

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад комбинированного вида №12 «Росинка»

Тематический день

Тема: **«Мой край - Югра»**

Цель:

- расширять и обогащать знания о ХМАО-Югре, о жизни и быте коренных народов Севера;
- развивать познавательные способности, связную речь, образное мышление, память;
- воспитывать бережное отношение к родному краю.

Подготовила:  
Ештокина О.А.

Литература:

1. Баранов Н.Н. История ХМАО с древности до наших дней. 2000г.
2. Гончарова Е.В. Югория – мой край родной. 2000г

П.г.т.Высокий, 2014г.

## ***Младший возраст***

Детей встречает кукла Акань и рассказывает о себе.  
Рассматривание иллюстраций.

## ***Средний возраст***

Загадывание загадок

1. «По дереву красная лисица бежит» (Огонь)
2. «День идёшь, ночь идёшь, а конца не найдёшь» (Земля)
3. «Когда дерево становится деревом, а человек - человеком?»  
(Когда дерево плодоносит, а человек видит это)
4. «На потолке - шкура, облепленная шмелями» (Звёзды над головой)
5. «Красной лисы куча шерсти» (Восход солнца)
6. «На том берегу реки дерево с колокольчиками стоит» (Кедр с шишками)
7. «Сколько не мотай клубок, а нитка не кончается» (Дорога)
8. «Два соболя, два зверя, как ни стараются обогнать друг друга, никак не обгонят...»  
(Лыжи)
9. «Сто голов - одна рука» (Дверная ручка)

### **Игра в камешки**

**Цель.** Развивать быстроту реакции, ловкость, настойчивость и терпение, подвижность кистей рук.

**Правила.** Подбрасывать камешки вверх и ловить их тыльной стороной ладони (пальцами), дети производят действия по очереди. Побеждает тот игрок, которому удалось поймать большее количество камешков.

**Действия.** Для игры используются разноцветные камешки-галечки диаметром до 1 см., которые хранятся в берестяной коробке. Игроки усаживаются в круг, один из них берет в горсть камешки, которые лежат перед каждым игроком, подбрасывает их вверх, затем ловит тыльной стороной ладони (пальцами). После подсчета пойманных камешков первым игроком в игру вступает следующий игрок. Побеждает тот игрок, которому удалось поймать большее число камешков.

### **Дидактическая игра «Хорошо - плохо»**

**Цель.** Развивать внимание, память, логическое мышление, речь, способность устанавливать простые связи между явлениями природы и действиями людей.

**Правила.** Назвать положительные и отрицательные стороны одного и того же явления.

**Действия.** Ведущий показывает картинку с изображением какого-либо явления природы, например, дождь. Дети рассказывают о том, что происходит во время дождя, какую пользу приносит дождь живой природе (питает растения влагой, смывает пыль с листьев растений, образуются лужи на земле, из которых могут напиться животные и т.д.), какое неудобство создает людям дождь (образуется грязь на дорогах, люди вынуждены надевать плащи и сапоги, иногда от длительных дождей выходят реки из берегов и происходит затопление населенных пунктов и т.д.). За хороший ответ выдается фишка. В конце обязательно сделать вывод: «В природе нет ничего плохого. Все, что дает природа

нужно для жизни на Земле. Нельзя нарушать законы природы. Все в природе взаимосвязано». Подсчитать фишки у детей и выявить победителей.

### **Подвижные игры «Солнце» (Хейро)**

Ходьба приставным шагом по кругу, взявшись за руки, покачивая ими -«Хейро»!  
«Солнце» сидит в центре на корточках,(вытягивая руки, ловит бегающих). «Раз, два, три - в круг скорей беги!». Бегут в круг те, кого не заделали.

### **«Ловля оленей»**

Две группы: олени и пастухи. Пастухи берутся за руки, стоя полукругом, лицом к оленям.

По сигналу: «Лови!» - замыкают круг.

### **Старший возраст**

#### **Беседа: «Край, в котором мы живём»**

**Цель:** Расширять и обогащать знания детей о нашем крае. Обобщить знания детей о жизни и быте коренных народов Севера, уточнить представление о жилище хантыйской семьи. Развивать познавательные способности, связную речь, образное мышление, память. Воспитывать любовь к родному краю.

