**ұлттық ойындар**

****

**автор –құрастырушы**

**қосымша білім беру педагогы**

**Науменко Артем Сергеевич**

Қостанай облысы әкімдігінің білім Басқармасы «Сарыкөл ауданы білім бөлімінің тУрицкий мектеп-лицейі» коммуналдық мемлекеттік мекеме

Әдістемелік (педагогикалық) кеңестің

 отырысында қабылданды

 № \_\_\_\_ хаттама

 20\_\_\_\_ жылдың «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Е.Н. Соколовская

ҚОСЫМША БАҒДАРЛАМА

2020-2021 жыл

бағдарламаны іске асыру мерзімі : 9-11 оқу жылы

автор –құрастырушы

қосымша білім беру педагогы

Науменко Артем Сергеевич

Коммунальное государственное учреждение «Урицкая школа-лицей отдела образования Сарыкольского района» Управления образования акимата Костанайской области.

 Принята на заседании

 методического (педагогического) совета

 Протокол № \_\_\_\_

 от «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_\_ года

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Соколовская Е.Н.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

Национальные игры

Спортивное направление

9-11 лет.

Срок реализации программы: 2020-2021 учебный год.

Автор-составитель:

Науменко Артем Сергеевич

педагог дополнительного образования

Сарыкольский район

2021 год.

Коммунальное государственное учреждение «Урицкая школа-лицей отдела образования Сарыкольского района» Управления образования акимата Костанайской области.

|  |  |
| --- | --- |
| **СОГЛАСОВАНО:**Заместитель директора по ВР\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Дивонько О.А.« \_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_ года | **УТВЕРЖДАЮ:**Директор \_\_\_\_\_\_\_\_ Сокловская Е.Н.« \_\_\_» \_\_\_ 20\_\_ года |

**Календарно-тематическое планирование**

Национальные игры

**на 2020 - 2021 учебный год**

Составитель:

Науменко Артем Сергеевич

**Пояснительная записка.**

**Количество недельных часов** -1 час

 **Количество часов в год** -20

Национальные игры во все времена и эпохи имели огромное общественное значение для народов [Казахстан](http://www.asia-travel.uz/kazakhstan/)а. Все они возникли в далекой древности и в развитии своем прошли ряд последовательно изменявшихся форм, которые соответствовали отношениям внутри сложившегося общества и хозяйственной деятельности рода.

Все без исключения развлечения и национальные игры [Казахстан](http://www.asia-travel.uz/kazakhstan/)а всегда выполняли общественные задачи: воспитательные, ритуальные, военно-спортивные, зрелищно-эстетические, коммуникативные и прочее.

Военно-спортивные игры выполняли широкую, универсальную функцию, связанную, как с походным бытом - обучая набегам, войнам, столкновениям, так и с чисто хозяйственной деятельностью народа. Яркими представителями таких игр были сайыс, аударыспак, жамбы ату, алтын кабак, скачки, курес и др.

В условия 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 войну-сарбазу.

 В особенности большой популярностью воспользовались конноспортивные игры. Конь составлял подвижную базу кочевого хозяйства и являлся олицетворением красы, чистоты и скорости. В конноспортивных играх он, совместно с всадником-джигитом, участвовал в активном двигательном процессе.

 Самым большим знаковым мероприятием, по имеющимся сведениям считались поминки и конские скачки к ним приуроченные. Доподлинно известно, что поминки (ас), периодически устраиваемые в память старейшины рода, собирали огромное количество людей, независимо от сословной принадлежности. Об этом событии молва по степи ходила в течение нескольких лет, слагались песни, возникали легенды.

Торжественные мероприятия продолжались от 3 до 7 дней, при этом ежедневно проводились какие-либо национальные игры и состязания, а заключительный день завершала грандиозная скачка – «Аламан байга», которая собственно и была впоследствии причиной многочисленных обсуждений.

 В данной программе представлены наиболее популярные игры Казахского народа, разработки уроков по национальным играм для учащихся, средством воспитания подрастающего поколения. Народные традиции, игры, посвящения носили воспитательный характер, они были направлены на то, что бы подготовить детей и подростков к полноценной самостоятельной жизни, актуально тем что, очень хорошо, зрелищно, эмоционально проходят состязания по национальным играм, в программе "Дня здоровья", "Веселых стартов" и других внеклассных мероприятий.

**Цель:**

-ознакомить обучающихся с историей возникновения казахских национальных игр, традициями спортивных состязаний;

-способствовать формированию здорового образа жизни и популяризации казахских национальных игр;

- развивать двигательные умения и навыков школьников через казахские подвижные игры.

-формирование интереса к систематическим занятиям физическими упражнениями.

