**Картотека**

**Подвижные казахские народные игры.**

№**1. Подвижная казахская народная игра**

**«Казан» («Ямка»)**

**Цель:** развивать у детей глазомер, ловкость.

От линии, где стоят игроки. в 10, 15 и 20 шагах надо выкопать по одной ямке не очень широкой, около 20 см в диаметре. У каждого из ребят должно быть по три примерно одинаковых по размеру камешка. Необходимо забросить камешки в эти ямки, причем при попадании в ту или иную ямку начисляется и соответствующее количество очков 10, 15 и 20.

№**2. Подвижная казахская народная игра**

**«Аркан ОЙЫН»**

**(«Перепрыгни через веревку»)**

**Цель:** развивать у детей ловкость, умение прыгать и перепрыгивать через веревку.

На ровной площадке очерчивается круг с радиусом, равным длине веревки. С помощью считалки выбирается водящий. Водящий, стоя в центре круга. вращает веревку — примерно на уровне колен и при этом то замедляет, то убыстряет скорость ее вращения, стараясь задеть кого-либо из играющих. Задача играющих — вовремя перешагнуть или перепрыгнуть через веревку, не поддавшись на уловки водящего. Если же кто-нибудь зазевается, ему и быть водящим в следующем туре.

№**3. Подвижная казахская народная игра**

**«Алыска лактыр» («Брось дальше»)**

**Цель:** развивать у детей умение метать мешочки в цель.

Воспитатель делит детей на 2—З команды по 10—12 человек в каждой. Играющие, встав на линию старта, одновременно бросают разноцветные мешочки (весом 150—250 г) как можно дальше. Следующий бросок с места, где упал мешочек. Тот, чей мешочек после трех бросков пролетел дальше остальных, становится победителем.

№**4.Подвижная казахская народная игра**

**«ұшты-ұшты»**

**(«Летит -летит»)**

**Цель**: развивать у детей внимание, ловкость.

Водящий произносит название той или иной птицы, прибавляя: «Уштьт-шты» (т.е. «летит-летит). и одновременно машет руками. Все играющие повторяют его движения. Один раз. другой, третий.. но вдруг водящий произносит, к примеру: «Собака!». Если кто-то, поддавшись на его уловку. опять замахал руками, придется ему нести какое-нибудь шутливое « наказание», например. рассказать стихотворение или спеть песню.

№**5.Подвижная казахская народная игра**

**« Орамал » («Платок»)**

**Цель**: развивать у детей внимание, умение быстро реагировать на сигнал, совершенствовать навык бега.

Водящий даёт одному из участников завязанный в узел платок. Участники становятся в круг вокруг водящего. По команде водящего: «Раз, два, три!» все участники разбегаются, Водящий должен догнать игрока с платком, коснуться его плеча и взять платок. В момент преследования игрок с платком может передать его товарищу, тот следующему и т.д.

Если водящий поймает игрока с платком, тот должен исполнить любое его желание: спеть песню, прочитать стихотворение и т.д. После этого он становится водящим.

№**6.Подвижная казахская народная игра**

**« Байге»**

**Цель:** Упражнять детей в беге, развивать двигательные навыки, ловкость.

Для игры подготавливается площадка. Расстояние от линии старта до линии финиша менее 20 м. Платочек подвешивается на стойке или крепится на протянутой вдоль линии финиша веревке. В качестве атрибутов используются предметы быта (вожжи, камча), элементы казахского национального костюма. Несколько пар детей («кони» и «наездники») встают на линии старта так, чтобы не мешать друг другу. Первый ребенок — «конь» вытягивает руки вперед, второй «наездник» кладет руки на плечи «коню». По сигналу ведущего дети бегут до отмеченного места и обратно. «Наездник», прискакавший первым к финишу, должен подпрыгнуть и достать платочек, закрепленный на стойке. Он становит. победителем.

№**7. Подвижная казахская народная игра**

**«Бөрiк-телпек»**

**Цель:**тренировать детей в бросании на дальность.

Все участники игры становятся в шеренгу (в один ряд) и по очереди бросают вперед малые мячи или мешочки (одинакового объема, веса). Бросивший ближе всех обязан собрать или мешочки) и раздать их остальным участникам.

Кто трижды бросит мяч (или мешочек) дальше всех, выбывает из игры и считается первым победителем. В таком же порядке устанавливают второго и третьего победителя и на заканчивают игру.

№**8.Подвижная казахская народная игра**

**«Белбеу тастау» («Ремешок»)**

**Цель**: тренировать детей в беге.

Дети сидят широким кругом, тесно прижавшись плечами друг к другу. Водящий определяется с помощью жребия или считалки) быстрым шагом, низко опустив руку с ремешком, проходит по кругу сзади игроков и старается незаметно оставить ремешок у кого либо за спиной. Если ему это удается, то он, быстро обойдя круг, поднимает ремешок со словами: «Здесь тесно, найди свое место!» - слегка ударяет по спине невнимательного игрока.

