

Неделя казахских национальных игр.

- Цель: - знакомство с национальными казахскими играми, их историей;
- воспитывать интерес и уважение к национальным традициям и обычаям казахского народа;
 - воспитание чувства товарищества, доброжелательности, коллективизма;
 - коррекция физических возможностей: ловкости, меткости, координации движений.



- Ребята, в какой республике мы живем?
- Люди, каких национальностей живут в Казахстане? У каждого народа есть свои национальные игры. Сегодня мы познакомимся с казахскими национальными играми.
- Когда люди играют? (на праздниках, торжествах)
- Какие вы знаете народные праздники? Какой у нашего народа есть самый любимый праздник весной? (Наурыз).

В играх народа отображается образ его жизни, быта, труда и развлечений. Наибольшее количество игр связано с любимым животным. С каким? С конем. Это не случайно. Кочевой образ жизни требовал умений и навыков верховой езды. Ездить верхом приучали детей с детства. Маленького ребенка возили верхом по аулам и пастбищам, приучали самостоятельно сидеть в седле. Когда ребенку исполнилось три года, сажали на лошадь, совершая специальные обряды. В пять лет, он должен был уже без помощи взрослых, забираться в седло, а к 14-15 годам это был уже зрелый наездник. Девушки не уступали юношам и тоже были отличными наездницами. Дети с раннего возраста понимали, что конь, лошадь – это кормилец, транспортное средство, он дает продукты. Какие?

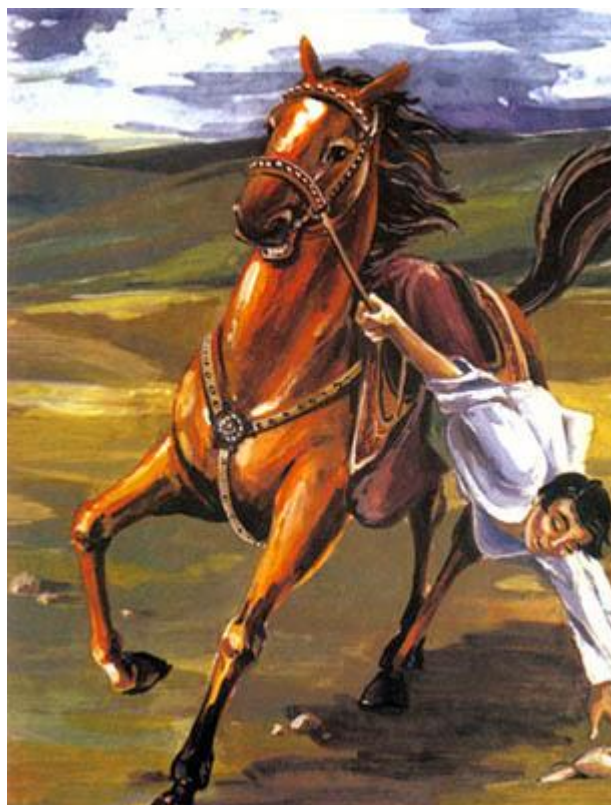
Объяснение казахской народной пословицы:

« Умирает не тот, кого проклинаят, а тот, кто лишился коня».

Конь занимает почетное место в устном народном творчестве: в поэмах, песнях, стихах восхваляется мужество, верность, выносливость, красота коня.

Чтение детьми стихотворения «Жеребенок». (Под звуки домбры)

Как верхушки камышей – кончики ушей,
Словно пух совиный – челка,
Губы – бархата нежней,
Круп округлый, шерсть блестит.
Звякнув чашами копыт,
По степи быстрее ветра,
Ветра легкого, летит.
Он откуда, конь лихой?
Где родился он такой?
Может, вырос из туманов,
Над предутренней рекой?
Может, в полночь он возник,
В темных зарослях лесных?
Или ясным днем весенним,
В травах и степях цветных?
Или из-под звонких струн,
Как тулпар, крылат и юн.
По велению акына,
Выбежал на луг скакун?
Нет! В степи родной
Летом знойным и зимой,
Все резвиться кобылица
Масти темно-золотой.
Вот когда весна была,
И когда вся степь цвела,
Молодая кобылица
Жеребенка привела!



- Отгадайте загадку. Нам эта вещь сегодня понадобится. Без нее никак не обойтись!

