ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №570
НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТА
педагогическим советом
ГБОУ школы №570 Невского района
Санкт-Петербурга
Протокол от 01.09.2026 №03

УТВЕРЖДЕНА
приказом от 01.09.2026 № 01-ДО

Директор ГБОУ школы №570
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Е.Ю.Панасюк

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Игры северных народов»

Срок освоения программы: 1 год

Возраст обучающихся: 6-14 лет

Разработчик:
Гуськова Ольга Александровна
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Основные характеристики программы

Направленность программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Игры северных народов» (далее – программа) является программой ***физкультурно-спортивной направленности***.

Адресат программы

Программа разработана для детей 6-14 лет и направлена на совершенствование физического воспитания детей школьного возраста желающих познакомиться с разными играми народов Севера.

Актуальность

Исходя из результатов анализа детского и родительского спроса на дополнительные образовательные услуги в школе, программа является востребованной и соответствует социальному заказу общества: содержание программы предполагает знакомство и освоение игровой деятельности народов Севера.

Уровень освоения программы

Уровень освоения программы– общекультурный.

Объем ДОП

Программа рассчитана на 72 часа.

Срок освоения

Срок реализации программы – 1 год.

Цель программы – совершенствование физического воспитания младших школьников на основе использования традиционных игр народов Севера.

Обучающие задачи:

- дать краткие сведения обучающимся о северных народах, их местонахождении, их культуре, обычаях, традициях, образе жизни, возникновении игр, материалах и инструментах использующихся в играх;
- обучить основным видам игр народов Севера.

Развивающие задачи:

- развить умение работать в паре, в группе, понимать устные инструкции педагога (для младшего возраста), согласовывать свои действия с другими учащимися-участниками команд;
- развить быстроту, гибкость, скорость, ловкость, меткость, координацию движений, силу воли,.

Воспитательные задачи:

- Воспитывать стремление доводить начатое дело до конца, способность к самоорганизации;
- Познакомить, принять и сохранить культурное наследие и традиции народов России;
- Воспитать стремление к конструктивному разрешению конфликтов.

Планируемые результаты

Результат	
Предметные	• получат краткие сведения о северных народах, их

	местонахождении, их культуре, обычаях, традициях, образе жизни, возникновении игр, материалах и инструментах использующихся в играх; • обучатся основным видам игр народов Севера.
Метапредметные	• разовьют умение работать в паре, в группе, понимать устные инструкции педагога (для младшего возраста), согласовывать свои действия с другими учащимися-участниками команд; • разовьют быстроту, гибкость, скорость, ловкость, меткость, координацию движений, силу воли,.
Личностные	• Воспитают стремление доводить начатое дело до конца, способность к самоорганизации; • Познакомятся, примут и сохранят культурное наследие и традиции народов России; • Воспитают стремление к конструктивному разрешению конфликтов

Организационно-педагогические условия реализации программы

Язык реализации программы – государственный язык РФ – русский.

Форма обучения – очная.

Условия набора в коллектив - на обучение по программе принимаются все желающие без специальной подготовки. Занятия проводятся с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей.

Условия формирования групп - группы могут быть как одновозрастные, так и разновозрастные.

Количество учащихся в группе - 15 человек.

Формы организации занятий – всем составом, аудиторные.

Формы проведения занятий –учебное занятие, мастер-класс, презентация.

Формы организации деятельности учащихся на занятиях – групповая, индивидуальная.

Кадровое обеспечение программы - педагог дополнительного образования.

Материально-техническое обеспечение
Помещение для учебных занятий должно быть просторным и чистым, хорошо освещенным и проветренным.

- спортивный зал;
- спортивная площадка;

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Правила техники безопасности и санитарно-гигиенические требования.	2	0,5	1,5	педагогическое наблюдение
2	История возникновения игр северных народов	2	1	1	педагогическое наблюдение
3	Виды спорта. Классификация игр	2	0,5	1,5	педагогическое наблюдение
4	Игры с метанием	12	2	10	педагогическое наблюдение
5	Игры с бегом	12	2	10	педагогическое наблюдение
6	Игры на ловкость и силу	12	2,5	9,5	педагогическое наблюдение
7	Игры на внимание	10	2	8	педагогическое наблюдение
8	Игры с прыжкам	10	2	8	педагогическое наблюдение
9	Игры с бросками.	6	0,5	5,5	педагогическое наблюдение
10	Игры сюжетные	2	0,5	1,5	педагогическое наблюдение
11	Итоговое занятие	2	0	2	педагогическое наблюдение
	Итого	**72**	**13,5**	**58,5**	

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №570
НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

УТВЕРЖДЕН
Приказом от 01.09.2026г. № 00-ДО
Директор ГБОУ школы №570
Невского района Санкт-Петербурга
_____Е.Ю.Панасюк

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
реализации дополнительной общеразвивающей программы
«Игры северных народов»

Педагог: Гуськова Ольга Александровна

Год обучения, группа	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год, 1 группа			36	36	72	1 раз в неделю по 2 учебных часа
1 год, 2 группа			36	36	72	1 раз в неделю по 2 учебных часа

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Обучающие задачи:

- дать краткие сведения обучающимся о северных народах, их местонахождении, их культуре, обычаях, традициях, образе жизни, возникновении игр, материалах и инструментах использующихся в играх;
- обучить основным видам игр народов Севера.

Развивающие задачи:

- развить умение работать в паре, в группе, понимать устные инструкции педагога (для младшего возраста), согласовывать свои действия с другими учащимися-участниками команд;
- развить быстроту, гибкость, скорость, ловкость, меткость, координацию движений, силу воли,.

Воспитательные задачи:

- Воспитывать стремление доводить начатое дело до конца, способность к самоорганизации;
- Познакомить, принять и сохранить культурное наследие и традиции народов России;
- Воспитать стремление к конструктивному разрешению конфликтов.

Ожидаемые результаты

Результат	
Предметные	• получат краткие сведения о северных народах, их местонахождении, их культуре, обычаях, традициях, образе жизни, возникновении игр, материалах и инструментах использующихся в играх; • обучатся основным видам игр народов Севера.
Метапредметные	• разовьют умение работать в паре, в группе, понимать устные инструкции педагога (для младшего возраста), согласовывать свои действия с другими учащимися-участниками команд; • разовьют быстроту, гибкость, скорость, ловкость, меткость, координацию движений, силу воли,.
Личностные	• Воспитают стремление доводить начатое дело до конца, способность к самоорганизации; • Познакомятся, примут и сохранят культурное наследие и традиции народов России; • Воспитают стремление к конструктивному разрешению конфликтов

Содержание программы

№ п\п	Раздел (тема):	Содержание:
1	Вводное занятие. Правила техники безопасности и санитарно-гигиенические требования.	Теория: Знакомство с программой. Правила техники безопасности и санитарно – гигиенические требования при работе. Организация рабочего места. Инвентарь для занятий. Практика: Практическое задание «Придумай игру с предложенным инвентарем». Формы контроля: педагогическое наблюдение
2	История возникновения игр северных народов	Теория: Север: месторасположение на карте России. Национальности, проживающие на северных территориях. Праздники и обычаи народов Севера. История возникновения игр северных народов. Использование игр в быту. Национальные инструменты и материалы для игр. Практика: Работа с картой России. Просмотр презентации о северных народных праздниках и обычаях. Физкультурная разминка Формы контроля: педагогическое наблюдение
3	Виды спорта. Классификация игр	Теория: Виды спорта: национальные виды спорта (корэш, керешу, мас-реслинг, хапсагай, якутский национальный прыжок) и северное многоборье (метание тынзея на хорей, прыжки через нарты, метание топорика на дальность, бег с палкой по пересеченной местности, тройной национальный прыжок). Классификация игр: игры с метанием, игры с бегом, игры на ловкость и силу, игры на внимание, игры с прыжкам, игры с бросками, игры сюжетные. Практика: изготовление игрового реквизита, физкультурная разминка. Формы контроля: педагогическое наблюдение
4	Игры с метанием	Теория: Правила игр. Быть оленеводом. Стрелки из лука. Загони в озеро. Ловкий оленевод. Метание аркана. Метание палки на дальность. Меткий охотник. Стрельба в цель с кружением. Тир на снегу Практика: Физкультурная разминка. Тренировка выносливости, глазомера с помощью игр с метанием. Формы контроля: педагогическое наблюдение
5	Игры с бегом	Теория: Правила игры. Бег в снегоступах. Бег на трех ногах. Бег по-медвежьи. Бег с капканом. Волокуша. Догонялки. Здравствуй, догони! Капканы. Рыбаки и рыбки. Свободное место Практика: Физкультурная разминка. Тренировка выносливости, дыхания, ловкости с помощью игр с беговыми элементами Формы контроля: педагогическое наблюдение
6	Игры на ловкость и силу	Теория: Правила игр. Армрестлинг. Борьба «Кольм». Борьба на палке. Вылавливание предмета. Извилистая тропа Практика: Физкультурная разминка. Тренировка выносливости, ловкости и силы с помощью игр

		Формы контроля: педагогическое наблюдение
7	Игры на внимание	Теория: Правила игр. Болотная женщина. Воздух, вода, земля, ветер. Запомни название. Запомни предмет. Кочкарник. Ладошки «Лабцко». Найди предмет. Ручейки и озера. Рыбаки. Солнышко. Тихое пение (игры ЯНАО). Третий лишний (игры ЯНАО) Практика: Физкультурная разминка. Тренировка внимания с помощью игр. Формы контроля: педагогическое наблюдение
8	Игры с прыжкам	Теория: Правила игр. Заячьи прыжки. Заячьи следы. Ловля хариуса. Пидлтатак (Прыжки на коленях). Прыгуны. Прыгуны и бегуны. Прыжки в высоту. Прыжки на двух ногах (игры хантов и манси.) Прыжки на одной ноге. Скачки на одной ноге. Тройной прыжок Практика: Физкультурная разминка. Тренировка ловкости, силы, выносливости играми с прыжками Формы контроля: педагогическое наблюдение
9	Игры с бросками.	Теория: Правила игр. Зайцы и собаки. Игра с кольцами. Игра в мяч (Мачикат). Ледяные палочки (Сюлы) Практика: Физкультурная разминка. Отработка навыков броска с помощью игровой деятельности Формы контроля: педагогическое наблюдение
10	Игры сюжетные	Теория: Правила игр: Бездомный заяц, Берегись охотника, Бой лосей, Бой медвежат, Бой оленей, Бурые медведи (игры ЯНАО), Важенка и оленята, Волк и зайцы, Волк и олени, Заяц и волк, Медведь и ягодники, Олени и волки, Охота на волка, Сокол и лисаЯ, Утка и утята (игры ЯНАО). Практика: Физкультурная разминка. Тренировка ловкости, силы, выносливости с помощью сюжетных игр. Формы контроля: педагогическое наблюдение
11	Итоговое занятие	Практика: Проведение спортивной эстафеты. Формы контроля: педагогическое наблюдени.