**Задачи:**

- укрепление здоровья школьников;

-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;

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ занятия** | **Тема** | **Количество часов** | **Всего часов** | **Дата** |
| **Теория**  | **Практика**  |
| **1** | Вводный инструктаж по технике безопасности. | 1 |  |  |  |
| **2** |  «Брось дальше» -«Алысқа лақтыр» |  | 1 |  |  |
| **3** |  «Дежурные» -«Күзетшілер» |  | 1 |  |  |
| **4** |  «Вытолкни из круга»-«Итеріспек» |  | 1 |  |  |
| **5** |  «Пустое место»-«Бельбеу» |  | 1 |  |  |
| **6** |  «Охотники» -«Аңшылар» |  | 1 |  |  |
| **7** |  «Ястребы и ласточки» -«Жапалактар және карлығаштар» |  | 1 |  |  |
| **8** |  «Кто сильнее» - «Жаяу тартыс» |  | 1 |  |  |
| **9** |  «Кто сильнее» - «Жаяу тартыс» |  | 1 |  |  |
| **10** |  «Попади в цель» -«Таяқ – тастау» |  | 1 |  |  |
| **11** |  «Пеший кокпар» -«Жаяу көкпар» |  | 1 |  |  |
| **12** |  «Игра с поясом» - «Белбеу тастау» |  | 1 |  |  |
| **13** |  «Платочек» - «Орамал» |  | 1 |  |  |
| **14** |  «Перетяни канат»- « Арқан тарту»  |  | 1 |  |  |
| **15** |  «Перетяни канат»- « Арқан тарту» |  | 1 |  |  |
| **16** |  «Находчивый» -«Тапқыш» |  | 1 |  |  |
| **17** |  «Конное состязание» -«(Байга» |  | 1 |  |  |
| **18** |  «Конное состязание» -«(Байга» |  | 1 |  |  |
| **19** |  «Подними монету» -«Куме алу» |  | 1 |  |  |
| **20** |  «Белый лютый — серый лютый»- «Ак каскыр — байланган каскыр» |  | 1 |  |  |
|  | **Итого:** | 1 | 19 |  | 20 |

**Казахские национальные подвижные игры**

**«Брось дальше»**

**«Алысқа лақтыр»**

 Встав на линию старта, играющие одновременно бросают разноцветные мешочки как можно дальше, следующий бросок с листа, где упал мешочек. Тот, чей мешочек после 3 бросков пролетел дальше остальных, становиться победителем.

**«Дежурные»**

**«Күзетшілер»**

 Из числа играющих выбираются двое водящих. Став друг против друга на расстоянии = 1м, они соединяют руки и поднимают их вверх, образуя ворота, глаза их завязаны. Задача остальных играющих незаметно пройти сквозь ворота. Пойманный игрок становится вместо одного из входящих. Выигрывает игрок, сумевший пройти сквозь ворота 3 раза.

**«Вытолкни из круга»**

**«Итеріспек»**

 Чертится круг. И чем больше его размеры, тем увлекательнее и сложнее состязание.

 Соперники выталкивают друг друга из круга, прыгая на одной ноге. Касание земли второй ногой засчитывается как поражение.

**«Пустое место»**

**«Бельбеу»**

 Дети сидят по-казахски в кругу. Водящий с платочком (бельбеу) двигается по кругу, останавливается возле игрока и кладет плеточку (ремешок) возле него. При этом повторяет слова: «Здесь тесно, найди себе место». Игрок берет ремешок и должен быстро догнать водящего, если поймает, то сможет легко ударить его. А водящий должен занять место игрока, тогда водящим становится игрок.

**«Охотники»**

**«Аңшылар»**

 В этой игре важнее всего точность и внезапность удара. Ну и, конечно, ловкость.

 Игроки деляться на 2 группы – “охотников” и “волков”.

 “Волки” находятся внутри не очень большого – примерно 4м в диаметре – круга. “Охотники” - за его пределами.

 “Охота” началась. По команде “охотники”, не сходя со своих мест, поочередно начинают “обстрел”, находящихся в круге “волков” волейбольными мячами. “Волки” увертываются, нагинаются, могут ловить мячи, но – и это очень важно, как и “охотники” не сходя с места. За каждое попадание “охотники” получают очко. А кто из “волков” поймал мяч..

**«Ястребы и ласточки»**

**«Жапалактар және карлығаштар»**

 В игре учавствуют неограниченное число играющих. Игроки деляться на две группы, становяться 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 отрывисто: 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, и пойманные игроки считаются членами ловящей группы.

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

**«Кто сильнее»**

**«Жаяу тартыс»**

 Два игрока стоят спиной друг к другу, повесили на плечи, а затем пропустили под мышками веревку. Концы этой веревки связаны, а узел находится между игроками.

 После счета они начнут одновременно тянуть друг друга, каждых в свою сторону. Тот, кто перетянет товарища за отметку, тот и победил.

**«Попади в цель»**

**«Таяқ – тастау»**

 Играющие состязаются в метании заостренной палки в снежный вал. Дети получают по три палки и по очереди бросают их. За удачно выполненное метание получает очко. В конце игры подсчитываются количество очков, и определяется победитель.

**«Пеший кокпар»**

**«Жаяу көкпар»**

 Все вы, конечно, знаете старинную игру джигитов -көкпар, без которой не обходился ни один казахский праздник. Побеждали самые сильные, ловкие и быстрые наездники.

 Наш кокпар – пеший. Участники устраиваются в одну ширину, а в 20 шагах располагается приз. Задача каждого игрока из шеренги, как можно быстрее добежать до приза. Захватить его и достичь с ним финиша.

**«Игра с поясом»**

**(Белбеу тастау)**

 Играющие (дети 6 – 12 лет) деляться на две подгруппы и выстраиваются в две шеренги, расположенные на расстоянии 15 –20 м. Ведущий передает пояс одному из играющих. Этот игрок, пробегая за спинами игроков противоположной команды, незаметно бросает пояс за спиной одного из играющихи продолжает бег. Тот играющий, за спиной которого брошен пояс, хватает его и догоняет убегающего. Если догонит и запятнает, то убегающий становится пленником, если не догонит, то сам переходит в противоположную команду. И право хода переходит игроку другой группы.

