**Картотека коми подвижных игр**

**Стой, олень!**

Играющие находятся в разных местах площадки (границы ее обозначены). Выбирается пастух. Получив палочку, становится на середине площадки. После сигнала «Беги, олень!» все разбегаются по площадке, а пастух старается догнать кого-нибудь из играющих, коснуться его палочкой и сказать: «СТОЙ, олень!». Тот, кого коснулась палочка, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда пастух поймает пятерых оленей.

**Невод**

Играющие, выбирают «рыбу». На голову ей надевают яркий платок или венок из цветов и помещают в центр хоровода, изображающего невод. На расстоянии 1,5—2 м от хоровода устанавливают четыре украшенных лентами шеста. «Рыба», пробравшись сквозь невод (под руками играющих, бежит к одному из шестов. Игроки догоняют ее. Если «рыбу» не догнали и она спряталась за шестом, она остается «рыбой», если поймают, то она возвращается в хоровод. Рыбой становится тот, кто ее догнал.

Правила игры. Игроку, выбегающему из-под невода, надо проявлять ловкость, а не силу. Разрывать круг нельзя.

**Охота на оленей**

Играющие делятся на две команды. Все становятся за чертой, проведенной на расстоянии 1,5м от оленьих рогов (их количество зависит от числа детей в команде). В руках у каждого ребенка аркан. Он старается заарканить (поймать) оленя.

Правила игры. Выигрывает тот, кто больше поймал оленей. Прежде чем играть в эту игру, надо научиться правильным приемам броска аркана. Набрасывать петлю на рога оленя следует по сигналу. Нельзя подходить к оленю ближе места, обозначенного чертой.

Варианты. Ловить одного оленя, т. е набрасывать арканы на одни рога, могут сразу несколько человек. В этом случае они должны стоять, не мешая друг другу. Для усложнения игра проводится на склоне горы. Группа игроков делится на две команды, которые располагаются по двум сторонам горки, у каждой команды по мауту. Ведущий сталкивает санки с прикрепленными к ним рогами. Дети по очереди ловят оленя на лету.

**Ловля оленей**

Среди играющих выбирают двух пастухов, остальные участники — олени. Они становятся внутри очерченного круга. Пастухи находятся за кругом, друг против друга. По сигналу ведущего «Раз, два, три — лови!» пастухи по очереди бросают мяч в оленей, а те убегают от мяча. Олень, в которого, попал мяч, считается пойманным. После четырех-пяти повторений подсчитывается количество пойманных оленей.

Правила игры. Игру надо начинать, только по сигналу. Бросать мяч можно только в ноги играющих. Засчитывается прямое попадание, а не после отскока.

**Мышь и угол.**

Выбирают кота, остальные мыши. Мышки занимают пустые углы в комнате (если углов недостаточно, устраивают дополнительно с помощью стульчиков). Водящий ходит по середине комнаты и повторяет:

Мышка, мышка дай мне угол (2 раза)

Мышки в это время меняются своими углами, перебегают из угла в угол. А кот наблюдает за ними, занимает пустой угол. А мышь, оставшаяся без угла, становится котом.

**Кто засмеется?**

Все играющие берутся левой рукой за большой палец соседа, образуя как бы ручную мельницу и вращаясь по кругу, приговаривают:

Из собственных рук ручка жернова

У кого первым покажутся зубы-

Тому десять щелчков. ТЬФУ! ТЬФУ!

После этих слов все замолкают, никто не разговаривает, не улыбается. Кто не выдержит и первым засмеется – щелчок по лбу.

**Кукушка**

С помощью считалки выбирают водящего – кукушку, завязывают глаза, остальные становятся в круг и поют:

К нам кукушка в огород

Залетела и поет

Эй, кукушка, не зевай

Кто окликнул, отгадай.

Все замолкают. Кто-то из игроков скажет любое слово, стараясь изменить голос. Если угадает правильно, то становится в круг. А если не угадает, то продолжает водить дальше.