УТВЕРЖДЕН
Приказом от 01.09.2026 № 00-ДО
Директор ГБОУ школы №570
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Е.Ю. Панасюк

Календарно-тематический план
рабочей программы «Игры северных народов»
группа № 1, 1 год обучения
2026-2027 учебный год

№ п/п	Наименование тем занятий	Количество часов			Дата занятий	
		всего	теория	практика	план	факт
1.	Вводное занятие. Правила техники безопасности и санитарно-гигиенические требования.	1	0,5	0,5		
2.	Вводное занятие. Правила техники безопасности и санитарно-гигиенические требования.	1	0	1		
3.	История возникновения игр северных народов	1	0	1		
4.	История возникновения игр северных народов	1	1	0		
5.	Виды спорта. Классификация игр	1	0,5	0,5		
6.	Виды спорта. Классификация игр	1	0	1		
7.	Игры с метанием	1	0,5	0,5		
8.	Игры с метанием	1	0,5	0,5		
9.	Игры с метанием	1	0,5	0,5		
10.	Игры с метанием	1	0,5	0,5		
11.	Игры с метанием	1	0	1		
12.	Игры с метанием	1	0	1		
13.	Игры с метанием	1	0	1		
14.	Игры с метанием	1	0	1		
15.	Игры с метанием	1	0	1		
16.	Игры с метанием	1	0	1		

17.	Игры с метанием	1	0	1		
18.	Игры с метанием	1	0	1		
19.	Игры с бегом	1	0,5	0,5		
20.	Игры с бегом	1	0,5	0,5		
21.	Игры с бегом	1	0,5	0,5		
22.	Игры с бегом	1	0,5	0,5		
23.	Игры с бегом	1	0	1		
24.	Игры с бегом	1	0	1		
25.	Игры с бегом	1	0	1		
26.	Игры с бегом	1	0	1		
27.	Игры с бегом	1	0	1		
28.	Игры с бегом	1	0	1		
29.	Игры с бегом	1	0	1		
30.	Игры с бегом	1	0	1		
31.	Игры на ловкость и силу	1	0,5	0,5		
32.	Игры на ловкость и силу	1	0,5	0,5		
33.	Игры на ловкость и силу	1	0,5	0,5		
34.	Игры на ловкость и силу	1	0,5	0,5		
35.	Игры на ловкость и силу	1	0,5	0,5		
36.	Игры на ловкость и силу	1	0	1		
37.	Игры на ловкость и силу	1	0	1		
38.	Игры на ловкость и силу	1	0	1		
39.	Игры на ловкость и силу	1	0	1		
40.	Игры на ловкость и силу	1	0	1		
41.	Игры на ловкость и силу	1	0	1		
42.	Игры на ловкость и силу	1	0	1		
43.	Игры на внимание	1	0,5	0,5		
44.	Игры на внимание	1	0,5	0,5		
45.	Игры на внимание	1	0,5	0,5		
46.	Игры на внимание	1	0,5	0,5		
47.	Игры на внимание	1	0	1		

48.	Игры на внимание	1	0	1		
49.	Игры на внимание	1	0	1		
50.	Игры на внимание	1	0	1		
51.	Игры на внимание	1	0	1		
52.	Игры на внимание	1	0	1		
53.	Игры с прыжкам	1	0,5	0,5		
54.	Игры с прыжкам	1	0,5	0,5		
55.	Игры с прыжкам	1	0,5	0,5		
56.	Игры с прыжкам	1	0,5	0,5		
57.	Игры с прыжкам	1	0	1		
58.	Игры с прыжкам	1	0	1		
59.	Игры с прыжкам	1	0	1		
60.	Игры с прыжкам	1	0	1		
61.	Игры с прыжкам	1	0	1		
62.	Игры с прыжкам	1	0	1		
63.	Игры с бросками.	1	0,5	0,5		
64.	Игры с бросками.	1	0	1		
65.	Игры с бросками.	1	0	1		
66.	Игры с бросками.	1	0	1		
67.	Игры с бросками.	1	0	1		
68.	Игры с бросками.	1	0	1		
69.	Игры сюжетные	1	0,5	0,5		
70.	Игры сюжетные	1	0	1		
71.	Итоговое занятие	1	0	1		
72.	Итоговое занятие	1	0	1		
	Итого	**72**	**13,5**	**58,5**		

УТВЕРЖДЕН
Приказом от 01.09.2026 № 00-ДО
Директор ГБОУ школы №570
Невского района Санкт-Петербурга

_____ Е.Ю. Панасюк

Календарно-тематический план
рабочей программы «Игры северных народов»
группа № 2, 1 год обучения
2026-2027 учебный год

№ п/п	Наименование тем занятий	Количество часов			Дата занятий	
		всего	теория	практика	план	факт
1.	Вводное занятие. Правила техники безопасности и санитарно-гигиенические требования.	1	0,5	0,5		
2.	Вводное занятие. Правила техники безопасности и санитарно-гигиенические требования.	1	0	1		
3.	История возникновения игр северных народов	1	0	1		
4.	История возникновения игр северных народов	1	1	0		
5.	Виды спорта. Классификация игр	1	0,5	0,5		
6.	Виды спорта. Классификация игр	1	0	1		
7.	Игры с метанием	1	0,5	0,5		
8.	Игры с метанием	1	0,5	0,5		
9.	Игры с метанием	1	0,5	0,5		
10.	Игры с метанием	1	0,5	0,5		
11.	Игры с метанием	1	0	1		
12.	Игры с метанием	1	0	1		
13.	Игры с метанием	1	0	1		

14.	Игры с метанием	1	0	1		
15.	Игры с метанием	1	0	1		
16.	Игры с метанием	1	0	1		
17.	Игры с метанием	1	0	1		
18.	Игры с метанием	1	0	1		
19.	Игры с бегом	1	0,5	0,5		
20.	Игры с бегом	1	0,5	0,5		
21.	Игры с бегом	1	0,5	0,5		
22.	Игры с бегом	1	0,5	0,5		
23.	Игры с бегом	1	0	1		
24.	Игры с бегом	1	0	1		
25.	Игры с бегом	1	0	1		
26.	Игры с бегом	1	0	1		
27.	Игры с бегом	1	0	1		
28.	Игры с бегом	1	0	1		
29.	Игры с бегом	1	0	1		
30.	Игры с бегом	1	0	1		
31.	Игры на ловкость и силу	1	0,5	0,5		
32.	Игры на ловкость и силу	1	0,5	0,5		
33.	Игры на ловкость и силу	1	0,5	0,5		
34.	Игры на ловкость и силу	1	0,5	0,5		
35.	Игры на ловкость и силу	1	0,5	0,5		
36.	Игры на ловкость и силу	1	0	1		
37.	Игры на ловкость и силу	1	0	1		
38.	Игры на ловкость и силу	1	0	1		
39.	Игры на ловкость и силу	1	0	1		
40.	Игры на ловкость и силу	1	0	1		
41.	Игры на ловкость и силу	1	0	1		
42.	Игры на ловкость и силу	1	0	1		
43.	Игры на внимание	1	0,5	0,5		
44.	Игры на внимание	1	0,5	0,5		

45.	Игры на внимание	1	0,5	0,5		
46.	Игры на внимание	1	0,5	0,5		
47.	Игры на внимание	1	0	1		
48.	Игры на внимание	1	0	1		
49.	Игры на внимание	1	0	1		
50.	Игры на внимание	1	0	1		
51.	Игры на внимание	1	0	1		
52.	Игры на внимание	1	0	1		
53.	Игры с прыжкам	1	0,5	0,5		
54.	Игры с прыжкам	1	0,5	0,5		
55.	Игры с прыжкам	1	0,5	0,5		
56.	Игры с прыжкам	1	0,5	0,5		
57.	Игры с прыжкам	1	0	1		
58.	Игры с прыжкам	1	0	1		
59.	Игры с прыжкам	1	0	1		
60.	Игры с прыжкам	1	0	1		
61.	Игры с прыжкам	1	0	1		
62.	Игры с прыжкам	1	0	1		
63.	Игры с бросками.	1	0,5	0,5		
64.	Игры с бросками.	1	0	1		
65.	Игры с бросками.	1	0	1		
66.	Игры с бросками.	1	0	1		
67.	Игры с бросками.	1	0	1		
68.	Игры с бросками.	1	0	1		
69.	Игры сюжетные	1	0,5	0,5		
70.	Игры сюжетные	1	0	1		
71.	Итоговое занятие	1	0	1		
72.	Итоговое занятие	1	0	1		
	Итого	**72**	**13,5**	**58,5**		

Методические и оценочные материалы

Методические материалы

Раздел или тема программы	Формы организации занятий	Приёмы и методы организации образовательного процесса	Дидактический Материал, техническое оснащение	Формы контроля
Вводное занятие. Правила техники безопасности и санитарно-гигиенические требования.	Учебное занятие (аудиторное), группа	Методы: словесный, наглядный, практический Приемы: показ материалов, объяснение	Инструкции по технике безопасности, презентация	Педагогическое наблюдение
История возникновения игр северных народов	Учебное занятие (аудиторное), группа	Методы: словесный, наглядный, Приемы: показ материалов, объяснение		Педагогическое наблюдение,
Виды спорта. Классификация игр	Учебное занятие (аудиторное), группа	Методы: словесный, наглядный, практический Приемы: Объяснение, личный пример учителя – показ педагога,		Педагогическое наблюдение,
Игры с метанием	Учебное занятие (аудиторное), группа	Методы: словесный, наглядный, практический Приемы: Объяснение, личный пример учителя – показ педагога, практическая работа		Педагогическое наблюдение,
Игры с бегом	Учебное занятие (аудиторное), группа	Методы: словесный, наглядный, практический Приемы: Объяснение, личный пример учителя – показ		Педагогическое наблюдение