 Выигрывает группа, сумевшая захватить больше пленников.

**«Платочек»**

**«Орамал»**

 Участники становятся в круг вокруг водящего. У одного из участников платок. 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 его желание: спеть песню, прочитать стих и т.д. После этого он становится водящим.

**«Перетяни канат»**

 Учавствуют две команды по 5 – 6 человек. Каждый участник крепко держит канат. По команде они стремяться перетянуть канат через линию на свою сторону.

 Тот кто перетянет – выигрывает.

**«Находчивый»**

**«Тапқыш»**

 Играющие делятся на две равные команды. Выбирается водящий.

Команды садятся на 2 линии друг против друга. Расстояние между командами – около 2 метров.

Водящий бросает крайнему игроку одной из команд в руки мяч и произносит начало любого слова, например: «ар…буз» - быстро, не мешкая должен закончить игрок и – бросить мяч сидящему напротив: «ко…рабль» - сразу отвечает тот и бросает мяч своему сопернику.

Водящий отмечает любую заминкус ответом и начисляет за нее одно штрафное очко. Водящий следит за точной передачей мяча, за тем, чтобы не было подсказок, за временем. Игра должна идти 3-5 минут.

Победительницей объявляется команда набравшая меньшее количество очков штрафных.

**«Конное состязание Байга»**

 Игроки парами (конь и наездник) встают на линию старта так, чтобы не мешать друг другу. Первый игрок — конь — вытягивает руки назад - вниз, второй — наездник — берет его за руки, и в таком положении пары бегут до линии финиша. Наездник, первым прискакавший к финишу, должен подпрыгнуть и достать узорный платочек, подвешенный на стойке.
**Правила игры.** Соревнование начинается только по сигналу. Платок достает наездник.

**«Подними монету»**

**«Куме алу»**

 На противоположных сторонах площадки намечают линии старта и финиша. По площадке раскладывается большое количество монет (камешков). Игроки выстраиваются вдоль линии старта. По сигналу 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 собрать больше монет.
 **Правила игры.** Начинать скачки можно только по сигналу. Во время скачек нельзя наталкиваться друг на друга. Поднимая предмет, нельзя стоять на месте.

**«Белый лютый — серый лютый»**

**«Ак каскыр — байланган каскыр»**

 В игре участвуют две команды — это волшебные храбрые волки. Каждая команда имеет 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 лютый,

Кого вы у нас хотите

Разозлить?

Имя назовите!

Другая команда отвечает:

Нужен нам самый храбрый, 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 та команда, которая приглашает волка, становится в шеренгу, держа перед собой раскрытые ладони. Храбрый волк бежит вдоль строя и, выбрав 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 игры.** Касаться рукой волка, перешедшего границу, нельзя.

**«Ястребы и ласточки»**

**«Жапалактар жже карлыгаш»**

 В игре участвует неограниченное число играющих. Игроки делятся на две группы, становятся 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.
 **Правила игры.** Разбегаться и ловить можно только по соответствующему сигналу. Побеждает та команда, в которой к концу игры окажется больше игроков.

**«Белая кость»**

**«Ак суек»**

 Участники игры становятся в шеренгу. Ведущий берет белую кость (можно использовать резиновый мяч, деревянный ключ, резные палочки и т. д.) и напевает: Белая кость — знак счастья, ключ, Лети до луны, До белых снежных вершин! Находчив и счастлив тот, Кто тебя в миг найдет!
 После чего ведущий бросает кость за шеренгу играющих. В этот момент никто не должен оглядываться назад, чтобы не видеть, в какую сторону летит кость. Когда кость упадет, ведущий объявляет: Ищите кость — Найдете счастье скорей! А найдет его тот, Кто быстрей и ловчей!
 Цель действий — быстро найти кость и незаметно для остальных принести ее ведущему. Если дети заметят ее, они преследуют игрока и, слегка ударив по плечу, отбирают кость, затем тоже бегут к ведущему. Для того чтобы быть незаметным и без препятствий донести кость до ведущего, можно проявить хитрость, находчивость. Иной игрок под предлогом того, что он не может найти кость, идет к ведущему шагом, отвлекает внимание соперников различными способами (например, громко говорит, указывая на другого, и утверждает, что кость якобы у него и т. д.). Если игрок нашел кость, т. е. оказался счастливцем, то вся группа или один из группы исполняют его желание: поют, читают стихи, подражают голосам животных.
 **Правила игры.** Осаленный, преследуемый игроком, обязан сразу же передать белую кость. Оглядываться во время полета кости нельзя. Искать ее разрешается только после сигнала ведущего. Тот, кто нарушает правила игры, несет наказание по велению победителя.

**«Платок с узелком»**

**«Орамал»**

 Водящий дает 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.
 **Правила игры.** Игра начинается по сигналу водящего. Отдавать и передавать платок надо быстро, в беге. Нельзя отказываться от исполнения желания.

**«Цыплята»**

 **«Балапандар»**

 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.

**«Есть идея!»**

 **«Такия тастамак!»**

 Играющие становятся по кругу и выбирают ведущего. У него в руках тюбетейка. Он обходит ребят, произнося следующие слова: «Есть идея («Такия тастамак»)! Не спеша начинаем игру: садимся кругом». 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 играющий не догонит ведущего, то ведущий должен тюбетейкой потихоньку шлепнуть игрока, догоняя его. Так они обегают один круг.



 **Правила игры.** Во время игры

 нельзя оглядываться и Подсматривать.

