**Сморыгин Вадим Валерьевич, воспитатель Муниципального казенного общеобразовательного учреждения Тазовская школа – интернат среднего полного (общего) образования**

**Игровая программа «Мань яне’ сянакубц’’»**

**(игры моей земли)**

Цель и задачи: Создать у детей положительное эмоциональное настроение. Способствовать развитию быстроты, смекалки, ловкости, внимания, мышления. Воспитывать коллективизм, уважение к традициям ненецкого народа.

Подготовка

1. Выбрать комнату (площадку) для проведения игр, конкурсов.
2. Подготовить соответствующие реквизиты, призы, мячи, плакат, ягоды, палки для перетягивания, игрушки, резинки, аркан, макеты, мишени зайца и утки, жетоны.

Для конкурсавыбирается ведущий (взрослый).

Дети делятся на две команды.

Команда «Охотники» и команда «Рыбаки».

***Первый конкурс «Кто быстрее и сильнее?»***

1. *Игра «Весёлые медвежата»*

Игроки разбиваются на две команды. Заранее на деревьях, кустарниках развешиваются игрушки, мячики и т.д. По сигналу каждый из игроков добегает до дерева, где развешаны игрушки, снимает одну игрушку и возвращается к команде.

Игра продолжается до тех пор пока не будут сняты все предметы. Чья команда раньше снимет предметы и закончит игру, та и побеждает.

1. *Игра «Бег на трёх ногах»*

Играющие делятся на две команды и становятся в колонны по две линии. На линии старта каждой паре игроков связывают соприкасающиеся ноги. Руководитель даёт сигнал. По сигналу пары бегут к обозначенному предмету: кусту, кочке, обегают его справа и возвращаются обратно. Пара прибежавшая первой приносит команде одно очко. Побеждает команда набравшая большее количество очков.

*3. Игра «Бег по – медвежьи»*

Перед игрой в начале и в конце дистанции приводится линия старта и финиша. Все участники располагаются вдоль стартовой линии, принимая исходное положение стоя на четвереньках. По команде ведущего начинается «бег по медвежьи», который выполняется так. Оттолкнувшись двумя руками игроки подтягивают ноги к груди и приземляются на обе ноги, одновременно выставляя как можно дальше руки. Победителем становится участник пробежавший таким образом к финишу первым.

1. *Игра «Перетягивание палки»*

Играющие садятся упёршись друг в друга ступнями ног. На середине площадки проводится контрольная линия. Взяв палку по сигналу ведущего, начинают перетягивать её. Играющий, перетянувший на свою сторону другого, считается победителем.

***Второй конкурс «Отгадай загадку»***

1. Старика – волшебника, то одевают, то раздевают *(чум)*;
2. Кто по снегу, по траве носит лес на голове *(олень)*;
3. Олиё, олиё много рыбы у неё,

Много зверя у неё,

Олиё, олиё, не скупа наоборот,

Всё нам щедро отдаёт *(тундра)*;

1. В тундре зимой без неё ни на шаг,

С места рванет только ветер в ушах *(собачья упряжка)*;

1. Нет зубов, но всё же кусается,

Злой, но первым не бросается,

Если тронет он кого,

Не отпустит никого *(капкан)*;

1. В чум входящего бьёт, на улицу уходящего бьёт *(дверь чума)*;
2. Клубком свернулась *(собака)*;
3. Перья белые как снег,

Когти острые как спицы,

На ночь спать в сугроб ложиться

Не нужна и ей кроватка, это птица … *(куропатка)*;

1. Быстроногий олень

Лег на постель, пушистое ложе, на ковер похожее,

Серые как дым, карлики кусты.

В тундре растет - оленя радость.

Голод уйдет и сгинет усталость *(ягель)*;

1. Летом красным сукном одетая, на одной ножке стоит *(морошка)*;
2. На конце холма чернеет уголек *(песец)*;
3. На склоне шерстяного холма опрокинуты две нарты *(уши)*.

*«Отгадай ягоду»*

Девочке и мальчику завязывают глаза. На столе или на земле лежат разные ягоды, они пробуют по вкусу и определяют какая это ягода. Кто больше отгадает названий тот и побеждает.

***Третий конкурс «Кто ловкий и меткий?»***

1. *Игра «Меткий охотник»*

Играющие разбиваются на две команды. В каждой команде по одному макету (мишени) зайца, утки или других животных. Макеты крепятся верёвками (или крепятся на стене). По сигналу, каждый играющий выполняет бросок (выстрел мячом по макету (мишени) животного). Каждая команда набирает себе очки меткими «выстрелами». «Охотник» нанёсший больше метких «выстрелов» считается метким охотником и получает приз – жетон.

1. *Игра «Ловкий оленевод»*

Участвуют по одному человеку из команды. В руки даётся аркан (петля). По сигналу ведущего, участник бросает аркан на приготовленный шест или оленьи рога. Кто заарканит, тот и выиграл.

***Подведение итогов.***