

Сборник казахских национальных игр.

Разработали: Кужагильдин О.Б.

Шонов А.С.

п.Сарыколь

Содержание

Пояснительная записка.....	4
1. Казахские национальные игры, как средство воспитания.....	6
2. Игры на свежем воздухе.....	10
1. Ақ серек, көк серек (Белый лютый, серый лютый).....	10
2. Ақ сүйек (Белая кость).....	10
3. Аларман. (Ловля мечты).....	11
4. Аттамақ.(Перешагивание).....	12
5. Бақташы мен қой.(Пастух и стадо).....	12
6. Бөрік жасырмақ.(Спрятать шапку).....	13
7. Дауыста, атыңды айтам.(Угадай имя по звуку).....	13
8. Жасырынбақ. (Прятки).	14
9. Көрші. (Сосед).....	14
10. Кім түртті?(Кто ударил)?.....	15
11.Әріп таңдау.(Выбор букв).....	16
3. Игры развивающие скоростно-силовые качества у обучающихся.....	17
1. Аңшылар.(Охотники)	17
2. Арынды арқан.(Движущийся аркан).....	17
3. Әуе таяқ.(Воздушная палка).....	18
4. Бәйге.(Байга).....	18
5. Бұғынай.(Бугынай).	19
6. Допқа тигізу.(Попади в мяч).....	19
7. Жаяу көкпар. (Пеший кокпар).	20
8. Кетті, кетті орамал.(Уходящий платок).....	20
9. Күшің жетсе-үзіп кет.(Разрыв цепи).....	21

10. Қамалды қорғау.(Охрана крепости).....	21
4. Подвижные игры для юношей (мальчиков).....	22
1. Ақ сандық, көк сандық. (Белый сундук, синий сундук).....	22
2. Бөрік теппек.(Толкать шапку).....	22
3. Білектесу.(Борьба на руках).....	23
4. Жаяу көкпар. (Пешее козлодрание).....	23
5. Жаяу тартыс.(Пешее перетягивание).....	24
6. Итеріспек.(Вытолкни из круга).....	24
5. Игры развивающие ловкость и быстроту.....	25
1. Белбеу тастау.(Бросить ремешок).....	25
2. Белбеу тастау.(Бросать кушак).....	25
3. А. Бес тас.(Пять камешков).....	26
4. Б. Бес тас.(Пять камешков).....	27
5. В. Бес тас.(Пять камешков).....	27
6. Бұрыш.(Угол).....	28
7. Кезекші.(Дежурный).	28
8. Қазан.(Котел).	29
9.Тымақ ұру. (Сбей шапку).....	29
Список используемой литературы.....	30

Пояснительная записка.

Среди аспектов здорового образа жизни важным является двигательная активность. Нормальное существование человека возможно только при условии своевременной реакции на воздействия внешней среды. Так вот физические упражнения становятся своего рода регулятором, обеспечивающим управление жизненными процессами и сохранение постоянной внутренней среды. Занятия физическими упражнениями способствует лучшему питанию и кровоснабжению мышц, в том числе и сердечной мышцы.

В условиях борьбы за независимость и суровой кочевой жизни у казахского народа сложилась самобытная система физического воспитания. В базе ее лежали национальные виды спорта и подвижные игры.

Состязательный характер способствовал развитию у молодёжи силы, ловкости и выносливости, воспитанию храбрости, мужества и остальных свойств, нужных кочевнику-шаруа и воину-сарбазу.

В данном сборнике казахских национальных игр содержатся правила более тридцати игр, которые помогут ребятам весело и с пользой провести время в детском оздоровительном лагере, во дворе, на уроках физической культуры моих коллег, при создании дворовых площадок и даже на перемене. Сила, ловкость, выносливость, быстрота реакции, глазомер – вот качества которые можно выработать с помощью казахских национальных игр.

Но игра – это не только веселое времяпрепровождение или физическая тренировка организма. Это еще и средство психологической подготовки. Именно посредством игры, по словам великого русского врача и педагога П.Ф. Лесгафта, человек приобретает «опытность справляться с препятствиями, которые встречаются в жизни».

Цель:

- ознакомить обучающихся с историей возникновения казахских национальных игр, традициями спортивных состязаний и их правилами;
- способствовать формированию здорового образа жизни и популяризации казахских национальных игр;
- развивать двигательные умения и навыки обучающихся через казахские подвижные игры.
- формирование интереса к систематическим занятиям физическими упражнениями.
- повышение патриотических качеств у обучающихся.

Задачи:

- укрепление здоровья обучающихся;
- содействие гармоническому физическому, нравственному и социальному развитию;
- воспитание способности к духовному развитию и нравственному самосовершенствованию;
- формирование представлений о культуре и национальных традициях казахского народа;

Ожидаемые результаты:**Знать:**

- о влиянии подвижных игр на организм;
- названия, содержание и правила подвижных игр;

Иметь:

- элементарные умения самоорганизации в двигательной деятельности;
- навыки основных видов движений в беге, прыжках, метании, бросании и ловле, ползании и лазании.

Уметь:

- самостоятельно играть в подвижные игры;

1. КАЗАХСКИЕ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ, КАК СРЕДСТВО ВОСПИТАНИЯ.

«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, вот, что двигала людьми. С помощью игр у казахов развивалась физическая подготовка в духе уважения к старшим и обязанность перед обществом, близкими и родными.

Игры во все времена имели огромное общественное значение. Возникновение их относится к далекой древности в своем развитии они прошли ряд последовательно сменявших форм, соответствовавших общественным отношениям и хозяйственной деятельности народа. Игры развлечения выполняли всегда общественные функции: воспитательные, военно-спортивные, ритуальные зрелищно- эстетические, коммуникативные и др.

Существует множество определений игры. Изучение игр занимаются многие отрасли знания такие как, педагогика, антропология, история, теория и методика физического воспитания. В самом начале игра отображала только трудовые и бытовые действия. Постепенно это понятие расширилась, где уже больше стало вкладываться широкое содержание. Игра эмоциональная деятельность, в связи с этим она носит большую роль в воспитательной деятельности детей и молодежи. В младшем возрасте у детей распространены подвижные игры, а у тех, кто постарше логические. С помощью подвижных игр ребенок развивается физически, они направлены на преодоление трудностей, препятствий для достижения целей, где активизируется двигательная деятельность.

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

Игра- это исторически сложившееся явление, самостоятельный вид деятельности, свойственное человеку.