 Игрок с тюбетейкой догоняет

 ведущего по кругу только до своего места.

 Схема игры

**«Пять камешков»**

 **«Бес тас»**

 Каждый из вас наверняка знает несколько вариантов игры с камешками. Мы предлагаем еще один, который, возможно, вам неизвестен. Эта игра была широко распространена среди ваших сверстников в далеком прошлом. Хотите попробовать?
 Найдите пять небольших и примерно равных по величине камешков. А теперь пусть самый смелый из вас подкинет их вверх и попробует поймать в ладони обеих рук. Получилось?
 Тогда 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 и, 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.

**«Хан алчи» (детская игра)**

 В этой игре могут принимать участие от 5 до 10 детей. Вам потребуется достаточное количество асыков. Из них вам нужно будет выбрать самый крупный и перекрасить его в красный цвет. Этот асык будет «ханом». Вначале с помощью считалочки выберете ведущего. Он должен собрать все асыки в горсть, затем бросить их перед остальными игроками, сидящими по кругу. После - внимательно посмотреть, какой стороной выпал «хан». Если «хан» выпал стороной «бук», «шик» или «тайки» (см. рисунок), то ведущий должен указательным пальцем, при помощи большого пальца, выбить близлежащие асыки. Выбитые асыки он забирает себе. Не забывайте, что «хана» можно выбить лишь самым последним асыком, который выпал той же стороной, что и сам «хан». Если ведущий случайно заденет другие асыки рукой или асыком, то право вести игру переходит к другому игроку. Если «хан» выпадает стороной «алчи», то каждый из вас должен постараться заполучить его себе. Тот, кому попадет «хан», и будет победителем. Следующую игру начинает победитель.

**«Омпы» (детская игра)**

 «Омпы» - вертикальное положение асыка. В эту игру могут играть от 2 до 10 детей. Начертите на земле две черты, а между ними ровно по середке проведите линию. На этой линии будет кон. Каждый из игроков ставит на кон по два асыка. В центр кона поставьте один асык в положении «омпы». А теперь, выстроившись у черты, по очереди выбивайте своим асыком асыки на кону. Выбитые вами асыки, забирайте себе. Тот, кому удается выбить «омпы», забирает себе все асыки на кону. Тот, у которого окажется большее, чем у всех количество асыков, будет победителем в этой игре.

**«Атбакыл»**

 **«Наездники»**

 В эту игру можете играть вдвоем. Один из вас бросает в определенном направлении свой асык-сака («сака» - крупный по размеру асык). А другой должен попасть в него. Если он сумеет попасть, то несет первого игрока на своей спине до того места, где лежат асыки. Теперь (по очереди) асыки кидает второй игрок, а первый старается выбить его асык. Так можно идти вперед, выбивая друг у друга асыки. Игру можно закончить, когда вы сами захотите.

**«Котермек»**

 **«Подними-ка»**

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

**«Туилген орамал»**

**«Завязанный платок»**

 Возьмите любой платок и завяжите его узлом так, чтобы он стал похож на мяч. Один из игроков встает в центре, все остальные его окружают. Сразу после сигнала игроки должны разбежаться и начать перебрасывать друг другу платок, не давая поймать его центровому. В свою очередь центровой должен постараться перехватить «мяч». Тот игрок, у которого центровой смог отобрать платок, занимает место в центре. Игра начинается заново.

**«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 скалку за оба ее конца и тяните каждый на себя. Тот, кто сможет перетянуть соперника на свою сторону, и будет победителем. С незапямятных времен на различных праздниках и торжествах проводятся народные игры, среди взрослых и детей.

**«Тумалак-Агаш»**

 **«Деревянный шар»**

**Для такой казахской игры для детей, как Тумалак -Агаш достаточно двух человек. В земле выкапывается небольшая ямка лунка. Двое участников берут по небольшой палке и шарик для игры. Один участник пытается палкой загнать шар в лунку, а второй участник пытается палкой преградить путь и помешать этому. После того, как шар оказывается, в лунке роли меняются местами.**

**«Айгөлек»**

**Айгулек - это казахская детская игра, хорошо подходящая для небольшой группы детей. Для игры дети разделяются на две команды и расходятся в стороны на 10-15 метров. Каждая команда встает в шеренгу, крепко взявшись за руки и лицом к команде противника. Первая команда кричит: "Цепи раскуйте!" А вторая команда отвечает: "Кого?" Тогда первая команда называет игрока, который должен попробовать порвать цепь. Тот, кого назвали, должен разбежаться и попробовать разорвать цепочку предыдущей команды. Если ему это удается, то он забирает любого игрока этой команды к себе в команду, если же не удается - остается в команде противника.**

**«Алармаж»**

**Алармаж - веселая казахская игра для детей, играть в которую можно как совсем небольшой группой около 5 человек, так и большой - до 20 человек. В некоторых источниках эта игра называется иначе - волки и овцы. Согласно условиям игры, определяется водящий, который встает лицом к группе. Все члены группы тем временем становятся в ряд друг за другом и держат друг друга за пояс. По сигналу или на счет "раз, два, три" игра начинается и водящий, забегая то с одной, то с другой стороны группы пытается догнать игрока, стоящего последнего в цепи. Если ему это удается, то водящий становится первым в цепи, а пойманный игрок - водящим.**

