

# Саха сирин кыыллара.



Д/с «Кэнчээри» Сивцева Н.Н.





Тииттэн тирэхтээх, таастан тайахтаах харыйа кыыьа  
кириэс туоьахталаах уьу.





От-мас аьылыктаах ойуоккалас о5очоос баар  
уьу.





Сугэтэ да, илиитэ да суох тиити охторор баар уьу.





Дьэрэкээннээх саал тииккэ ыйанан турар.





Харана буоллабына харахтанар, сырдыкка сытыйан  
туьэр баар уьу.



Сыыыга сырбас баар ууу.





Ким кыбын ойуурга аччык кэрийэ сылдьарый?





Сир иьигэр сибигинэйэ Мэхээлэ сытар уьу.





Ким бэйэтигэр тыаны ильдэ сылдьар?





Хара тыаба Мэргэнэ хара баар уьу.



# Ос ховоонноро.

1. Ойуурдаах куобах охтон биэрбэт.
2. Икки куоба5ы экирэтэн хайаларын да ситиэн суоба.
3. Ойуурдаах куобах кэтэбинэн оонньуур, дьонноох киьи сототунан оонньуур.
4. Икки адьыр5а эьэ биир ар5ахха кыстаабаттар.
5. Эьэни керен баран суолун ирдээбиккэ дылы.
6. Эьэни керен баран уллэстибиккэ дылы.
7. Сатабыллаах саьыл са5алаах.

1. Зайца ноги носят, волка зубы кормят, лису хвост бережёт.
2. Лиса всё хвостом прикроет.
3. Два медведя в одной берлоге не уживутся.
4. Соболь не куница бежит да дрожит, а серая овечка лежит да пышет.
5. За двумя зайцами погонишься — ни одного не поймаешь.
6. От волка бежал, да на медведя попал (напал).
7. Трусливому зайке и пенек — волк.



## **Хамсаныылаах ооньюулар.**

### **Куобахтар уонна булчут**

Хос биир оттугэр «булчут» турар. Хос нонуо миэлинэн тардыллыбыт

эргимтэ-

лэргэ тииннэр тураллар. Хас биирдии эргимтэ иьигэр 2-3 тиин. Булчут тииннэри

кордообутэ буолар, хос иьин кэрийэр, онтон миэстэтигэр тоннор.

Иитээччи «тииннэр аьыы табыстылар» диэтэбинэ, оболор тиинни ойуоккалаан тахсаллар. Булчут диэтэбинэ, тииннэр чохчос гына туьэллэр, онтон булчут миэс-

тэтиттэн мээчигинэн бырабаттыыр.

Булчут таппыт тиинин дьиэтигэр илдьэн иьэр.

Ооньюу ус тогул хатылааммытын кэннэ булчут уларыйан иьэр.

## **Подвижные игры**

### **«Охотник и зайцы»**

**Цель игры:** обучение бегу в игровой манере, развитие ловкости и координации движения. Из числа играющих детей выбирают двоих: «охотника» и «бездомного зайца». Остальные дети-«зайцы» чертят для себя на игровой площадке кружки-«домики» диаметром до 50 см.

Каждый заяц занимает свой «домик»-кружок. Воспитатель подает сигнал, по которому охотник начинает преследовать «бездомного» зайца. Убегая от охотника, «заяц» петляет между домиками, а потом неожиданно может заскочить в любой домик и стать за спиной живущего там «зайца». В тот же момент этот «заяц» превращается в «бездомного», должен покинуть «домик» и убегать от гонящегося теперь за ним охотника.

Как только охотник догнал зайца и дотронулся до него рукой, они меняются местами: заяц становится охотником, а охотник — зайцем.

**Вариант игры:** общее число зайцев уменьшается, а вместо кружочков «домиками» для «зайцев» служат дети, по 3—4 взявшиеся за руки.