Игра- это культурный элемент, которая развивается параллельно с культурой, удовлетворяя потребности людей в отдыхе, развитии физических и духовных

сил. Она так же служит средством воспитания детей в которых, есть определенные установки и действия. С помощью игр мы развиваем:

- физическое развитие, развитие самостоятельности
- моральное и эстетическое удовлетворение, познание окружающей среды, логическое мышление.

В целом все это способствует развитию и воспитанию в человеке личности и черту характера. Во время игры ребенок бегает, бросает, прыгает, метает, ловит, сопротивляется.

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 зависимости от ситуации.

Национальные игры- это память народа, сохраняющий духовный опыт народ, педагогические воззрения, связывающая прошлое и настоящее. В народной педагогике, игра используется как средство воспитания и обучения, общения. Некоторые казахские игры внедрены в школах. В основном все народные игры доступны и выразительны, с помощью которых человек начинает мыслить, расширяется кругозор, стимулирует переход с детского возраста, к старшему. Как показывают эмпирические данные Е. Сагындыкова сказала «Казахская народная игра способствует углублению логического мышления, повышает поисковой характер ума».

Первоначально игра складывалась с помощью подражательных действий, эмитирующие собирательство и охоту. В связи с этим в фольклорных фондах содержатся большое количество подвижных игр, связанные с образами птиц, животных. С развитием общества появляется потребность осуществлении действия в более эмоциональной форме - игр, танцев которое развивало в человеке физическое воспитание и приносило эстетическое удовольствие. Профессор Никольский В. К. считал, что уже на ранней ступени развития человеческой культуры «игра приобретает характер зародышевой физкультуры, подготовляющей человека к его функциям как члена коллектива».

Играя ребенок начинает общаться с окружающей средой, природой, приобретая знания, трудовые навыки, развивается физически. В наше время низко снизилась двигательная активность людей, в связи с этим возрастает роль систематических занятия, физические упражнения, подвижные игры. Во время игр у детей проявляются творческие способности, активности, инициативы. Во время игры ребенок более самостоятелен, свободен в действии, проявляет эмоции. Все подвижные игры содержат в себе комплексное и многоплановое воздействие и педагогическое средство воспитания.

Воспитательное воздействие народных игр предъявляют определенные методические требования к их поведению:

- они должны соответствовать образу жизни людей, культуре, традициям и психологическому складу.
- сложность должна соответствовать уровню знания, физическим качествам, навыкам и возрасту.
- соответствие задачам воспитания, развития, образования, условиям успешного осуществления педагогического процесса.

В играх отражается воспитание, идеология, культурный уровень, научные достижения. Население древнего Казахстана занималось 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.

Воспитывая детей и юношей с раннего возраста с помощью национальных игр, это способствует правильному формированию отношений к природе и взаимоотношению в обществе. У казахов по традиции мужчины занимались воспитанием юношей. В играх мальчики подражали взрослым мужчинам, воспроизводя их хозяйственную деятельность, а девочки отражали в своих играх бытовые и семейно- брачные отношения.

Жизнь казахов- кочевников, скотоводов требовало от них всестороннего физического развития. В связи с этим все казахские национальные игры в основном очень подвижные, где участники игры показывали свои силы и ловкость. Игры казахов воспитывали и приучали детей к бережному отношению к животным и окружающей среде. Одной из отраслей хозяйства казахов, была охота, где издавна славилось искусство подражание движениям и звукам зверей и птиц. Есть такие игры, имитирующие повадки животных.

Никакая национальная культура не может развиваться самостоятельно, например если взять казахские национальные формы физической культуры, то в них можно проследить влияние территории, географической среды, психологического склада,экономических условия и национальный характер.

В казахских национальных играх в играх сочеталась простота и большая эмоциональность и простор, для разностороннего проявления себя. Национальные игры, это своего рода виды спорта, которые в разные исторические периоды является отражением жизни народа. Необходимо нам изучать и углублять знания о народных играх, которые складывались веками, внедрить их в современную физическую культуру. Правильное применение казахских национальных игр приведет к сближению и взаимообогащению национальных культур.

В играх казахского народа лежал глубокий 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;

С древних времен казахский народ уделял большое внимание единоборствам, в них джигиты могли показать и развивать свои силы и психологические качества. В наше время преобладают коллективные игры. У казахов во время праздников проводились различные национальные игры, такие как: борьба, скачки и многое другое. В наше время возрождаются национальные игры. Игры любого народа отображал быт, труд, образ жизни и национальные устои народа. Игры выполняют такие функции как: воспитательные, ритуальные, зрелищно- эстетические, коммуникативные и т.д.

2. ИГРЫ НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ.

1. Ақ серек, көк серек

Белый лютый, серый лютый.

ПОДГОТОВКА: Возраст – младший и средний школьный. Играющие – 2 команды. Место проведения – спортзал или площадка. Инвентарь не нужен.

ПРОВЕДЕНИЕ: Команды становятся в шеренги на краях площадки одна напротив другой на расстоянии 20 – 25м.

Одна из команд (по жребию) обращается ко второй со словами:

- Белый лютый, серый лютый, кого из нас выбираешь?

Вторые отвечают (к примеру):

- Серика.

После этого Серик подбегает к первой шеренге, проходит вдоль строя и осаливает одного (любого) из соперников, ударяя его своей ладонью по его открытой ладони, тогда как игроки первой шеренги должны держать ладони открытыми кверху, после чего убегает в свою шеренгу (команду). Осаленный, в свою очередь, пытается догнать и осалить Серика. Если ему удалось догнать Серика, он забирает его в свою команду: в противном случае сам переходит в шеренгу соперников. Побеждает команда, имеющая больше «пленных».

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: Необходимо правильно распределить играющих по силам на 2 команды следить за тем, чтобы все игроки побывали в роли вызываемого. Вызванный должен проходить вдоль строя не более одного раза, чтобы не затягивать игру

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: Эта игра воспитывает быстроту реакции, вырабатывает скорость бега.

2. Ақ сүйек.

Белая кость.

ПОДГОТОВКА: Играющие – в основном, старшеклассники и взрослые, разделившиеся на 2 команды от 4-6 до 40 человек (в основном юноши). Место – лужайка, поляна с мелкими кустарниками, возможно с оврагом, холмом и т.п. оборудование – специально обработанная кость крупного скота или палочка, длиной около 20см и толщиной 5-7см, окрашенная в белый цвет.

