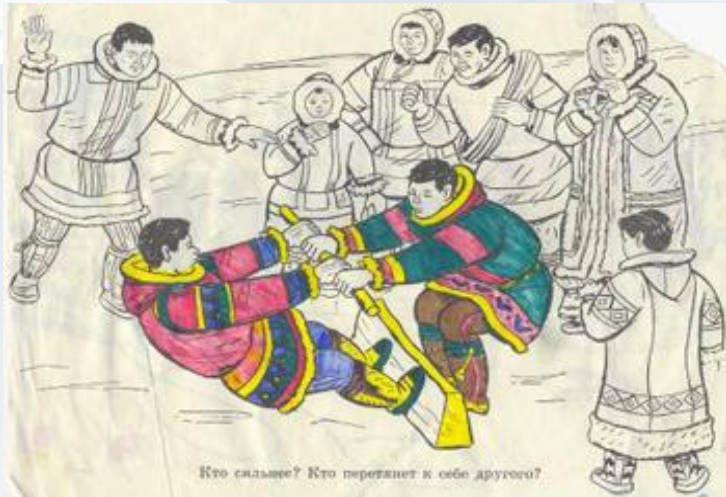


На пол кладётся сеть или шнур в виде круга. В центре — трое ребят — «рыбаки», остальные — «рыбки». Дети-«рыбки» бегают по всей площадке и забегают в круг. «Рыбаки» стараются поймать «рыбок». Ловить можно только в кругу. Победителей в игре двое: «рыбак», который больше всех поймал «рыбок», и «рыбка», которая ни разу не попала.





«Пирдырма» (Перетягивание на палках)



Две группы играющих, садятся на землю гуськом: одна группа против другой. Передние берутся за палку двумя руками и упираются друг в друга ступнями ног. Остальные в каждой группе крепко держат друг друга за талию. По команде постепенно перетягивают друг друга. Победителем считается та группа, которая перетянула на свою сторону другую группу, или приподняла с места несколько человек, или вырвала палку из рук переднего.



"Хаскова" (Игра в мяч)

Каждый участник игры получает кожаный мяч, бросает мяч на дальность или в цель.

Если игра проводится на улице, то участие принимает вся группа. Если же она проводится в помещении, то группу необходимо разделить на команды.

Игру можно проводить в любое время года.

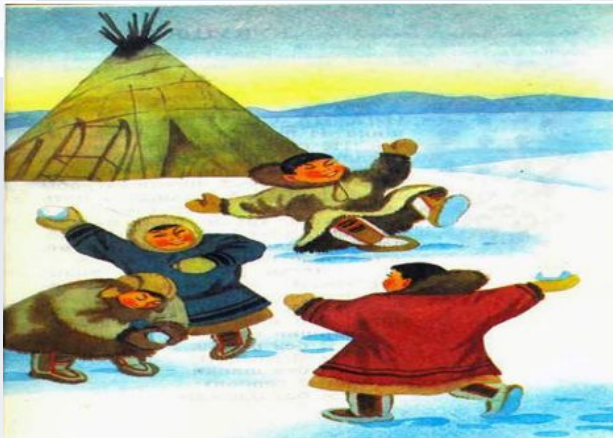
I вариант.

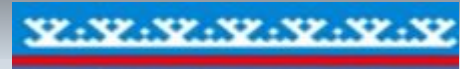
На площадке проводится черта, играющие (вся группа или половина) становятся перед чертой с мячом в правой руке. По сигналу воспитателя участники игры бросают мячи. Кто дальше бросит свой мяч, тот и выигрывает.

II вариант.

Группу делят на команды по 5-8 детей. Проводится черта перед играющими. Напротив каждой команды, на расстоянии 1,5-2 м от черты, чертится круг диаметром 0,5 м. Каждый член команды старается попасть мячом - "хаско" - в круг.

Выигрывает команда, набравшая большее количество попаданий.





Волк и олени

Все играющие размещаются на площадке. Из этого числа игроков выбирается «волк». Ему чертится круг на одной стороне площадки, где он и находится. Все остальные ребята — «олени». Они «пасутся» на другой стороне площадки. По сигналу «волк» выходит из своего «логова» и старается поймать «оленей». Пойманного «оленя» «волк» отводит к себе в «логово».



"Лыanzeкова" (Игра в прятки)



В начале игры счетом выбирается "прятка". Все играющие встают в круг. Один считает до десяти. Десятый становится "пряткой" и садится на санки, поставленные в центре круга.

"Прятка" закрывает глаза. По сигналу "прятка" идет искать. Все играющие прячутся, а "прятка" ищет спрятавшихся товарищей, пятнает найденного. Последний становится "пряткой", садится на санки и зажимивает глаза. По сигналу воспитателя игра продолжается.





Эстафета на санках

Команды становятся одна параллельно другой. Впереди на расстоянии 20 метров перед каждой командой в снег втыкают флажок. Игроки в команде делятся на пары. По сигналу пары бегут до своих флажков, останавливаются и быстро меняются ролями. Вернувшись на старт, они передают санки следующей паре. Выигрывает та команда, игроки которой вернутся на старт раньше других.