Материал: макет чума, иллюстрации по теме жилище ханты.

Вопросы к беседе:

1. Как называется наш край?
2. Чем знаменит и богат наш край?
3. Как называют коренных жителей нашего края? А сейчас послушайте загадку: «Посреди тундры остроконечная куча земли, покрытая шкурами оленей» (Чум)
4. Расскажите, что такое чум?
5. Почему чум основное жилище ханты?
6. С какой стороны располагается вход?
7. Какой главный элемент чума?
8. Для чего нужен очаг?
9. Где обычно ставится чум? (на берегах рек и озёр)

#### **Приметы**

1. «Когда дым из чума к земле идёт - мороза не будет»
2. «Птички купаются в воде - к дождю»
3. «Когда вокруг луны бывает круг, ханты говорят: «Луна дом строит» - это к морозу

#### **Так говорят ханты**

**Пон** - ловушка для рыбы

**Лабаз** - амбар на высоких брёвнах

**Караль** - забор вокруг коптильни (чтобы любопытные олени не обожгло носики)

**Нянь-кэр** - хлебная печь

**Акань** - хантыйская кукла

**Порео** - мука из рыбы

**Чувал** - печь, очаг

**Обласок** - лёгкая долблёная лодка

**Малица** - верхняя одежда

**Чум** - временное жилище оленеводов

**Кисы** - меховые сапоги мехом внутрь

**Савик** - верхняя одежда мехом наружу

**Хорей** - тонкий, гибкий шест, которыми погоняют оленей

**Нарты** - лёгкие санки

**Черки** - лёгкая кожаная обувь

### Дидактическая игра «Хищник - добыча»

**Цель,** упражнять в установлении связи хищник - добыча; развивать мышление, внимание, память.

**Правила.** Начинать игру только по сигналу, побеждает тот, кто подберет к хищнику больше добычи.

**Действия.** У каждого ребенка картинки с изображением какого-либо хищника. По сигналу дети подбирают картинки только тех животных, которыми питаются данные хищники. После выполнения задания спросить детей: «Что было бы, если бы люди истребили всех, например, волков?» после ответов детей рассказать, что когда-то люди решили, что волки не приносят никакой пользы, а только один вред и истребили всех волков в лесу. «Как вы думаете, что случилось?» В этом лесу расплодилось, во-первых, много зайцев, объедая кору деревьев, они нанесли огромный ущерб лесной растительности; во-вторых, в этом лесу начали болеть и умирать звери, ведь волки могли догнать только больных зайцев или других мелких зверей. Не стало волков, стали гибнуть от болезней дикие звери. Пришлось людям привозить волков из других мест.

Таким образом подвести детей к выводу: нет в природе плохих и хороших диких животных, все животные нужны, все в природе взаимосвязано и нельзя нарушать равновесия. Правильность выполнения задания проверяют все игроки, выявляют победителя.

### Дидактическая игра «Кто сильнее?»

**Цель.** Учить детей располагать карточки в заданной последовательности, развивать мыслительные способности, умение анализировать, сопоставлять.

**Правила.** Быстро разложить картинки по порядку от сильного зверя к более слабому, выигрывает тот, кто быстро и правильно выполнит задание.

**Действия.** У каждого игрока набор картинок с изображением таежных зверей, которые обитают в нашем крае. Объяснить правила. По сигналу дети начинают выполнять задание. В конце игры подвести детей к выводу: сильное это животное или слабое, но оно нужно природе, нельзя уничтожать животных, иначе нарушится равновесие в природе, что в итоге повлияет на природу, а значит на жизнь людей. Далее проверяется правильность выполнения задания, и выявляются победители.

### Дидактическая игра «Теремок»

**Цель.** Развивать логическое мышление, слуховое внимание, умение группировать животных (травоядные, хищники).

**Правила.** Поселить жильцов в теремок можно только тогда, когда правильно отгадаешь загадку, но нужно быть внимательным не поселять в одном теремке травоядное и хищное животное. Выигрывает тот, кто не ошибется и больше всех поселит жильцов. Когда все окна будут в теремке открыты, надо назвать поселившихся в нем животных одним словом - травоядные эти животные или хищники.