		педагога, мастер-класс ,		
Игры на ловкость и силу	Учебное занятие (аудиторное), группа	Методы: словесный, наглядный, практический Приемы: Объяснение, личный пример учителя – показ педагога		Педагогическое наблюдение
Игры на внимание	Учебное занятие (аудиторное), группа	Методы: словесный, наглядный, практический Приемы: Объяснение, личный пример учителя – показ педагога		Педагогическое наблюдение
Игры с прыжкам	Учебное занятие (аудиторное), группа	Методы: словесный, наглядный, практический Приемы: Объяснение, личный пример учителя – показ педагога		Педагогическое наблюдение
Игры с бросками.	Учебное занятие (аудиторное), группа	Методы: словесный, наглядный, практический Приемы: Объяснение, личный пример учителя – показ педагога		Педагогическое наблюдение
Игры сюжетные	Учебное занятие (аудиторное), группа	Методы: словесный, наглядный, практический Приемы: Объяснение, личный пример учителя – показ педагога		Педагогическое наблюдение
Итоговое занятие	Учебное занятие (аудиторное), группа	Методы: практический Приемы: практическая работа		Педагогическое наблюдение

Информационные источники (списки литературы)

Список литературы для детей и родителей:

1. Мифы, предания, сказки хантов и манси [Текст] / Пер. с хант., манс., нем. языков. Сост., предисл. и примеч. Н.В. Лукиной. – М.: Наука, 1990. – 568 с.
2. Ненецкие сказки и эпические песни сюдбабц", ярабц" [Текст] / сост. Н. М. Янгасова. – Томск: Изд-во Том. ун-та, 2001. – 292 с.
3. Ненецие" лаханако" - Ненецкие сказки / сост. Н.М. Янгасова; [под ред. М.А. Ерченко; рис. И.Г. Окотэтто]. – Салехард, 2007. – 336 с.: ил.
4. Ненецкие песни-хынабцы [Текст] / Е. Т. Пушкарева. – М.: Издательская фирма «Восточная литература» РАН, 2000. – 200 с.: ил.
5. Ругин Р. П. Легенды и мифы народа ханты [Текст] / Р.П. Ругин. – Екатеринбург: Сред. – Урал. кн. изд-во, 2003. – 336с.
6. Ругин Р. П. Волшебная земля [Текст]: легенды, сказки, повести, рассказы. Т. 3 / Р.П. Ругин. – Екатеринбург: Сред. – Урал. кн. изд-во, 1997. – 432с.
7. Русмиленко О. Сказки приуральских ханты (по материалам полевых исследований в п. Зелёный Яр) / сост. Н.П. Шушарина Культурная мозаика Приуралья. [Текст]. - Салехард, ГУП ЯНАО «Издательство «Красный Север», 2010. – 160с.
8. Селькупские сказки [Текст]. – Красноселькуп: Северный край, 2006. – 31с.
9. Симоненко ВД. Основы технологической культуры. – М: Издательство Вентана Граф, 1998. – 268с.
10. Сказки бабушки Неко [Текст] / Сост. Н.М. Терещенко. – СПб: филиал изд-ва «Просвещение», 2004. – 175с.
11. Турутина П.Г. По тропам моих предков и моего детства [Текст]: сказки, легенды, шаманские обряды и изречения лесных ненцев / П.Г. Турутина. – Екатеринбург: Баско, 2000. – 96 с.: ил.
12. Турутина П. Г. Лесные ненцы. Сказания земли Пуровской [Текст] / П.Г. Турутина. – Новосибирск: Изд-во СО РАН филиал «Гео», 2004. – 112 с. : цв.ил.
13. Чучелина Т. Золотой город (хантыйские сказки). [Текст]. - Свердловск: Сред.-Урал. кн. изд-во, 1969. - 24 с.
14. Эльконин Д.Б. Психология игры. [Текст]. - М., 1978.

Список литературы для педагога:

1. Аверьянова К.Н. Методика обучения школьников выполнению творческих проектов. – СПб.: ООО «Миралл», 2006. – 55 с.
2. Богун П.Н. Игра как основа национальных видов спорта: Пособие для учителей физического воспитания, воспитателей школ-интернатов.[Текст]. – СПб.: филиал изд-ва «Просвещение», 2004. – 95с.; ил.
3. Волков Г.Н. Этнопедагогика: Учеб. для студ. сред. и высш. пед. учеб. заведений. - М.: Издательский центр «Академия», 1999. - 168 с.
4. Днепров С.А., Красильников В.П. Реализация педагогического наследия развития двигательной активности коренных малочисленных народов Западной Сибири в современном образовании//Научно-теоретический журнал «Учёные записки» [Текст]. - №8(54). – 2009. – с.39-43.
5. Земля сказок Монсян мув [Текст]: рукопись / Зинаида Лонгортова. – Салехард, 2007. – 105 с. : ил.
6. Кудрявцев В. Психоистория игры [Текст]. - Код доступа: http://vtk.interro.ru/

7. Кукушин В.С. Этнопедагогика [Текст]//Учеб. пособ. - М.: Изд. МПСИ; Воронеж: Изд. НПО «МОДЭК», 2002. - 304с.
8. Красильников В.П. Роль традиционных игр в физическом воспитании подрастающего поколения хантов//Проблемы физического воспитания школьников Сахалинской обл.: Тез. докл. научно-практ. конф. Хабаровск 18-20 апреля 1993 г. [Текст]. - Хабаровск, 1993, с. 17-19.
9. Красильников В.П. Традиционные средства физического воспитания хантов//Седьмые Виноградовские чтения: Тез. докл. научно-практ. конф. Екатеринбург, 14-17 июня 1993 г. [Текст]. - Екатеринбург, 1993, с. 257-259.
10. Красильников В.П. Фольклор и национальные традиции физического воспитания детей у народов Сибири//Место и значение фольклора и фольклоризма в национальных культурах: история и современность. [Текст]. - Челябинск, 1998, с. 160-161.
11. Красильников В.П. Теория и история традиционных игр коренных народов Северного Урала и Сибири. Межвуз. сб. науч. тр.: Социальная работа на Урале. [Текст]. - Екатеринбург: Изд-во РГППУ, 2002, вып. 2, с. 100-112.
12. Красильников В.П. Игры и состязания в традиционном физическом воспитании хантов. [Текст]. - Екатеринбург, 2002. - 120с.
13. Красильников В.П. Народные подвижные игры и состязания как средство социализации детей коренных народов Сибири //Материалы Второй научно-практ. конф. 28 мая 2002 г. СоИн РГППУ. [Текст]. - Екатеринбург, 2002, с. 103-106.
14. Красильников В.П. Проблемы подготовки специалистов в области физической культуры и спорта для Урало-Сибирского региона//Совершенствование подготовки кадров в области физической культуры и спорта в условиях модернизации профессионального образования в России: Тез. докл. конф., Москва 13-14 марта 2003 г. [Текст]. - М., 2003. - 234 с.
15. Красильников В.П. Этнопедагогические условия использования игр и состязаний традиционного физического воспитания коренных малочисленных народов Севера (на примере хантов) [Текст]. - Код доступа: http://www.igrobank.ru
16. Красильников В.П. Этнопедагогические основы традиционного физического воспитания коренных народов Сибири. [Текст]. - Екатеринбург: Изд-во Рос. гос. проф.-пед. ун-та, 2004. - 166с.
17. Красильников В. П. Игры и состязания в воспитательном процессе финно-угорских и самодийских народов: Учеб. пособие. [Текст]. - Екатеринбург: Изд-во Рос. гос. проф.-пед. ун-та, 2004. - 89с.
18. Корпоративный информационно-библиотечный портал Ямало-Ненецкого автономного округа. – Код доступа: http://libraries-yanao.ru/index.php
19. Лаптандер Г.А. Игрушки, игры и спортивные виды соревнования ненцев/ сост. Н.П. Шушарина Культурная мозаика Приуралья. [Текст]. - Салехард, ГУП ЯНАО «Издательство «Красный Север», 2010. – 160с.
20. Леонтьев В.В. Национальные игры чукчей // На Севере Дальнем (литературнохудожественный альманах). [Текст]. - Магадан: Магаданское кн. изд-во, 1960, с. 123 - 127.
21. Меновщиков Г.А. Эскимосы: научно-попул. историко-этнографический очерк об азиатских эскимосах. [Текст]. - Магадан, 1959, с. 103-107.

Оценочные материалы

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: входной, текущий контроль, итоговое оценивание.

Входной контроль проводится на первом занятии с целью выявления первоначального уровня знаний и умений, возможностей учащихся и определения природных качеств (терпение, целеустремленность, усидчивость и т.д.).

Формы:

- Анкетирование;

Во время проведения входной диагностики педагог заполняет Бланк входного контроля (Приложение 1-2)

Текущий контроль осуществляется на каждом занятии для отслеживания уровня освоения учебного материала программы.

Формы:

- педагогическое наблюдение;
- выполнение практических заданий.

Итоговый контроль проводится на последнем занятии

Формы:

- презентация творческих работ для сверстников, учащихся младших групп, педагогов.

Во время проведения итогового контроля педагог заполняет Карту итогового контроля определения уровня освоения программы (Приложение 3).