ПРОВЕДЕНИЕ: Сначала капитаны команд по жребью определяют начинающих (бросающих кость). Затем все играющие становятся спиной (отворачиваются) к капитану начинающих. Тот как можно дальше бросает кость и становится рядом с руководителем игры. Когда кость упадет на землю, руководитель дает сигнал, по которому все участники устремляются на ее поиски. Задача – найти кость, незаметно для соперников овладеть ею и доставить руководителю. Соперникам необходимо отобрать кость и самим постараться доставить ее к месту начала игры. По пути разрешается передавать и перебрасывать кость, делать обманные движения. Однако отбирать кость можно только взявшись за нее, не допуская захватов за тело или одежду соперников.

Выигрывает команда, доставившая кость руководителю.

При повторе – кость бросает капитан другой команды.

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: При начальном броске кости не допускать просматривания за ее полетом. В ходе игры следует избегать грубостей; за нарушения правил команде может быть засчитано поражение. Жеребьевку можно проводить традиционно, когда капитаны поочередно берутся за кость кистью, а победителем считается тот, кто последним сможет взяться за кончик кости. Эта игра зачастую используется на свадьбах и днях рождениях.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: Эта традиционная игра развивает скоростно-силовые качества, воспитывает тактическую хитрость, находчивость, умение маскировать свои действия.

3. Аларман.

Ловля мечты.

ПОДГОТОВКА: Возраст – дети 10-16 лет. Играющие – группа от 5-7 до 15-20 человек, против одного (водящего). Место – площадка, спортзал, достаточно большое помещение. Инвентарь не требуется.

ПРОВЕДЕНИЕ: Участники игры становятся в затылок друг за другом, и каждый из них берет за пояс стоящего перед ним игрока. Водящий становится лицом к направляющему (возглавляющему цепь). По команде водящий, делая обманные движения, забегает с любой стороны цепи и старается осалить последнего в цепи игрока. Все игроки, стоящие в цепи, перемещениями стараются (не расцепляясь) препятствовать водящему. в случае успеха водящий становится направляющим (первым в цепи), а осаленный – водящим, и игра продолжается.

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: Игрокам в цепи нельзя разрывать строй; не допускаются толчки и подножки водящему.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: Игра воспитывает ловкость, силу, технику перемещений приучает к коллективным действиям.

4. Аттамақ.

Перешагивание.

ПОДГОТОВКА: Возраст – от 8-10 лет и старше. Играющие – индивидуально. Место – спортзал, площадка. Оборудование – повязка на глаза и 3-4 веревки длиной не менее 2м.

ПРОВЕДЕНИЕ: веревки держаться играющими попарно на разной высоте и разном расстоянии одна от другой.

Первый из водящих преодалевает эти веревки (препятствия), прешагивая их. Затем ему одевают на глаза повязку, и он должен преодолеть те же препятствия. Державшие веревки в это время переходят на некоторые расстояния на другие места.

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: Игра служит средством отдыха и веселья, может использоваться в качестве веселого аттракциона.

5. Бақташы мен қой.

Пастух и стадо.

ПОДГОТОВКА: Возраст – 8-12 лет. Играющие – индивидуально до 15-20 человек. Место проведения – зал, большая комната, площадка. Инвентарь – повязка на глаза, «ограда» из подсобного материала (скамейки, скакалки, линии).

ПРОВЕДЕНИЕ: «Пастух» (по выбору) с завязанными глазами находится недалеко от «овчарни», огороженной подсобными средствами. Сначала пастух произносит слова: «Овечки, овечки, вот я и пришел». «Овцы», поочередно перепрыгивая через ограду, подходят к пастуху и спрашивают: «Пастух, пастух, сколько мне дашь шагов?». Пастух каждый раз называет 9 по 10 шагов, и тогда овца отходит на это число шагов и останавливается.

Когда все овцы разойдутся, пастух спрашивает: «Где мое стадо?», а овцы отзываются «Бе-бе-бе» и замолкают. Пастух идет на их голоса и овцы стоят на месте. Когда пастух дотронется до какой-либо овцы, он спрашивает: «Овечка, кто ты?». А та в ответ «Бе-бе-бе».

Пастух должен отгадать, и тогда они меняются ролями; иначе – игра продолжается (все овцы блеют, а одна из овец отводит пастуха к овчарне и возвращается на место).

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: Следить, чтобы пастух не споткнулся о загородку «овчарни», а овцы не сходили с мест.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: Игра воспитывает ориентировку без зрительного контроля. Ее можно применять на переменах, в местах отдыха, в качестве аттракционов.

6. Бөрiк жасырмак.

Спрятать шапку.

ПОДГОТОВКА: ВОЗРАСТ – ОТ 10 ЛЕТ И СТАРШЕЮ ИГРАЮЩИЕ – ИНДИВИДУАЛЬНО. МЕСТО – ПРОСТОРНАЯ ПЛОЩАДКА С КУСТАРНИКАМИ И ДЕРЕВЬЯМИ. ОБОРУДОВАНИЕ – «ШАПКА» (ИЛИ ДРУГОЙ СХОЖИЙ ПРЕДМЕТ).

ПРОВЕДЕНИЕ: Один из играющих – водящий (по выбору) прячет на площадке шапку, и сам также прячется не вдалеке. Остальные, спустя некоторое время, начинают поиск шапки. Найдя шапку, игрок пытается ее взять, а водящий мешает ему. Остальные играющие также любыми способами пытаются овладеть шапкой и вернуться к исходному месту. Следующим водящим будет тот, кто первым обнаружил шапку.

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: не разрешать играющим применение силовых приемов при овладении и защите шапки. Если игру придется проводить в зале, то руководитель сам может спрятать шапку.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: игра воспитывает быстроту реакции, технику перемещений, внимательность; при проведении на свежем воздухе неоспоримо ее оздоровительное значение.

7. Дауыста, атынды айтам.

Угадай имя по звуку.

ПОДГОТОВКА: Возраст – 6-10 лет. Играющие – каждый индивидуально. Инвентарь – повязка на глаза, палка длиной около 1м. Место – площадка, зал или большая комната.

ПРОВЕДЕНИЕ: Водящий с завязанными глазами находится в центре; остальные играющие движутся по кругу. Водящего поворачивают несколько раз, после сего он куазывает палкой на кого-либо и говорит: «Поддай голос, я угадаю твое имя». В этот момент все останавливаются, а игрок, на которого пал выбор, подает голос, изменяя его. Если водящий узнал избранника, они меняются местами; если не узнал, то несет «наказание».

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: Необходимо завязывать глаза водящему так, чтобы он не мог подглядывать из-под завязки.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: Игра воспитывает ориентировку без зрительного контроля.