**Игровые действия.** Взрослый говорит: «Стоит в лесной чаще теремок. Он не низок, не высок. Кто загадку отгадает, и животное узнает, сможет поселить жильцов в этот славный теремок». Далее проговариваются правила игры и загадываются загадки (взрослый сознательно совершает ошибку: к травоядным животным селит хищника или наоборот, дети должны увидеть ошибку). Загадки: «Немышь, нептица в лесу резвится, на деревьях живет, и орешки грызет» (белка). «В одежде богатой, да сам слеповатый, живет без оконца, не видывал солнца» (крот). «Кто в лесу тоннели роет, из ветвей плотины строит, зубы - точно топоры. Это трудятся... (бобры)». «Это что за зверь лесной встал, как столбик, под сосной? И стоит среди травы - уши больше головы» (заяц). «Какой зверь опасный ходит в шубе красной, снег разгребает, мышек хватает?» (лиса). «Трав копытами касаясь, ходит по лесу красавец, ходит смело и легко, рога раскинув широко» (лось). «Летом ходит без дороги возле сосен и берез, а зимою спит в берлоге, от мороза прячет нос» (медведь). «Кто осенью холодной ходит хмурый и голодный?» (волк). Отгадав загадку, дети селят животное в теремок, таким путем расселяются все животные. В конце игры спросить: «Почему не могут вместе жить травоядные и хищные животные? Что было бы, если бы в теремок заселились волк, лиса или медведь? Как можно назвать одним словом животных, живущих рядом? (соседи). Послушайте стихотворение:

Мы все снимаем угол свой у матушки-природы.  
И крыша нам над головой - лишь купол небосвода.  
А весь большой и старый дом битком набит жильцами,  
И уживаться надо в нем, хоть мы «с усами сами».  
Народу разного полно - кто мельче, кто крупнее,  
Кто выбирает в речке дно, кто воду побыстрее.  
Кто любит раньше всех вставать, а кто поздней ложиться.  
Годиться нам в соседи тот, кто больше пользы принесет,  
С кем есть, чем поживиться, иль от беды укрыться.  
Иной сосед опасен, но в целом - Мир прекрасен!

### **Дидактическая игра «Рыбаки»**

**Цель.** Развивать умения детей сосредотачиваться на одном виде деятельности, мелкую моторику рук, внимание, связную речь.

**Правила.** Ловить только тех рыб, которые называет ведущий, уметь рассказать о них. Побеждает тот, кто поймает больше рыб.

**Действия.** Ведущий произносит слова: «Рыба плавает в водичке, рыбке весело играть, рыбка, рыбка - озорница, мы хотим тебя поймать!» одна удочка, плоскостные изображения рыб и изготовленный из картона водоем выдается на двух детей, ведущий каждой паре дает задания (например, одним, ловить речных, хищных рыб, другим - морских, третьим - травоядных рыб и т.д.). Если на удочку попадает посторонний предмет, то они объясняют и откладывают в сторону. После выполнения задания рассказывают о том, что они знают про этих рыб. Один ловит, другой наблюдает, в случае необходимости помогает и исправляет ошибки. Затем меняются местами. В конце игры спросить детей: «Как вы думаете, сколько рыбак может наловить рыбы? (Много). А сколько рыбы он должен оставить? (столько, сколько нужно, чтобы прокормить себя и свою семью). Правильно, остальную рыбу надо отпускать в воду. Почему? Вспомните, чем рыбачили коренные народы нашего края. Как относились к реке? Что мы должны делать, чтобы на наших столах всегда была рыба? (не загрязнять реки и озера)».

**Дидактическая игра «Чем могут быть эти предметы?»** **Цель.** Упражнять в замещении одних предметов другими на основе некоторого сходства, развивать воображение, фантазию, сообразительность, творческие способности.

**Правила.** Соотнести предметы - заместители с реальными предметами, назвать как можно больше предметов домашнего обихода и орудий труда народов ханты и манси.

**Действия.** Ведущий показывает любой предмет из бросового или природного материала, предлагает догадаться, чем он может быть. Например: ветка дерева может быть оленьими рогами, палочка может изображать нарты, лодку-долбленку, кусок веревки - тынзян и т.д.

Можно поиграть «наоборот»: что можно изготовить из этого материала (ловушки, орудия ловли рыбы, оленя, нарты, лыжи, кукол и т.д.)?

