

## **Тема: «Казахские национальные игры для детей»**

«Традиционная игра - это не просто воспроизведение детским сообществом исторически сложившихся отношений взрослых, а переосмысление им этих отношений и определения своего самобытного места в мире».

С развитием нашей страны возрождается и древняя культура казахов, национальные игры, танцы, искусство, литература, все это есть культурное наследие, которое мы должны сохранить и передать новому поколению и применять их как средство воспитания. С древности люди Средней Азии занимались охотой, которая требовало от них навыков в беге, прыжках, лазании и детей приучали с детства с помощью игр. Борьба за существование развивало физические качества человека. С помощью игр у казахов развивалась физическая подготовка в духе уважения к старшим и обязанность перед обществом, близкими и родными.

*Игра*- это средство самопознания, отдыха, развлечения, физическое и социальное воспитание с помощью спорта.

Перед всеми игроками стоит цель, выполнить какую либо задачу игры, они все носят сознательный характер, их главная цель получение результатов с помощью определенных способов достижения, где играющий может выбрать путь решения в В играх отражается воспитание, идеология, культурный уровень, научные достижения. Население древнего Казахстана занимались сельским хозяйством, где преобладало кочевое и полукочевое животноводство, а тек, кто в силу исторических причин оказались в Казахстане русские, украинцы где ведущим было - земледелие. Условие жизни оказывали большое влияние на формирование культуры казахского народа, обычай, традиции. Казахские племена вынуждены были вести войны, чтобы сохранить свою независимость, которые так же оказали влияние на развитие игр. В играх казахов в основном применялись приспособления из дерева, кости животных, камней, а позднее из металла. При взаимоотношениях с другими народами, рождаются новые игры и развлечения. Многие игры сохранили свое значения, но подверглись изменениям в названии. Например: «Карагие»- «Найза лактыру » (метание копьем), «Какпа тас»- «Бестас» (пять камешков), «Саадак ату»- «Жамбы ату» (Стрельба из лука) и т.д.

В играх казахского народа лежал глубоки смысл, где соблюдались правовые нормы, что учило детей к честности и справедливости, дисциплине. Многие игры носят в себе воспитательный характер, воспитывает в человеке выдержку, взаимовыручку, решительность, настойчивость и т.д.

Наблюдая за детьми, во время игры мы, можем оценить:

- проявление нерешительности и трусости;
- проявление настойчивости, умение бороться до конца;
- отношение к соперникам во время игры;
- отношение к партнерам;
- отношение к своим ошибкам;
- требовательность к себе, дисциплинированность;
- отношение к победе и поражению;

Казахские национальные игры для детей:

Казахские национальные игры не нуждаются в сложном инвентаре. Они учат детей взаимодействию, тренируют сноровку, силу. Дети получают нужные им физические

нагрузки, которые в игровой форме переносятся легче. Основные национальные игры подойдут для досуга ребенка любого возраста.

«*Орамал*» Многие национальные игры (и казахские не исключение) учат детей самым необходимым навыкам. Речь идет о: быстроте реакции; внимательности; умении работать сообща. «Орамал», или «Платок», как раз такая игра. Сначала выберите водящего. Он берет платок (носовой или любой другой) и завязывает на нем большой узел: Все игроки выстраиваются в круг, в центре которого стоит водящий. Последний дает платок одному из участников. Игрок, получивший платок, вправе передать его любому другому игроку, но только в момент преследования. Затем дети начинают ходить по кругу, а водящий считает до трех. На «три» участники разбегаются. Водящему надо заметить, куда побежал игрок с платком, догнать его и дотронуться до плеча. После этого он забирает платок и загадывает желание (станцевать, прочитать стихотворение и пр.). Игрок, у которого был платок, занимает место водящего.

«*Жапалақтар жене карлығаштар*» Описывая казахские игры для детей, упомянем об этой. Ее название переводится как ‘ястребы и ласточки’. Подвижная игра тренирует внимательность. Число участников не ограничивается. Детей необходимо разделить на две группы. Одного игрока делают ведущим. Затем: Команды, не смешиваясь, выстраиваются в две линии (спина к спине). У ведущего две задачи: он должен, прохаживаясь между участниками, произносить только начало названий команд («Яс» или «Лас»). Когда внимание игроков притупляется, ведущий выдает полное название любой команды. Дети, наименование команды которых прозвучало полностью, разбегаются. Участники второй группы их догоняют. Те, кого поймали, становятся членами команды соперников. Игра может завершиться в любой момент. Победителя определяют по численному составу игроков.

