

## «Ловля оленей»

Описание игры. На площадке ставится чучело оленя или оленья голова с рогами. На расстоянии 1,5—2 м вокруг него проводится черта. Оленеводы располагаются по кругу. По команде они накидывают на рога оленя веревочную петлю. Дети могут накидывать петлю по двое одновременно. Кто набросит петлю, тот считается поймавшим оленя. Правила игры: набрасывать петлю можно только по сигналу.

## «Охота»

Описание игры. Играющие делятся на две группы. Одна группа уходит по намеченной дорожке и в разных местах прячет несколько условленных предметов: мяч, коробочку, конверт, кепку, листок бумаги и т.д., - это дичь. По той же дорожке через несколько минут отправляются охотники и стараются разыскать дичь. За каждый найденный предмет насчитывается два очка. Затем группы меняются ролями.

Выигрывает группа детей, за одинаковое время поисков «настрелявшая» больше дичи и получившая большее количество очков.

## «Охота на волка»

Описание игры. Задача игры состоит в том, чтобы попасть мячом в бегущего волка. Фигура волка вырезается из фанеры или картона. Охотник встает в 4—5 м от волка. Двое играющих дергают ее за веревочку, передвигая ее то влево, то вправо. С этого расстояния надо постараться попасть мячом в волка.

## «Олени и оленевод» (долганская игра).

Описание игры. Дети-олени находятся в разных местах площадки-тундры. Назначенный воспитателем оленевод берет скакалку-маут. После сигнала воспитателя «лови» все разбегаются по площадке, а оленевод старается накинуть на оленя маут. Пойманный на время отходит в сторону. Игра заканчивается, когда оленевод поймает 3—4 оленей. Затем выбирается новый оленевод. Основное правило игры состоит в том, чтобы накидывать маут только на туловище оленя, не затягивая его. Накидывать маут можно только после сигнала.

## **«Бег с капканом»**

*Описание игры. Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. В игре принимают участие 2-3 команды. К правой и левой ноге каждого бегуна привязывают мячи (резиновые мячи в сетках). Это и будут «капканы». По команде ведущего игроки бегут до ориентира, оббегают его и бегут обратно, передают эстафету. Побеждает та команда, которая первая справится с заданием.*

## **«Бой медвежат»**

*Описание игры. Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. Чертится круг диаметром 2 метра. В него встают на корточки соперники (медвежата), вытягивают руки вперед ладошками. Необходимо вытолкнуть соперника из круга, ударяя об его ладони, или заставить его земли или пола любой частью тела. Кому удастся это сделать, тот и является победителем.*

## **«Бой лосей»**

*Описание игры. Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. В игре принимают участие 2-3 команды. Чертится круг, в него встают игроки, у каждого из них левая рука привязана к туловищу, на голове шапка. Задача проста и непроста - снять шапку у противника и не дать снять свою. Побеждает та команда, которая снимет больше шапок.*

## **«Гонки на нартах»**

*Описание игры. Игра проводится в зимнее время года, количество игроков не ограничено. Участники делятся на три команды по три человека. Выстраиваются на старте. Один игрок из команды берет нарты за веревку, второй садится на нарты, третий оказывает помощь, толкая нарты сзади или в спину сидящего на нартах. По сигналу ведущего экипажи бегут к ориентире, огибают его и возвращаются обратно. Побеждает команда, которая придет к финишу первой.*

## «Звери и птицы»

*Описание игры. Игра проводится в зимнее время года, количество игроков не ограничено. Перед игрой следует предупредить игроков, что необходимо, как можно точнее скопировать движение животного или птицы. Ведущий называет птицу «утка», игроки разводят руки в стороны и плавно машут ими, словно крыльями. Зверь «заяц», игроки выполняют прыжки в приседе и т.д. Победителем становится тот, кто более точно копирует движение зверя или птицы.*

*Цель: развитие координационных движений и скоростно-силовых способностей.*

## «Гонки на оленях»

*Описание игры. Дети бегут парами (первый - олень, второй - каюк) между кочками (кубы), оббегают дерево (стойку) и возвращаются обратно. Побеждает та команда, которая первая закончит эстафету.*

*Цель: развитие быстроты, ловкости, координации движений, внимание.*

## «Совушка»

*Описание игры. Один из играющих – «совушка» - находится в небольшом кругу (в «гнезде»). Остальные свободно бегают и прыгают, изображая жучков, бабочек, лягушек. По словам руководителя «Ночь наступает!» все останавливаются, а совушка вылетает на охоту. Заметив пошевелившегося игрока, совушка берет его за руку и уводит к себе в гнездо. Руководитель произносит: «День!» - и все снова начинают двигаться. После двух – трех повторений выделяется новая совушка. Наиболее ловкими и осторожными считаются игроки, ни разу не попавшие в гнездо.*

*Правила.*

*1. Совушка не имеет права долго наблюдать за одним и тем же игроком.*

*2. Вырываться от совушки нельзя.*

*3. Если руководитель скажет слово «день» до того, как совушка заметит пошевелившегося игрока, то она улетает в гнездо одна, без добычи.*



## **«Игра-хоровод «Хейро» (означает «солнце»)**

*Описание игры. В хороводе в такт слову «хейро» дети выполняют простые ритмичные движения; характер их зависит от фантазии воспитателя, умения детей четко, одновременно выполнять показанное им движение. Такие игры знакомят детей с жизнью коренных жителей Таймыра, словарным составом языка, что имеет большое значение для воспитания у них чувства патриотизма и интернационализма. на двух ногах, мягко приземляясь; во время прыжка нельзя задевать санки.*

## **«Круговая лапта»**

*Описание игры. Игроки одной команды, стоя с обеих сторон площадки, саят мячом игроков другой, бегающих посередине. Бросать мяч в ноги, а прыгать через мяч – ноги врозь. Осаленный выходит из игры. Затем команды меняются местами.*

## **«Борьба на палке» (ненецкая игра)**

*Описание игры. На площадке проводится черта. Двое играющих садятся по обе стороны черты, один упирается ступнями ног в ступни другого. Держась за палку двумя руками, начинают перетягивать друг друга. Правила игры простые: начинать перетягивать палку только по сигналу; во время перетягивания палки не разрешается менять положение ступней ног.*

## **«Берегись охотника»**

*Описание игры. Игра проводится в любое время года, количество игроков не ограничено. У одного из игроков в руках хвост лисы или песка. Водящий старается догнать и запятнать того, кто бежит с хвостом, но сделать это непросто: участники игры на бегу передают хвост друг другу. Когда «охотник» запятнает игрока с хвостом, они меняются ролями. В конце игры определяют игрока, который ни разу не был  
водящим.*