

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 35 села Ачан Амурского муниципального района
Хабаровского края

КАРТОТЕКА
НАНАЙСКИХ ПОДВИЖНЫХ ИГР



Киле Надежда Вячеславовна
Воспитатель

2022

«ХАСИСИКА» - догонялки

Играющие становятся в круг диаметром 3-3,5 м на расстоянии друг от друга 1 м, берутся за руки, образуя полный замкнутый круг. Один игрок выходит на середину круга, закрыв глаза, идет к тем, кто стоит в кругу. На кого угодил тот и должен догонять. Догоняющий становится в центре круга, убегающий у края круга, и по команде «Гээ!» начинается игра. Следующая пара так же делится на догоняющего и убегающего.



«ДИАЯКАЧЕРИ» - прячут какую-либо вещь

В помещении.

Ведущий выходит за дверь или ему завязывают глаза, предмет прячут (обычно ступа или колун). Затем ведущего приглашают в команду для поиска спрятанного предмета. Если ведущий не может найти спрятанное, то ему кричат (в том случае, если спрятанный предмет – колун): «Бьют тебя по затылку!» - значит, предмет находится где-то позади ведущего; «Бьет по носу!» - значит, предмет находится впереди.

На улице (на песке).

Играющие садятся или становятся в круг. Ведущий отворачивается. Посередине или у края круга закапывают рукавицу или обувь, выравнивают это место, отметив его почти незаметными точками. Ведущий входит в круг и внимательно ищет по «следу». Стоящие в кругу непрерывно голосят монотонно или негромко хлопают в ладоши. Когда ведущий подходит близко к запрятанному, хлопки или голосовой звук усиливается. Если он проходит мимо, то звук или хлопки затихают. Когда ведущий наступает на то место, где спрятан предмет, то громко кричат или сильно хлопают, или совсем замолкают (как договорятся).

«АМБАКАЧЕРИ» - («Чиндэкэ»)

Дети – «синички» порхают беззаботно, весело и шумно. Появляется «ворона» и бросается на малышей. Мать защищает их и гонит «ворону». Дети собираются вместе и гуськом идут за матерью. «Ворона» ловит последнего детеныша – «ворона» удалила «синичку», и та выходит из игры. А мать отбивается, она или отгоняет ворону, или старается повалить ее. Если

мать повалит ворону на землю, детишки налетают и бьют ее. Если «ворона» отступает под натиском матери, «синички» всей кучей бросаются на нее.

«ЭПП» - «БЕЗ ДЫХАНИЯ»

Двое садятся лицом друг к другу, по команде набирают в легкие воздух и по команде прекращают дышать: кто ко7го пересидит без дыхания. Играют в одиночку и группами, во время игры стараются рассмешить соперников, чтобы рассмеявшись, те вышли из игры.

«ЭРИЭН»

По команде делается вдох, и игроки начинают 7голосить до тех пор, пока кончится дыхание. Выигрывает тот, кто дольше голосит. Разрешается смешить соперника. Преимущество этой игры в том, что она влияет на сердце и играть в нее могут все.

«МУЙРЭМЭЧИУРИ» - толкание плечами

Играют один на один в кругу. Отведя руки назад, соперники стремятся столкнуть друг друга плечами с круга.



«ХАДОРИКА»

Перетягивание каната.

«БАЛИКА»

Один или два игрока (если много играющих) стоят и прислушиваются к шорохам и стуку каблучков, проходящих мимо людей. Когда «слепых» двое, то они стоят спиной к друг другу и прислушиваются. Услышав шорох, «слепой» бежит и ловит проходящего мимо него человека, вытянув руки вперед. Играющие сидят в одной стороне и гуськом друг за другом, украдкой переходят на противоположную сторону. Если игрок пойман или его коснулась рука «слепого», то он выходит из игры.

«ЧИТУМЭКЭ» - перетягивание

Вариант 1.

Тянут палку, расположенную поперек. Играют один на один. Соперники садятся на пол и упираются ступнями ног друг в друга. Палка должна находиться над упирающимися ногами, игроки берут ее в обхват, большой палец замыкает палку снизу. Соперники медленно, без рывка тянут палку на себя – кто кого перетянет.



Вариант 2.

Игрок берет палку за конец одной рукой, кончик ее не должен выступать из-за мизинца (в целях безопасности, т.к. при резком рывке торчащий конец может нанести травму).