Игрок вскакивает и по кругу убегает от водящего, стараясь первым снова сесть на свое нее место. Водящий гонится за ним, и если успевает настичь и ударить ремешком, пре- ч чем игрок добежит до своего места, то они меняются ролями.

iи играющий заметил, как хитрый водящий оставил ремешок у него за спиной, то он :жен подхватить ремешок и догонять водящего. А не догонит — ему водить!

№**9.Подвижная казахская народная игра**

**«Кокпар» («Пеший»)**

**Цель:** развивать у детей силу, быстроту и ловкость.

На площадке определяется линия старта и финиша. дети делятся на несколько команд по 5 человек. Выбирается «судья», он следит за соблюдением правил, не допускает нарушении и грубости по отношению

к соперникам. Судья выстраивает участников в одну шеренгу, а в ЗО или 60 шагах (как условитесь) располагает приз, допустим, мяч. Задача: сначала постараться захватить приз, а затем, передавая его друг другу в команде (вдруг кого-то задержит соперник), добежать до финиша.

№**10. Подвижная казахская народная игра**

**«Тартып алу» («Кто перетянет»)**

**Цель**: развивать у детей силовые навыки.

Физ.инструктор делит детей на две команды, примерно равные по силам, и ставит лицом друг к другу по обе стороны черты. Затем просит детей взяться попарно за руки. После сигнала играющие начинают перетягивать соперника на свою сторону. Побеждает та команда, которая больше соперников перетянет на свою сторону.

№**11. Подвижная казахская народная игра**

**«Орнынды тап» («Найди свое место!»)**

**Цель**: развивать у детей внимание, быстроту реакции:

тренировать в беге. Дети с помощью считалки или жребия разбиваются на пары, затем становятся по двое, в затылок друг другу, образуя широкий круг. Расстояние между парами составляет 2—3 шага. начинает водящий и игрок без пары. «Лишний» игрок убегает — водящий догоняет. Задача «лишнего», убегая, неожиданно встать перед любой из пар. Если это ему удается, если водящий не успел до него дотронуться, то в роли убегающего оказывается третий в этом ряду. теперь он уже «лишний» игрок.

№**12. Подвижная казахская народная игра**

**«Допқа тигіз» («Попади в мяч»)**

**Цель:** развивать у детей меткость а силу рук.

дети делятся на две команды. Первая команда строится в линию, в затылок друг другу. Между игроками в команде расстояние примерно в два шага. Вторая команда строится точно так же, параллельно первой. для игры необходимо столько мячей, сколько игроков в обеих командах. Задача игроков первой команды — поочередно бросать мячи вверх и немного вперед. Вторая команда также поочередно должна поразить своими мячами все «цели». Потом наоборот.

№**13. Подвижная казахская народная игра «Ақ сүйек» («Белая кость»)**

**Цели:** развивать ‘ детей находчивость; тренировать их в беге.

Дети становятся в шеренгу. Ведущий берет «белую кость» (резиновый мячик, деревянная палка и т.п.) и поет:

Белая кость — Знак счастья ключ,

Лети до луны,

До белых снежных вершин.

Находчив и счастлив тот,

Кто тебя в миг найдет!

Дети закрывают глаза. Ведущий бросает «белую кость» за шеренгу играющих и объявляет:

Ищите кость,

Найдете счастье скорее,

А найдет его тот,

Кто быстрее и ловчее!

Играющие должны найти «кость» и незаметно для остальных принести ее ведущему. дети заметят нашедшего «кость», то они преследуют его и, коснувшись его рукой, забирают «кость» и бегут к ведущему. Чтобы быть незаметным и без препятствий донести «кость» до ведущего, дети проявляют хитрость, находчивость. Они стараются отвлечь внимание соперников, указывая на другого игрока и утверждая, что «кость» у него и т.д.

№**14. Подвижная казахская народная игра**

**«Үкi» («Сова»)**

**Цели:** Учить детей на ощупь определять играющего; развивать зрительную память.

С помощью считалочки выбирают водящего, выводят его на середину круга и завязывают глаза. Водящий - «Укi», т.е. «Сова», должен поймать и, не снимая повязки, обязательно опознать кого-либо из играющих. Участники игры могут меняться верхней одеждой, головными уборами прибегать к другим уловкам, чтобы сбить «Сову» с толку. При удаче «Сова» меняется с пойманным и опознанным игроком ролями.

№**15. Малоподвижная казахская народная игра**

**«Тапқыш» («Находчивый»)**

**Цель: развивать у детей сообразительность.**

Воспитатель делит детей на две команды, выбирает водящего. Участники команд становятся в две линии друг напротив друга. Расстояние между командами примерно 2 метра. Водящий бросает крайнему игроку одной из команд в руки мяч и произносит начало любого слова, например: «То...»

- ..поль!» быстро, не мешкая должен закончить игрок и бросить мяч сидящему напротив: «Бе...»

- «…рёза!» сразу отвечает тот и бросает мяч своему сопернику...

Водящий отмечает любую заминку с ответом и начисляет за нее одно штрафное очко. В обязанности водящего входит и контроль по соблюдению правил за точной передачей мяча, за тем. чтобы не было подсказок, а также за временем. Игра должна идти З или 5 минут как вы условитесь.