**Дидактическая игра «Подбери предметы»** **Цель.** Учить детей подбирать предметы к одежде и группировать их. Развивать логическое мышление, умение объединять предметы по определенным признакам.

**Правила.** Подобрать картинки с изображением предметов обуви, быта, орудий труда и др. к картинке с изображением одежды, объяснить (например: малица - лыжи, ружье, лук со стрелами, нарты и т.д.; летняя мужская одежда - лодка-долбленка, ловушка для ловли рыбы (морда); женское национальное платье - очаг, котел, летняя национальная обувь и т.д.; сак - кисы, платок, меховые варежки и т.д.; детская одежда - игрушки).

**Дидактическая игра «Кому что нужно?»** **Цель.** Упражнять детей по отдельным предметам определять какому человеку они нужны; развивать внимание, память, умение устанавливать связи.

**Правила.** Рассмотреть орудия труда, соотнести картинку с орудиями труда и картинку с изображением человека, выполняющего действия. Кто быстрее это сделает, тот и выиграл.

**Действия.** Педагог предлагает детям узнать, какие предметы нужны охотнику, рыболову, оленеводу, женщине, ведущей хозяйство в чуме. Подобрать картинки с изображением предметов к людям, занимающимся определенным трудом. После выполнения игрового задания, дети должны объяснить, почему именно эти предметы они подобрали, а не другие. Победители награждаются фишками. Подводится итог: много лет назад люди придумали предметы, которые помогают им и в настоящее время в хозяйстве, рыбной ловле, охоте, оленеводстве.

#### **Дидактическая игра «Что дает лес народам ханты и манси?»**

**Цель.** Развивать наблюдательность, мышление, сообразительность; воспитывать основы положительного отношения к природе.

**Правила.** Выбрать картинки по теме.

**Действия.** Каждый ребенок выбирает те картинки, которые он считает нужными, объясняет свой выбор и рассказывает, из чего сделаны эти предметы, что было бы, если бы...

**Итог.** Пословица «Кто лес любит, тот его не губит». Народы ханты и манси брали у природы лишь столько, сколько было нужно, чтобы прокормить свою семью. У них было много запретов: в костер бросали только сухие ветки, из живого дерева изготавливали только живые предметы - лодки, нарты и т.д. Деревья без надобности запрещалось рубить (ханты верили, что духи могут наказать).

**Игра «Знатоки»** **Цель.** Обобщить знания детей о жизни народов ханты и манси, воспитывать умение работать в коллективе, согласованности при выборе ответа, развивать внимание, умственную деятельность, умение сосредотачиваться на выполнении задания.

**Правила.** На размышление отводится 1 минута (по песочным часам), началом и концом к размышлению служит сигнал - на металлофоне, за правильные ответы команда получает очки, за выигрыш - призы.

**Действия.** Конверты с заданиями выложены по кругу на середине стола, в центре - круг со стрелкой. За столом команда знатоков, в роли ведущего выступает взрослый. На размышление отводится 1 минута (по песочным часам). Сигнал к началу размышления детей дается на металлофоне.

*Вопросы - задания для команд - знатоков:*

1. Что обозначает очаг в чуме? (центр вселенной)
2. Как назывались народы ханты и манси в древности? (остяки)
3. Назовите предметы, используемые в хозяйстве из бересты (короба для сбора ягод, посуда...).
4. Как называется мужская одежда, сшитая из оленьего меха? (малица)
5. Постоянное жилище ханты и манси? (землянка, полуземлянка, бревенчатый дом)
6. Как называется место, где расположены жилые и хозяйственные постройки? (стойбище)
7. Из чего ханты в древности делали муку? (из рыбы)
8. Как называется у них печь? (чувал)
9. Для чего берут на рыбалку фигуру рыбы, вырезанную из бересты? (на удачу)
10. Деревья, считающиеся священными (кедр, береза, лиственница).

Вопросы можно дополнить, можно заменить другими. В перерывах между игрой знатоков проводится подвижная игра.

В конце игры ведущий подводит итог, награждает победителей призами.