Садиться раньше меня на коня,
Зато слезает после меня. (Седло)

- Какие конноспортивные игры вы знаете:

Бэйге (скачки).

Аударыспан (борьба за то, чтобы стащить противника с лошади)

Қыз қуу (погоня за девушкой)

«**Бэйге**». Соревнуются две пары. Каждая пара изображает коня и ездока. Участники держаться руками. Играющий коня отводит руки назад, а ездок берет их своими руками сзади. В таком положении необходимо добежать до финиша. Прибежавшая пара первой – побеждает.

«**Аударыспан**». Соревнуются две пары. Более сильные дети исполняют роль коня, дети небольшого роста размещаются у них на спине в роле ездока. Задание: снять с противника – ездока тубетейку.

«**Қыз қуу**». Юноша и девушка держат в руках поводья (положение – вытянутые руки), располагаются на расстоянии друг от друга. Задание: бег по кругу, юноша догоняет девушку.

-Ну а теперь поиграем в пешие игры. Степь зеленеет, цветут цветы, мы собрались на берегу Иртыша. Чтение стихотворения «Иртыш». (Под звуки домбры)

До чего ж хороша
Предрассветная тишь!
Через степь не спеша,
Катит волны Иртыш.
А над ним, чуть клубясь,
Ходит сизый туман.
Катит волны Иртыш –
Щедрый наш великан.
Хочет он, чтобы жизнь
На его берегах
Поднялась во весь рост
И цвела бы в веках ...
Знает он, как земле
Его воды нужны:
Для лесов, для лугов,
Для хлебов целины.
Величав и могуч,
Он уверен в себе,
И в своей, вместе с нами
Счастливой судьбе.

«Кто сильнее». Два игрока становятся друг к другу спиной, сцепливаются руками и каждый старается поднять себе на спину противника.

«Вытолкни из круга». Начертить круг. Соперники выталкивают друг друга из круга, прыгая на одной ноге. Касание земли второй ногой засчитывается как поражение.

«Подними монету». В круг насыпают монеты. Скача на одной ноге за одну минуту надо собрать как можно больше монет.

«Асыки». Игра на меткость. Асыки ставят вдоль линии, играют 3-4 игрока. У каждого игрока 3 асыка. Кто больше выбьет – победил.

«Ўшты – ўшты». Летит – летит. Водящий произносит название той или иной птицы, прибавляя «Ўшты – ўшты» и одновременно машет руками. Все играющие выполняют его движения. Но вдруг водящий произносит слово «корова». Если кто-то замахал рукам, то ему придется исполнить что-нибудь.

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 свою силу с новым игроком. Игра продолжается до окончательного выявления победителя.

«**Октау тартыс**» **Перетяни-ка**. Эта игра выявит, кто из вас сильнее. Для этой игры двое должны выйти на середину. Вначале проведите на земле черту и встаньте по разные ее стороны. Возьмите скакалку за оба ее конца и тяните каждый на себя. Тот, кто сможет перетянуть соперника на свою сторону, и будет победителем. С давних времен на различных праздниках и торжествах проводятся народные игры, среди взрослых и детей.

Балапанда. Цыплята. Игроки распределяются на три группы. В каждой группе — наседка и ее цыплята. Выбранные считалкой три коршуна должны коснуться ладонями цыплят, после чего те выбывают из игры. Наседка защищает своих цыплят. Она не нападает на коршунов, но если при их нападении наседка, защищая своих цыплят, коснется руками коршунов, то они выходят из игры.

Три группы цыплят двигаются цепочками, держась друг за друга и за наседку, которая возглавляет цепь. Цыплята поют:

Дружно держимся за друга, Здесь, в колонне: друг — подруга! Мы все смелые ребята. Развеселые цыплята! Нам не страшен хищный коршун. С нами наша мать! Мы идем с ней погулять, Чудеса повидать!

При этом наседки делают различные повороты, ведя за собой цыплят. Если в этот момент цепь разрывается, на отстающих игроков нападают коршуны. Цыплята стараются опять выстроиться в цепь.

Правила игры. Наседка касается коршуна только в момент его нападения. Коршун ловит лишь оторвавшихся от наседки цыплят.

Итог.

- Какие казахские народные игры вы запомнили?
- Какому любимому животному казахского народа посвящены многие игры?





Подготовили
учителя физкультуры
Подосинникова
Светлана Дмитриевна
Нургалиев
Ерсин Амангельдинович