Для усложнения игры можно ограничиться, к примеру, названиями растений, животных... Победившей объявляется команда, набравшая меньшее количество штрафных очков.

В некоторых случаях игра может закончиться очень быстро — когда чьи-либо раздумья над ответом слишком затянулись.

№**16. Подвижная казахская народная игра**

**«Бұғынай»**

**Цель:** развивать ‘‘детей внимание, навык счета, мышление, память, креативность и творческие способности.

Дети усаживаются по кругу, скрестив ноги впереди. Водящий (выбранный по жребию) начинает пересчитывать игроков: «Первый бұғынай, второй бұғьшай, третий бұғынай...»

н т л. — до последнего. Затем он неожиданно называет какой-нибудь номер (например: «Пятыйбұғынай!»). Названный быстро встает с места и, в свою очередь, называет номер, после го быстро садится. Вызванный встает и также называет любой из номеров.

И так каждый раз: вызванный быстро встает, называет номер и быстро садится. Если кто-то, когда назовут по номер, не встанет или встанет другой игрок, то ему дается какое-либо задание (ответить на вопрос, угадать загадку, станцевать, спеть, проскакать на одной ноге и т.д.). После этого называет новый номер по своему желанию. В заключение отмечают тех, кто ни разу не ошибся.

**Правила**

Каждый игрок должен запомнить свой номер и не вставать до вызова. После вызова игрок садится на свое место, скрестив ноги впереди.

№**17. Подвижная казахская народная игра**

**«Сақина» («Колечко»)**

**Цель**: развивать у детей ловкость и быстроту реакции.

Дети стоят широким кругом, вытянув руки со сложенными вместе ладонями. Водящий (он в центре круга) с «колечком» обходит игроков, делая вид, что опускает кольцо в ладонь (вместо настоящего колечка можно использовать любой мелкий предмет). Водящий обходит круг. оставляя «кольцо» у кого-нибудь в ладонях, но ни водящий, ни тот, кому оставлено «кольцо», не должны ничем выдать себя. Когда круг обойден, и по команде водящего игрок с колечком» пытается бежать к центру круга.

По условиям игры каждый игрок в ответе за своего соседа слева и задерживает его, не давая убежать.

Однако, если обладателю «кольца» удастся беспрепятственно достичь центра круга, то его соседу придется быть водящим.

№**18. Подвижная казахская народная игра**

**«Күмiс алу» («Подними монету»)**

**Цель:** развивать у детей ловкость, тренировать в беге.

На противоположных сторонах площадки намечаются линии старта и финиша. По площадке разбрасывается большое количество «монет» (камешков). Дети выстраиваются вдоль линии старта. По сигналу воспитателя «джигиты» начинают «скачки»; передвигаются по направлению к линии финиша, имитируя скачку на конях. Во время «скачек» джигиты, не останавливаясь, наклоняются и поднимают «монеты». Побеждает тот, кто смог во время «скачек набрать наибольшее число «монет».

Правила

«Скачки» начинаются только после сигнала (звонок колокольчика, удар в бубен, вэмах платочком и др.); во время «скачек» нельзя наталкиваться друг на друга, поднимая предмет: нельзя стоять на месте.

№**19. Подвижная казахская народная игра**

**«Тартыс» («Перетяни канат»)**

**Цель**: развивать детей силу, умение быстро реагировать на сигнал.

Воспитатель делит детей на две команды и ставит по разные стороны от проведенной между ними черты лицом друг к другу. Каждый участник команды крепко держит канат (длинное полотенце). По сигналу воспитателя: «Раз, два, три — начни!» дети стремятся перетянуть противоположную команду через линию на свою сторону. Тот, кому это удается, выигрывает.

**Правила**

Игру необходимо начинать точно по сигналу и заканчивать, как только одна из команд переступила условную черту.

№**20. Подвижная казахская народная игра**

**«Соқыртеке» («Жмурки»)**

**Цели:** развивать у детей слуховое внимание; упражнять в умении отгадывать игрока по прикосновениям.

Дети образуют круг и стоят, обратившись лицами в его середину. Три-четыре человека находятся в кругу, причем одному из них завязывают глаза платком или косынкой. Находящиеся в кругу игроки прикасаются поочередно к игроку с завязанными глазами, подходя к нему с разных сторон, а тот должен угадать, кто его коснулся, назван фамилию или имя. Опознанному завязывают глаза, и игра продолжается. Если игрок с завязанными глазами ловит одного из участников игры, находящихся в кругу, то, не отгадывая, кого поймал, он снимает с себя повязку и связывает глаза пойманному.

№**21. Подвижная казахская народная игра**

**«Таяк ойна»**

**Цель**: развивать у детей умение метать предмет на дальность.

Играющие по очереди берут палку и бросают ее в рыхлый снег так, чтобы она прошла и «которое расстояние в снегу. В том месте, где она выйдет из снега, делается отметка. Когда все участники сделают по броску, определяют самый дальний бросок, засчитывая выигрыш , кто этот бросок сделал.

