

*Картотека казахских
национальных подвижных игр
для детей 4 -5 лет*



Содержание

1. «Күзетшілер» / «Дежурные»
2. «Жаяу тартыс» / «Кто сильнее»
3. «Таяқ - тастау» / «Попади в цель»
4. «Орамал» / «Платочек»
5. «Күме алу» / «Подними монету»
6. «Котермек» / «Подними-ка»
7. «Айгөлек»
8. «Балтам тап»
9. «Тимербай»
10. «Ай немесе күн» / «Луна или солнце»
11. «Алып тастау тақиялар» / «Снятие тюбетейки»

«Кузетцилер»

«Дежурные»

Цель: развитие ловкости, обучение соблюдению правил игры, воспитание коллективизма.

Из числа играющих выбираются двое водящих. Став друг против друга на расстоянии = 1 м, 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.

«Жазу тартыс»

«Кто сильнее»

Цель: развитие силовых качеств, обучение соблюдению правил игры, воспитание коллективизма.

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 начинают одновременно тянуть друг друга, каждый в свою сторону. Тот, кто перетянет товарища за отметку, тот и победил.

«Таяк - тастау»

«Попади в цель»

Цель: развитие меткости, обучение соблюдению правил игры, воспитание коллективизма.

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.

«Орамал»

«Платокек»

Цель: развитие скоростных качеств, обучение соблюдению правил игры, воспитание коллективизма.



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.

«Куме алу»

«Подними монету»

Цель: развитие скоростных качеств и ловкости, обучение соблюдению правил игры, воспитание коллективизма.

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.



«Котерлек»

«Подними-ка»

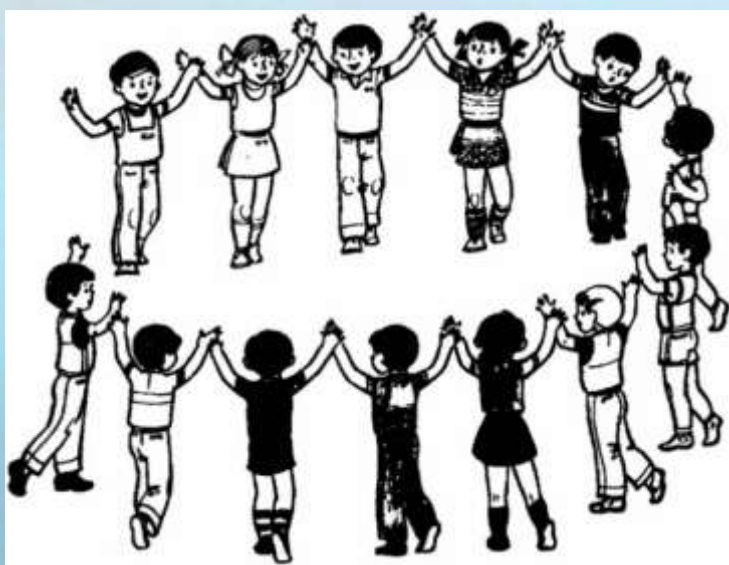
Цель: развитие силы и ловкости, обучение соблюдению правил игры, воспитание коллективизма.

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

«Айгүлек»

Цель: развитие внимательности и ловкости, обучение соблюдению правил игры, воспитание коллективизма.

Айгүлек - 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 удастся, то он забират любого игрока этой команды к себе в команду, если же не удастся - остается в команде противника.

«Балтам тап»

Цель: развитие смекалки и ловкости, обучение соблюдению правил игры, воспитание коллективизма.

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.

«Тимербай»

Цель: развитие двигательных навыков и ловкости, обучение соблюдению правил игры, воспитание коллективизма.

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,
нащамлились, 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.).

"Ай немесе күн" <Луна или солнце>

Цель: развитие силовых качеств и ловкости, обучение соблюдению правил игры, воспитание коллективизма.

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, кто он выбирает: луну или солнце. Ему так же тихо говорят, в какую 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 перту между ними. Перетягивание проходит весело, эмоционально даже тогда, когда команды оказываются неравными.

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



"Алып тастау тақиялар"

«Снятие тубетейки»

Цель: развитие быстроты и ловкости, обучение соблюдению правил игры, воспитание коллективизма.

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 тубетейке. 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 него 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.