**«Кокпар»**

 **В этой игре участвуют две команды джигитов на лошадях. Один из наблюдающих игру бросает тушу козла (кокпар)  в 1,5 версты от участников. После этого вступают в игру участники с каждой команды по 2 человека. Они устремляются к туше, тот, кто первый поднимает тушу с земли, зажимает его под коленом и пытается не отдать соперникам, которые стремятся отобрать. Тот, кто все же, вырывает тушу, бросается в сторону своей команды. Соперники пускаются в погоню. Если достигают, опять начинается схватка. Так постепенно приближаются к зрителям. Собравшиеся на состязании старцы, дети любуются ловкостью и силой джигитов, быстрой лошадью. Когда шкура ягненка  начинает рваться, вступает в схватку все участники состязания. И здесь на глаза попадаются ловкие джигиты с быстрыми лошадьми, которые вырывают из толпы кокпар и бросают его во двор дома уважаемой семьи. По традиции этот дом дает новый кокпар.**

**«Балтам тап»**

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

**«Соқыртеке»**

**Соқыртеке - казахская детская игра, в которой может принимать участие, как небольшая группа детей (около 10 человек), так и довольно большая (до 40 человек). Согласно правилам игры участники становятся в круг, взявшись за руки, три - четыре человека при этом находятся внутри круга, одному из них завязывают глаза. Трое, находящиеся в кругу поочередно прикасаются к игроку с завязанными глазами, подходя к нему с разных сторон, а он при этом пытается угадать, кто к нему прикоснулся. Если угадывает, то опознанному завязывают глаза и игра продолжается. Если же игрок с завязанными глазами ловит кого-нибудь из игроков, стоящих в кругу, то не отгадывая, кого поймал, он снимает с себя повязку и завязывает глаза пойманному.**

**«Қара-сиыр»**

**Кара-сиир - это казахская игра для детей, в которой может принимать участие как небольшое число детей, так и довольно большая группа. согласно условиям игры, намечается центр игры из которого водящий убегает и пытается скрыться, положив рядом с местом своего укрытия шапку или какой-нибудь другой личный предмет, а другие участники игры должны попытаться его найти, схватить шапку и успеть принести ее условному руководителю. Водящий при этом должен всячески защитить шапку от захвата.**

**«Юрта»**

 В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:

 Мы, веселые ребята,

 Соберемся все в кружок.

 Поиграем, и попляшем,

 И помчимся на лужок.

 На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши), получается юрта.

 **Правила игры.** С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

**«** **Выбей из круга»**

 Чертят круг диаметром 30 см. На расстоянии 3 - 4 м от него проводят линию. Играют пять-шесть детей. У каждого игрока имеется плоский камень диаметром 5 см и двадцать маленьких камешков (или косточек). Каждый игрок кладет в круг определенное количество камешков (от двух до пяти - по договору играющих). С помощью считалки определяют, кому начинать игру. Тот, кого выбрали, бросает свой плоский камень в круг, стараясь попасть в кучу маленьких камешков. В случае промаха камень остается лежать на месте. Если никто не попадет в круг, то тот игрок, чей камень находится ближе к кругу, должен разбить кучу камешков, бросив в круг свой плоский камень с того места, где он лежит. За ним бросает следующий, у кого лежит камень ближе к кругу.

 Итак, каждый бросает свой плоский камень в круг до тех пор, пока не будут выбиты все камешки. Выигрывает тот, кто выбьет из круга наибольшее количество камешков.

 **Правила игры.** Бросать камень надо только от линии или от того места, куда он упал. Если у двоих игроков камень упадет на одинаковом расстоянии от круга, игру начинают заново.

**«Тимербай»**

 Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего - Тимербая. Он становится в центре круга. Водящий говорит:

Пять детей у Тимербая, Дружно, весело играют.

 В речке быстрой искупались, Нашалились, наплескались,

 Хорошенечко отмылись и красиво нарядились.

 И ни есть, ни пить не стали, в лес под вечер прибежали

 Друг на друга поглядели, сделали вот так!

 С последними словами вот так водящий делает какое-нибудь движение. Все должны повторить его. Затем водящий выбирает кого-нибудь вместо себя.

 **Правила игры.** Движения, которые уже показывали, повторять нельзя. Показанные движения надо выполнять точно. Можно использовать в игре различные предметы (мячи, косички, ленточки и т. д.).

**«Угадай и догони»**

 Играющие садятся на скамейку или на траву в один ряд. Впереди садится водящий. Ему завязывают глаза. Один из игроков подходит к водящему, кладет руку на плечо и называет его по имени. Водящий должен отгадать, кто это. Если он угадает, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий назвал имя игрока неправильно, тогда подходит другой игрок. Если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать.

 **Правила игры.** В случае если водящий не поймет товарища, можно повторить игру еще раз с ним. Как только поймает игрока, водящий садится в конец колонны, а пойманный становится водящим. В игре устанавливается строгая очередность.

**«Луна или солнце»**

 Выбирают двух игроков, которые будут капитанами. Они договариваются между собой, кто из них луна, а кто солнце. К ним по одному подходят остальные, стоящие до этого в стороне. Тихо, чтобы другие не слышали, каждый говорит, что он выбирает: луну или солнце. Ему так же тихо говорят, в чью команду он должен встать. Так все делятся на две команды, которые выстраиваются в колонны - игроки за своим капитаном, обхватив стоящего впереди за талию. Команды перетягивают друг друга через черту между ними. Перетягивание проходит весело, эмоционально даже тогда, когда команды оказываются неравными.