№**22. Подвижная казахская народная игра**

**«Жаяу тартыс» («Кто сильнее»)**

**Цель:** развивать у детей силу.

Два игрока встают друг к другу спиной. На плечи необходимо повесить веревку и пропустить ее подмышками. Концы веревки связаны, а узел находится между игроками.

На счет «три!» игроки одновременно тянут друг друга, каждый в свою сторону. Сильный обязательно перетянет слабого за отметку, которую сделали на земле еще до начала игры.

№**23.Подвижная казахская народная игра**

**«Затты тап!» («Найди предмет!»)**

**Цель**: развивать у детей внимание, умение определить, у кого находится предмет по жестам и мимике.

Выбирается водящий. Вокруг него дети образуют круг плечом к плечу так, чтобы не было просвета.

Держа руки за спиной, они передают друг другу какой-нибудь небольшой предмет — мяч, коробку, брелок и т.п.

Водящий, находясь в кругу, должен угадать, у кого находится передаваемый предмет. Отыскав, он становится между игроками, образующими круг, а в круг идет другой игрок.

№**24.Подвижная казахская народная игра**

**«Балапандар» («Цыплята»)**

**Цель**: развивать у детей внимание, ловкость.

Игроки распределяются на три группы. В каждой группе — «наседка» и ее «цыплята». Выбираются считалкой три «коршуна»

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

Дружно держимся друг 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». «Коршун» ловит лишь «цыплят», оторвавшихся от наседки. «Цыплята» стараются опять выстроиться в цепь.

«Наседка» защищает цыплят» только в момент нападения «коршуна», если «наседка», защищая своих «цыплят», коснется руками «коршуна», то он выходит из игры.

№**25. Подвижная казахская народная игра**

**«Жапалақтар жене карлығаштар» («Ястребы и ласточки»)**

**Цели:** развивать детей внимание;совершенствовать навык бега.

В игре участвует неограниченное число играюших. Игроки делятся на две группы, ставятся в два ряда спиной друг к другу. В одном ряду будут «ястребы». во втором — «ласточки». Одного игрока выбирают ведущим. Он ходит между игроками и говорит слова отрывно: «лас»- пауза «точка», или «яс...», а окончание слова не произносит. Тогда группа, чье название произнесено полностью, разбегается в разные стороны, а игроки неназванной группы догоняют их. Пойманные игроки считаются членами ловящей группы.

Побеждает та команда, в которой к концу игры окажется больше игроков.

№**26.Подвижная казахская народная игра**

**«Аламан»**

**Цель:** развивать ловкость, умение увертываться.

дети становятся в затылок друг за другом, затем каждый из них берет за пояс стоящего перед ним игрока. Водящий встает лицом к игроку, возглавляющему цепь, и по команде или счету воспитателя забегает то с правой, то с левой стороны цепи, стараясь поймать (осалить последнего в цепи игрока.

В случае успеха он становится первым в цепи, а пойманный — водящим, и игра продолжается.

№**27. Подвижная казахская народная игра**

**«Орамал тастау» («Брось платок»)**

**Цель:** развивать детей мышление, память, креативность и творческие способности.

Дети делятся на две группы, обе группы становятся двумя шеренгами, одна против другой.

Затем любой из участников игры бросает одному из игроков, стоящих в противоположной шеренге, платок, полотенце или кушак и предлагает ему что-нибудь рассказать, прочитать стихотворение, спеть песню, сплясать. Выполнивший задание игрок бросает платок другому опять в противоположную шеренгу и, в свою очередь, предлагает тому что-нибудь исполнить и тд.

№**28. Подвижная казахская народная игра**

**«Жiгiт қуалау»**

**Цели:** развивать у детей выдержку, умение быстро реагировать на сигнал; тренировать в беге.

Воспитатель делит детей на две группы. Обе группы встают на обозначенную на земле прямую линию. Затем в 15—20 метрах от этой линии отмечают на земле вторую — такую же, как и первая, линию, поставив на ее концах два флажка.

Воспитатель, вызван из каждой группы по игроку, дает одному из них кушак или полотенце. По условленному сигналу оба игрока бегу

ко второй линии, отмеченной флажками. Причем игрок с кушаком или полотенцем осаляет другого до тех пор. пока тот не достигнет второй линии. достигнув этой черты, первый игрок бросает кушак или полотенце на землю. а второй схватывает его и старается настигнуть (осалить) своего бывшего преследователя. убегающего обратно к первой линии. Если ему это удастся, он считается победителем, если нет — побежденным.

После вызывают следующих двух игроков, и игра продолжается.

№**29.Подвижная казахская народная игра**

**«Лақ ұстау» («Козленок»)**

**Цель:** развивать у детей навык бега.

На территорию, выбранную для игры, выпускается ребенок-«козленок». Нужно его поймать. Игрок, поймавший «козленка» первым, должен его доставить на установленное место.