**Медведушка - бабушка**

Выбирают медведя по жребию, остальные – сборщики ягод. Медведь на четвереньках в центре круга. Его накрывают шубой. Сборщики ходят по кругу, собирая ягоды и при этом поют:

Медведушка – бабушка, медведушка – бабушка

Твою чернику собираем, твою бруснику выбираем,

Хорошие ягоды себе берем, плохие ягоды выбрасываем.

Медведь сбрасывает шубу и ловит ягодников.

Вариант:

Мишка, мишка, медведь

Собираем бруснику

Мишка, мишка, медведь

Собираем голубику

Ягодки берем, медведю не даем

Было всем нам весело, медведь не смог догнать,

Пойдем опять в лес ягоды собирать.

**Воробышек**

По жребию выбирают водящего – воробья, завязывают глаза, остальные становятся в круг и поют:

Прилетел к нам воробей и запел как соловей.

- Эй, ты, птичка не зевай, кто мяукнет, угадай.

Все замолкают. Кто-нибудь скажет «мяу», стараясь изменить голос. Если угадает правильно, то становится в круг, а глаза завязывают тому, кто мяукнул. А если не угадает, то продолжает водить дальше.

**Слепой горань**

У определенного с помощью считалки игрока платком завязывают глаза. Покрутив на месте, его спрашивают: «Горань, моя горань! Куда пойдешь: за черникой или земляникой?» Независимо от ответа, его отталкивают в какую-либо сторону. После этого он начинает искать. Поймав игрока, водящему надо отгадать имя. Во время вращения можно приговаривать приговорки:

Шапка-татарка, глаза закрыты,

Если хочешь ищи, но только не поймаешь!

Ступу поймай, пест поймай, А меня не поймай!

**Кошка, бабушка и горшки для сметаны**

Из игроков выбирают «кошку», «бабушку», остальные становятся «горшками для сметаны» и садятся на корточки в круг. Бабушка отходит в сторону - уходит спать. За время ее сна «кошка» опрокидывает «горшки»- укладывает сидящих игроков. Когда бабушка просыпается и видит проделки «кошки», начинает гоняться за ней по кругу. Догоняя, ей обязательно надо поднимать опрокинутые «горшки». Если бабушка поймает «кошку», они меняются местами или выбирают новых.

**Два оленя**

Игроки встают в колонну друг за другом парами, держась за руки. Водящий стоит спиной к парам. Последняя пара по сигналу выбегает, чтобы обежать водящего с обеих сторон ряда и взяться за руки. Водящему надо поймать одного из них. Кто остается без пары, тот водит. Вновь образованная пара встает (позади) остальных, а последняя пара снова бежит.

**Охота на куропаток**
Дети изображают куропаток. Они размещаются на той стороне площадки — тундры, где имеются пособия, на которые можно влезать (вышки, скамейки, стенки и т. п.). На противоположной стороне площадки находятся три или четыре охотника.
Куропатки летают, прыгают по тундре. По сигналу водящего Охотники они улетают (убегают) и садятся на ветки (взбираются на возвышения). Охотники мячом стараются попасть в куропаток. Пойманные куропатки отходят в сторону и выбывают на время из игры. После двух-трех повторов игры выбирают других охотников, игра возобновляется.
Правила игры. Куропатки разлетаются только по сигналу. Охотники начинают ловить куропаток также только после этого сигнала. Стрелять мячом можно лишь по ногам.

**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 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.
Правила игры. Выигрывают те дети, у которых в кругу оказалось большее число игроков. Договариваться надо тихо о том, кто с кем будет строить большую льдинку. 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.

**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.
Правила игры. Игра проводится по принципу эстафеты. Передавать снегоступы можно только за чертой. Огибая флажок; нельзя задевать его.

**Маленький воробушек**

Выбранный по желанию или считалкой «маленький воробушек» ходит внутри круга и показывает всё, что поётся в песне:

 У маленького воробушка живот болит.

Где ходил, где ходил, маленький воробушек?

У маленького воробушка нога сломалась.

Где ходил, где танцевал, маленький воробушек?

У маленького воробушка рука болит.

