

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №2» с. Ижма

«Челядьӧс 2№-а видзанін» школадз велӧдан Изьва сиктса
муниципальной сьӧмкуд учреждение



МОЯ ПУНДРА (сборник игр)



*Составили: Канева Анна Анатольевна,
музыкальный руководитель,
Канева Анна Александровна,
старший воспитатель*

Ижма, 2019 год

Ловкий оленевод

Цель: учить бросать мяч в вертикальную цель, соблюдать правила игры, развивать глазомер.

Правила игры: бросать мяч можно только с условного расстояния.

В стороне на площадке ставится фигура оленя. Оленеводы располагаются шеренгой лицом к оленю на расстоянии 3-4 м. от него. Поочередно они бросают в оленя мячом, стараясь попасть в него. За каждый удачный выстрел оленевод получает флажок. Выигравшим считается тот, у кого будет наибольшее число попаданий в оленя.

Рыбаки и рыбки

Цель: упражнять в беге, развивать быстроту реакции.

Правила игры: ловить детей-рыбок можно только в кругу. Рыбки должны увёртываться от рыбаков. Кто поймает больше рыбок, тот лучший рыбак.

На полу лежит шнур в форме круга. В центре круга стоят трое детей – рыбаков, остальные игроки – рыбки. Дети-рыбки бегают по всей площадке и забегают в круг. Дети-рыбаки ловят их.

Белый шаман

Цель: учить детей соблюдать правила игры, развивать слуховое внимание.

Правила игры: если получивший бубен неправильно повторит ритм, он выходит из игры.

Играющие ходят по кругу и выполняют разные движения. В центре круга - водящий. Это белый шаман – добрый человек, он становится на колени и бьёт в бубен, затем подходит к одному из играющих и отдаёт ему бубен. Получивший бубен должен повторить в точности ритм, проигранный водящим.

Ручейки и озёра

Цель: учить детей участвовать в играх с элементами соревнований, согласовывать свои движения с командой; развивать умение действовать по сигналу; воспитывать организованность, справедливость.

Правила игры: в ручейках дети бегают друг за другом, не выходя из своей колонны. Строиться в круг можно только по сигналу.

Игроки стоят в пяти-семи колоннах с одинаковым количеством играющих в разных частях зала (или площадки) – это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» - все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне). На сигнал «Озёра!» - игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги – озёра. Выигрывают те дети, которые быстрее построят круг.

Отбивка оленей

Цель: приучать детей чётко выполнять правила игры; закреплять умение метать мяч в цель; поддерживать интерес к играм народов севера.

Правила игры: бросать мяч можно только в ноги и только по сигналу. Метать мяч можно только с одного места.

Группа играющих находится внутри очерченного круга – это олени. Выбираются три пастуха, они за кругом. По сигналу «Раз, два, три – отбивку начни!» - пастухи по очереди бросают мяч в оленей. Олень, в которого попал мяч, считается пойманным, отбитым от стада. Каждый пастух отбивает пять-шесть раз. После чего он подсчитывает отбитых оленей.

На новое стойбище

Цель: совершенствовать двигательные умения и навыки детей; умение выполнять движения осознанно, быстро, ловко, красиво.

Правила игры: начинать движение надо в соответствии с сигналом.

Играющие становятся парами. В паре один – олень, другой – каюр. Упряжки стоят одна за другой. Ведущий говорит: «Оленеводы переезжают на новое стойбище». После этих слов все бегут по краю площадки, при этом каюры, подгоняя оленей, издадут звук «кхх-кхх». Останавливаются по сигналу ведущего – это привал. Каюры отпускают оленей, которые бегут врассыпную. По сигналу «Упряжки!» - все должны построиться в прежней последовательности.

Каюр и собаки

Цель: учить согласовывать движения в команде; развивать морально-волевые качества: выдержку, настойчивость.

Правила игры: бежать можно только по сигналу. Выигрывает та тройка, которая быстрее добежит до шнура. Можно предложить играющим преодолевать различные препятствия.

На противоположных краях площадки кладут параллельно два шнура. Игроки встают около них по три и берутся за руки. Двое из них – собаки, третий – каюр. Каюр берёт за руки стоящих впереди собак. Дети тройками по сигналу «Поехали!» бегут навстречу друг другу от одного шнура до другого.

Олени и пастухи

Цель: учить отражать в игре быт народов севера; упражнять в имитировании движений оленя.

Правила игры: бегать надо легко, увёртываясь от маута. Набрасывать маут можно только на рога. Каждый пастух сам выбирает момент для набрасывания маута.