№**30. Подвижная казахская народная игра**

**«Такия тастамак» («Есть идея»)**

**Цель:** развивать у детей внимание, выдержку, умение быстро реагировать на сигнал.

Играющие становятся по кругу и выбирают ведущего. У него в руках тюбетейка. Он обходит ребят, произнося следующие слова: «Есть идея» («Такия тастамаю»). После этих слов дети садятся, ведущий продолжает: «Потихоньку, неторопливо обойду я вас. В это время незаметно тюбетейку подложу кому-нибудь. Если не заметишь ее, тебя я ею же и побью.

И тебе придется начать игру». Произнося эти слова, ведущий сначала незаметно подкладывает сзади кому-нибудь на пол тюбетейку. По окончании текста дети ищут руками вокруг себя тюбетейку; тот. у кого за спиной она оказывается, догоняет ведущего

и надевает ему на голову тюбетейку. Если играюший не догонит ведущего, то ведущий должен тюбетейкой потихоньку шлепнуть игрока, догоняя его. Так они обегают один круг.

**Правила**

Во время игры нельзя оглядываться и подсматривать. Игрок с тюбетейкой догоняет ведущего по кругу только до своего места.

№**31.Подвижная казахская народная игра**

**«Аншылар» («Охотники»)**

**Цель:**развивать у детей двигательные навыки, ловкость, быстроту реакции.

Воспитатель делит детей на две группы «охотники» и «водки». «Волки» находятся внутри не очень большого круга (примерно 4 метра в диаметре). «Охотники» - за его пределами.

По команде «Охотники!», не сходя со своих мест, поочередно начинают «обстрел» находящихся в кругу «волков» волейбольными мячами. «Волки» увертываются, нагибаются, могут ловить мячи. За каждое попадание «охотники» получают одно очко. А если кто-то из «волков» поймал мяч, то набранные «охотниками» очки «сгорают». После проведения бросков — а их столько, сколько мячей, — «охотники» и «волки» меняются ролями. Побеждает группа, набравшая большее количество очков.

№**32.Подвижная казахская народная игра**

**«Сикырлы таяқ («Волшебная палка»)**

**Цель**: развивать у детей смекалку, ловкость.

Играют дети младшего и среднего возраста (до 40 человек). Для игры требуется палка длиной 1 м.

Описание. Чертится круг диаметром 4—5 м. Игроки становятся по линии круга и получают порядковые номера. Внутри большого круга чертится круг диаметром 2—3 м. Водящий (по жребию) втыкает в снег палку. Для охраны палки назначается сторож», который становится в маленький круг. Водящий, находясь вне кругов, называет номер игрока по своему усмотрению. Вызванный должен, отвлекая «сторожа» движениями, схватить палку. «Сторож» же старается поймать его в маленьком кругу или осалить. Если игрок захватит палку. он зарабатывает очко и возвращается на место. Если же его поймает «сторож», то они меняются ролями. Водящий может вызвать игрока дважды. Победителями считаются те, кто больше заработает очков.

**Правила**

1. Водящий произносит номера четко и громко.

2. Палка считается захваченной, если игрок вынес ее из маленького круга и не был осален «сторожем».

№**33. Подвижная казахская народная игра**

**«Дауыста, атыңды айтам» («Угадай имя»)**

**Цель:** развивать у детей слуховое внимание, творческие способности.

Дети стоят в кругу, в середину круга выводят водящего, завязывают ему платком аза и поворачивают несколько раз кругом, чтобы он не смог сориентироваться — где и сидит.

Водящий указывает на кого-либо из игроков рукой и говорит: «Дауыста, атьщды айтам» т е. «Подай голос, я угадаю твое имя»). Игрок, на которого пал выбор, подает голос, но изменяет его так, чтобы водящий ни в коем случае не узнал. Если водящий угадывает, чей это был голос, — то меняется с этим игроком ролями. Если же нет — он обязан понести шутливое «наказание»: рассказать стихотворение, спеть или станцевать и т.п.

№**34. Подвижная казахская народная игра**

**«Қара сиыр» («Черная корова»)**

**Цель:** учить детей четко соблюдать правила игры; развивать ловкость.

Дети образуют тесный круг и закрывают глаза. По указанию воспитателя один из токов должен выйти из круга и спрятаться, положив возле себя предмет. Задача играющих — найти спрятанный предмет. Когда предмет находят, то об этом громко объявлят. и все собираются вокруг находки. Владелец защищает свой предмет, а все остальные стараются обманным путем захватить его. Тот, кому это удается, становится водящим, т.е. идет прятать предмет, а все остальные опять образуют тесный круг и закрывают глаза. Игра начинается сначала.

№**35.Подвижная казахская народная игра**

**«Ақ қасқыр — байланған қасқыр» («Белый лютый — серый лютый»)**

**Цель:** совершенствовать у детей навык бега.

В игре участвуют две команды это волшебные храбрые волки. Каждая команда имеет1 свое логово и клетку. Логово — это круг, рассчитанный на то, чтобы все играющие каждой команды поместились в нем свободно. Клетка — это тоже круг, начерченный рядом с логовом, предназначенный для вероятных пленников. В центре площадки прочерчена линия это граница между логовами, находящаяся на равном расстоянии от каждого из них. Команда, получившая по жребию право начать игру, поет:

Белый лютый,

Серый лютьий,

Кого вы из нас хотите

Разозлить?