Где ходил, где танцевал, маленький воробушек?

У маленького воробушка голова болит.

Где ходил, где был, маленький воробушек?

У маленького воробушка глаза болят.

Где ходил, где был, маленький воробушек?

У маленького воробушка уши болят.

Где ходил, где был, маленький воробушек?

У маленького воробушка зубы болят.

Где ходил, где был, маленький воробушек?

Потом на его место выходит другой игрок.

 **Каравай**

Игроки держатся за руки, ходят кругом вокруг «именинника», следуя словам песни, руками показывают глубину, высоту и т.д.:

 Как на Людины именины

Испекли мы каравай,

Каравай, каравай,

Испекли мы каравай:

Вот такой вышины,

Вот такой низины,

Вот такой ширины,

Вот такой ужины.

Кого хочешь, выбирай?

 Стоящий в кругу игрок выбирает одного игрока, который входят вместо него в круг.

**Дядя Семён**

Игроки встают в круг, поместив одного в середину. Все ходят по кругу и показывают то, о чём поётся в песне:

 У дяди Семёна было,

Было семь детей.

Все семеро такие:

С такой головой,

С такой бородой,

С такими глазами,

С такими ушами,

С такими носами,

С такими ртами.

Они не работали, не работали,

Потом сделали вот так...

 После этих слов стоящий в кругу показывает какую-то фигуру. Кто позже всех повторят, тот входит в круг.

**Колечко**

Из числа игроков выбирают водящего и «кизь пуктальысь» (прячущего пуговицу). Игроки садятся на стулья, лавку или становятся полукругом и перед собой прижимают ладони, образуют «лодочку». Прячущий пуговицу берёт в свои ладони пуговицу (щепку, горошек, монету) и начинает раскрывать ладони остальных, чтобы тайно от водящего кому-то оставить. Прячущий может оставить пуговицу и у себя. Водящему можно смотреть за движениями руки. Когда водят руками, все поют:

 Гизь-гизь, горань,

И батюшка Еремей,

Прикрывайте, закрывайте,

Ищите, узнавайте,

У кого моя гизянь?

 Если водящий узнает, у кого находится пуговица, тогда сам становится её прячущим, у кого нашли пуговицу — водящим, а прячущий встаёт к остальным. Если водящий не отгадает, ему говорят «тiрс-торс, одного зуба нет». Если трижды не отгадает, он «остаётся без трёх зубов», ему дают задание спеть, потанцевать и т.д. Прежде на молодёжных посиделках проигравшего вынуждали сообщить имя любимого или любимой. Если отказывался, его брали за руки и ноги и подбрасывали вверх до потолка.

 **Игра с верёвкой**

Игроки встают кругом, обеими руками держатся за верёвку, которая образует круг. Выбирают одного участника, который входит в круг. Ему надо найти удобный момент и резким движением прикоснуться до чьей-нибудь руки. Игрок, чтобы не попасться, убирает одну руку с верёвки. Тогда водящему нельзя трогать другую руку. Кого осалят, тот становятся водящим.

**Царь**

Сначала выбирают «царя». В земле роют небольшую ямку размером с мяч. Установив очерёдность между собой, с нескольких метров каждый скатывает мяч через ямки. Кто попадёт мячом в лунку, тот становится «Царём». Он садится на установленный в кругу полено и кладёт мяч в ямку. В двух-трёх метрах от царя стоят игроки, которые готовы по его слову или убежать подальше или схватить мяч. Чьё имя произнёс царь, тот быстро хватает мяч из ямки и после слова царя «Стойте!» («Сувтӧй!») бросает по убегающим. Кому попадёт тому царь даёт какое-то задание: попрыгать на одной ноге до какого - то места, потанцевать, спеть и т.д.

 **Игра в круг**

В круг входят игроки. Заранее выбранный участник стоит на линии круга и бросает мячом в них. Кому попадает мяч, тот старается быстрее взять его в руки и бросить в следующего игрока. Если попадает, второй игрок бросает мяч третьему игроку, который потом и становится бросающим мяч из-за линии круга.