Приложение 1

Карта входного контроля определения уровня освоения программы

ДОП «Игры северных народов», группа __, год обучения____

Наименование показателя	Фамилия, имя учащегося															баллы	Критерии оценивания
	Баллы																
Предметные результаты																	
Знают краткие сведения о северных народах, их местонахождении, их культуре, обычаях, традициях, образе жизни, возникновении игр, материалах и инструментах использующихся в играх;																0-4 5-8 9-10	- Не владеет теорией (менее половины от предусмотренного программой объема), не понимает смысл понятий, не использует их в практической деятельности. - Как правило, понимает термины и использует их в деловой коммуникации (от 70 до 100% от объема). В большинстве случаев самостоятельно. Если затрудняется в точных определениях, то легко восстанавливает их значение при минимальной помощи педагога - Использует терминологию программной деятельности. Активно пополняет ее объем самостоятельно. Пытается установить новые связи понятий, продуцировать индивидуальный смысл
знают основные виды игр народов Севера, умеют играть в них																0-4 5-8	- С трудом справляется с практической деятельностью, предусмотренной программой, даже при помощи педагога. - Как правило, справляется с деятельностью, предусмотренной программой. В случае затруднений легко исправляется при минимальной

																9-10	поддержке педагога. - Владеет видами деятельности, предусмотренных программой.
Метапредметные результаты																	
разовьют быстроту, гибкость, скорость, ловкость, меткость, координацию движений, силу воли																0-4 5-8 9-10	Не старается, даже при инициировании педагога - Как правило доводит дело до конца, аккуратен. Всегда при поддержке педагога, в большинстве случаев самостоятельно. - Высокое качество продукта деятельности, стремление к совершенству. Индивидуальные критерии качества.
разовьют умение работать в паре, в группе, понимать устные инструкции педагога (для младшего возраста), согласовывать свои действия с другими учащимися-участниками команд;																0-4 5-8 9-10	- Не способен, даже при поддержке педагога, редко способен. - Инструкции не понимает. Не сотрудничает с другими. Не терпит мнения других (не имеет своего, как вариант). - Чаще всего способен. Всегда способен при поддержке педагога Ведет диалог осмысленно, великолепно аргументирует, дискутирует. Включается в совместную работу, выступает инициатором и вдохновителем.
Личностные результаты																	
способность к самоорганизации;																0-4 5-8 9-10	- Не старается, даже при инициировании педагога - Как правило доводит дело до конца, аккуратен. Всегда при поддержке педагога, в большинстве случаев самостоятельно. - Высокое качество продукта деятельности, стремление к совершенству. Индивидуальные критерии качества.
Познакомятся, примут и сохранят культурное наследие и традиции народов России;																0-4 5-8 9-10	- Не мотивирован. Не конструктивные формы мотивации (заставили родители, чтобы не наказали и т.д.). - Конструктивно (подлинно) мотивирован, то есть нравится сама деятельность, ее процесс или результат, хочет делать это для других (социальная мотивация) - Подлинно мотивирован. Занимается деятельностью самостоятельно. Имеет круг общения, связанный с деятельностью вне занятий. Инициативен.
Стремление к																0-4	- Либо конфликтен и не стремиться измениться,

конструктивному разрешению конфликтов;																	5-8 9-10	либо, наоборот, безинициативен, со всеми заведомо соглашается. - Поведение с трудом корректируется, даже воздействием педагога. - Как правило способен на самостоятельное конструктивное разрешение конфликта. При воздействии педагога склонен находить компромиссы Склонен демонстрировать высокие этические идеалы.
ИТОГО																		

Общая оценка уровня освоения программы:

0-34 балла –низкий уровень;

35-62 балла –средний уровень;

63-70 баллов –высокий уровень.

Приложение 2

Карта итогового контроля определения уровня освоения программы

ДОП «Игры северных народов», группа __, год обучения____

Наименование показателя	Фамилия, имя учащегося															баллы	Критерии оценивания
	Баллы																
Предметные результаты																	
Знают краткие сведения о северных народах, их местонахождении, их культуре, обычаях, традициях, образе жизни, возникновении игр, материалах и инструментах использующихся в играх;																0-4 5-8 9-10	- Не владеет теорией (менее половины от предусмотренного программой объема), не понимает смысл понятий, не использует их в практической деятельности. - Как правило, понимает термины и использует их в деловой коммуникации (от 70 до 100% от объема). В большинстве случаев самостоятельно. Если затрудняется в точных определениях, то легко восстанавливает их значение при минимальной помощи педагога - Использует терминологию программной деятельности. Активно пополняет ее объем самостоятельно. Пытается установить новые связи понятий, продуцировать индивидуальный смысл
знают основные виды игр народов Севера, умеют играть в них																0-4 5-8	- С трудом справляется с практической деятельностью, предусмотренной программой, даже при помощи педагога. - Как правило, справляется с деятельностью, предусмотренной программой. В случае затруднений легко исправляется при минимальной поддержке педагога.

																9-10	- Владеет видами деятельности, предусмотренных программой.
Метапредметные результаты																	
разовьют быстроту, гибкость, скорость, ловкость, меткость, координацию движений, силу воли																0-4 5-8 9-10	Не старается, даже при инициировании педагога - Как правило доводит дело до конца, аккуратен. Всегда при поддержке педагога, в большинстве случаев самостоятельно. - Высокое качество продукта деятельности, стремление к совершенству. Индивидуальные критерии качества.
разовьют умение работать в паре, в группе, понимать устные инструкции педагога (для младшего возраста), согласовывать свои действия с другими учащимися-участниками команд;																0-4 5-8 9-10	- Не способен, даже при поддержке педагога, редко способен. - Инструкции не понимает. Не сотрудничает с другими. Не терпит мнения других (не имеет своего, как вариант). - Чаще всего способен. Всегда способен при поддержке педагога Ведет диалог осмысленно, великолепно аргументирует, дискутирует. Включается в совместную работу, выступает инициатором и вдохновителем.
Личностные результаты																	
способность к самоорганизации;																0-4 5-8 9-10	- Не старается, даже при инициировании педагога - Как правило доводит дело до конца, аккуратен. Всегда при поддержке педагога, в большинстве случаев самостоятельно. - Высокое качество продукта деятельности, стремление к совершенству. Индивидуальные критерии качества.
Познакомятся, примут и сохранят культурное наследие и традиции народов России;																0-4 5-8 9-10	- Не мотивирован. Не конструктивные формы мотивации (заставили родители, чтобы не наказали и т.д.). - Конструктивно (подлинно) мотивирован, то есть нравится сама деятельность, ее процесс или результат, хочет делать это для других (социальная мотивация) - Подлинно мотивирован. Занимается деятельностью самостоятельно. Имеет круг общения, связанный с деятельностью вне занятий. Инициативен.
Стремление к конструктивному разрешению конфликтов;																0-4	- Либо конфликтен и не стремиться измениться, либо, наоборот, безинициативен, со всеми заведомо соглашается.

																5-8 9-10	- Поведение с трудом корректируется, даже воздействием педагога. - Как правило способен на самостоятельное конструктивное разрешение конфликта. При воздействии педагога склонен находить компромиссы Склонен демонстрировать высокие этические идеалы.
ИТОГО																	

Общая оценка уровня освоения программы:

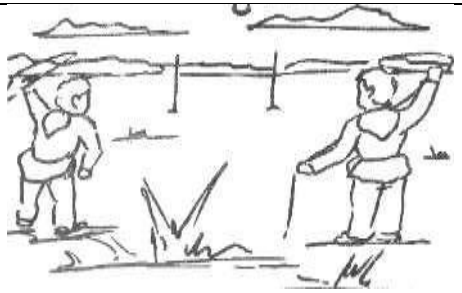
0-34 балла – программа освоена на низком уровне;

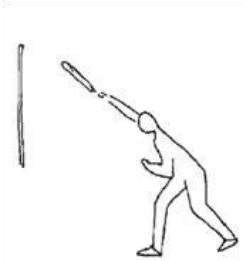
35-62 балла – программа освоена на среднем уровне;

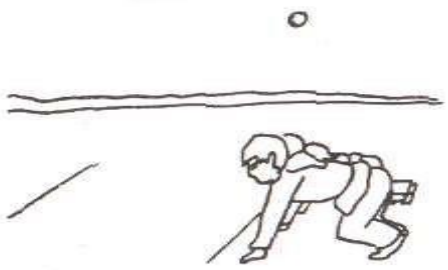
63-70 баллов – программа освоена на высоком уровне.

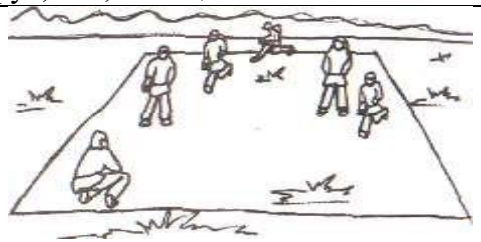
Приложение 3

Перечень игр для ДОП

№ п\п	Название игры	Описание игрового процесса Что развивает
		Игры с метанием
	Быть оленеводом (Хантыйская игра)	 Все играющие делятся на несколько команд. В каждой команде по одному тынзяну-аркану. На расстоянии 10 метров от старта ставится цель – хорей длиной до 3 метров, который вставляется в треногу или луночку, заранее выкопанную под «хорей». По команде, первые номера выполняют метание тынзяна-аркана на хорей и т.д. Броски выполняются согласно последовательности стоящих в колонне ребят. Подменять или делать перестановку игроков нельзя. Победителем становится команда, которая набрала большее количество очков. Состязание развивает глазомер, ловкость, профессиональные навыки оленевода, воспитывает терпение и упорство в достижении цели.
	Стрелки из лука (игры ЯНАО)	Все ребята, наготовившие лук, могут принять участке в этих играх. На расстоянии 15—20 метров от линии старта на дерево ставится щиток или метка. Дети договаривается между собой, сколько выстрелов будет произведено (10-15). Каждый участник стреляет из лука в цель. Побеждает самый меткий стрелок. Соревнование в стрельбе из лука проводится и на дальность. Чья стрела дальня, улетит, тот стрелок побеждает. Для поощрения можно изготовить несколько луков, а потом наградить ими лучших и метких стрелков.
	Загони в озеро (Хантыйская игра)	Игра проводится в любое время года. Количество участников не ограничено. На расстоянии около 30 метров от игроков чертится «озеро». Участники делятся на несколько команд. В каждой команде по одному тынзяну. Каждый игрок, стоящим первым в колонне, выполняет бросок тынзяна на дальность. Вся команда бежит до места падения аркана, а второй номер каждой команды собирает аркан и выполняет второй бросок, третий номер выполняет следующий бросок и т. д. Если все метатели закончили, всё начинается сначала. Команда,

