

### **Хантыйские подвижные 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 хлопок на каждое слово: сначала в свои ладоши, затем в ладоши товарища. Хлопают в ладоши и говорят: «Дзинь, дзинь» до тех пор, пока не услышат сигнал «Ветер!». Дети-льдинки разбегаются в разные стороны и договариваются, кто с кем будет строить круг

— большую льдинку. 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 о том, кто с кем будет строить льдинку. 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.

### **Хантыйские подвижные игры**

#### **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 забежать в круг (сеть) и выбежать из него, чтобы рыбаки их не поймали. Кто поймает больше рыбок, тот лучший рыбак.

#### **Полярная сова и евражки**

Полярная сова находится в углу площадки или комнаты. Остальные играющие — евражки.

Под тихие ритмичные удары небольшого бубна евражки бегают на площадке, на громкий удар бубна евражки становятся столбиком, не шевелятся. Полярная сова облетает евражек и того, кто пошевелится или стоит не столбиком, уводит с собой. В заключение игры (после трех-четырех повторений) отмечают тех игроков, кто отличился большей выдержкой.

**Правила игры.** Громкие удары не должны звучать длительное время.

Дети должны быстро реагировать на смену ударов.

### **Хантыйские подвижные игры**

#### **Оленьи упряжки**

Играющие стоят вдоль стены комнаты или вдоль одной из сторон площадки по двое (один изображает запряженного оленя, другой — каюра). По сигналу упряжки бегут друг за другом, преодолевая препятствия: объезжают сугробы, перепрыгивают через бревно, переходят через ручей по мостику. Доехав до стойбища (до противоположной стороны комнаты или площадки), каюры отпускают своих оленей погулять. По сигналу «Олени далеко, ловите своих

оленей!» каждый игрок-каюр ловит свою пару.

**Правила игры.** Преодолевая препятствия, каюр не должен терять свою упряжку. Олень считается пойманным, если каюр его осалил.

Вариант. Две-три упряжки оленей стоят вдоль линии. На противоположном конце площадки флажки. По сигналу (хлопок, удар в бубен) упряжки оленей бегут к флажку. Чья упряжка первой добежит до флажка, та и побеждает.

Аналогично можно провести игру «Собачья упряжки». Этот вариант характерен для береговых чукчей.

### **Хантыйские подвижные игры**

#### **Солнце**

Играющие становятся в круг. Выбирают солнце.

Солнце ходит по кругу и, указывая на каждого по очереди, считает:

— Нянь-нянь (хлеб),

Кеяш-кежи (нож).

Те, которых водящий-солнце назвал кежи, выходят из круга, встают парами и берутся за руки, другие — нянь-нянь — берутся за руки и остаются на месте, тоже в парах. Образуется две

группы пар: нянь-нянь и кежи-кежи. Пары каждой группы придумывают разные фигуры.

Правила игры. Выигрывают те пары, которые придумали наиболее интересные фигуры.

### **Хантыйские подвижные игры**

#### **Хейро.**

Играющие становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом, руками делают равномерные движения вперед-назад на каждый шаг говорят «Хейро» («Солнце»). Ведущий-солнце сидит на корточках в середине круга. Игроки разбегаются, когда солнце встает и выпрямляется (вытягивает руки в стороны).

Правила игры. Все игроки должны увертываться от солнца при его поворотах. На сигнал «Раз, два, три — в круг скорей беги!» те, кого ведущий не задел, возвращаются в круг.

### **Хантыйские подвижные игры**

#### **Важенки и олениа**

На площадке нарисовано несколько кругов. В каждом из них находится важенка и двое олениа.

Волк сидит за сопкой (на другом конце площадки). На слова ведущего:

— Бродит в тундре важенка,

С нею — олениа,

Объясняет каждому

Все, что непонятно...

Топают по лужам

Олениа малые.

Терпеливо слушая

Наставленья мамыны —

играющие олениа свободно бегают по тундре, наклоняются, едят траву, пьют воду. На слова «Волк идет!» олениа и важенки убегают в свои домики (круги). Пойманного олененка волк уводит с собой.

Правила игры. Движения выполнять в соответствии с текстом. Волк начинает ловить только по сигналу и только вне домика.

### **Хантыйские подвижные игры**

#### **Волк и олени**

Из числа играющих выбирается волк,

остальные — олени. На одном конце площадки

очерчивается место для волка. Олени

пасутся на противоположном конце площадки.

По сигналу «Волк!» волк просыпается, выходит

из логова, сначала широким шагом обходит

стадо, затем постепенно круг обхода сужает. По

сигналу (рычание волка) олени разбегаются в

разные стороны, а волк старается их поймать

(коснуться). Пойманного волк отводит к себе.

Правила игры. Выбегать из круга можно только

по сигналу. Тот, кого поймают, должен идти за

волком.

### **Хантыйские подвижные игры**

#### **Охота на куропаток**

Дети изображают куропаток. Они размещаются на той стороне площадки (тундры), где имеются

пособия, на которые можно влезть (вышки, скамейки, стенки и т. п.). На противоположной

стороне площадки находятся три или четыре охотника. Куропатки летают, прыгают по тундре.

По сигналу водящего «Охотники!» они улетаю (убегают) и садятся на ветки (взбираются на

возвышения). Охотники мячом стараются попасть в куропаток. Пойманные куропатки

отходят в сторону и выбывают на время из игры.

После

двух-трех повторов игры выбирают других

охотников, игра возобновляется.