Имя назовите!

Другая команда отвечает:

Нужен нам самый храбрый.

Тот, кто врагов в бою победил,

Тот, кто в походы ходил,

Тот, кто в стременах вставал,

Злому волшебнику рога отрубал.

Белый лютый

При белой луне,

Серый лютый

При бледной луне

До орды добежит,

К нам от вас самый смелый (имя выбранного) прибежит.

Тот, на кого выпал выбор соперников, выбегает из своего логова под восторженные возгласы своих товарищей. В это время команда, которая приглашает «волка», становится в шеренгу, держа перед собой раскрытые ладони. Храбрый <волк» бежит вдоль строя и, выбран того, кого он считает слабее себя, т.е. уверен, что он не сможет догнать самого «волка», ударяет ладонью в ладонь и бежит в сторону своей команды. Игрок, задетый храбрым «волком». бежит за ним, стараясь поймать его (коснуться рукой), пока «волк» не достигнет границы. Если он это сделает, то возвращается в свою команду, ведя за собой храброго «волка» в качестве пленника. Если же храбрый «волк» уйдет от преследования и добежит до своего логова, то тот, кого он задел, окажется пленником.

**Правила**

Касаться рукой «волка», перешедшего границу, нельзя.

№**36. Подвижная казахская народная игра «Түйiлген орамал» («Платок с узелком»)**

**Цель**: развивать у детей ловкость, тренировать в беге.

Дети становятся в круг. Игру начинает водящий. Находясь в кругу, он бросает платок любом) игроку и сам же бросается в погоню за ним. Получив платок, игрок должен быстро передать его другому игроку, но так, чтобы платок не поймал водящий. Игроки все время перебрасывают платок друг другу. Упустивший платок становится водящим. Водящий, поймав платок, может сам назначить нового водящего. По окончании игры отмечаются лучшие игроки, которые ни разу не упустили платок.

**Правила**

1. Игроки передают платок только сверху. Нарушивший это правило меняется ролью с водяшим.
2. При передаче платка игроки не должны выходить из круга, поэтому его лучше обозначить.
3. Платок можно и перекидывать. Если водяший поймает платок, то на его место идет тот, кто его бросил.

№**37. Подвижная казахская народная игра**

**«Итерiспек» («Вытолкни из круга»)**

**Цель:** развивать ‚у детей умение передвигаться, прыгая на одной ноге, быстроту, ловкость.

Чертится большой круг. Дети, прыгая на одной ноге, выталкивают друг друга из круга. Касание земли второй ногой засчитывается как поражение.

№**38.Подвижная казахская народная игра**

**«Қаскырды қакпанға түсiру» («Ловля волка»)**

**Цель**: развивать у детей ловкость, умение быстро реагировать на сигнал.

Дети делятся на две команды («волков» и «охотников»). «Охотники», образуют круг (капан), а «волки» ходят свободно. «Охотники» идут по кругу, приговаривая: «Быстро, быстро встанем в круг, капкан поставим для волков!», и останавливаются, подняв руки. «Волки» свободно ходят и в кругу, и за кругом. Когда в «капкане» становится много «волков», по сигнал’ он закрывается (дети приседают). Пойманных волков, оставшихся в кругу, отводят в сторону (в клетку). Игра повторяется до трех раз. Охотники подсчитывают пойманную добычу. Затем группы играющих меняются ролями, и игра продолжается. Выигрывает команда, которая оказалась с более богатой добычей.

№**39. Подвижная казахская народная игра**

**«Аламан» («Ловкий»)**

**Цель:** развивать у детей ловкость, умение увертываться.

Дети становятся в затылок, друг за другом, и затем каждый из них берет за пояс стоящего перед ним игрока. Водящий встает лицом к игроку, возглавляющему цепь, и по команде или счету воспитателя забегает то с правой, то с левой стороны цепи, стараясь поймать (осалить) последнего в цепи игрока.

В случае успеха он становится первым в цепи, а пойманный — водящим, и игра продолжается.

№**40. Подвижная казахская народная игра**

**«Құнды-сандык» («Схватка») для мальчиков**

**Цель:** развивать у детей силу и ловкость.

Участники игры делятся на две команды во главе с капитанами, которые следят за соблюдением правил. На середину площадки вызывается первая пара: по одному игроку из каждой команды. Стоя спиной друг к другу, они сцепляются локтями. По команде водящего каждый пытается поднять своего соперника, оторвав его ноги от земли (от пола). Сделать это не так легко, потому что по сигналу водящего оба принимают положение полуприседания. Поднявший соперника побеждает. Выигрывает команда, одержавшая больше побед.

**Правила**

1. Капитаны команд меряются силами последними.

2. Каждая схватка начинается по сигналу воспитателя.