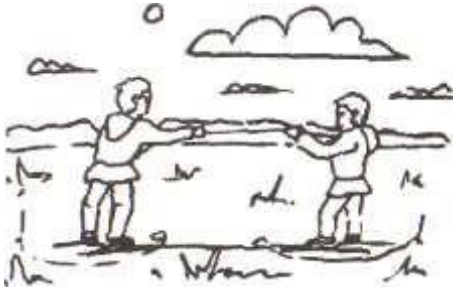
		которая раньше дойдёт до озера и выполнит свой бросок в озеро первой, становится победителем. Игра развивает ловкость, профессиональные качества оленевода, дальность броска, воспитывает упорство и чувство коллективизма. Загадка: Безголовая кукушка шумит, свистит. (Тынзян – аркан)
	Ловкий оленевод	 В 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, кто большее число раз попадает в оленя. Бросать мяч можно только с условного расстояния.
	Метание аркана (маута) (игры эвенков)	 На расстоянии 15 метров от линии броска устанавливали шест высотой 1,5 метра. Участники по очереди бросали аркан, стараясь накинуть его на шест. Делались одна пробная и три зачетные попытки. При равном количестве попаданий между этими соперниками проводилась переигровка, давались еще три попытки. Победителем признавался тот, кто набросил аркан на шест наибольшее количество раз. В игре участвовали как мужчины, так и женщины.
	Метание палки на дальность	Каждый участник имеет свою палку, длиной 60-100 см, толщиной 5 см. Участник берет палку за один конец, подходит к отметке, от которой производятся броски, и, выполнив замах через сторону, бросает ее как можно дальше вперед. Выигрывает тот, кто забросит палку дальше других, и та команда, где больше дальних бросков. Состязание способствует развитию подвижности и силы верхнего плечевого пояса, укреплению мышц туловища, развивает ловкость.
	Меткий охотник (игры ЯНАО)	Играющие разбиваются на 2 команды. В каждой команде по одному макету дикого оленя, гуся, волка или других диких животных. Макеты крепятся верёвками с обеих сторон. Их держат ребята, не занятые в игре. По сигналу каждый играющий выполняет бросок (выстрел) мячом по макету животного. Каждая команда набирает себе очки меткими «выстрелами». «Охотник», нанёсший больше метких «выстрелов», считается метким охотником и получает приз.
	Стрельба в цель с	Якутская народная игра. Берется картонный диск диаметром 20–25 см, разрисованный якутским орнаментом (в старину диск делали из бересты, прошитой вдвое). Диск вывешивается на стене или на столбе. На

	кружением (игры ЯНАО)	расстоянии 3–5 м от него ставится шест (или тумбочка), вокруг которого играющий должен несколько раз пробежать с мячом и бросить его в диск (цель). Победителем считается тот, кто попадет в цель, предварительно обежав шест (или тумбочку) большее число раз. Старшим детям можно рекомендовать стрельбу в цель из лука вместо мяча. Правила игры. Следует заранее договариваться, сколько раз надо обежать шест. Бросать в цель точно с определенного расстояния.
	Тир на снегу (игры Югры)	К дереву или столбу высотой 1,5— 2 метра прибивают круглую мишень диаметром 1 метр с начерченными на ней 5 кругами, в 10—15 метрах от мишени располагаются играющие и, сделав 5 снежков (шишек), бросают их в нее. За попадание в центр засчитывается 5 очков, а в следующие круги соответственно 4, 3, 2, 1 очко. Выбивший больше очков побеждает. Игра развивает глазомер, меткость броска, ловкость, координацию движений.
		Игры с бегом
	Бег в снегоступах	Играющие делятся на две команды и стоят за чертой. У каждой команды по одной паре снегоступов. По сигналу воспитателя (взмах флажком) ведущие каждой команды в снегоступах бегут к флажкам, поставленным заранее на противоположной стороне площадки, каждый огибает свой флажок и бежит обратно, отдает снегоступы следующему игроку команды. Победителем считается та команда, которая раньше закончит бег. Игра проводится по принципу эстафеты. Передавать снегоступы можно только за чертой. Огибая флажок, нельзя задевать его.
	Бег на трех ногах	 Игра проводится в любое время года, количество участников не ограничено. Участники делятся на несколько команд и становятся в колонны по два на линии старта. Прежде чем дать команду к бегу, пара связывает себе прикасающиеся ноги. По сигналу пары со связанными ногами бегут к обозначенному предмету и возвращаются обратно. Пара, прибежавшая первой, приносит команде очко. Побеждает команда, набравшая большее количество очков. Игра развивает ловкость, быстроту, координацию движений, сипу ног.
	Бег по-медвежьи (“Пупи нэвер”) (Хантыйская) Проводится в любое время года. Дистанция «бега» произвольная и зависит от	 Вариант 1. Перед началом состязания в начале и в конце дистанции проводятся линии старта и финиша. Участники располагаются вдоль стартовой линии, принимая исходное

	возрастных данных, уровня физической подготовленности.	положение – стоя на четвереньках. По команде судьи начинается «бег по-медвежьи», который выполняется так: оттолкнувшись 2 руками, подтягивают ноги к груди и приземляются на обе ноги, одновременно выставляя как можно дальше руки. Победителем становится участник, «прибежавший» таким способом первым к финишу.	
		Вариант 2. Дистанция не ограничивается, побеждает тот, кто «по-медвежьи» пробежит большее расстояние за определённое время. Игра развивает силу ног, рук, координацию движений, ловкость, сноровку. Способствует воспитанию воли, настойчивости.	
	Волокуша	Во главе команд – капитаны. В руках у них «волокуша» – оленья шкура (нарты) или приспособленные под неё другие приспособления. Игра проводится в следующем порядке: первые номера берут волокушу, вторые номера садятся на нее. По сигналу участники бегут до контрольного ориентира и бегут обратно. Добежав до своей команды, второй номер берёт волокушу, а третий садится. Развивается скорость, выносливость, силу рук, ног, мышц спины.	
	Догонялки (“Пэнкинат”) (Хантыйская игра)	 Игра проводится в любое время года. Перед игрой определяется игровая зона (её границы). С помощью считалки выбирают водящего, он должен догнать любого из участников игры и коснуться его рукой. Игроки стараются убежать, увернуться от водящего в пределах границ игровой площадки. Если водящий догоняет и касается рукой игрока, то участник становится водящим, а бывший водящий – полевым игроком. В конце игры определяют лучшего игрока, который ни разу не побывал в роли водящего или был им меньшее количество раз. Игра способствует развитию быстроты, ловкости, выносливости,	
	Здравствуй, догони!	Игроки стоят парами лицом друг к другу в середине площадки. Затем пары образуют две шеренги, которые расходятся на расстояние десяти больших шагов от шнура. Встают за шнур – это дома. Каждый представитель первой шеренги идет в гости и подает правую руку тому, с кем он стоял в паре, говоря: «Здравствуй!». Ребенок-хозяин отвечает: «Здравствуй!». Гость говорит: «Догони!» - и бежит в свой дом, хозяин его догоняет до черты. Дети по очереди ходят друг к другу в гости.	
	Капканы (Хантыйская игра)	Игра проводится в любое время года. На площадке или в зале чертится круг. Участники игры встают в круг. Ведущий выбирает с помощью считалки двух игроков, которые, взявшись за руки и подняв их вверх, образуют капкан (линия круга находится между ними). По команде ведущего играющие выполняют бег (с	

		высоким подниманием бедра, захлёстыванием голени, прыжками) по кругу. По свистку капканы захлопываются (пары, державшиеся за руки вверху, опускают их вниз), и игроки, оказавшиеся пойманными, образуют новый капкан в разных местах круга. Победителем становится тот игрок, который не был пойманным. Игра способствует развитию скоростносиловых качеств, быстроты, координации движений.
	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. 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.
	Свободное место (игры ЯНАО)	Выбирается водящий. Все играющие образуют круг и становятся лицом к центру, заложив обе руки за спину. Водящий бежит снаружи круга и, коснувшись руки одного из игроков, продолжает бег, а тот, до кого он дотронулся, должен бежать в противоположную сторону. Каждый старается обежать круг и вернуться поскорее на свободное место. Кто из этих игроков прибежит раньше, тот остаётся, а кто опоздал — водит. Правила игры: Запрещено бежать черев круг; обегая круг, нельзя хвататься за игроков. Можно условиться, что при встрече оба игрока должны остановиться и раскланяться друг с другом, Можно сделать полный поворот кругом, или прыгать на одной ноге, или сделать несколько приведений, или ещё какието движения и упражнения.
		Игры на ловкость и силу
	Армрестлинг (Хара баттаһыы)	Два игрока сидят за столом напротив друг друга. Правые руки кладут на стол и берутся за руки, так чтобы соединялись предплечья. Побеждает тот, кто сумел согнуть запястье противника. Развивает силу и жажду победы.
	Борьба «Кольм» (ваховские ханты) (игры хантов и манси)	На расстоянии 10 метров две параллельные черты. Играющие делились на две команды. Борцы встают попарно между этими линиями. По команде судьи соперники сходятся и начинают борьбу: каждый старается обхватить своего напарника, поднять и перенести или перетащить за свою черту. Команда, перетянувшая на свою сторону больше игроков – побеждает.
	Борьба на палке	Чертится линия. Двое играющих садятся по обе стороны черты лицом друг к другу. Держась за палку двумя руками и упираясь ступнями ног о ступни другого, начинают перетягивать друг друга. Выигрывает тот, кто перетянет соперника за черту. Начинать перетягивать палку следует одновременно по сигналу. Во время перетягивания палки нельзя менять положения ступней ног.

	Вылавливание предмета (Хэрэлибгивун) (игры эвенков)	Участники игры садятся плотно друг к круг, Один из игроков, водящий, (ветку, платок или что-нибудь другое), под согнутыми коленями. Игрок, у предмет, сменят его.  другу, согнув ноги в коленях, образуя должен выхватить у них предмет который игроки передают друг другу которого водящий выхватывал
	Извилистая тропа	 Игра проводится в любое время года. Количество участников не ограничено. Участники делятся на несколько команд. На одной прямой расставлены предметы (хорей, чурбачки). Играющий должен обойти их змейкой, двигаясь спиной вперёд, стараясь ни разу ничего не задеть. Перед тем как начать движение, он внимательно изучает свой путь. Второй раз он должен обойти его как можно быстрее, а третий раз совсем быстро. То же самое делают остальные ребята. После этого на одной прямой линии ставятся пять предметов, которые ребята также обходят змейкой, спиной вперёд и с каждым разом ускоряя темп. Затем число предметов на линии можно увеличить. За каждый задетый предмет играющим начисляют по одному штрафному очку. Побеждает команда, набравшая большее количество очков. Вариант 2. Участнику завязывают глаза, и он должен обойти предметы лицом вперед. Игра развивает зрительную память, ловкость, координацию движений.
	Качалка на качалке	Состязание проводится в любое время года. Участники делятся на две команды. Для данного состязания необходимо круглое бревно длиной до 2 м, диаметром 25—30 см, которое распиливается пополам и устанавливается спиленной частью вниз, а круглой поверхностью вверх. Также необходимы две доски длиной до 1 метра, которые кладут на круглую поверхность вверх.
	Кто самый гибкий? (тутум эргийии)	Берут палку 25 см. длиной другая сторона отточена. С позиции мостика палка вбивается в землю. Затем игрок, не спуская рук с палки, должен повернуться вокруг оси. При этом нельзя дотрагиваться до земли. Побеждает тот, кто больше всех сделал повороты. Цель: игрок должен сделать повороты вокруг оси больше чем противник.