### **Ознакомление с окружающим (явления общественной жизни) Тема: «Ханты и манси - таежные жители» Цель.**

Познакомить детей со старинным укладом жизни коренного населения Ханты-Мансийского автономного округа. Дать детям понятие о древнем переносном жилище - чуме (из какого материала строится, где и как устанавливается); об очаге - как центре вселенной;

Упражнять в образовании относительных прилагательных;

Развивать внимание, познавательную активность;

Воспитывать интерес и уважение к жизни и традициям коренного населения

Ханты-Мансийского автономного округа **Словарная работа:** Еловые, берестяной, олений.

### **Ход занятия**

I. Знаете ли вы, какие люди населяют наш край с древних времен? Тогда слушайте. Самыми древними людьми или, как мы называем, коренными жителями нашего края являются ханты и манси. *Ханте* означает "народ", "человек". Ханты и манси - это два похожих народа, которые ведут таежный образ жизни. Климат нашего края суровый, большую часть территории покрывают громадные болота, леса богаты зверем и птицей, реки - рыбой. Поэтому, основные занятия этих людей - это охота, рыболовство, а дальше на Севере - оленеводство. Основной пищей было мясо и рыба. Одежду шили из звериных шкур и рыбьей кожи.

Летом передвигались на лодках, а зимой на лыжах. Они должны были приспособиться не только к природным условиям, но и к делу своих рук. Отгадайте загадку: "Стоит бычище, проклеваны бочища" (дом).

У всех людей есть дома, только все они разные. Это зависит от того, в какой местности живут люди.

Русские люди в прошлом всегда строили вот такие дома из дерева. (Показать русскую избу). Народы, живущие в горах, строили себе дом из камня (Показать каменный дом). Объясните, почему?

А из какого материала сооружают себе дом народы, живущие в нашем крае? (Ответы детей).

Правильно, они строили свои жилища из того материала, который был у них под рукой. Сегодня мы познакомимся с жилищной постройкой - чумом, который ставился на берегу реки. До сих пор люди не придумали ничего лучше этого жилища - оно легко ставится и также легко собирается и перевозится. Посмотрите, как выглядит чум. На что он похож?

Я расскажу вам, как он строится и где ставится. Чум строится из шестов, которые тщательно выбираются и готовятся из прочных пород деревьев - ели к сосны. Как мы называем шест из ели? (Еловый). А из сосны? (Сосновый). Выбирается и место, где ставятся шесты. Обычно это продуваемое место на берегу реки. Как вы думаете, почему? Потому что летом много комаров и мошек.

При установке чума шесты располагались так, чтобы дверь была обращена по направлению восхода солнца или к воде. А покрывали чум ... Чем? Правильно, берестой. Как можно назвать чум, покрытый берестой? (Берестяной)- Но берестяной чум - это летний чум. А чем же покрывался чум зимой? Зимой его покрывали оленьими шкурами. Почему?

Посмотрите, сверху чума всегда оставляли небольшое отверстие. Как вы думаете, для чего? Правильно, для того, чтобы выходил дым от костра. Только ханты называли его не костром, а очагом. Очаг считается частью семьи, угли из очага, по традиции, нельзя передавать в другой дом, чтобы не начались несчастья. Для чего нужен очаг? Очаг нужен для приготовления пищи и обогрева жилья, и он объединяет вокруг себя всех домочадцев и одновременно связывает землю с небом. Ханты считают, что очаг - центр вселенной. Как вы думаете, где располагают очаг? Его располагают точно под верхушкой чума, чтобы дым выходил в отверстие. Ребята, давайте попробуем собрать чум.

II Игра-эстафета "Кто быстрее соберет чум".

Долгими зимними вечерами домочадцы располагались вокруг очага, и бабушка рассказывала легенды о тех далеких временах, когда на земле появились люди. Послушайте.

"Стал Номи-Торум (бог) думать, чем кормиться они будут, чем от холода свои тела прикроют. Решил он сохатого зверя поселить, а на болота оленей выпустить. Туда и люди на промысел пойдут, там жить станут. Из веток сделают жилища, покроют его шкурами оленей. С тех пор люди промышляют оленей, лесных зверей, а живут в чумах".

III. Итог.

Что вас сегодня заинтересовало?

О чем вы раньше не знали, а сегодня узнали?

Что хотели бы узнать об этих людях?