 **Правила игры.** Проигравшей считается команда, капитан которой переступил черту при перетягивании.

**«Перетягивание на палках»**

 Играющие, разделившись на две группы, садятся на пол гуськом: одна группа против другой. Передние берутся за палку двумя руками и упираются друг в друга ступнями ног. Остальные в каждой группе крепко держат друг друга за талию. По команде постепенно перетягивают друг друга.

 **Правила игры.** Победителем считается та группа, которая перетянула на свою сторону другую группу, или приподняла в ней с места несколько человек, или вырвала палку из рук переднего. Игроки в каждой команде должны быть равны по численности и по силе.

**«Снятие тюбетейки»**

 На одном конце площадки у стартовой линии на расстоянии 3 - 4 м друг от друга выстраиваются две колонны играющих. Напротив каждой из них в землю втыкаются по две палки (или ставятся стойки высотой 1 м): ближние на расстоянии 2 - 3 м, а дальние - 7 - 8 м от стартовой линии. На дальние палки вешается по одной тюбетейке. Первые игроки обеих команд по сигналу бегут в дальний конец площадки, снимают шапки с палок, возвращаются к палкам у стартовой линии и вешают шапки на палки. Затем подбегают к последующему игроку своей команды, касаются ладони его вытянутой руки и становятся в конец колонны.

 Последующие игроки команд быстро бегут вначале к ближним палкам, снимают с них шапки, затем бегут к дальним палкам и вешают их на палки. После чего они возвращаются к стартовой линии, чтобы коснуться рукой ладони следующего игрока своей команды, и так далее, пока все дети по разу не примут участия в игре.

 Выигрывает команда, раньше закончившая игру.

 **Правила игры.** Последующий игрок вступает в игру лишь после того, как его руки коснется предыдущий. Если игрок уронит шапку, он обязан подобрать ее и повесить на палку.

**«Прыжки через ров»**

 На площадке мелом ребята рисуют две параллельные линии на расстоянии 50 см одна от другой - это ров. Игроки распределяются на две команды считалкой:

Если хочешь ловким быть,

Если хочешь сильным быть,

Если хочешь быть здоров, -

Прыгай с нами через ров!

 Команды выстраиваются по обе стороны рва на расстоянии пяти шагов от него. По очереди с закрытыми глазами дети подходят ко рву и прыгают. Игроки каждой команды помогают своим товарищам возгласами: бок, бокме.

 **Правила игры.** Выигрывает та команда, в которой больше детей сумело перепрыгнуть через ров, не наступив на черту.

 «**Скачки»**

По считалке ребята выбирают водящего и становятся в круг. Хлопая в ладоши, они скачут галопом по кругу, изображая всадников. Скачку выигрывает тот, кто на лету подхватит платок, брошенный водящим из центра круга.

 **Правила игры.** Игра начинается после того, как будут произнесены слова зачина:

 На коне, скакуне, я лечу.

 Если зайца схвачу - отпущу!

 За лисицей поскачу - кнутовищем исхлещу.

 А на волка налечу - растопчу!

**«Угадай имя»**

**«Дауыста, атынды айтам»**

 В этой игре вам не потребуется что-то ловить или кого-то догонять. Однако она не менее интересна, потому что в ней важны память и слух, умение спеть песню или прочитать стихотворение. А играть можно даже сидя

 И еще – обязательное условие: участники должны быть хорошо знакомы друг с другом.

 Итак, в середину круга выводят водящего, завязывают ему платком глаза и поворачивают несколько раз кругом, чтобы он не смог сориентироваться – где и кто сидит.

 А потом начинается самое главное. Водящий указывает на кого-либо из игроков рукой и говорит "Дауыста, атынды айтам" (т.е. "Подай голос, я угадаю твое имя"). Что ж, игрок, на которого пал выбор, голос подает, но изменяет его так, чтобы водящий ни в коем случае не узнал.

 Однако если хитрый водящий все-таки угадывает, чей это был голос, – то меняется с этим игроком ролями. Если же нет – он обязан понести шутливое "наказание". Вот здесь и понадобится знание стихов и песен.

**«Перепрыгни через веревку»**

**«Аркан ойын»**

 Для этой игры вам будет нужна длинная толстая веревка. На конце ее сделайте узел. Если же веревку вы не найдете, то можно обойтись двумя скакалками, связанными между собой.

На ровной площадке, где вы будете играть, очертите круг, с радиусом, равным длине веревки или двух скакалок. А затем с помощью считалки выберите водящего.

Игра началась!

 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 остальных – вовремя перешагнуть или перепрыгнуть через веревку, не поддавшись на уловки водящего. Если же кто-нибудь зазевается... Что ж, ему и быть водящим в следующем туре.

**«Платок»**

 **«Орамал»**

 Играющие рассаживаются по кругу на расстоянии одного или двух шагов друг от друга. Водящий остается за кругом. Он берет в руки платок, свернутый жгутиком. Обегая круг за спинами сидящих, он незаметно подкладывает платок одному из них и продолжает бежать по кругу. Если играющий заметит у себя за спиной платок, он поднимает его и старается догнать водящего, а тот стремится занять свободное место. Если водящий добежит до платка раньше, чем его обнаружит сидящий, то он поднимает платок, продолжает бежать и кладет платок за спиной любого другого игрока.

 **Правила игры.** Игроки, сидящие в кругу, не должны оглядываться и подсказывать друг другу. Догоняя ведущего, играющий может незаметно положить платок на спину другому игроку. Все бегут в одном направлении.