	Кто сильнее 1	 Для этого состязания требуются веревка длиной в 2-3 м. и два камешка (шишки). Двое соревнующихся берутся за концы веревки (для удобства на концах веревки можно завязать узлы или сделать петли) и расходятся, натягивая ее. На одинаковом расстоянии от каждого игрока кладется камешек (шишка). По сигналу каждый старается, перетянув противни* ка, достать свой камешек (шишку). Выигрывает тот, кто достал свой камешек (шишку). Состязание способствует развитию силовой выносливости, координации движений, ловкости.
	Ловкий охотник	 Состязание проводится в любое время года. Количество участников не ограничено. Участники делятся на команды. Состязание подразделяется на несколько этапов: I этап – участники бегут, перепрыгивают через нарты (количество 5-10 штук); II этап - с кочки на кочку (прыжки с двух ног по разметкам, расстояние между разметками учитывается в зависимости от физической подготовленности); III этап - метание мяча (шишки) в цель (фигура оленя); IV этап - участникам необходимо определить следы зверей, птиц (начерченные на бумаге, снегу или земле); V этап проползти под хореями, которые лежат на нартах (расстояние 5-10 м). Победителем становится та команда, которая в ходе состязания набрала наибольшее количество выигранных очков. Состязание способствует развитию быстроты, прыжковой выносливости, координации движений, меткости, глазомера.
	Мас-рестлинг (мас тардыһыы – перетягивания палки)	Два мас-рестлера садятся друг против друга красный и синий, упираясь ступнями в доску, и стремятся перетянуть палку на свою сторону. Каждая встреча проходит до 2 побед и может состоять из 2 или 3 схваток. Цель: перетянуть короткую деревянную палку на свою сторону.
	Не сойди с бруска (игры ЯНАО)	 На каждую команду изготовляются по 3 деревянных бруска толщиной и шириной 20 сантиметров, длиной — 20 сантиметров. Положив по 2 бруска на линию старта, играющие становятся на них обеими ногами. Третий брусок держат в руке. По сигналу оба игрока, не сходя с первых брусков, кладут третий брусок перед собой и переступают на него одной ногой, освободившийся брусок перекладывают вперёд и

		переступают на него. Так оба постепенно передвигаются к финишу, находящемуся от линии старта на расстоянии 5—7 метров. Кто первым дойдёт до финиша, ни разу не оступившись, тот побеждает. Можно предложить играющим передвигаться по 3—4 кирпичам и расстояние до финиша увеличить до 10—16 метров.
	Перетягивание веревки (Ваховский вариант) (игры хантов и манси)	Два игрока встают напротив друг друга, упираются одной ногой в брусок, лежащий между ними, и беруться руками за веревку. По команде старшего или одного из соперников игроки начинают тянуть веревку на себя, стараясь перетянуть на свою сторону друг друга. Победитель состязался со следующим игроком. Лучшим признавался тот, кто перетянул большее количество игроков. Другой вариант: Два игрока против двоих. Первый наматывал веревку на руку, а второй перекидывал ее через плечо.
	Перетягивание веревки (сургутский вариант) (игры хантов и манси)	Для игры использовалась веревка длиной 1,5 – 2 метра, толщиной 2-3 см. Соперники, сев на пол (землю) упирались друг в друга ступнями выпрямленных ног. Каждый из них наматывал на одну руку веревку. По команде они начинали тянуть веревку так, чтобы оторвать от пола (земли) соперника. Блестящей победой считалось перебросить соперника через себя. С победителем садился состязаться следующий игрок. В другом варианте один игрок состязался сразу с двумятремя игроками.
	Перетягивание групповое – куркат (игры эвенков)	 Две группы участников садятся на землю в ряд, держа сзади за пояс сидящего впереди. Самые сильные занимают передние позиции и держатся за палку. Победителем становится команда, которая заставила соперников отпустить захват.
	Перетягивание локтевыми сгибами (игры эвенков)	Двое участников, сидят боком друг к другу, сцепляют согнутые в локте руки и тянут соперника на свою сторону. Победителем становится тот, кто заставил соперника распрямить руку.
	Победи троих (игры хантов и манси)	Две одинаковые по длине и толщине верёвки 2 – 3 метра связываются посредине так, чтобы получились четыре одинаковых конца. Соревнуются четверо ребят, каждый берёт свой конец верёвки, натягивает его, получается «крест». На одинаковом расстоянии от каждого участника на полу (на земле) кладется предмет. По команде участники состязания тянут свой конец веревки, пытаясь первым схватить предмет. Победителем становится участник, которому удалось перетянуть троих соперников. Состязание развивает ловкость, быстроту, реакцию, упорство в достижении цели.

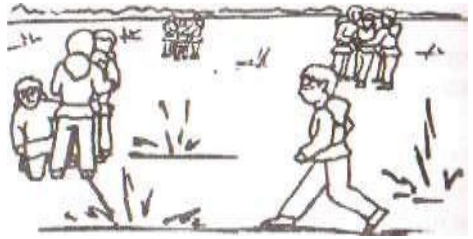
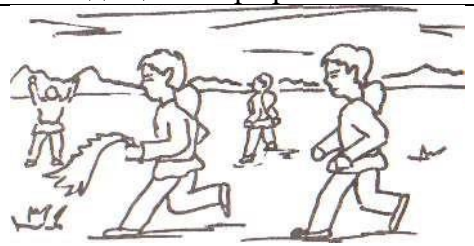
	Удержись на бревне (игры ЯНАО)	Разбившись на 2 равные группы, ребята выбирают круглое бревно. Каждая пара (по одному от каждой команды) становятся на бревно. Задача стоящих на бревне ребят — руками столкнуть своего противника с бревна. Та команда, где больше играющих удержится на бревне, или та, которая больше собьет противников, становиться победителем.
	Успей поймать!	На игровой площадке находятся две равные группы участников: девочки и мальчики. Ведущий подбрасывает мяч вверх. Если мяч поймают девочки, то они начинают перебрасывать мяч друг другу так, чтобы мячом не завладели мальчики, и, наоборот, если мяч окажется у мальчиков, они стараются не дать его девочкам. Выигрывает та команда, которая сможет дольше удержать мяч. Передавая мяч, нельзя касаться руками игрока и долго задерживать мяч в руках.
Игры на внимание		
	Болотная женщина (Хантыйская игра)	Выбирается водящий – «Болотная женщина». Ей завязывают глаза платком, затем поворачивают несколько раз вокруг себя. После этого все игроки разбегаются в разные стороны. Водящий ходит по площадке и старается схватить кого-либо из игроков, которые убегают и ловко увёртываются от неё. Игроки могут и обманывать водящую, подставляя вместо себя свою одежду или другие предметы. Если игрок пойман «Болотной женщиной», то в этом случае он становится водящим. В конце игры определяются наиболее ловкие игроки, как среди водящих, так и среди тех, кто не был пойман «Болотной женщиной». Игра способствует развитию ловкости, быстроты, смекалки; воспитанию смелости и решительности.
	Воздух, вода, земля, ветер (Хантыйская игра)	 Играющие становятся в круг, водящий стоит в середине. Подойдя к одному из игроков, говорит одно из четырёх слов: «воздух», «земля», «вода», «ветер» - и считает до 3. Играющий должен за это время назвать (в зависимости от слова, которое ему задали) птицу, рыбу, зверя или же покрутиться на месте (ветер). Кто не успел дать ответ, выходит из круга. Потом водящий обращается к другому и т.д. Неожиданно вместо этих четырёх слов, водящий говорит «огонь». При этом слове все играющие должны поменяться местами и водящий становится на чьё-нибудь место в кругу. Последний, не успевший встать в круг, становится водящим. Игра развивает кругозор, память, внимание, сообразительность.
	Запомни название	Играющие садятся в круг парами. Расстояние между парами **2** шага. Организатор игры предлагает каждому

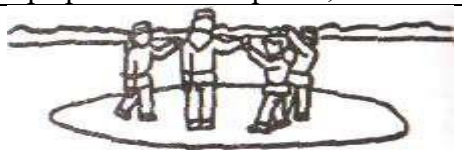
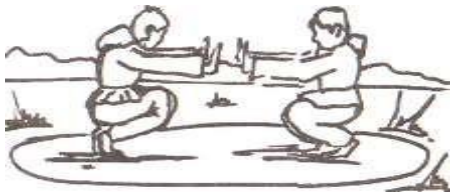
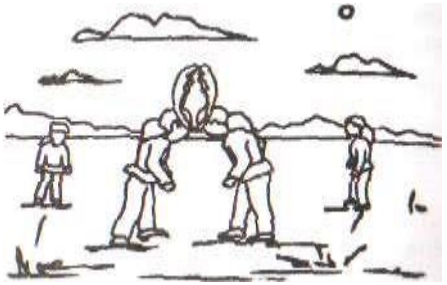
	(игры ЯНАО)	играющему подобрать название животного, заселяющего Север. Ведущий спрашивает, кто как назвал себя. Все внимательно слушают и запоминают названия каждого. После этого кто-нибудь из играющих, назначенный водящим, идёт на середину круга, а оставшийся без пары должен вызвать себе новую пару, громко называя её. Вызванный игрок бежит и садится рядом с вызвавшим на свободное место. Игра идёт до тех пор, пока кто-нибудь из игроков не опоздает вызвать себе пару. Водящий же старается занять свободное место раньше, чем сидящий игрок вызовет себе пару. Кто опаздывает вызвать пару, тот идёт водить. Надо следить, чтобы водящий не занимал свободного места, если игрок вызвал к себе на освободившееся место новую пару. Игра проходит очень оживлённо, и чем чаще в неё играют, тем интереснее она становится.
	Запомни предмет (игры ЯНАО)	Ребята садятся полукругом и выбирают водящего, предложив ему удалиться. Каждый участник дожжен приготовить и держать в руках какую-нибудь вещицу: перочинный ножик, карандаш, заколку, монету, булавку, цветок и т. д. Зовут водящего. Он обходит всех и старается запомнить, какой предмет находится у каждого, Снова удаляют водящего и, собрав все вещи в одно место, приглашают его войти. Теперь водящий должен раздать все предметы их владельцам. Если он раздаст правильно, то выбирают но зато водящего. Если он сделает хоть одну ошибку, то игра начинается сначала со старым водящим. После третьего раза выбирают нового водящего. В этой игре хорошо тренируется память.
	Кочкарник	Для игры берут поленья 20 см длиной и 7 см толщиной и кладут их посреди балагана (7–9) поленьев. Ведущий отводит игрока в угол, завязывая ему глаза. Затем 3 раза поворачивает его и направляет в сторону поленьев. Победителем считается тот, кто пройдет с закрытыми глазами между поленьев (кочек), ни чего не задев. Цель: умение быть внимательным, ловким, сообразительным. Развивать координацию движений и умение считать.
	Ладошки «Лабцко»	Играющие по очереди кладут ладони друг на друга тыльной стороной вверх. Тот, чья ладонь лежит снизу, быстро вытаскивает ее и опускает на самую верхнюю, делая небольшой хлопок. Все игроки повторяют то же самое в очень быстром темпе. Тот, кто поспешит и вытащит руку раньше времени, выбывает из игры. Выигрывает тот, кто окажется самым ловким и внимательным.
	Найди предмет (игры ЯНАО)	Удалив всех играющих с места, где будет проводиться игра, водящий прячет какой-нибудь небольшой предмет: кольцо, ключик, пуговицу, карандаши, свисток и др. Затем он зовёт играющих и предлагает им найти этот предмет. Нашедший говорит на ухо водящему, где находится предмет, после чего садится. Так постепенно находят предметы все участники игры. Нашедший первым получает спрятанный примет и ведёт игру сам, заменив водящего.