Все игроки – олени, на головах у них атрибуты, имитирующие оленьи рога. Двое ведущих (пастухи) стоят на противоположных сторонах площадки, в руках у них мауты - картонное кольцо или длинная верёвка с петлёй. Игроки - олени бегают по кругу гурьбой, а пастухи стараются накинуть им на рога маут. Рога могут имитировать веточки, которые дети держат в руках.

Куропатки и охотники

Цель: учить внимательно слушать команды, менять характер движений; учить сочетать замах с броском при броске мяча.

Правила игры: убежать и стрелять можно только по сигналу; мяч бросать только под ноги убегающих.

Все играющие – куропатки, трое из них охотники. Куропатки бегают по полю. Охотники сидят за кустами. На сигнал «Охотники!» все куропатки прячутся за кустами, а охотники их ловят – бросают мяч в ноги. На сигнал «Охотники ушли!» игра продолжается: куропатки опять летят.

Солнце (хейро)

Цель: учить согласовывать движения в большом круге; воспитывать справедливость, честность.

Правила игры: все игроки увёртываются от солнца при его поворотах.

Играющие становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставными шагами, руками делают равномерные взмахи вперёд – назад и на каждый шаг говорят «Хейро!». Ведущий-солнце сидит на корточках в середине круга. Игроки разбегаются, когда солнце встаёт и выпрямляется, вытягивает руки в стороны. На сигнал «Раз, два, три – в круг скорей беги!» те, кого ведущий не задел, возвращаются в круг.

Льдинки, ветер и мороз

Цель: учить доводить начатую игру до конца; развивать слуховое внимание; воспитывать дружелюбие.

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 движение можно только по сигналу «Ветер!» или «Мороз!». В игру желательно включать разные движения: поскоки, лёгкий и быстрый бег, боковой галоп и т.д.

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 с товарищем. 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.

Ловля оленей

Цель: упражнять в беге; учить соблюдать правила игры;

Правила игры: бегать надо легко; ловить оленей по сигналу; круг замыкают тогда, когда поймано большее число игроков; олени стараются не попадать в круг, но попав в круг – уже не вырываются.

Играющие делятся на две группы. Одни – олени, другие – пастухи. Пастухи берутся за руки и стоят полукругом лицом к оленям. Олени бегают по очерченной площадке. По сигналу «Лови!» пастухи стараются поймать оленей и замкнуть круг.

Музыкальные игры

Народная игра «Иголка, нитка и узелок».

Цель: развивать внимание, ловкость.

Ход игры. Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают «иголку», «нитку» и «узелок». Все они друг за другом то вбегают в круг, то выбегают из него. Если же «нитка» или «узелок» оторвались (отстали или неправильно выбежали за «иголкой» из круга или вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка, которая двигается быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга. «Иголка», «нитка», «узелок» держатся за руки, их надо, не задерживая, пропускать выпускать из круга и сразу же закрывать его.

Музыкально - ритмическая игра «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 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. По сигналу «Мороз!» все выстраиваются в круг и берутся за руки.

Правила игры. Выигрывают те дети, у которых в кругу оказалось большее число игроков. Договариваться о том, кто с кем будет строить большую льдинку, надо тихо. Договорившиеся берутся за руки. Менять движения можно только по сигналу «Ветер!» или «Мороз!». В игру желательно включать разные движения: подскоки, легкий или быстрый бег, боковой галоп и т. д.

«Стой, олень!» Игра народов Коми

Играющие находятся в разных местах утоптанной снежной площадки (границы ее обозначены). Выбирается пастух. Получив палочку, он становится на середине площадки.

После сигнала «Беги, олень!» все разбегаются по площадке, а пастух старается догнать кого-нибудь из играющих, коснуться его палочкой и крикнуть: «Стой, олень!». Тот, кого коснулась палочка, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда пастух поймает пятерых оленей.

Правила игры. Разбежаться можно только по сигналу «Беги, олень!». Осаленные отходят в условленное место. Салить надо осторожно.

Музыкально - ритмическая игра «Белый шаман»

Играющие ходят по кругу и выполняют разные движения. В центре круга - водящий. Это белый шаман - добрый человек. Он становится на колени и выстукивает в бубен определенный ритм, 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.

У шамана дом большой,
Он сидит, глядит в окно.
Олень по тундре бежит
И копытцами стучит.
Тук-тук-тук, дверь отвори,
И за шаманом повтори.

Игра «Солнце (Хейро)»

Программное содержание: Выделять различные части музыки. Двигаться в соответствии с характером каждой части. Учить быстро, строить круг, идти по кругу приставным шагом. Развитие движений артикуляционного аппарата, развитие координации движений, чувства ритма.