№**41. Подвижная казахская народная игра «Домалақ ағаш» («деревянный шар»)**

**Цель:** развивать у детей ловкость, умение забивать шар в цель.

На площадке выкапывается небольшая ямка. Рядом с ней стоит игрок с палкой (клюшкой) в руках, а другой гонит палкой (клюшкой) шар к яме. «Хранитель» ямы старается не подпустить его к яме. Игра идет до тех пор, пока шар не закатится в яму. После этого роли меняются.

№**42.Подвижная казахская народная игра «Атыңды тап!» («Кто назван твоим именем?»)**

**Цель**: развивать детей внимание, умение по выражению лица, при невольном движении бровей, взгляде, жесте и т.п., угадывать, кто назван твоим именем.

Дети делятся на две группы. Первая команда остается на веранде, вторая отходит на другой конец площадки. После этого каждый игрок выбирает себе имя кого-либо из ушедших. Затем игроков с другого конца площадки по одному приглашают подойти. Каждый из них, основываясь на малейших признаках — к примеру, выражении лица, невольном движении бровей, взгляде, жесте и т.п., — должен попытаться угадать, кто же назван его именем?

При ошибке он после окончания игры будет «наказан» в шутливой форме при всех прочтет стихотворение или споет песню.

В случае же удачи — будет слушать, как поют другие.

Затем группы меняются местами.

№**43. Подвижная казахская народная игра**

**«Ақ терек, көк терек» («Волшебное дерево»)**

**Цель**: тренировать детей в беге, развивать силу

Участники игры делятся на две группы и встают, держась за руки, двумя шерент одна против другой. Расстояние между шеренгами 1О—15 м. Одна из групп начинает нгi, обращаясь ко второй группе со словами:

«Ак терек, көк терек — бiзден сiзге кiм керек?» Вторая группа отвечает:

— ХАК терек, кек терек — сiзден бiзге (имя или фамилия) керек!»

Названный игрок бежит к противоположной группе с тем, чтобы прорваться сквозь ее шеренгу, расцепив руки тех или иных «противников». Если это ему удается, он берет одного из «противников» и с ним возвращается обратно, если нет — остается в группе «противников».

№**44. Подвижная казахская народная игра**

**«Кiм ұрды?» («Кто ударил?»)**

**Цель**: развивать у детей внимание, умение отгадывать участника игры по прикосновениям.

Выбирается ребенок — «водящий» и становится спиной к игрокам. Он прикладывает правую ладонь к щеке, а левую руку ладонью наружу прижимает к правому боку — чуть ниже плеча. Участники. которые стоят за спиной водящего, начинают поочередно хлопать его по открытой ладони. Водящий должен поскорее угадать — кто его ударил.

№**45. Подвижная казахская народная игра**

**«Бес тас» («Пять камешков»)**

**Цель: развивать у детей внимание и ловкость.**

Для игры подбирается пять небольших и примерно равных по величине камешков. Участник подкидывает их вверх и пробует поймать в ладони обеих рук. Если получилось, задача усложняется. Надо вновь подбросить камешки и, прежде чем поймать их, хлопнуть перед собой и за спиной в ладоши. Один-два камешка упало? Ничего, еще будет возможность подобрать их.

Теперь же, подкинув оставшиеся камешки, надо постараться поймать их — уже тыльной стороной ладоней.

Опять несколько камешков упало? Что ж, настало время самого сложного этапа: подбросить имеющиеся в руках камешки, а пока они летят, подобрать с земли ранее упавшие. И, наконец, пятый этап снова легкий, — он повторяет первый: имеющиеся в руках камешки надо подбросить и поймать на ладони.

Побеждает тот, у кого после пяти таких испытаний в руках больше камешков.

№**46. Подвижная казахская народная игра**

**«Шымшық» («Чижик»)**

**Цель**: развивать ‘ детей внимание и ловкость.

«Шулдiк» (чижик) это небольшая, но толстая палочка, заостренная на обоих концах. для игры выбирается открытая ровная площадка. А в центре ее делается небольшая лунка — с таким расчетом, чтобы концы «чижика» лежали как раз на краях лунки.

Кроме того, понадобится «бита» — палка длиной около одного метра.

Первый игрок подходит к лунке, на которой лежит «шулдiк», и бьет битой по одному из его заостренных концов. «Шулдiк» взлетает, игрок же должен вновь ударить по нему, отбросив как можно дальше. После чего оставляет бпту возле лунки и отходит.

Второй игрок подбирает «шулдiк» и, не сходя с места, куда тот упал, старается попасть им в лунку или по бите соперника.

Если получится первый игрок выбывает из игры, как, впрочем, и в том случае, если он промахнется при своем ударе.

Если же промахнется второй игрок, не попав в лунку или по бите, то первый получает право на три дополнительных удара.

Расстояние от лунки до места падения «чижика» измеряется с помощью биты, и, таким образом, набираются очки обоими игроками.

Но если при последующих ударах будет хоть один промах — все очки «сгорают»! Борьба идет до тех пор, пока один из участников не наберет определенное количество очков к примеру, 10.