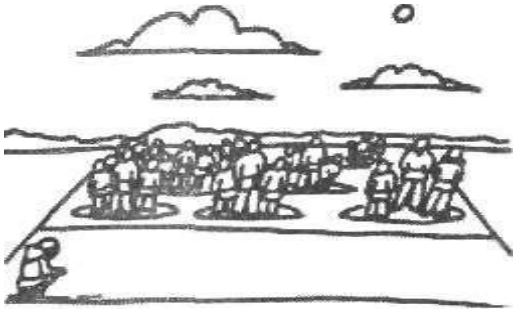
	Ручейки и озера	Игроки стоят в 5-7 колоннах с одинаковым количеством играющих в разных частях зала – это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне). На сигнал «Озера!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги – озера. Выигрывают те дети, которые быстрее построят круг. Бегать надо друг за другом, не выходя из своей колонны. Строиться в круг можно только по сигналу.
	Рыбаки	Играющие становятся в круг. Они рыбаки. Водящий показывает им движения рыбаков: тянут сени, вынимают рыбу, чинят сети, гребут веслами. Кто из играющих повторят движения неправильно, тот выходит из игры.
	Солнышко (игры ЯНАО)	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».
	Тихое пение (игры ЯНАО)	Дети свободно рассаживаются на поляне, у крыльца на площадке. Выбирается водящий, которого удаляют от играющих. В это время организатор игры прячет какойнибудь предмет (свисток, ленту, карандаш), затем все репетируют знакомую песню. После этого вызывают водящего и предлагают ему под общее пение искать спрятанную вещь. Чем ближе он будет подходить к предмету, тем громче будет пение, и чем дальше — тем тише. Когда предмет будет найден, идёт водить кто-нибудь из игроков.
	Третий лишний (игры ЯНАО)	Играющие становятся по двое, в затылок друг другу, липом к центру круга. За спинами играющих — двое: один убегает, другой его догоняет. Убегающий встаёт впереди какой-либо пары. Тогда игрок, стоящий сзади (он и есть третий лишний), убегает. Водящий устремляется теперь за ним. Если водящий осалил убегающего до того как тот успел встать впереди какой-либо пары, то убегающий становится водящим.
	Игры с прыжками	
	Заячьи прыжки	Перед состязанием определяют дистанцию, в начале которой проводится стартовая (финишная) линия, а также контрольная линия, до которой необходимо допрыгать. Первые номера участников команд становятся у стартовой линии, принимая исходное положение — стоя ноги врозь. По команде ведущего, участник, оттолкнувшись двумя ногами, и приземляется на одну (любую) ногу, затем, оттолкнувшись ею, приземляется на две ноги и т. д. Состязание способствует развитию скоростно-силовых качеств, координации движений, ловкости. **Загадка**: Четырёхногий мужик в белом гусе прыгает, скачет. (Заяц).
	Заячьи	Летом – на песке, зимой – на снегу. Перед игрой на снегу иди на песке делают отметки, обозначающие следы

	следы	зайца, расстояние между которыми зависят от пола, возраста и физической подготовки играющих. Один из игроков становится в первый «след зайца», т.е. принимает исходное положение – стоя, ноги врозь. Затем он отталкивается двумя ногами, должен точно приземлиться в следующий след, но уже на одну ногу, далее надо оттолкнуться этой ногой и приземлиться на обе ноги в следующий след и т.д. Победителем становился тот, кто точнее всех прыгал по «заячьим» следам. Часто эту игру усложняли: увеличивали расстояние между следами, запутывали их, изменяя направление и т.д. Игра способствует развитию силы ног, прыгучести, координации движений, ловкости.
	Ловля хариуса (игры эвенков)	 В этой игре участвуют дети, мужчины и женщины. Веревку с привязанной к ней, вырезанной из дерева фигуркой рыбы (длина ее - 1520 см., ширина - 2 см.) перебрасывали через сук дерева. Участники состязаний, прыгают поочередно, должны в прыжке задеть ногой рыбу. Первоначальная высота, на которой подвешена рыба, для детей - 1 м., для взрослых - 1,5 м. Игрок, не задевший рыбу, выбывает из соревнований. Участники, доставшие рыбу ногой, продолжают состязание на большей высоте. Побеждает тот, кто сможет достать рыбу на наибольшей высоте.
	Пидлтатак (Прыжки на коленях) (игры ЯНАО)	Эта забава проводится в форме состязания. Игру начинают, стоя на коленях, держа руки на поясе и вытянув носки назад. По сигналу ведущего игроки вскакивают с коленей на корточки, а затем снова прыгают на колени. Игра продолжается до тех пор, пока только один игрок сможет продолжать состязание (долго это не продлится!)
	Прыгуны (игры ЯНАО)	числа одновременно обозначают количество очков, которые получает игрок, прыгнувший в тот или иной сектор. Прыгают игроки обеих команд, и подсчитываются очки каждого прыгуна от каждой команды. После подсчёта очков объявляется победитель. Игру можно проводить несколько раз.
	Прыгуны и бегуны (игры ЯНАО)	Все играющие делятся на 2 команды и выбирают себе капитанов. Одна команда является прыгунами, а другая — бегунами. Все бегуны разбегаются по площадке, а прыгуны размещаются у себя «дома», за линией площадки. Капитан прыгунов посылает игрока в поле, тот, прыгая на одной ноге, ловит бегунов. Через 15—20 секунд капитан меняет прыгуна. Пойманные бегуны находятся в плену, за линией «дома», пока не закончится игра. Игра заканчивается после того, как все бегуны будут пойманы. Потом команды меняются местами. Побеждает команда, сумевшая за более короткое время переловить бегунов.
	Прыжки в высоту (игры эвенков)	Участники прыгают через арка-маут, натянутый между двумя деревьями, опираясь на деревянный шест. По мере преодоления одной высоты, аркан постепенно поднимают все выше. В этом состязании принимают

		участие мужчины и мальчики.
	Прыжки на двух ногах (игры хантов и манси)	Исходное положение – стоя, ноги на ширине плеч. По команде судьи участники начинают прыжки, отталкиваясь двумя ногами и приземляясь также на две ноги, стоящие на ширине плеч. Игрок, достигший финиша первым становился победителем. Игра развивает прыгучесть, силу ног и спины, быстрота, ловкость.
	Прыжки на одной ноге (игры хантов и манси)	Все участники становятся на линии старта, принимают исходное положении – стоя на одной ноге. По команде судьи игроки начинают скакать, стараясь как можно скорее преодолеть дистанцию. Кому удавалось это сделать первым, тот и становился победителем. Смена ног во время прыжков запрещалась. Игра способствовала выработке прыгучести, прыжковой выносливости, ловкости.
	Скачки на одной ноге (Хантыйская игра)	Количество участников не ограничивается. Дистанция для прыжков произвольная и зависит от возраста детей; о ней договариваются заранее. Перед игрой проводят стартовую линию, от которой начинают скакать, а в конце дистанции – линию финиша, на которой определяется победитель. Все участники становятся перед линией старта, принимают исходное положение: стоя на одной ноге. По команде судьи или кого-либо из участников игроки начинают скакать, стараясь преодолеть условленное расстояние. Тот, кому удаётся сделать это первым, и становится победителем. В игре существует правило: скачки до конца дистанции выполнять только на одной ноге (смена ног во время прыжков запрещается). Игра способствует развитию прыгучести, прыжковой выносливости, ловкости; воспитанию смелости, выдержки.
	Тройной прыжок	На снегу проводится черта, играющие становятся за нею. По очереди они прыгают от черты вперед: в первых двух прыжках прыгают с одной ноги на другую, в третьем прыжке приземляются на обе ноги. Выигрывает тот, кто прыгнул дальше. Варианты. Игра проводится с распределением детей по звеньям. В каждое звено входит от двух до четырех человек. Все дети одного звена выходят к черте одновременно. По сигналу они все вместе начинают прыгать. Выигрывает звено, участники которого прыгают дальше. Игру можно организовать и таким образом, чтобы в прыжках состязались одновременно дети разных звеньев. В этом случае подсчитывают, какое количество первых, вторых, третьих и т.д. мест заняли участники каждого звена. Начинать прыгать надо от черты. Прыгать можно только указанным способом.
Игры с бросками		
	Зайцы и собаки	Играющие выбирают двух-трех охотников, столько же собак, остальные – зайцы. Зайцы прячутся в кустах, собаки их ищут, лают на них и гонят к охотникам. Охотники пытаются попасть в зайцев мячами или снежками (зимой). Охотник, отличившийся наибольшим количеством попаданий, становится победителем. При повторении игры ребята меняются ролями. Время бросания в цель дети определяют самостоятельно. Кидать мячи надо играющим в ноги.