2 половина дня

## ***Младший возраст***

### **Чтение**

#### **Почему у зайца длинные уши**

Однажды на лесной поляне разговаривал лось с лосихой. Заяц бежал мимо и решил подслушать разговор. Оказывается, лось раздавал рога. Не выдержал заяц, высунулся из-за пенька и с криком давай и себе рога просить, чтобы врагов в страхе держать. Отдал лось ему рога. Обрадовался заяц, запрыгал, да так, что шишка ему свалилась на голову. Подскочил заяц бежать, да рога запутались в кустах.



«Нет, брат, - говорит лось. Трусливое у тебя сердце, а трусу и самые большие рога не помогут. Получай-ка ты длинные уши. Пускай все знают, что ты подслушивать любишь».

Игры с куклой Акань

### ***Средний возраст***

Чтение

#### **Как окунь стал полосатым**

Зайчонок очень хотел научить Выдренка бегать наперегонки. Побежал он к речке, где жил Выдренок, а тот лежит в воде у самого берега и медленно пошевеливает своим маленьким хвостиком. А потом как закричит: «Ой-е! Кто-то меня за хвост поймал».

Видит Зайчонок, что Выдренок все дальше и дальше от берега двигается, поймал его за передние лапки, тянет к себе. Тут подбежали на выручку лисята, соболята. Тянут, а Выдренок - ни с места. Крикнул Зайчонок Утке, чтобы она нырнула в воду и узнала, кто поймал его друга. Оказалось, что это толстошкурый окунь.

Тянут зверята Выдренка, вот уже и спина его показалась из воды, а за ним и голова Окуня. Утка и закричит: «Дети мои, утята, берите по хворостинке и бейте, хлещите его. А я буду клевать в голову».

Хлещут утята Окуня, где ударят - там на его шкуре полоса остается. Утка клонет -сердится Окунь, краснеют его передние плавники от злости.

С тех пор Окунь стал полосатым, с красными передними плавниками.

#### **Подвижные игры**

##### **«Бег по-медвежьи» (ПУПИ НЭВЭР)**

**Цель.** Развивать силу ног, координацию движений, ловкость, сноровку. Воспитывать силу воли, настойчивость.

Эта игра - состязание проводится в любое время года. Количество играющих не ограничивается. Дистанция бега произвольная и обговаривается между участниками до начала игры.

Перед началом игры-состязания в начале и в конце дистанции проводятся линии старта и финиша. Все участники располагаются вдоль стартовой линии, принимая исходное положение - стоя на четвереньках. По команде судьи начинается бег «по-медвежьи», который выполняется так: оттолкнувшись двумя руками, подтягивают ноги к груди и приземляются на обе ноги, одновременно выставляя как можно дальше руки. Победителем становится участник, прибежавший таким образом первым к финишу.

##### **«Заячьи прыжки»**

**Цель.** Способствовать развитию силы ног, прыгучести, координации движений, ловкости.

Игра проводится в любое время года: летом - на песке, зимой - на мягком снегу. Дистанция для прыжков произвольная и определяется перед каждым прыжком по договоренности между участвующими.

Перед игрой определяют дистанцию, в начале которой проводится стартовая линия, а в конце - линия финиша или кладется любой предмет, до которого надо допрыгать. Все участники становятся у стартовой линии, принимая исходное положение -стоя ноги врозь. По команде старшего все участники начинают выполнять «заячьи

прыжки», стараясь как можно быстрее и без ошибок преодолеть всю дистанцию. Кто сделает это первым, тот становится победителем.

Сами же «заячьи прыжки» выполняются так: от линии старта игрок отталкивается двумя ногами и приземляется на одну любую ногу, затем, оттолкнувшись ею, приземляется опять на две ноги. Если участник нарушает чередование положения ног во время исполнения «заячьих прыжков», то он выбывает из игры.

## **Старший возраст**

Чтение

### Сали - урнэ - ойка

Давным-давно, никто из старых манси не помнит - когда, жили - были муж и жена. Жили они очень богато, не знали и не ведали никакой нужды. Было у них несметное количество оленей. Оленей богатой семьи пасли бедные пастухи - манси. День и ночь они смотрели за оленями у подножия Уральских гор.