Казахские народные игры в детском саду: «*Аркан ойын*» С помощью этой игры дети становятся более ловкими, учатся прыгать и концентрироваться. Для игры в «Аркан ойын» необходима ровная площадка с твердым покрытием. Нарисуйте на ней круг, радиус которого соответствует длине имеющейся веревки. После этого: Выбирают ведущего (используют любую считалку). Его обязанности таковы: стоять в центре круга и крутить веревку приблизительно в 15–20 сантиметрах от земли. Игроки становятся по нарисованному кругу так, чтобы не мешать друг другу. Водящий раскручивает веревку с разной скоростью, а прочие участники должны успеть ее перепрыгнуть. Запутавшийся становится новым ведущим, и тур игры завершается.

«*Алысқа лақтыру*» Есть казахские национальные спортивные игры, которые помогают тренировать не столько силу, сколько меткость. «Алысқа лақтыру» («Брось дальше») как раз такая. Для игры нужен нехитрый инвентарь — около десятка небольших разноцветных матерчатых мешочков, наполненных песком. Оптимальный вес зависит от возраста детей и колеблется в пределах 150–250 г. Правила игры таковы: Мешочки по одному раздают игрокам. Каждый игрок бросает

мешочек как можно дальше. Участники переходят вперед на те места, куда упали их мешочки. После третьего броска определяют победителя. Им становится тот ребенок, который оказался впереди остальных.

Казахские национальные игры: «*Бес тас*» Перечисляя казахские игры, эту незамысловатую на первый взгляд забаву нельзя не упомянуть. По-русски она называется «Пять камешков». Игра помогает улучшить внимательность, координацию движений и ловкость. Чтобы играть в «Бес тас», надо найти пять маленьких камешков, одинаковых по величине. Далее: Участник подбрасывает поочередно все камни и пытается поймать их ладошками. Если это удастся, то на следующем заходе игроку требуется уже подбросить камни, успеть дважды хлопнуть в ладоши (за спиной и перед собой) и поймать их. На этом этапе часто один–два камешка падают. Это не страшно. Третий этап: оставшиеся камешки надо подбросить, но ловить придется тыльной стороной ладошек. Те камни, что игрок уронил, остаются на земле. Оставшиеся снаряды подбрасываются повыше, и, пока они летят, игрок собирает те, что лежат на земле. Последнее испытание повторяет первое: камешки подбрасывают и ловят раскрытыми ладонями. Победителем в этой игре признают того ребенка, который по завершении всех этапов сохранил больше всего камешков.

«*Қозы*» Национальные игры казахов разнообразны. «Қозы», или «Ягненок», развивает память и слух ребенка. Игра командная, но не требует много места: Разделите детей на две «отары» — это «ягнята». Выберите двух ведущих — «чабанов». Группы садятся недалеко друг от друга. «Чабан» подходит к соперникам и произносит фразу: «Быстро шел, тихо шел, ягненок выпросить пришел». Второй «чабан» предлагает выбрать подходящего из своей «отары». Первый «чабан» указывает на одного из игроков, закрывает ему глаза ладонью. После этого игрок из другой команды должен громко проблеять, не изменяя голоса. Ребенку, которому прикрыли глаза предлагают опознать того, кто сказал «Бэ-э». Если угадано верно, то кричавшего забирают в команду соперников. В противном случае угадывающего забирает первый «чабан». Побеждает та группа, в которой в итоге окажется больше людей.

Казахские национальные игры для детей: «*Сақина салу*» Эта подвижная игра тренирует ловкость, внимательность и реакцию. В «Сақина салу» («Колечко») надо играть так: Расположите детей по кругу так, чтобы они стояли на небольшом расстоянии друг от друга. Каждый ребенок должен вытянуть руки вперед, сложив ладошки «лодочкой». Тот, кто водит, находится внутри круга. У него кольцо или любой небольшой предмет. Водящий проходит по кругу и опускает кольцо в ладони одного из игроков, причем он обязан делать вид, будто оставляет предмет в руках каждого участника. Игрок, которому досталось кольцо, хранит это в тайне. Когда ведущий обходит всех, он дает сигнал, и ребенок с игровым предметом бросается в центр круга. При этом каждый участник вправе останавливать лишь соседа, стоящего левее. Если «кольценосец» прорывается к центру, следующим ведущим становится его сосед справа.