 «**Перетягивание палки»**

 Участвует неограниченное количество игроков. Один из них выбирается дедом, остальные рассчитываются по номерам для соблюдения очередности в игре. По сигналу деда два игрока садятся на пол друг против друга, упираясь ступнями, и берут в руки палку, причем держит ее каждый за середину и за края. По второму сигналу игроки начинают тянуть друг друга с целью поднять на ноги.

 **Правила игры.** Кому удается поднять противника на ноги, тот выигрывает и продолжает игру с одним из следующих игроков. Играть можно и с веревкой, ремешком или просто держась за руки.

**«Кто перетянет»**

 **«Тyтқынға алу»**

 Эта интересная игра занимает не много времени, поэтому проводить ее можно не только на уроках физкультуры или во дворе, но и на школьной перемене.

 Итак, разделитесь на две примерно равные по силам команды и встаньте лицом друг к другу по обе стороны черты.

 Встали? Теперь возьмитесь попарно за руки и – начинайте перетягивать соперника на свою сторону!

 Чья команда сильнее? Кто перетянет?

**«Колечко»**

**« Сакина»**

 В игру «Сакина»—«Колечко» играли еще наши бабушки и дедушки. Прошло с тех пор много времени, а игра известна и любима доныне.

 Сядьте широким кругом, вытянете руки со сложенными вместе ладонями. Водящий (он в центре круга) с «колечком» обходит игроков, делая вид, что опускает кольцо в ладонь.

Да, вместо настоящего колечка вы будете использовать камешек, фантик от конфеты, ненужную пуговицу — вообще любой мелкий предмет.

 Водящий тем временем продолжает обходить круг. «Кольцо» остается у кого-то в ладонях — но ни водящий, ни тот, кому оставлено «кольцо», не должны ничем выдать себя.

 Вот наконец круг обойден, и по команде водящего игрок с «колечком» вскакивает и пытается бежать к центру круга. Но не тут-то было!

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

 Если ж, однако, обладателю «кольца» удастся беспрепятственно достичь центра круга — придется его нерасторопному соседу быть водящим.

**«Попади в мяч»**

**«Доп ұру»**

 Хотя правила этой игры очень просты, но участвовать в ней крайне интересно.

 Разделитесь 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. Если вам не удастся найти одинаковые мячи, допустим, десять волейбольных или десять футбольных,— ничего страшного — играйте теми, которые есть. Только тяжелые баскетбольные мячи должны взять игроки повыше и посильнее, а, например, легкие волейбольные — ребята помладше.

 Внимание, начали!

 Задача игроков одной команды — поочередно бросать мячи вверх и немного вперед. Вторая команда также поочередно должна поразить своими мячами все «цели». Потом наоборот.

Здесь-то и пригодятся ваша меткость и сила рук. Если же кому-то так и не удалось ни разу попасть по мячу, пусть попробует потренировать свой глазомер с помощью следующей игры

**«Кто ударил?»**

 **«Кiм ұрды?»**

 Конечно же, все любят эту распространенную игру. Наверное, и в вашей школе или во дворе знают ее правила. А раз так — начнем!

 Водящий становится спиной к товарищам, прикладывает правую ладонь к щеке, а левую руку ладонью наружу прижимает к правому боку — чуть ниже плеча. Взгляните, как это делают ребята на картинке.

 Дальнейшее вам также хорошо известно: участники, которые стоят за спиной водящего, начинают поочередно хлопать его по открытой ладони. Водящий же, чтобы долго не испытывать собственное терпение, должен поскорее угадать — кто его ударил.

**«Буғанай»**

 Игра проводится в любом месте, где могут расположиться по кругу все играющие, от 10 до 25 человек. Играют дети старшего дошкольного и младшего школьного возраста.

Описание. Играющие усаживаются по кругу, скрестив ноги впереди (по-казахски). Водящий (выбранный по жребию) начинает пересчитывать игроков: «Первый бугнай, второй бугнай, третий бугнай...» и т. д. - до последнего. Затем он неожиданно называет какой-нибудь номер, (например: «Шестой бугнай!»). Названный быстро встает с места и, в свою очередь, называет номер, после чего быстро садится по-казахски. 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 его 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 он называет новый номер по своему желанию.

 В заключение отмечают тех, кто ни разу не ошибся.

 **Правила игры:** Каждый игрок должен запомнить свой номер и не вставать до вызова. После вызова игрок садится по-казахски на свое место.

 **«Волк»**

**«Қасқүлақ»**

 Игра проводится на воздухе (на площадке во дворе, на лужайке)

 **Описание.** Выбираются «волк» и «ночной сторож». Остальные игроки изображают стадо овец. Они расходятся в стороны и прячутся так, чтобы их не увидели ни «волк», ни «сторож». «Волк» завязывает голову белым платком, чтобы быть заметнее. Отыскивая спрятавшихся, он старается не попасться на глаза «сторожу». Задача «сторожа» - следить за «волком» и отгонять его. Спрятавшиеся стараются не двигаться. Если «волк» поймает кого-нибудь из игроков и их не увидит «сторож», то «волк» становится «сторожем», а пойманный игрок - «волком». «Сторож» же идет прятаться, исполняя роль овцы. Если «сторож» увидит «волка», то тут же бросается за ним в погоню, отгоняя от своего «стада». Время игры не ограничивается. В заключение отмечают лучших «волков», «сторожей» и «овец».

 **Правила игры:** Если «волк» увидел игрока, ему не обязательно догонять его, достаточно назвать по имени.

Если «волк» назовет спрятавшегося правильно, тот должен остаться на месте (не убегать).