«ЭЭКЭН»

Девичий танец, во время которого девочки голосят, подражая голосу лебедей. Двигутся цепочкой вприсядку, передвигаясь прыжками на носочках. Голосят горловым звуком в такт прыжкам на вдох и на выдох.

«ДАБАЛИКАН» - перебросить

Для игры нужна короткая палка (длина ее 50 см, диаметр 4,5-5 см). Пара становится спиной друг к другу обеими руками, первый – внутри, второй – снаружи, как при перетягивании поперек палки. Первый, чуть присев на колени, с вытянутыми руками, не отпуская палки, перебрасывает через голову второго; второй в момент приседания первого делает толчок обеими ногами, «забрасывает» вперед-вниз и становится на ноги. Все повторяется сначала. Играют одиночными парами и группой (3-4 пары за один выход), побеждает пара, первой пришедшая к финишу.

«ПУЙКУНЭСИУРИ»

Прыжки через канат, в одиночку или группой.



«МАПАКАЧЕРИ» - игра в «медведя»

Медведем должен быть очень сильный игрок, охотников обычно несколько. «Медведю» к поясу спереди и сзади привязывается веревка, чтобы было два конца. За каждый конец берутся «охотники» (по 2 человека) и тянут веревки в противоположную сторону. «Медведя» держат в натянутом виде. Он старается подтянуть веревку к себе и ударить лапой «охотника». «Охотник» получивший такой удар, выходит из игры. «Медведь» стремится так вывести из игры всех «охотников». Те, в свою очередь не ослабляя натяжения веревки, маневрируя двумя ее концами, выбирают момент для того, чтобы связать «медведя» или накинуть петлю на ноги, руки или корпус.

«ХАРХИМБА ПУЙКУРИ»

К одному концу веревки привязывают нетяжелый груз, другой конец находится в руках того, кто будет «раскручивать» веревку над землей вокруг себя по окружности. Члены группы в 5-6 человек поочередно заходят в круг и перепрыгивают через веревку неподалеку от груза. Тот, кто запутался в веревке, выходит из игры.

«НЮКПУЭЛУРИ» - бросок дротика

Вместо дротика играющие дети используют ствол камыша, прошлогодний стебель полыни или тальниковый прут длиной 1,5 или 2 метра. «Дротик» берут в руки и зажимают большим и указательным пальцами, средний палец прижимает «дротик» с наружной стороны, безымянный палец поддерживает снизу пластинкой ногтя. Средний и безымянный палец играют роль «направляющего». Бросок должен быть резким и точным. При состязании в броске на дальность определяют расстояние для детей в 15-20 метров, для взрослых – 20-25 метров и более.

Для броска в цель в качестве мишени используется круг диаметром от 1-2х метров или кочка длиной 60-65 см, диаметром 20-30 см. Все это размещается на расстоянии от соревнующихся в 15-20 метров.

«ГАКТАКАН» - «клюква»

Игра проводится на песке, игроки делятся на две команды, например, по пять человек в каждой, команда мальчиков и команда девочек. Девочки становятся в ряд с интервалом друг от друга 0,5 -1 м и садятся делать «клюкву», каждая по 2-4 штуки. Как делается «клюква» - свести ладошки «лодочкой», сгребая ими песок в тугий холмик. Убедившись, что комок не рассыпается, большими пальцами обеих рук надавить на него, придерживая комок согнутыми ладошками. Мальчики стоят в трех шагах от ряда «клюквы» на проведенной черте, сверкая глазами, уговаривают девочек, чтобы те угостили их «ягодкой». Девочки не хотят угощать; рассердившись мальчики заявляют: «Тогда мы заберем клюкву!» прыгают за черту чтоб достать ее. Если вышел за линию, то достать ее должен любой ценой. Если девочка успела мальчика ударить до того, как он обратно перейдет черту, то мальчик выходит из игры.

«БАЛИКА» - игра в «слепого»

Один или два игрока (если много играющих) стоят и прислушиваются к шорохам и стуку каблуков, проходящих мимо людей. Когда «слепых» двое, то они стоят спиной друг к другу и прислушиваются. Услышав шорох, «слепой» бежит и ловит проходящего мимо него человека, вытянув руки перед собой. Играющие, сидят в одной стороне и гуськом друг за другом, украдкой переходят на противоположную сторону. Если игрок пойман или его коснулась рука «слепого», то он выходит из игры.



Использованная литература:

1. Киле П.К. Творческое наследие, типография Комсомольского – на – Амуре авиационного производственного объединения, 1993 – 91с.