«*Дауыста, атыңды айтам*» Игра «Угадай имя» не столько активная, сколько творческая. Ее правила таковы: Расставьте детей по кругу. В центре находится ведущий. Ему на глаза надевают повязку и для потери ориентации несколько секунд вращают. Ведущий, не зная, кто где находится, показывает на кого-то пальцем и произносит фразу «Поддай голос, назову твое имя». Тот, на кого указали, старается исказить свой голос до неузнаваемости. Если игрок все же опознан, он заменяет ведущего. Ошибившийся выполняет желание (танцует, рассказывает стихотворение).

Казахские национальные игры для детей: «*Такия тастамак*» Игра «Брось тюбетейку» научит ребенка терпению и выдержке. С помощью считалки выберите ведущего. Дайте ему тюбетейку или любую другую шапку. Детей усадите по широкому кругу: Ведущий сообщает о начале игры фразой «Брось тюбетейку». После этого дети не могут оглядываться и подсматривать. Ведущий ходит за их спинами и говорит: «Медленно и тихо обойду я всех и кому-то незаметно тюбетейку подложу. Не заметишь ее, тебя ею же побью, и станешь ты ведущим». В процессе головной убор оставляют у кого-то за спиной. Когда фраза ведущего заканчивается, дети начинают шарить руками за спинами. Тот, кто нащупал тюбетейку, бежит за ведущим и пытается надеть на того головной убор. Погоня длится до места игрока, который нашел тюбетейку. Если он не успевает надеть ее на ведущего, то тот отбирает шапку. После легонько ею бьет преследователя, и тот становится ведущим на следующий раунд.

«*Күміс алу*» Игра «Собери серебро» улучшает внимательность, скорость и выносливость. Для нее требуется просторная площадка и много мелких предметов. С одного края площадки сделайте старт, а на противоположной стороне разместите финишную черту. Далее играйте так: Расставьте детей на старте. Мелкие предметы разбросайте по всей игровой зоне. По сигналу начинаются скачки. Детям необходимо изображать езду на лошадях и, не останавливаясь ни на секунду, собирать с пола «монеты», продвигаясь к финишу. Побеждает в соревновании тот, у кого на финише оказалось больше всего предметов. Во время скачек нельзя толкаться, останавливаться, мешать другим участникам.

Казахские национальные игры очень разнообразны. Одни тренируют у детей меткость и силу, другие помогают стать более ловкими и сообразительными. Таким образом, в игровом наследии казахского народа нетрудно найти забаву на любой вкус.

Казахская детская игра - *Платок с узелком* (Түйілген орамал)

Платок с узелком (Орамал) - это замечательная казахская детская игра на выносливость и быстроту реакции. Участвовать в этой игре может неограниченное число детей, но не менее 5-6 человек. Для начала определяется водящий, который выбирает одного из участников и передает ему завязанный в узел платок. Затем участники встают в круг, а водящий в центр этого круга. Участники начинают кружить хоровод вокруг водящего. После сигнала "Стоп" выкрикиваемого водящим, участники разбегаются в разные стороны. Задача водящего поймать участника с

платком, причем участник с платком может на бегу передать платок другому участнику. Как только участник, в чьих руках платок будет пойман, он должен исполнить для всех песню или рассказать стих, также он автоматически становится водящим и игра начинается заново.

#### *Казахская детская игра - Балтам тап*

Балтам тап - это очень веселая казахская детская игра. Для игры необходимо около 20-30 человек. Все участники встают в круг в плотное кольцо. Определяют одного водящего, который находится внутри круга. Участники, стоящие в кругу держат руки за спиной и передают друг другу, какойнибудь небольшой предмет, например мячик или кеглю. Игрок находящийся внутри круга пытается угадать, у кого из участников находится предмет, как только он угадывает, тот, у кого оказался предмет встает в круг и игра продолжается.

*Котермек (подними-ка)* На середину выходят два игрока. Опираясь друг на друга спинами, они соединяют свои локти. Тот из них, который сразу после сигнала, сможет первым поднять второго игрока и будет считаться победителем. Победитель остается в игре, но теперь он уже пробует свои силы с новым игроком. Игра продолжается до окончательного выявления победителя.

*"Арқан тартыс" ("Перетягивание каната")* – очередная казахская национальная игра, где играющие делятся на две команды. Посередине площадки кладётся канат, середина каната отмечается ленточкой, под серединой каната проводится поперек черта. Играющие берутся за канат и поднимают его с пола. По сигналу играющие стараются перетянуть канат в свою сторону. Перетягивать канат можно только после сигнала. Игру проводят несколько раз. Выигрывает команда, которая перетянет канат на свою сторону большее число раз. («Желке тартысу»)

**Практическая часть:** игра «Желке тартысу»; «Кім алғыр?»; игры с асыками «Тасқала»; «Бәйге»; «Ханталапай»