8. Жасырынбак.

Прятки.

ПОДГОТОВКА: Возраст – любой. Играющие – индивидуально от 5-8 до 15-20 человек. Место – любая местность, где возможно спрятаться.

ПРОВЕДЕНИЕ: Играющие (по расчету) определяют первого водящего, который будет первым искать прячущихся. Водящий, закрыв глаза или встав лицом к стене, считает до определенного счета; остальные за это время должны спрятаться. Затем водящий начинает искать спрятавшихся и должен успеть «застукать» найденного игрока на том месте, где он проводил отсчет (т.е. первым коснуться этого места). При обнаружении кого-либо из игроков, он должен назвать его по имени и успеть «застукать», а затем искать остальных. Водящий обязан обнаружить всех спрятавшихся. Очередным водящим должен быть первый из обнаруженных и «застуканных» игроков. Однако, если хотя бы один играющий опередит водящего, то он должен «водить» заново.

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: Руководитель должен следить за очередностью прибытия игроков к месту «застукивания», не допускать грубостей со стороны играющих.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: Игра воспитывает скоростные качества, ловкость, тактическую хитрость, умение маскироваться.

9. Көрші.

Сосед.

ПОДГОТОВКА: Играющие – дети младшего и среднего возраста индивидуально. Место – любое. Оборудование не нужно.

ПРОВЕДЕНИЕ: Игроки садятся попарно, а один из играющих должен быть без пары. Цель игры – найти соседа непарному игроку.

Руководитель игры спрашивает «непарного» игрока:

-Чей сосед тебе нужен?

Игрок без пары отвечает:

-Мне нужен сосед Акылбека.

Руководитель:

-Ты с соседом дружишь или нет?

Если тот отвечает, что не дружит, то его сосед идет к игроку без пары и становится его соседом. А игрок, который остался без пары, ищет себе другого соседа, и, таким образом, игра продолжается. Если же в ответ прозвучит, что спрашиваемый дружит с соседом, то он «наказывается» за то, что не отдал соседа, и игра вновь продолжается.

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: Игра не требует особых указаний. Следует следить лишь за четкостью выполнения правил, а также за тем, чтобы участвующие не вызывали несколько раз подряд одного и того же игрока.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: Эту игру малой интенсивности возможно применять как средство отдыха, при необходимости организованно заполнить время и т.п.

10. Кім түртті?

Кто ударил?

ПОДГОТОВКА: возраст – от 9-10 лет и старше. Играющие – индивидуально. Инвентарь – не требуется. Место – любое.

ПРОВЕДЕНИЕ: Водящий (по выбору) становится спиной к другим играющим, прикладывает тыльную (наружную) сторону кисти правой руки к левой щеке, а левую руку ладонью наружу прижимает к правому боку туловища – чуть-чуть ниже плеча; один из остальных подходит из-за спины водящего и хлопает его по открытой ладони. Водящий должен угадать ударившего, и тогда они меняются местами; в противном случае все повторяется, но к водящему подходит и хлопает его другой играющий.

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: Руководитель должен следить за тем, чтобы игроки били не сильно по ладони водящего; водящий должен ладонью, находящейся у щеки, прикрывать глаза и не подсматривать за подходящим сзади игроком.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: Игру можно применять при проведении различных внеклассных и внешкольных мероприятий, в семье, на отдыхе.

11. Әріп таңдау.

Выбор букв.

ПОДГОТОВКА: Возраст – с 6-7 лет и старше. Место проведения – любое помещение или площадка. Играющие – индивидуально. Пособия не нужны.

ПРОВЕДЕНИЕ: игроки садятся к руг. Один из играющих 9постарше возрастом0 становится водящим и задает другим вопросы, причем каждый из играющих выбирает себе букву.

Игра происходит примерно так:

- Как тебя зовут?
- Асем.
- Как твоя фамилия?
- Ахметова.
- Откуда приехала?
- (Из) Алматы.
- Куда едешь?
- (В) Актюбинск.
- На чем едешь?
- (На) автобусе.
- А что там растет?
- Абрикосы.
- А еще что?
- Алыча.
- Кто тебя встречает?
- Айдар.
- Что везешь ему в подарок?
- Альбом.
- А еще что?
- Атлас.

После этого игрок «А» задает вопросы следующему. Если отвечающий ошибается или надолго задумывается, он выходит в центр круга и показывает на что он способен 9поет, танцует и т.п.).

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: Следить за правильностью постановки вопросов и верными ответами.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: Игра способствует развитию речи, находчивости, сообразительности. Возможно применять в качестве аттракциона. Традиционно используется, когда дети впервые переступают порог школы.

3. ИГРЫ РАЗВИВАЮЩИЕ СКОРОСТНО-СИЛОВЫЕ КАЧЕСТВА У УЧАЩИХСЯ.

1. Аңшылар.

Охотники .

ПОДГОТОВКА: Возраст – от 10 лет и старше. Играющие – 2 группы по 10-15 человек – «охотники» и «волки». Круг диаметром около 4м. Инвентарь – мячи (волейбольные) – каждому из «охотников». Место – площадка, спортзал.

ПРОВЕДЕНИЕ: «Волки» располагаются внутри круга, а «охотники» - за его пределами.

По команде охотники, не сходящие с места, поочередно обстреливают волков мячами. Волки увертываются или ловят мячи. Охотникам за каждое попадание начисляется 1 очко, а за каждый пойманный волком мяч 1 очко минусуется.

После первой серии бросков очки подсчитываются, и играющие меняются местами.

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: Обстрел следует проводить бросая мячи поочередно, а не «залпом» (одновременно), т.к. в этом случае будет сложно подсчитывать попадания. При малом количестве мячей, попавшие в волков мячи следует откатить охотниками, чтобы каждый из них совершил «выстрел». Необходимо следить, чтобы кто-нибудь (обычно из сильных мальчишек) не выполнял по 2-3 броска.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: Игра развивает скоростно-силовые качества, ловкость, воспитывает навыки, необходимые для техники бросков.

2. Арынды аркан.

Движущийся аркан.

ПОДГОТОВКА: Возраст – 8-12 лет. Играющие – индивидуально или несколько команд по 8-12 человек. Инвентарь – веревка (аркан) длиной 2-3м и палка длиной до 1м. Место – спортзал или площадка.