Правила игры: Дети становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом под умеренную музыку, руками выполняют равномерные взмахи вперед-назад и на каждый шаг

поют «Хейро». Ведущий-солнце сидит на корточках в середине круга. В руках у него яркие ленты-лучи. Игроки разбегаются, когда солнце встаёт и выпрямляется (вытягивает руки с лентами в стороны) Музыка изменяется с умеренного на быстрый темп. Все игроки должны увёртываться от солнца при его поворотах. С окончанием музыки, те, кого ведущий не задел, возвращаются в круг.

«Солнце» (Хейро)» Второй вариант

(аудиозапись: В. Ударцев «Веселое лето» «Волшебный альбом»)

Программное содержание: Учить выполнять приставной шаг по кругу. Согласовывать движения с музыкой. Менять движения в соответствии с музыкальными фразами и куплетной формой музыкального произведения. Учить проявлять выдержку и выполнять правила коллективной игры.

Правила игры: На музыку вступления дети встают в круг и берутся за руки. В середине круга «спит» солнце (Хейро), у него в руке лента- лучик. На музыку первого куплета дети идут по кругу приставным шагом и поют:

В той стране, где много снега
Приключилось как- то это.
Потерялось солнце где то,
Не найти его нигде.
Мы его искали без успеха
И с тех пор уже не слышно смеха
Мы его позвать решили
И запели песенку ему.
Хейро, Хейро,
Приходи скорее- 2 раза
Хейро, Хейро,
Догони скорее нас.

На музыку второго куплета дети разбегаются, ребенок-солнце их догоняет, пытаясь осалить лентой- лучиком. Кого солнце осалит, тот выбывает из игры.

Остальные дети под музыку отыгрыша собираются в кружок. Игра повторяется. В этой части игры солнце ловит детей на музыку отыгрыша.

«Каюры и собаки»

Программные задачи: Различать и выполнять в движении и игре на музыкальном инструменте соотношения длительностей звуков. Согласовывать свои движения с движениями других детей (бег и ходьба тройками) Учить двигаться тройками по прямой и по кругу, развивать ориентацию в пространстве и чувство ритма.

Оборудование: ободки с орнаментов для каюров и маски собак. Чум-большой обруч, маленькие – домики для собак, бубен шамана, дудочка (рожок).

Правила игры: Ведущий – воспитатель, затем ребёнок-шаман. У него бубен, он задаёт ритм игры. Дети встают тройками возле стены зала или по кругу. Шаман чередует спокойное звучание (четвертными длит) с быстрым звучанием (восьмыми длительностями). Дети двигаются тройками: в середине каюры, по краям собаки, слушая бубен, то шагом с высоким подниманием колена, то лёгким бегом, стараясь не опережать друг друга и не отставать.

Если дети двигаются по кругу, то крайние в тройках двигаются большими шагами, а те, кто ближе к центру – маленькими. По сигналу воспитателя (ребенка) исполняемому на духовом инструменте все дети разбегаются каюры в чум (большой обруч), собаки в свои домики (маленькие обручи). Выигрывают те, кто выполнит все условия игры и не перепутает домик.

«Олени и пастухи»

Программное содержание: Учить ходить по кругу шагом, высоко поднимая ноги; вырабатывать у детей выдержку, закреплять плясовые движения, передавать хлопками ритмический рисунок мелодии. Продолжать учить стремительному бегу.

Оборудование: маски оленей, ободки с орнаментом, ленты.

Правила игры: Дети делятся на две группы пастухи и олени. Оленей на 1 меньше пастухов. У оленей на головах маски-рожки, у пастухов ободки с орнаментом, в руках по ленте-мауту. Пастухи присаживаются во внутреннем кругу (спят). Олени стоят во внешнем взявшись за руки. Под умеренную музыку дети-олени идут шагом с высоким подъёмом ног. Под быструю музыку дети-олени разбегаются, а дети пастухи их догоняют, пытаясь осалить лентой-маутом. Каждый пастух ловит одного оленя, с окончанием

музыки – игра останавливается. Пастух – оставшийся без оленя пляшет, остальные хлопают в ладошки. Игра повторяется.

«Олени и пастухи»

Программное содержание: Менять движения в соответствии с музыкальными фразами и куплетной формой музыкального произведения. Передавать движением характер песни. Начинать движение сразу после вступления, согласовывать их с музыкой.

Правила игры: На музыку вступления дети-олени встают в круг, берутся за руки. Пастухи стоят во внутреннем круге. В руках у пастухов ленты-мауты.

На музыку первого куплета дети- олени идут по кругу простым хороводным шагом, пастухи выполняют круговые вращательные движения руками с лентами. Все поют:

Кто бегом спешит туда, где в дали снега искрятся?

Кто покажет нам всегда, как до чума нам добраться?

У него в душе всегда искры солнышка и света!

В тундре он живет всегда, так скажите, кто же это?