Няха"р янгор санарма" (Тройные прыжки)



На площадке проводится черта. Игроки должны совершить три прыжка подряд, отталкиваясь одновременно обеими ногами. Победителем считается тот, кто соблюдает правила игры и прыгает дальше всех. Правила игры: отталкиваться обязательно обеими ногами; ноги должны быть вместе в течение всех трех прыжков, носки - на одной линии.



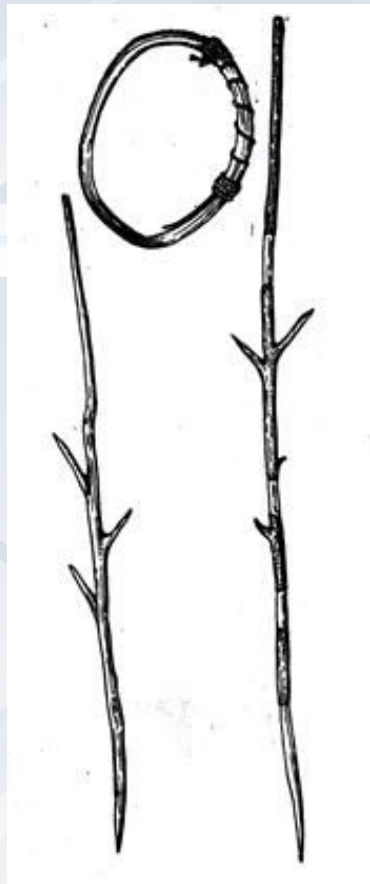
Драчливые куропатки

2 игрока с завязанными руками сзади, заходят в круг спортивного обруча, стремительно движутся навстречу друг другу, подпрыгивая, начинают отталкивать друг друга грудью. Упираются ногами, и, при этом, только хлопочут: «кабэв», «кабэв», «кабэв». Победит тот, кто устоит в центре обруча.





“Игра с кольцами” (“Кусан юх”)



Играли в эту игру летом в лесу на полянках мальчики и девочки. В игре принимало участие 6–8 человек. Для игры из веток тальника толщиной примерно 1 см изготавливали 5–6 колец диаметром 15 см и палку (кол) длиной 90 см, толщиной 2–3 см, для чего использовали ветки сухостоя. Каждый игрок вбивал себе кол на расстоянии 2–3 м от линии броска. Игроки становились у линии напротив своих кольев, держа в руке все кольца, и старались по одному набросить их на колья. Тот, кто набрасывал на свой кол больше колец, становился победителем и считался самым метким и ловким игроком.





«Тыранийко» (Тыра- кулачек, тыра ний- тыльная сторона руки)

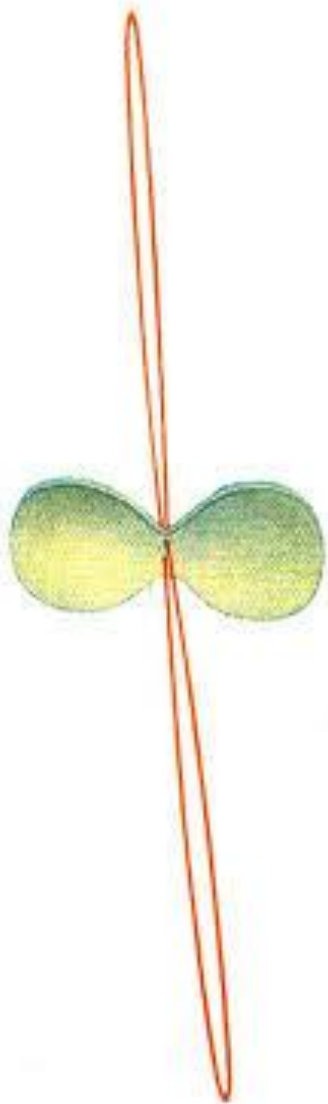


Играют несколько человек. Для игры изготавливают палочки, длиной 15-20 см. Количество этих палочек может быть произвольным- чем больше, тем лучше. Дети кладут палочки на ладонь и перебрасывают их на тыльную часть, затем стараются поймать нечетное количество. Пойманные палочки кладут парами. Если ребенок поймал четное количество - он передает «тыранийко» следующему игроку, не оставляя себе ни одной палочки. Выигрывает считается «лишняя», непарная палочка.

Условия игры можно усложнить в зависимости от возраста: надо поймать только 2 или 3 палочки. На самом деле очень непросто из 20-30 палочек, что лежат на тыльной стороне ладони, поймать столько, сколько требуется по условиям игры. Когда все палочки пойманы, подводится итог и выявляется победитель. В следующий раз игру начинает победитель.

"Вывко" - ("Жужжалка")

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.





Камешки



Перед собой бросаются пять камешков. Выбирается один из них. Это биток. Этот камешек подбрасывается в воздух и, пока он летит, необходимо поднять один из оставшихся на земле камешков и успеть подхватить этой же рукой летящий. Подобранный камешек откладывается в сторону и действие повторяется для всех оставшихся камешков.

Затем правила игры усложняются:

- Поднять два из оставшихся на земле камешков и успеть подхватить этой же рукой летящий.
- Поднять три из оставшихся на земле камешков и успеть подхватить этой же рукой летящий.
- Поднять четыре камешка и успеть подхватить этой же рукой летящий.

Игра повторяется сначала. Выигрывает тот, кто наберет больше всего баллов.



Желаем позитива и эмоционального заряда!