ПРОВЕДЕНИЕ: Все играющие становятся в круг. Один из играющих (по выбору), держась за один конец аркана, становится в центр круга, а другой (водящий), привязав на другой конец аркана палку, ходит вокруг круга. Игроки должны перепрыгнуть аркан, не задев его. Игрок, который не смог перепрыгнуть аркан, выбывает из игры, становится в круг и показывает на что он способен (поет, танцует и т.п.).

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: Водящему можно рекомендовать передвигаться в неравномерном темпе (то быстрее, то медленнее) и в разных направлениях. В командном варианте водящих назначать из команд – соперников.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: Игра воспитывает ловкость, прыгучесть, внимательность, быстроту реакции.

3. Эуе таяк.

Воздушная палка.

ПОДГОТОВКА: Возраст – 12-16 лет. Играющие – индивидуально или 2 команды. Инвентарь – гладкие палки длиной около 80см и диаметром 2-3см – по количеству играющих; бумага и карандаш для записей. Место – площадка или спортзал.

ПРОВЕДЕНИЕ: Играющие делятся на пары или на 2 команды. Руководитель вызывает первую пару или первых игроков из команд. Один из них, отойдя назад на 3-4м от установленной линии, бросает свою палку вперед-вверх. Вслед за ним, выходя вперед, бросает свою палку второй игрок, стремясь попасть в летящую в воздухе палку первого игрока. Если он попадет в нее, то зарабатывает 1 очко. Затем выходит вторая пара и т.д.

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: Необходимо соблюдать технику безопасности – следить, чтобы пары игроков, метящих палки, находилось возможно дальше от остальных, ожидающих очереди, а в И.П. находились спиной к остальным.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: Игра развивает меткость, способствует совершенствованию навыка метаний и скоростно-силовых качеств.

4. Бэйге.

Байга.

ПОДГОТОВКА: Возраст – 9-12 лет. Место проведения – спортзал или площадка без посторонних предметов. Соревнование – парное («конь» и «наездник»). Пособие – платок на стойке (на баскетбольной ферме и т.п.).

ПРОВЕДЕНИЕ: Играющие встают парами на линию старта так, чтобы не мешать друг другу. Первый – «конь» вытягивает руки назад-вниз; второй – «наездник» берет его за руки. По сигналу они начинают «скачку» - бегут до

обусловленного места. Побеждает пара игроков, пробежавшая быстрее других, и «наездник» из которой подпрыгнет и сорвет платок со стойки.

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: Во время бега нельзя расцеплять руки «коня» и «всадника». Нельзя отталкивать соперников. Целесообразно проводить состязание в несколько этапов: сначала предварительные (по 5-6 пар в зависимости от ширины спортзала); затем полуфинала – из числа победителей предварительных «скачек», и, наконец, - финал между 3-4 сильнейшими парами.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: Игра способствует развитию скоростных качеств, ловкости и техники бега.

5. Бұғынай.

Бугынай.

ПОДГОТОВКА: Возраст – младший школьный. Играющие – лично. Инвентарь не требуется. Место – площадка, зал, комната.

ПРОВЕДЕНИЕ: Играющие (от 10 до 25 человек) усаживаются по кругу по-казахски, скрестив ноги впереди. Водящий пересчитывает игроков: «Первый бугнай, второй бугнай... и т.д.» - до последнего. Затем он неожиданно вызывает какой-нибудь номер (например: «Шестой бугнай!»). названный должен быстро встать с места и, в свою очередь, назвать номер, после чего быстро вновь сесть по-казахски. Вызванный должен быстро встать и также назвать любой из номеров. И так каждый раз. Если же кто-то при вызове его номера не встанет, или ошибается (встанет другой игрок), - он «наказывается» (отвечает на вопрос, угадывает загадку, поет, танцует, скачет на одной ноге и т.п.). После этого он должен назвать новый номер по своему желанию.

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: Следить, чтобы одни и те же номера не повторялись многократно в ущерб другим, которых не будут называть. При подведении итогов отметить тех, кто не разу не ошибся. Не разрешать вставать игрокам до вызова.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: Игра развивает силу ног и быстроту реакции.

6. Допқа тигізу.

Попади в мяч.

ПОДГОТОВКА: Возраст – 10-16 лет. Играющие – индивидуально или 2 команды. Инвентарь – у каждого игрока по мячу (теннисному), или у одной команды – волейбольные, а у другой – теннисные мячи. Место – спортзал.

ПРОВЕДЕНИЕ: Первая команда строится в колонну с интервалом по 2 шага; игроки поочередно подбрасывают мячи вверх (и ловят их).

Игроки второй команды, стоящие параллельно первой, также поочередно пытаются поразить летящие «цели» своими мячами (попасть мячом по мячу).

Затем играющие меняются ролями. Победители определяются по наибольшему числу сбитых мячей у противника.

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: Необходимо соблюдать определенные меры безопасности (не попасть мячом, к примеру, в окна спортзала). Поражать летящие «цели» своими мячами необходимо на высоте выше 2-3м, чтобы не попасть в игроков-соперников.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: Игра способствует скоростно-силовой подготовке, совершенствует навыки метаний, развивает меткость.

7. Жаяу көкпар.

Пеший кокпар.

ПОДГОТОВКА: Играющие – индивидуально или 2-3 команды по 3-5 человека. Возраст – с 12-13 лет и старше (мальчики и девочки – раздельно). Инвентарь – «кокпар», приз. Место – просторная площадка длиной не менее 20-30м.

ПРОВЕДЕНИЕ: Участвующие в начале игры выстраиваются на одной из дальних сторон площадки; приз располагается примерно в центре, а линия финиша – на другой, дальней стороне площадки. По сигналу руководителя участники устремляются вперед, стараются овладеть призом и, не давая себя догнать, доставить его за линию финиша. В командном варианте кроме захвата приза и доставки его к финишу разрешается предавать «кокпар» друг другу.

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: Не допускается применение грубых приемов – ударов, толчков, захватов одежды т.п. можно установить правило – при касании соперника владеющий призом обязан отдать его противнику.

8. Кетті, кетті орамал.

Уходящий платок.

ПОДГОТОВКА: Возраст – 9-12 лет. Играющие – индивидуально. Инвентарь – платок. Место – площадка, зал, или любое помещение.

ПРОВЕДЕНИЕ: играющие садятся в круг, тесно прижавшись друг к другу и вытянув ноги. Водящий находится за кругом. Играющие начинают быстро передавать платок под коленями друг другу со словами : «Вот бежит платок, вот бежит платок!», причем движения, имитирующие передачу платка, делают все играющие. Задача водящего – понять у кого же платок-«неведимка» и назвать имя игрока. В случае обнаружения, «пойманный» меняется местами с водящим. В случае ошибки, водящий «искупает» свою вину перед «пострадавшими» исполнением стиха или песни.

