***Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение***

***"Детский сад №2 "Рябинка"***

***Игры народов Севера***



***(Картотека)***

***Воспитатель: Япарова А.Р.***

***«Хейро» (солнце).***Играющие становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом, руками делают равномерные взмахи вперед-назад и на каждый шаг говорят «хейро». Ведущий-солнце сидит на корточках в середине круга. Игроки разбегаются, когда солнце встает и выпрямляется (вытягивает руки в стороны).  
***Правила игры***. Все играющие должны увертываться от солнца при его поворотах. На сигнал «Раз, два, три – в круг скорей беги!» те, кого ведущий не задел, возвращаются в круг.  
  
***«Белый шаман».***  
Играющие ходят по кругу и выполняют разные движения. В центре круга водящий. Это белый шаман – добрый человек. Он становится на колени и бьет в бубен, затем подходит к одному из играющих и отдает ему бубен. Получивший бубен должен повторить в точности ритм проигранный водящим.  
***Правила игры.*** Если получивший бубен неправильно повторит ритм, он выходит из игры.  
  
***«Льдинки, ветер и мороз».***  
Играющие встают парами лицом друг к другу и хлопают в ладоши, приговаривая:

***Холодные льдинки, прозрачные льдинки,***  
***Сверкают, звенят, дзинь, дзинь…***  
Делают хлопки на каждое слово: сначала в свои ладоши, затем в ладоши с товарищем. Хлопают в ладоши и говорят дзинь, дзинь до тех пор, пока не услышать сигнал «Ветер!». Дети-льдинки разбегаются в разные стороны и договариваются, кто с кем будет строить круг – большую льдину. На сигнал «Мороз!» все выстраиваются в круг и берутся за руки.  
***Правила игры.*** Выигрывают те дети, у которых в кругу оказалось большее число игроков.

Договариваться надо тихо с тем, кто с кем будет строить большую льдину.

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.

***«Олени и пастухи».***  
Все игроки – олени, на головках у них атрибуты, имитирующие оленьи 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.  
***Правила игры.*** Бегать надо легко, увертываясь от маута. Набрасывать маут можно только на рога. Каждый пастух сам выбирает момент для набрасывания маута.   
  
***«Рыбаки и рыбки».***  
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.  
***Правила игры.*** 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.