## **Албын сабыл.**

Оонньооччулар бэйэ-бэйэлэриттэн биир хаамы тэйэн тогуруччу тураллар. Кинилэр тастарыгар сабыл дьиэтэ онобуллар. Иитээччи оболор харахтарын быһа симтэрэр, бэйэтэ оболор кэннилэригэр сылдьан биир обону таарыйар. Бу обон «албын сабыл» буолар. Онтон иитээччи оболор харахтарын астарар, ким «албын сабыл» буолтун таайтарар. Оболор ус тогул тохтуруйэ-тохтуруйэ: «Албын сабыл ханнабы-ный?»- дэьэллэр уонна бэйэ-бэйэлэрин диэки корсоллор. Уьус тогул этиигэ «албын сабыл» ин маннабын диэбитинэн оболор ортолоругар тахсар. Оболор хос устун сыр-саллар сабыл кинилэри тутаттыыр. Туппут оболорун сабыл дьиэтигэр ильдэр.

## **«Хитрая лиса»**

Цель: Развивать у детей выдержку, наблюдательность. Упражнять в быстром беге с увертыванием, в построении в круг, в ловле.

Ход игры: Число игроков в этой игре может быть любым, однако, оптимальное количество – от 6 до 10 ребят. Вначале все дети встают лицом в круг, держа руки за спиной. Ведущий проходит сзади детей и незаметно легонько трогает рукой одного из них. Тот, кого «отметили», становится хитрой лисой. Затем выбирают одного игрока и предлагают ему по лицам других ребят угадать, кто же плутовка. Если участник ошибся, все игроки кричат: «Хитрая лиса, где ты?» Игра продолжается. После 3 выкриков хитрая лиса отвечает: «Я здесь!» и бежит ловить ребят. Все участники разбегаются и прячутся кто куда. Если в процессе хитрую лису вычислили, игра начинается с самого начала.



## Тииннэр уонна эриэхэлэр.

Оҕолор иккилии буолан тогуруччу тураллар. Инники турбут оҕолор эриэхэлэр, кинилэртэн турбут оҕолор тииннэр. Биир оҕо ордук кини миэстэ былдьаар Иитээччи «эриэхэлэр» диэтэбинэ, инники турбут оҕолор миэстэлэрин уларытыа охсоллор. Ордук оҕо эриэхэтэ суох тииннэ киирэ охсор. Иитээччи «тииннэр» диэтэбинэ, таынаабы оҕолор миэстэлэрин уларытыаллар. Ордук оҕо тиинэ суох эриэхэбэ киирэ охсор.

## Белки, орехи, шишки!

Все ребята встают, взявшись за руки, по три человека, образуя беличье гнездо. Между собой они договариваются, кто будет белкой, кто - орехом, кто - шишкой. Водящий один, гнезда у него нет. Есть в этой игре еще и ведущий, который произносит слова: белки, шишки, орехи. Если он сказал белки, то все белки оставляют свои гнезда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь белкой. Тот, кому не хватило места в гнездах, становится водящим. Если ведущий говорит: орехи, то местами меняются орехи и водящий, занявший место в гнезде, который становится орехом. Водящий и ведущий могут быть разными людьми, а может обе функции выполнять один человек. Ведущим может быть подана команда: белки-шишки-орехи, и тогда меняются местами сразу все.



## Саьыл курээтинньик иьигэр.

Хос биир отто курээтинньик буолар. Курээтинньик иьигэр кууруссалар олорор мастара (ыскамыайкалар) туруоруллубуттар. Хос биир оттугэр саьыл уйата баар.

Онтон атын олбуор иьэ. Биир о5о саьыл, атытара кууруссалар буолаллар. Кинилэр олбуор устун сылдьаллар, туорах тонсуйан тобугураталлар, кынаттарын далланаталлар. «Саьыл» диир иитээччи кууруссалар курээтинньик иьигэр киирээт мастарын урдугэр тахсаллар. Тахсыбакка хаалбыт кууруссаны саьыл тутан илдьэн иьэр. Кууруссалар мастарыттан ыстанан туьэллэр, ооньуу эмиэ сабалыы барар.

## Игра Лиса в курятнике

Игровую площадку ограничивают с четырех сторон гимнастическими скамейками, это курятник. Выбирают двух водящих лису и петуха. Остальные участники изображают кур. Куры находятся в курятнике. Лиса потихоньку подбирается к курятнику. Её замечает петух, он кукарекает, предупреждая кур об опасности. Куры по команде петуха прыгают на насест - скамейку. Вбежавшая в курятник лиса ловит того, кто не успел забраться на скамейку. Как только лиса удаляется, куры спрыгивают со скамейки. После 2-3 повторений выбираются новые лиса и петух. Чтобы усложнить игру можно назначить трех водящих петуха и двух лис.