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: Руководитель должен следить и поощрять активные имитирующие действия играющих.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: Игра применяется в качестве аттракциона, средства активного отдыха.

9. Күшің жетсе-үзің кет.

Разрыв цепи.

ПОДГОТОВКА: Возраст - младший и средний школьный. Играющие – 2 команды. Место – спортзал или площадка.

ПРОВЕДЕНИЕ: Команды становятся шеренгами на противоположных сторонах площадки одна против другой на расстоянии 15-20м. Один (самый слабый) из игроков первой команды вызывается в стихотворной форме. В это время все игроки второй шеренги стоят, прочно взявшись за руки. Выбранный, добежав до противоположной шеренги, должен сходу разорвать цепь. Если ему удалось это сделать, он забирает одного из соперников и уводит в свою команду; в противном случае сам остается у соперников. Побеждает команда, имеющая больше «пленных».

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: Команды следует распределять равными по силам. Стихи следует произносить всем (хором). Не следует несколько раз вызывать одного и того же участника.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: Игра воспитывает скоростно-силовые качества.

10. Камалды қорғау.

Охрана крепости.

ПОДГОТОВКА: Возраст – от 10 лет и старше. Играющие – индивидуально. Место – площадка, зал, просторная комната. Оборудование – мяч, стул или тренога из палок – «крепость».

ПРОВЕДЕНИЕ: Из числа играющих, выбирается 1 «охранник», который становится в центре. Остальные играющие становятся по кругу диаметром около 10м (в зависимости от возраста); они обстреливают крепость мячом, а охранник старается, перемещаясь и отбивая мяч, защищать ее от попаданий.

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: Необходимо определить время, в течение которого следует поразить крепость: в противном случае выбрать нового защитника. Следует контролировать, чтобы в игре участвовали все играющие, а не только сильнейшие метатели.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: Игра воспитывает скоростно-силовые качества, навыки метаний, быстроту реакции, технику перемещений.

4. ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ЮНОШЕЙ (МАЛЬЧИКОВ)

1. Ақ сандық, көк сандық

Белый сундук, синий сундук

ПОДГОТОВКА: Играющие – мальчики, юноши всех возрастов индивидуально, или 2 равные по силам команды. Место проведения – любое помещение или площадка. Инвентарь не требуется.

ПРОВЕДЕНИЕ: На середину площадки вызывается первая пара (или по одному представителю от каждой команды). Стоя спиной друг к другу, они «сцепляются» локтями и приседают. По команде водящего они выпрямляются (встают), и каждый пытается поднять своего соперника, оторвав его ноги от земли (пола).

Побеждает игрок, поднявший соперника, выигрывает команда, одержавшая больше побед.

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: Каждую схватку начинать по сигналу руководителя, не допуская досрочного распрямления одного из соревнующихся. В командных соревнованиях капитаны меряются силами последними.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: Игра развивает силу, ловкость, является подготовительной к спортивной борьбе.

2. Бөрік теппек.

Толкать шапку.

ПОДГОТОВКА: возраст – от 11 лет и старше. Играющие – юноши индивидуально от 2-3 до 20-30 человек. Место – спортивный зал, приспособленный коридор, площадка и т.п. инвентарь – предметы для метания – набивные мячи (1-2кг) или камни примерно того же веса.

ПРОВЕДЕНИЕ: Все играющие выстраиваются за линией, проведенной на одной стороне площадки, и поочередно толкают рукой (бросают или толкают ногой, - по уговору) предмет как можно дальше. Бросивший ближе всех обязан собрать «шапки», раздать играющим и выйти из игры. Так же поступает второй, третий и т.д. – до выявления победителя.

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: Необходимо до начала игры обговорить способ метаний. При выполнении броска не допускать переступание через линию. Дальность броска измеряется от линии – до места соприкосновения предмета с землей. Во время метаний не допускать нахождения играющих или посторонних в зоне полета предметов.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: Игра способствует развитию скоростно-силовых качеств, дает навыки метаний. Ее можно применять как на уроках, так и внеклассной работе, на школьных праздниках, в качестве аттракционов

3. Білектесу.

Борьба на руках.

ПОДГОТОВКА: Возраст – любой. Играющие – индивидуально (или 2 команды). Место – любое помещение или площадка. Оборудование – стол и 2 стула.

ПРОВЕДЕНИЕ: Игроки садятся попарно один против другого, опираясь локтем одной (правой) руки о поверхность стола: ладонь второй, свободной (левой) руки должна лежать свободно на столе. Соперники захватывают ладонями друг друга, и по сигналу руководителя (судьи) каждый участник, не сдвигая локтя с места, пытается разогнуть руку соперника, заставив соперника коснуться поверхности стола тыльной стороной его ладони.

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: В исходном положении руки соперников должны быть расположены симметрично. Не допускается отрыв локтя от поверхности стола и захват стола другой (свободной) рукой. Следует определить для каждой пары соперников время проведения поединка (в зависимости от возраста).

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: Борьба на руках воспитывает силу рук, силовую выносливость, упорство, волю к победе.

4. Жаяу көкпар.

Пешее козлодрание.

ПОДГОТОВКА: Возраст – средний и старший школьный. Играющие – 2 команды по 8-10 человек. Место – площадка или поле длиной до 50-60м. инвентарь – «кокпар» - набивной мяч, мешок, набитый опилками или песком.

ПРОВЕДЕНИЕ: В начале игры на дальних краях площадки очерчиваются 2 круга, в которых занимают место вратари команд. Команды выстраиваются посередине поля (вдоль средней линии); у одной из команд, по жребью, находится кокпар. Задача играющих – предавая кокпар друг другу, доставить его своему вратарю.

ОРГАНИЗАЦИОННО- МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: Следить, чтобы при борьбе за кокпар играющие не применяли недозволенные приемы – толчки, удары, захваты за одежду, подножки и др. грубости.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: Игра воспитывает ловкость, совершенствует скоростно-силовые качества, приучает к коллективным действиям.

5. Жаяу тартыс.

Пешее перетягивание.

ПОДГОТОВКА: Возраст – с 9-10 лет и старше. Играющие – парное соревнование юношей (мужчин), или 2 команды друг против друга. Инвентарь – веревка, кушак или декоративная кайма, служащая украшением юрты.