	Игра с кольцами –	Количество игроков – 6-8 человек. Для игры каждый ее участник из веток тальника толщиной примерно 1 см. делал 5-6 колец диаметров 15 см. и палку-кол длиной 90 см., толщиной 2-3 см (для нее использовались ветки сухостоя). Игроки вбивали свои колья на расстоянии 2-3 м. от общей линии броска. Затем они становились у линии напротив своих кольев, держа в руках кольца, и начинали набрасывать их по одному на колья. Кто больше набросил колец на свой кол, тот становился победителем и считался самым метким и ловким игроком. В игре вырабатывались глазомер, точность броска, ловкость.
	Игра в мяч (Мачикат) (игры эвенков)	Участники игры разделялись на две ком линиями. Игроки должны были, пиная ноге катить его за линию команды противника.
	Ледяные палочки (Сюлы)	Каждый играющий подбирает себе палочку, которая должна быть выше его роста. Несколько палочек заранее обливают водой и держат на морозе, пока они не обледенеют. Играющий берет сюлы в правую руку и становится боком вперед, левую руку сгибает в локте, а правую руку заводит за спину, пропуская палку под согнутый локоть левой руки, и сильно бросает ее. Сюлы должна лететь только в прямом направлении. Выигрывает тот, кто дальше бросит палочку. Если палка летит в сторону, то играющий выбывает из игры.
Игры сюжетные		
	Бездомный заяц	 Игра проводится в любое время года, количество участников не ограничено. Играющие распределяются на группы по 3 человека. Каждая группа, взявшись за руки, образует кружок - «домик». «Домики» размешаются в разных местах площадки. Внутри каждого «домика» стоит «заяц». Один бездомный «заяц» бегает между «домиками», а за ним гоняется «охотник». Если «охотник» догонит зайца, то они меняются ролями, «заяц» становится «охотником», а «охотник»-«зайцем». Чтобы спастись «заяц» может вбежать в любой «домик», тогда стоящий там «заяц» выбегает и становится бездомным. В конце игры определяют лучшего игрока, который ни разу не был водящим. Игра развивает ловкость, сообразительность, внимание, координацию движений.
	Берегись охотника	 Игра проводится в любое время года, количество участников не ограничено. У одного из играющих в руках хвост-лисы или песца. Водящий старается догнать и запятнать того, кто бежит с хвостом. Однако сделать это не так просто: участники игры на бегу передают хвост друг другу. Когда «охотник» запятнает игрока, у которого хвост, они меняются ролями. В конце игры определяют лучшего игрока, который ни разу не был водящим.

		Игра развивает скорость, ловкость, быстроту реакции, выносливость, координацию движений.
	Бой лосей (Хантыйская игра)	 Состязание проводится в любое время года. Количество участников не ограничено. Участники игры делятся на две равные команды. Чертится круг, в него входят игроки, у каждого из них левая рука привязана к туловищу, на голове шапка. Задача проста и непроста – снять шапку у противника и не позволить снять свою. За каждую снятую шапку команда получает очко. Состязание развивает координацию движений, быстроту, ловкость, реакцию, внимание, смелость.
	Бой медвежат	 Состязание проводится в любое время года, количество участников не ограничено. Чертится круг диаметрам 1,5— 2 м. В него становятся на корточки соперники (медвежата), вытягивают руки вперед ладонями. Необходимо вытолкнуть соперника из круга, ударяя об его ладони, или заставить его коснуться земли или пола любой частью тела. Кому удастся это сделать, тот и является победителем. Состязание развивает сипу, ловкость, координацию движений, внимание, волевые качества.
	Бой оленей	 Состязание может проводиться как на улице, так и в помещении. Оленьи рога привязывают веревками к голове. Двое играющих становятся друг против друга, упираясь рогами. Задача соперников заключается в том, чтобы сбросить, друг у друга с головы рога, при этом удерживать их руками запрещается. Проигравший выходит из игры, на его место становится следующий игрок. Победителем считается тот, кто сумел рогами сбросить рога у большего количества соперников, чем другие. Состязание способствует развитию ловкости, силы, воспитывает волю, настойчивость**.**
	Бурые медведи (игры ЯНАО)	Для этой игры выбираются два водящих — «бурые медведи», которые располагаются на конце площадки или спортзала, где нарисован круг диаметром 1 метр. Здесь их «логово». Все остальные играющие — «медвежата». По сигналу о начале игры «бурые медведи» выходят из берлоги, взявшись за руки, и начинают ловить «медвежат». Настигнув кого-либо, «бурые медведи» соединяют руки, делают замкнутый круг, и «медвежонок» пойман. Задержанного «медвежонка» отводят в «берлогу». Игра проходит до тех пор, пока на площадке не останется «медвежат». Игрок, пойманный последним,

		считается самым ловким. Игра проходит только в пределах площадки.
	Важенка и оленята (Хантыйская игра)	 Игра проводится в любое время года. Количество участников не ограничено. На площадке нарисовано несколько кругов. В каждом из них находится важенка и двое оленят. Волк сидит за сопкой (на другом конце площадки). На слова ведущего: - Бродит по тундре важенка, с нею – оленята. Топают по лужам оленята малые, терпеливо слушая наставленья мамины… Играющие оленята свободно бегают по тундре, наклоняются, едят траву, пьют воду. На слова «Волк идёт!» оленята и важенка убегают в свои домики (круги). Пойманного оленёнка волк уводит с собой. Движения выполнять в соответствии с текстом. Волк начинает ловить только по сигналу и только вне домика. В конце игры определяют лучшего игрока, который ни разу не был пойман. Игра развивает ловкость, реакцию, сообразительность, внимание, координацию движений.
	Волк и зайцы (Хантыйская игра)	Игра проводится в любое время года. Количество участников не ограничено. На полу или на площадке чертят круг такой величины, чтобы все играющие могли свободно разместиться по его окружности. Один из играющих – «волк», он помещается в центре круга, остальные играющие – «зайцы» становятся за кругом у самой черты. По сигналу руководителя «зайцы» начинают впрыгивать внутрь круга и выпрыгивать из него, а «волк» старается поймать кого-либо из них в тот момент, когда они находятся внутри круга. Тот, кого поймали становится «волком», а «волк» - «зайцем». Игра повторяется вновь. В конце игры определяют лучшего игрока, который ни разу не побывал в роли водящего или был им меньшее количество раз. Игра развивает решительность, ловкость, смелость, реакцию, силу ног. Загадка: Злой голодный шатун в поисках пищи обойдёт семь тундр. (Волк)
	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. Выбегать из круга можно только по сигналу. Тот, кого поймают, должен идти за волком.

	Заяц и волк (Хантыйская игра)	 Игра проводится в любое время года. Количество участников не ограничено. С помощью считалки выбираются «заяц» и «волк». Остальные игроки — «сосны». Каждая «сосна» определяет своё место на площадке — круг, прочерченный на снегу (полу). Игра начинается по сигналу ведущего. «Заяц» убегает от «волка», который старается его запятнать. Спастись «заяц» может только под «сосной», для этого ему надо забежать или впрыгнуть в круг, где стоит игрок, изображающий «сосну» (руки в стороны, вверх). Если «заяц» забежал в какой-либо круг, он становится «сосной», а игрок, выполнявший роль «сосны» покидает круг, убегая от «волка» к другой «сосне». Если «волку» удаётся запятнать «зайца» или замешкавшуюся и оставшуюся в кругу «сосну», то водящим, «волком» становится запятнанный участник, и игра продолжается дальше. В конце игры определяют лучшего игрока, который ни разу не побывал в роли водящего или был им меньшее количество раз. Игра развивает смелость, решительность, ловкость, реакцию, силу ног. Загадка: Злой голодный шатун в поисках пищи обойдёт семь тундр. (Волк)
	Медведь и ягодники	Для игры необходима игровая площадка прямоугольной формы, длиной до 20 м – и шириной 10 м. Для игры очерчивают игровую площадку прямоугольной формы, с длиной примерно 15 м и шириной – 7-10 м. В центре площадки провести линию, разделяющую ее на две половины. На одной половине площадки сидит «медведь» – водящий, которого выбирают с помощью считалки в начале игры. Остальные дети, «ягодники», которые заходят на половину «медведя» и изображают сбор ягод. «Медведь» должен неожиданно вскочить и схватить кого-либо из игроков – «ягодников». Те в свою очередь, стараются увернуться от него и убежать за среднюю линию на свою половину площадки. Если водящему удавалось поймать одного из игроков, они меняются ролями: пойманный игрок становился «медведем» – водящим, а водящий – «ягодником». Если же водящему не удавалось поймать никого из игроков, то он снова садится на свое место на своей половине площадки, а «ягодники» опять начинают «собирать ягоды», и игра возобновляется. Лучшими игроками становятся те, которые ни разу не побывали в роли водящего или были им меньшее количество раз. Игра вырабатывает быстроту реакции, ловкость; она воспитывает смелость и решительность. **Загадка:** Хозяин леса, хозяин бога. (Медведь).
	Олени и волки	Играющие выбирали "волка" и разделялись на две команды "оленей". Каждая из команд чертила себе круг и становилась внутрь его. Задача оленей состояла в том, чтобы перебежать из одного круга в другой. Волк

	(орор - ахилкан) (игры эвенков)	ловил перебегающих оленей. Игра заканчивалась, когда волк поймает всех оленей.
	Охота на волка	Охотник встает в 4-5 м от волка (фигуры, вырезанной из фанеры или картона). Он должен попасть мячом в бегущего волка. Двое играющих держат фигуру за веревочки и передвигают ее то влево, то вправо. Кидать мяч в волка следует с заданного расстояния.
	Сокол и лиса	Выбираются сокол и лиса, остальные дети – соколята. Сокол учит своих соколят летать. Он легко бегает в разных направлениях и одновременно производит руками разные летательные движения (вверх, в стороны, вперед) и еще придумывает какое-нибудь более сложное движение руками. Стайка соколят бежит за соколом и следит за его движениями. Они должны точно повторять движения сокола. В это время вдруг выскакивает из норы лиса. Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их не заметила. Правила игры: Время появления лисы определяется сигналом ведущего. Лиса ловит только тех, кто не присел.
	Утка и утята (игры ЯНАО)	В этой игре выбирается водящая — «утка», а все остальные дети — «утята». На стулья садятся друг против друга две девочки, ноги вытягивают вперед, носки соединяют, получается «мостик». «Утка» зовёт своих «утят» поскорее перебраться на тот берег. «Утята» выстраиваются друг за другом вслед за «уткой» - мамой и перешагивают через «мостик», стараясь не задеть его. Тот, кто заденет, выходит из игры, остальные переходят на другой берег. «Утка» снова строит своих «утят», и они снова перешагивают через «мостик», высота которого превосходит первый «мостик» (девочки скрещивают ноги и соединяют их). И так до тех пор, пока на другой берег не перейдут все «утята».

Всего прошито, пронумеровано
и скреплено печатью
43 (сорок три
) лист 2
Должность директор
Подпись _____ / Е.Ю. Голомина
«01» 09 2026 г.
М.П.