У богатых оленеводов был единственный сын, они его очень любили и баловали. Одежду он носил из дорогих оленьих шкур, к столу ему подавали дорогие кушанья. Но юноша был ленивым и беззаботным. День проходит, два проходит, а он ни в лес на охоту не сходит, ни в чум дров не занесет. Ни до чего ему дела нет.

Лежит на оленьих шкурах и поглядывает в небо через дымовое отверстие чума. Полежит, полежит, выйдет из чума, посчитает звезды на небе и снова ложится на шкуры. Так он и проводил дни Отец с матерью смотрели, смотрели на любимого сына и однажды сказали ему:

- Сынок, чем так лежать, съездил бы ты проведать наших оленей Посмотрел бы, как их пасут бедняки - манси.

И вот ленивый юноша задумался. Вышел из чума, посмотрел на небо, посчитал звезды и подумал: «Однако, придется ехать и проведать наших оленей...» Зашел в чум и сказал отцу с матерью:

- Съезжу-ка я проведать наши оленьи стада. Только вы к моему приезду сшейте мне новую малицу из лучших оленьих шкур.

Запряг ленивый юноша трех оленей в нарту и отправился в путь. Едет, посматривает на горы и думает про себя: «Вот теперь я посмотрю на наши оленьи стада. Узнаю у пастухов, сколько у нас оленей». Долго ехал, коротко ехал, стал приближаться к подножию Урала. Подъехал к подножию горы и видит: оленьи стада его на месте. Бедные пастухи - манси по - доброму пасут оленей.

Дальше ленивый юноша не поехал. Понравилась ему эти места, остановился здесь. И вот он вдруг стал бодрым и работающим, лень свою отбросил. Стал у подножия горы чум строить. Посреди чума очаг наладил, оленьи шкуры на пол постелил. И стал он в этом чуме жить. Долго жил у подножия этой горы, состарился. С тех пор оленеводы - манси и называют эту гору Сали - урнэ - ойка - Оленей Оберегающий Богатырь.

Рисование "Хантыйский орнамент -

как элемент декоративно-прикладного искусства" Цель.

Дать детям представление о культурных и духовных традициях людей, издавна живущих на этой земле;

Познакомить с некоторыми видами орнамента, которыми аборигены Севера украшали свою одежду, обувь, предметы быта;

Подвести детей к пониманию единения человека с природой;

Обогащать словарь детей по теме. Упражнять в образовании притяжательных

прилагательных (щучьи, заячьи...);

Воспитывать осознанное отношение к культуре коренных народов Западной Сибири.

### **«Салки под снегом»**

**Цель.** Способствовать развитию быстроты, ловкости, координации движений, укреплению мышц всего тела. Воспитывать находчивость, смекалку, смелость и решительность.

Игра проводится зимой на снегу. Количество игроков не ограничивается. Перед игрой участники делают под снегом ходы в различных направлениях и с выходом на игровую площадку. Площадка произвольных размеров, она ограничивается предметами, расположенными на ней (деревья, камни, нарты и т.д.).

По желанию или по договоренности выбирается водящий, задача которого осалить кого-либо из разбежавшихся по снежным ходам игроков. Игроки, передвигаясь под снегом в различных направлениях, стараются «убежать» от водящего, используя для этого и выходы наружу. Игрок, которого осалил водящий, также начинает ловить других участников. Игра прекращается когда пойманы все игроки или по желанию играющих.

**«Болотная женщина» (НЕРЭМ ИМИ) Цель.** Способствовать развитию реакции, ловкости, координации движений. Игра проводится летом на улице, зимой в помещении. Количество игроков произвольное. По желанию или по считалке выбирается водящий - «Болотная женщина». Ей завязывают глаза платком, затем поворачивают вокруг себя три раза. После этого игроки разбегаются в разные стороны. Водящая ходит по площадке и старается схватить кого-либо из игроков, которые убегают от нее. Игроки могут и обманывать «Болотную женщину», подставляя вместо себя одежду или другие предметы. Если игрок пойман водящей, то он становится «Болотной женщиной». В конце игры определяются наиболее ловкие игроки как среди водящих, так и среди тех, кто не был пойман «Болотной женщиной».

### **Догонялки (ПЭНКИНАТ)**

**Цель.** Способствовать развитию быстроты, ловкости, выносливости. Воспитывать находчивость, смекалку, смелость и решительность.