ПРОВЕДЕНИЕ: Два игрока, или поочередно по одному игроку от каждой команды становятся спинами друг к другу, надевают на шею аркан со связанными концами, пропуская его под мышками и отодвигаются, натягивая аркан.

По сигналу каждый одновременно тянет соперника на свою сторону. Тот, кто окажется перетянутым за линию, начерченную между игроками, проигрывает; при командном варианте производится суммарный подсчет очков (побед), а при личных соревнованиях устраивают поединки между победителями.

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: Если один из соперников начал тянуть веревку до сигнала судьи, то результат не засчитывается, и перетягивание проводится повторно. Следует до начала установить максимальное время каждого поединка. И если за это время ни один участник не перетянул соперника, то объявляется ничья.

ПЕДАГОГИЧЕСКО ЗНАЧЕНИЕ: Игра развивает силу, воспитывает волю к победе, навыки спортивной борьбы.

6. Итеріспек.

Вытолкни из круга.

ПОДГОТОВКА: Возраст – дети с 8 лет и старше. Играющие – пары игроков или группа 8-10 человек, каждый самостоятельно. Место – площадка, зал, достаточно просторное помещение. Инвентарь не требуется. Круг диаметром от 3-4м и более.

ПРОВЕДЕНИЕ: Соперникам разрешается перемещаться, прыгая лишь на одно ноге. Задача каждого – вытолкнуть соперника плечом за пределы круга. Тот, кто не удержался внутри круга, коснулся второй ногой поверхности площадки или сменил прыжковую ногу – проигрывает и выходит из игры.

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: Игру возможно провести в несколько этапов, систематически «отсеивая» проигравших и проводя последующие поединки между победителями пар, - так легко выявить сильнейшего и определить последующие места.

Необходимо следить за правильностью действий соперников; не допускать выталкивания руками. Следить за безопасностью играющих.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: в игре вырабатывается сила, развивается ловкость и прыгучесть. Применять эту игру можно не только на уроках, но и на внеклассных и внешкольных мероприятиях.

5. ИГРЫ РАЗВИВАЮЩИЕ ЛОВКОСТЬ И БЫСТРОТУ.

1. Белбеу тастау.

Бросить ремешок.

ПОДГОТОВКА: Возраст – любой детский и юношеский. Играющие – лично. Инвентарь – ремешок без пряжки. Место – площадка, спортзал.

ПРОВЕДЕНИЕ: Играющие садятся по кругу, плотно прижавшись плечами. Водящий, низко опустив руку с ремешком, быстро проходит за спинами сидящих и незаметно оставляет ремешок у кого-либо за спиной. Если это удастся, он обходит круг, поднимает ремешок и со словами «Здесь тесно, найди свое место!» - слегка ударяет по спине невнимательного игрока; тот вскакивает и убегает от водящего по окружности, стараясь снова сесть на прежнее место; если водящему удастся настичь убегающего, они меняются местами.

Если же сидящий обнаружил оставленный у него за спиной ремешок, он подхватывает его, догоняет водящего, ударяет его и тогда имеет право занять прежнее место.

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: Игрок с ремешком, догоняющий другого, должен наносить удары осторожно, стараясь не делать ему больно.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ УКАЗАНИЕ: Игра воспитывает внимание, ловкость, умение бега по выражу, совершенствует качество быстроты.

2. Белбеу тастау.

Бросать кушак.

ПОДГОТОВКА: Возраст – любой детский и юношеский. Играющие – 2 равные команды друг против друга. Инвентарь – кушак (ремешок), табуретка (подставка), карандаш, бумага у ведущего. Место – площадка, зал (размер – примерно волейбольная площадка).

ПРОВЕДЕНИЕ: Обе команды выстраиваются в своих «домах» - за противоположными линиями (расстояние 20-30м.). каждый игрок имеет свой порядковый номер. Кушак находится в центре между командами на табуретке (подставке).

Ведущий (судья) называет любую цифру, а игроки, имеющие этот номер, устремляются вперед, стремясь первыми схватить кушак. Овладевший кушаком, догоняет соперника, стараясь чаще пятнать его кушаком, пока тот

не достигнет линии «дома». Здесь преследователь бросает кушак и бежит в свой «дом». Преследуемый старается быстро поднять брошенный кушак и, в свою очередь, преследует соперника. Ведущий, подсчитывающий число ударов, объявляет, по сколько раз каждому удалось запятнать соперника. После этого вызывается следующая пара.

Побеждает команда, большее число раз осалившая соперника.

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: При подготовке площадки или зала надо исключить возможные травмы при столкновениях или падениях. Кушак (ремешок) не должен быть твердым. Подставка (табуретка) должна быть высокой, иначе выбегающие могут столкнуться при попытке захватить кушак; кушак может держать в руках руководитель или его помощник.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: Игра воспитывает быстроту, ловкость, внимательность. В ту игру молодежь играет на праздновании дня рождения.

3 А. Бес тас.

Пять камешков.

ПОДГОТОВКА: Играющие – индивидуально, до 5 человек, молодежь и взрослые любого возраста. Место – лужайка, зал, комната. Оборудование – 5 «асыков» (круглых камешков).

ПРОВЕДЕНИЕ: Играющие располагаются по кругу и по жребию определяют очередность участия. Игру начинает первый и продолжает до тех пор, пока не нарушит правила; затем в игру вступает второй, третий и т.д. играют одной рукой.

Действие 1. Игрок разбрасывает по полу 5 камешков, выбирает один из них, подбрасывает его вверх, подбирает один из лежащих и ловит подброшенный. Подобранный камешек откладывается. Первый камешек подбрасывается снова, а подбирается второй, затем третий и четвертый.

Действие 2. Камешки разбрасываются. Один из них подбрасывается, а с пола подбирается два и ловится подброшенный. Затем подбираются два другие.

Действие 3. Камешки разбрасываются. Подбрасывается один из них и подбираются три. Во второй раз подбирается оставшийся.

Действие 4. Все камешки – в руке. Один подбрасывается вверх, остальные кладутся на пол, а подброшенный ловится. Затем один подбрасывается, четыре подбираются, а подброшенный ловится.

Действие 5. Все камешки – в руке. Один из них подбрасывается, остальные четыре находятся в руке, но игрок указательным пальцем дотрагивается до пола 3-5 (по уговору) раз, пока не поймает брошенный камешек.

4 Б. Бес тас.

Пять камешков.

Действие 6. Четыре камешка кладутся по углам квадрата (примерно 20х20см). Подбросив один камешек, игрок должен успеть собрать остальные и поймать подброшенный.