 Когда «волк» и «сторож» поменяются ролями, надо громко объявить, кто стал «волком», а кто «сторожем». Игроки остаются на своих местах

**«Схватка»**

**«Кындык-сандык»**

 Играют мальчики всех возрастов. Количество участников - от 2 до 40 человек.

 **Описание.** 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 полуприседа. Поднявший соперника побеждает. Выигрывает команда, одержавшая больше побед.

**Правила игры:** Капитаны команд меряются силами последними.

Каждая схватка начинается по сигналу руководителя.

**« Волшебная палка»**

**«Сикырлы таяк»**

 Играют дети старшего 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 землю палку (если играют в помещении, то палка скрепляется набивными мячами или другими предметами). 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 игры:** Водящий произносит номера четко и громко.

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

**«Догнать джигита»**

**«Жігіт қуалау»**

 Для игры требуются два флажка и полотенце.

 **Описание.** Проводятся две линии на расстоянии 15-20 м одна от другой. На одной из них ставятся два флажка на расстоянии 5 м друг от друга. Играющие делятся на две команды, выбирают капитанов. Команды становятся в колонны по одному у линии напротив флажков

 По жребию определяют команду «джигитов» и команду «гонцов». Капитан команды «джигитов» получает полотенце. По установленному сигналу первые игроки команд бегут к своему флажку. Задача «джигита» - бросить у флажка полотенце, обогнуть его и вернуться обратно. Задача «гонца» - добежав до флажка, взять полотенце и на обратном пути догнать «джигита» и осалить его полотенцем. Если это удастся, он считается победителем, в противном случае побеждает «джигит». «Гонец», не догнав «джигита», не сбавляя скорости, передает полотенце товарищу по команде, догоняющему следующего «джигита». Игру проводят 2 раза, меняясь местами. Выигрывает команда, у которой больше победителей.

 **Правила игры:** Игроки обходят флажок справой стороны.

 Очередным игрокам не разрешается преждевременно выходить за линию. Они выбегают только тогда, когда предыдущий игрок коснется рукой или полотенцем следующего.

 **Вариант игры.**

 Построение играющих то же. Применяется только один флажок.

**Описание.** Руководитель вручает первому игроку одной из команд полотенце. По команде «Вперед!» соперники бегут к флажку со стартовой линии. Игрок с полотенцем старается осалить им своего соперника, быстро добежать до флажка, бросить полотенце при обходе флажка и вернуться обратно. Соперник, подняв полотенце с «поля», старается догнать убегающего, чтобы осалить. Осаливший считается победителем.

**«Кетті, кетті, орамал»**

**« Быстрый платок»**

 В этой игре обнаружить платок очень и очень трудно: ведь он становится как бы невидимкой... Хотите узнать секрет? Тогда сядьте кругом и тесно прижмитесь плечами друг к другу, а ноги вытяните и слегка согните в коленях. За кругом остается только водящий. Все готовы? Игра началась! Платок вы быстро передаете 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... «Марат!»— должен крикнуть водящий. «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.

**«Сбей шапку»**

**«Тымақ ұру»**

 Уже по названию ты, наверное, понял, в чем состоит суть этой игры. Но не спеши «жертвовать» свою шапку — она тебе еще пригодится. А для игры «Тымак ұpy» лучше всего подойдет «шапка», сделанная из газеты. Еще потребуется колышек высотой около 1 метра, ремень и платок. Колышек надо вбить в землю на расстоянии примерно 20 шагов от старта, а шапку — надеть на колышек. Итак! 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.

**«Летают, летают» *(игра на внимание)***

 **«Ұшады, ұшады.»**

 Воспитатель произносит текст, а дети внимательно слушают. Когда речь идет о том, что летает, дети машут руками (самолет, птица и т.д.). Если речь идет о том, что не летает, дети не поднимают рук, не машут, стоят.

 Ұшады, ұшады алма

Ұшады, ұшады құстар

 Ұшады, ұшады алмұрт

 Ұшады, ұшады самолет ***и.т.д.***

Летает:

Бүркіт, вертолет, қарлығаш, төрғай, қыран, аққу ***и.т.д.***

Не летает:

Қоян, піл, мысық, аю, түлкі ***и.т.д.***

**«Тышқандар мен мысық»**

**« Мыши и кошка»**

Тышқандар қыдырады,

Мысық ұйықтайды.

Тышқандар, шуламандар,

Мысықты оятпандар!

(ребенок, изображающий кота, сидит в центре круга, а дети, изображающие мышей, ходят вокруг кота, взявшись за руки и произнося текст вместе с воспитателем. По окончании текста ребенок-кот кричит: «Мяу» и пытается догнать убегающих детей-мышей)

**Список используемой литературы:**

1. Детские подвижные игры народов СССР
Сост. А. В. Кенеман; Под ред. Т. И. Осокиной. — М.: Просвещение, 1988.— 239 с: ил.

2. Қожахметұлы С. Традиции и обряды казахского народа. Алматы: ТОО Алматы кітап. 2005.-248с.

**Список литературы рекомендуемый для детей и родителей:**

1. Тотенаев Б.Т. Казахские национальные игры. — Алма-Ата: Казахстан, 1976. — 144 с.

2. Абушев А.Н. Особенности использования казахских национальных игр в процессе занятий со школьниками // Тезисы респ. науч.-практ. конф. — 2006. — № 4. — С. 9-10.