№**47. Подвижная казахская народная игра**

**«Асықтар»**

**Цель:** развивать у детей внимание, меткость.

Для игры отводится специальное место — ровная, утрамбованная площадка. Чертится круг диаметром 80—90 см. Асыки располагаются в центре круга. Число участников должно быть небольшим, примерно, 5—7 человек.

Играющие, стоя на краю круга, по очереди бросают асыки и стараются выбить те, что находятся в центре круга. Тот ребенок, который выбьет асыки из круга, выигрывает.

**Правила**

Вариант 1.

Каждый играющий бросает асыки только определенное количество раз (по договоренности). Когда он заканчивает игру, асыки вновь устанавливаются в кругу, и игру продолжает другой ребенок.

Вариант 2.

Играющие договариваются, кто начнет игру, кто продолжит (можно посчитатъся). Играюший делает первый бросок и в зависимости от количества выбитых асыков из круга он имеет право на столько же бросков. Например, выбил с первого удара два асыка, значит, еще можно бросить два раза, а если промахнулся — выбывает из игры. Его сменяет другой ребенок. Когда все играющие закончат игру, подводятся итоги и отмечается, кто именно выбил асыки из круга, или кто больше выбил.

№**48. Подвижная казахская народная игра**

**«Бөрік-телпек»**

**Цель:** тренировать детей в бросании на дальность.

Все участники игры становятся шеренгой (в один ряд) и по очереди бросают вперед малые мячи или мешочки (одинакового объема, веса). Бросивший ближе всех обязан собрать мячи (или мешочки) и раздать их остальным участникам.

Кто трижды бросит мяч (или мешочек) дальше всех, выбывает из игры и считается первым победителем.

В таком же порядке устанавливают второго и третьего победителя, и на этом заканчивают игру.

№**49. Подвижная казахская народная игра**

**«Бәйге»**

**Цели:** упражнять детей в беге; развивать двигательные навыки, ловкость.

Для игры подготавливается площадка. Расстояние от линии старта до линии финиша не менее 20 м. Платочек подвешивается на стойке или крепится на протянутой вдоль линии финиша веревке. В качестве атрибутов используются предметы быта (вожжи, камча), элементы казахского национального костюма. Несколько пар детей (кони и наездники) встают на линии старта так, чтобы не мешать друг другу. Первый ребенок-«конь» вытягивает руки вперед, второй — «наездник» кладет руки на плечи «коню». По сигналу ведущего дети бегут до отмеченного места и обратно. «Наездник», прискакавший первым к финишу, должен подпрыгнуть и достать платочек, закрепленный на стойке. Он становится победителем.

№**50. Подвижная казахская народная игра**

**«Кеттi, кеттi орамал» («Быстрый платок»)**

**Цель:** развивать у детей внимание, творческие способности.

Играющие садятся кругом и тесно прижимаются плечами друг к другу, а ноги вытягивают и слегка сгибают в коленях. За кругом остается только водящий. Дети быстро передают платок друг другу под коленями со словами: «Вон бежит платок, вон бежит платок!».

Задача же водящего — понять, у кого находится платок-невидимка, и назвать имя игрока. Но это совсем не просто! Ведь все сидящие в круге повторяют одно и то же движение — как будто передают платок.

Но вот водящий замечает, что замешкался один из игроков, допустим, Марат, и краешек платка мелькнул в его руке. Водящий должен крикнуть: «Марат!». Пойманный меняется ролями с водящим. Если же произошла ошибка, и платок оказывается у другого игрока, то водящий должен искупить свою вину перед незаслуженно «пострадавшим» Маратом спеть при всех песню или прочитать стихотворение.

№**51. Подвижная казахская народная игра**

**«Тақия ұру» («Сбей шапку»)**

**Цель:** развивать у детей зрительную память.

Для игры лучше всего подойдет «шапка». сделанная из газеты. Еще потребуется колышек (стойка) высотой около 1 м. ремень платок

Колышек надо установить на полу или 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 раза. Состязание крайне трудное. поэтому будет справедливо,если его победителю) вручат какой-либо приз.

№**52. Подвижная казахская народная игра**

**«Қозы» («Ягненочек»)**

**Цель:** развивать у детей слуховую память.

Дети делятся на две группы («ягнята») и садятся друг против друга. Выбираются двое ведущих («чабаны»). Ведущий первой группы подходит к ведущему второй группы и говорит: «Быстро шел, тихо шел, одного ягненочка выпросить пришел». Второй ведущий

(«чабан») отвечает: «Выбирай». Первый ведущий выбирает кого-то из ребят, закрывает ему глаза. Ребенок из противоположной группы должен произнести: «бе-э-э». Если ребенок с закрытыми глазами узнал по голосу, кто кричал, то забирает ребенка, подавшего голос,

к себе в команду, если не узнает, то проигрывает и сам переходит в команду противника. Дальше игру продолжает ведущий второй группы. Он дает аналогичное задание (узнать по голосу), и игра продолжается. Побеждает та команда, в которой к концу игры становится больше игроков.