Игра проводится летом и зимой, количество игроков произвольное. Перед игрой обговаривается игровая зона.

С помощью считалки «Тъкэли - пукэли. Талу пева. Вотэнкэси. Кутэнкэси. Тетярина-мутярина. Телен - Тюк!» 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.

### **Прятки (МАНТ КЭНЧА)**

**Цель.** Способствовать развитию ловкости, сообразительности, смекалки, наблюдательности.

Игра проводится летом и зимой на улице или в помещении. Количество игроков произвольное.

Перед игрой с помощью любой считалки выбирают водящего, который становится у стены дома или дерева и ведет счет. В это время остальные игроки разбегаются и прячутся в пределах игровой площадки. По окончании счета водящий идет искать спрятавшихся игроков, и тот, кого он находит, выбывает из игры. Водящий должен найти всех спрятавшихся. После этого водящим становится игрок, найденный первым. Если игра проходит дома, прячутся за одежду и т.д., выходить из дома запрещается.

## Развлечение «Люблю тебя мой край родной»

**Цель:** расширять представление о родном крае, Югре, используя игры региональной направленности; развивать речевую и эмоциональную активность детей через участие в театрализованной деятельности; воспитывать любовь к родному краю, поддерживать радостное настроение

**Подвижные игры «Скачки на одной ноге» (ЭЙ КУР НЭВЭР) Цель.** Развивать силу ног, прыгучесть, выносливость, ловкость. Воспитывать смелость, ловкость, силу воли.

Игра проводится в любое время года на мягком грунте. Чтобы игра стала эмоциональной, к ней подключаются взрослые. Количество участников не ограничено. Дистанция для прыжков произвольная, зависит от возраста детей; о ней договариваются заранее.

Перед игрой участники проводят стартовую линию, от которой начинают скакать, а в конце дистанции - линию финиша, на которой определяется победитель. Иногда линию старта и финиша заменяет какой-то предмет на местности (дерево, камень), до которого выполняются скачки. Все участники становятся перед линией старта, принимают исходное положение - стоя на одной ноге. По команде судьи или кого-то из взрослых участники начинают скакать, стараясь как можно быстрее преодолеть установленное расстояние. Кому это удастся сделать первым, тот и становится победителем.

### Прыжки на двух ногах

**Цель.** Способствовать развитию силы ног, мышц брюшного пресса, прыгучести, быстроты. Воспитывать волевые качества.

Игра проводится в любое время года. Участие в ней может принять любой желающий. Игроки по договоренности определяют дистанцию или предмет, до которого они будут прыгать.

Все участники становятся перед стартовой линией, принимая исходное положение - стоя ноги на ширине плеч. По команде начинают выполнять прыжки, отталкиваясь двумя ногами и приземляясь на две ноги. Игрок, достигший первым таким способом конца дистанции, становится победителем.

### Прятки (КАНЯХЯНТЭХ)

**Цель.** Способствовать развитию быстроты, ловкости, наблюдательности. Воспитывать находчивость, сообразительность, смелость, решительность. Игра проводится зимой на снегу. Количество игроков не ограничивается.

Перед игрой участники проделывают под большими сугробами ходы в разных направлениях с выходами наружу и определяют недалеко от этих ходов место водящего, например, у дерева, камня и т.д.

По желанию или по договоренности, иногда по жребию выбирается водящий, который занимает отведенное ему место, поворачиваясь спиной к играющим. Все участники игры разбегаются и прячутся в снежных ходах. После того, как водящий голосом предупреждает, что идет искать, он приступает к поиску спрятавшихся игроков. Обнаружив игрока, водящий осаливает его и после этого оба, используя кратчайший путь к выходу из снежного лабиринта, стараются как можно быстрее добежать до места. Где первоначально стоял водящий (дерево или камень) и коснуться его рукой. Так игра продолжается до тех пор, пока водящий не обнаружит и не осалит всех игроков. Победителями игры становятся игроки, сумевшие опередить водящего и первыми коснуться рукой предмета, у которого он ранее стоял. Последний проигравший водящему игрок становится новым водящим, и игра продолжается. Водящему разрешается осаливать сразу нескольких игроков.