На музыку припева дети останавливаются и поют, ритмично хлопая в ладоши:

Оле-оле-оленок, приходи же в гости к нам!

Оле-оле-оленок, подари свой праздник нам!

Колокольчиком веселым, пусть звенит твой быстрый бег

Оле-оле-оленок, радость даришь ты для всех!

На первую часть отыгрыша дети-олени убегают, а пастухи их пытаются осалить. На вторую часть отыгрыша дети встают на исходные места. Дети, которых осалили, выходят из игры.

На музыку второго куплета и припева движения повторяются:

У него на шее ключик от сердец детей и взрослых.

Он улыбки зажигает, как посланец солнца- лучик!

Вы его всегда найдете на просторах тундры белой.

Он веселый и забавный, так скажите, кто же это?

На музыку отыгрыша движения повторяются

«Ловля оленей»

Программное содержание: слышать окончание музыкальной фразы. Передавать словами и хлопками ритмический рисунок мелодии. Выбатывать у детей выдержку. Продолжать учить

лёгкому, ритмичному и стремительному бегу. Слышать динамические изменения в музыке.

Правила игры: Пастух-воспитатель (ребёнок) становится, повернувшись к спине. Остальные дети-олени, становятся у противоположной стены лицом к нему. Под тихую музыку дети-олени лёгким бегом подбегают к пастуху. Хлопают в ладоши и поют «Раз, два, три, раз, два, три! Ну, скорее нас лови!» Дети-олени убегают стремительно, пастух их ловит. Следить за тем, чтобы олени подбегали к пастуху легко, ритмично никто не должен бежать, пока не закончится пение. Приучать детей к пастуху как можно ближе, не боясь быть пойманным.

«Веселые олени»

(аудиозапись Музыка В. Ударцева «Волшебный альбом»)

Программное содержание: Учить менять движения в соответствии с музыкальными фразами и куплетной формой музыкального произведения. Учить быстро строить круг, выполнять поскоки. Воспринимать и передавать в движении характер музыки. Начинать и заканчивать движение с началом и окончание частей музыкального произведения. Проявлять выдержку и выполнять правила коллективной игры.

Правила игры: Дети-олени стоят в кругу, взявшись за руки. В середине круга в обруче волк. На музыку вступления дети встают в исходное положение (сотри выше).

На музыку первого куплета дети-олени идут по кругу простым хороводным шагом и поют:

Мы веселые олени, мы на Севере живем.

Мы едим пушистый ягель, мы играем и поем.

Раз, два, три- 2 раза.

Ну скорее, ну скорее нас лови!

На музыку первой части отыгрыша олени на поскоке разбегаются, волк их ловит. На вторую часть музыки отыгрыша дети идут на исходное место в круг. Дети, которых осалил волк, выходят из игры.

На музыку второго и третьего куплета движения не изменяются.

«У оленя дом большой»

Надо под музыку повторять движения водящего. Играть можно как стоя, так и сидя.

Правила игры: Есть несколько вариантов игры. В одном из них водящий (обычно взрослый) показывает движения и поёт песенку, а все остальные дети повторяют за ним.

У оленя дом большой

Он глядит в своё окошко

Заяц по лесу бежит

В дверь к нему стучится:

«Стук-стук, дверь открой

Там в лесу охотник злой!»

«Заяц, заяц, забегай!

Лапу мне давай»

На каждую фразу стиха выполняется своё движение:

У оленя (руки вверх к голове, как рога оленя)

Дом большой (руки над головой «домиком»)

Он глядит (правую руку над глазами)

В своё окошко (двумя руками сначала вертикально, потом горизонтально изображается окно)

Заяц (ладони к голове, как уши зайца)

По лесу бежит (руки сжать в кулаках, локти согнуть, изобразить бег)

В дверь к нему стучится: (кулаком «посутчаться»)

«Стук-стук Дверь открой (изобразить, как открывается дверь)

Там в лесу (показать большим пальцем назад через плечо)

Охотник злой!» (имитирует руками ружье)

«Заяц, заяц, забегай (опять изобразить зайца)

Лапу мне давай!» (подать руку)

После того, как движения разучены, можно устроить соревнование, постепенно ускоряя темп песенки. Побеждает тот, кто дольше всех не собьётся.

Для ребят постарше можно предложить вариант, когда все игроки стоя в кругу, поют песню, водящий (Олень), когда «глядит в своё окошко», выбирает «Зайца» и вытаскивает его в круг. Дальше «Олень» и «Заяц» изображают все действия. В конце «Олень» уходит в круг, а «Заяц» становится новым водящим «Оленем». Постепенно ускоряя темп, можно определить, кто из игроков был самым лучшим водящим, не сбившимся ни разу.