Действие 7. Камешки разбрасываются. Один подбрасывается, а остальные по одному собираются в левую ладонь и ловится подброшенный.

Действие 8. Камешки разбрасываются. Один из них подбрасывается, с пола подбирается один из оставшихся и ловится подброшенный: в руке игрока оказывается два камешка. Один из игроков подбрасывает, а второй заменяет лежащим на полу и ловит подброшенный. Так, заменяя поочередно все камешки, он собирает их в кучку. Подбрасывая и ловя последний камешек, он собирает в руку все четыре остальные.

Действие 9. Повторяется первое действие, но при ловле подброшенного остальные камешки не должны ударяться друг о друга.

Действие 10. Повторяется первое действие, но при ловле подброшенного камешка он должен удариться о подобранный с пола.

Действие 11. Левой рукой игрок образует «арку», опираясь на большой и средний пальцы. Правой рукой через левую разбрасывает камешки. Выбирает один из них, подбрасывает вверх через левую руку, затем забрасывает один сквозь «арку» и ловит подброшенный. Таким же образом забрасывает поочередно в «арку» все камешки. В этом действии есть правило: кроме выбранного камешка игрок выбирает еще один – «старший» («наби»): это может быть самый ближний или самый дальний камешек (по договору в начале игры). Он забрасывается в «арку» последним.

5 В. Бес тас.

Пять камешков.

Действие 12. Закончив все предыдущие действия, игрок начисляет себе очки двумя способами: а) подбрасывает 5 камешков, ловит их на наружную сторону ладони, еще раз подбрасывает и ловит сверху. Каждый камешек оценивается в 10 очков; то, если игрок удачно поймает все 5 камешков, он получит 50 очков.

б) игрок выворачивает руку наружу, подбрасывает все камешки, ловит их снизу, развернув ладонь; за каждый камешек – 10 очков.

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: подбирая камешки с пола, игроки не должны касаться других камешков; при нарушении игру

продолжает следующий игрок. Каждый раз, продолжая игру, участник начинает с того действия, в котором ранее он ошибся.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: игра развивает специфическую ловкость. Она входит в свадебный ритуал (при выигрыше со стороны жениха он получает невесту без калыма, а если выигрывает представитель невесты, жених должен платить калым).

6. Бұрыш.

Угол.

ПОДГОТОВКА: Возраст – 7-12 лет. Играющие – индивидуально 5 или 9 человек. Место – зал, просторная комната, площадка. Пособие – кусочек мела.

ПРОВЕДЕНИЕ: 4 игрока становятся на четырех углах на расстоянии 3-5м и очеркивают вокруг себя мелом круг диаметром около 1м. Водящий становится посередине площадки. Играющие меняются местами, а водящий в это время старается занять освободившееся место. Игрок, оставшийся без места, становится водящим.

ВАРИАНТ: При игре 9 человек игроки стоят в кругах и меняются местами по двое.

ОРГАНИЗАЦИОННО- МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: Следить, чтобы играющий, опоздавший занять место, не выталкивал соперника из круга.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: игра воспитывает ловкость, наблюдательность, быстроту реакции; может применяться в качестве аттракционов.

7. Кезекші.

Дежурный.

ПОДГОТОВКА: Возраст – младший школьный, 6-10 лет. Играющие – лично. Инвентарь – 2 повязки на глаза.

ПРОВЕДЕНИЕ: Из числа играющих выбирается двое водящих став друг против друга на расстоянии примерно 1м., они соединяют руки и понимают их вверх, образуя «ворота»; глаза их завязаны. Задача остальных играющих – незаметно пройти сквозь ворота. Пойманный игрок становится вместо одного из водящих, выигрывает играющий, сумевший пройти сквозь «ворота» три раза.

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: Необходимо следить, чтобы повязка плотно закрывали глаза водящих, они не опускали руки и не выставляли ноги, мешая проходящим.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: Игра развивает ловкость, умение тихо, открыто перемещаться и ориентироваться без помощи зрения.

8. Казан.

Котел.

ПОДГОТОВКА: Возраст от 10 лет и старше. Играющие – до 10-15 человек индивидуально. Инвентарь – камушки примерно одинакового размера – по 3шт. У каждого. Место – лужайка.

ПРОВЕДЕНИЕ: От линии, где стоят игроки, в 10, 15 и 20 шагах выкопать ямки диаметром примерно 20см. Игроки поочередно стараются попасть в ту или иную ямку, за что соответственно начисляется 10, 15 и 20 очков. Победителем считается тот игрок, который наберет большее число очков.

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: При бросках камешков следует соблюдать осторожность.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: Игра развивает качество ловкости и меткости.

9.Тымак ұру.

Сбей шапку.

ПОДГОТОВКА: Возраст от 7 лет и старше. Играющие – до 10-15 человек индивидуально. Инвентарь – колышек(около метра), в зависимости от роста участников, шапка(желательно сделанная из бумаги), ремень или веревка, темная повязка на глаза. Место – лужайка.

ПРОВЕДЕНИЕ: Колышек надо вбить в землю на расстоянии примерно 20 шагов от старта, а шапку надеть на колышек. Игроку завязывают глаза, вручают ремень и отпускают со старта. Он должен, надеясь лишь на свою зрительную память, добраться до колышка и – сбить ремнем шапку! Разрешается сделать три удара. Состязание крайне трудное, поэтому будет справедливо, если победителю его вручат какой-либо приз.

ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ: При сбивании шапки следует соблюдать дистанцию остальным участникам игры, во избежание травм.

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ: Игра развивает качество ловкости и меткости, а также развивает координацию движения.

Список использованной литературы

1. «Казахи»-Алматы: Казахстан 1995 г.
2. Казахская ССР, краткая энциклопедия. Том 3. с-457. Алматы 1989г.
3. http://korgcbrb.akmol.kz/nacionalnie_igri_narodov_kazaxstana.html
4. http://www.coolreferat.com/Казахские_национальные_виды_спорта_и_подвижные_игры
5. <http://colref.ru/besplatno/fffqgvwqd>
6. <http://colref.ru/besplatno/fffqgvwqd>
7. https://infourok.ru/sbornik_narodnyh_kazahskih_igr-166636.htm
8. <http://www.bestreferat.ru/referat-59958.html>
9. referatcollection.ru
10. kitaphana.kz
11. znaniya.com
12. Казахские детские игры. А . Молдагаринов .Алма-Ата 1987г.
13. Казахские национальные игры. Б.Тотенбаев. Алматы 1994г.