Казахские народные игры для детей

Выполнила воспитатель:

Олифер Н.В

Казахская детская игра - Ястребы и ласточки (Жапактар жане карлыгаш)

Это игра на скорость реакции и на быстроту бега. Участвовать в ней могут неограниченное число человек. Дети разделяются на две равные команды. Одна команда - ласточки, другая - ястребы. И определяется один ведущий. Обе команды стают в две шеренги спиной друг к другу. Ведущий, проходя мимо шеренг, громко выкрикивает либо "Лас" либо "Яс". Пока название команды не будет названо полностью, двигаться нельзя. Как только одно из названий команды будет произнесено ведущим "Ласточки" или "Ястребы", то команда, чье название, было, произнесено начинает догонять участников другой команды, те в свою очередь бросаются врассыпную и стараются убежать за отмеченную территорию. Тех, кого поймали, становится членом ловящей команды. И игру можно начинать снова. По результатам нескольких игр можно определить победителей.

Казахская игра для 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.

Казахская игра для детей - Белая кость (Ак суек)

Белая кость или Ак суек - это очень веселая казахская детская игра. Принимать участие в Ак суек может неограниченное число участников. По условиям игры определяется один ведущий, который держит в руках белую кость (кость можно

заменить и другим атрибутом, таким как кегля или мяч). Остальные дети встают в ряд лицом к ведущему. Ведущий кидает кость вперед, как можно дальше за шеренгу, приговаривая: "Белая кость — знак счастья, ключ, лети до луны, до белых снежных вершин! Находчив и счастлив тот, кто тебя вмиг найдет!". Участники в это время не имеют права оборачиваться или оглядываться, чтобы не видеть в каком точно направлении полетела кость. По команде ведущего, которая звучит так: "Ищите кость — найдете счастье скорей! А найдет его тот, кто быстрей и ловчей!",- дети разбегаются в поисках кости. Победит тот, кто быстрее всего отыщет кость и принесет ее ведущему. Если в момент, когда нашедший кость бежит к ведущему, его настигает, кто - нибудь из участников игры и успевает коснуться его, то догнанный игрок должен передать кость догнавшему его игроку. Хитрость игры заключается в том, что тот, кто нашел кость первым, должен постараться не выдать себя, чтобы никто из участников не кинулся его догонять. Например, он может крикнуть, что кость найдена другим игроком и с разочарованным видом пойти к ведущему, а пока игроки, поймавшись на уловку, кинутся за указанным игроком, кость будет незаметно передана ведущему. Победитель имеет право загадать желание, чтобы проигравшая группа или кто-нибудь из участников игры, например, спел для него песню.

Казахская детская игра - Платок с узелком (Орамал)

Платок с узелком (Орамал) - это замечательная казахская деткая игра на выносливость и быстроту реакции. Участвовать в этой игре может неограниченное число детей, но не менее 5-6 человек. Для начала определяется водящий, который выбирает одного из участников и передает ему завязанный в узел платок. Затем участники встают в круг, а водящий в центр этого круга. Участники начинают кружить хоровод вокруг водящего. После сигнала "Стоп" выкрикиваемого водящим, участники разбегаются в разные стороны. Задача водящего поймать участника с платком, причем участник с платком может на бегу передать платок другому участнику. Как только участник, в чьих руках платок будет пойман, он должен исполнить для всех песню или рассказать стих, также он автоматически становится водящим и игра начинается заново.

Казахская игра для детей - Цыплята (Балапандар)

Цыплята (Балапандар) - это веселая казахская игра для детей, хорошо подходящая дл группы детей от 15 человек и больше. по условиям игры участники разбиваются на

три группы и с помощью считалки определяют три коршуна и три квочки, остальные участники будут цыплятами. Три группы цыплят, возглавляемых квочками движутся держась друг за друга и за квочек, которые возглавляют каждую из цепочек. при этом цыплята поют песню: "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!" Квочки движутся по замысловатой траектории, а коршуны ждут, как только кто-нибудь из участников цепи случайно отцепится, в этот момент, если коршун успеет задеть его ладонью, значит, цыпленок пойман. Разорвавшаяся цепочка стремится успеть соединиться, иначе пока она разъединена, всех кого успеет задеть коршун, будут пойманы. При этом квочка может защищать цыплят. Если в момент нападения коршуна, квочка успеет задеть его ладонью, коршун считается выбывшим из игры.

Казахская детская игра - Есть идея! (Такия тастамак!)

Такия тастамак (есть идея) - это очень веселая казахская детская игра, подходящая как для не очень большого количества детей, так и для довольно большой группы. Для начала определяется один ведущий, который объявляет всем: "Есть идея!" (Такия тастамак!). "Присядем в кружок," - заговорщицким тонов говорит ведущий, а все при этом садится в круг. Ведущий идет вокруг круга и говорит: "Неспеша, неторопливо обойду я круг. В это время незаметно тюбетейку подложу кому-нибудь. Если не заметишь ее, тебя я ею же и побью. И тебе придется начинать игру." При этом старается незаметно положить сзади кого-нибудь из сидящих тюбетейку. Как только круг будет обойден и текст произнесен, дети начинают искать сзади себя тюбетейку, и тот, кто ее найдет должен как можно скорее догнать ведущего и надеть ему на голову тюбетейку, а если не догонит, то ведущий должен тюбетейкой слегка шлепнуть игрока, догоняя его. Так они бегают один круг. Круг условно начинается и заканчивается на месте догоняющего.

Казахская игра для детей - Ауэ-таяк

Ауэ-таяк - это казахская игра для детей на меткость. В игре может участвовать как двое детей, так и небольшая группа, тогда игра превратится в настоящее соревнование меткости и ловкости. По условиям игры выходят двое, каждый берет по гладкой палке

длиной около 80 сантиметров и шириной 2-3 сантиметра. Первый кидает палку вперед и вверх, а второй отойдя от первого на расстояние 3-4 метров пытается кинув свою палку сбить летящую палку соперника. Так участники по очереди пытаются сбивать палки друг друга, и в итоге побеждает тот, кто сбил больше палок.

Казахская детская игра - Айгулек

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.

Казахская игра для детей - 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.

Казахская игра для детей - Кара-сиир

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.

Казахская детская игра - Соккуртеке

Соккуртеке - 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.

Казахская детская игра - 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.

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.

Ақ сүйек – Белая кость

Летом в светлые ночи, при яркой луне в эту игру играют на краю аула молодые джигиты девушки и даже дети. Использовалась кость крупного скота, залежавшаяся и подсохшая на солнце, она становилась белого цвета. Участники игры делятся на 2 группы. Ведущий навиду у всех далеко бросает кость. Игроки внимательно наблюдают за светящейся в лунных лучах костью и местом его падения. Ведущий объявляет: «Ищите!». Все бросаются искать. Нашедший высоко поднимает кость, громко объявляет: Я нашел! - и устремляется в сторону старта. Игроки с противопожоложной команды пытаются догнать его. Если им это удается, они забирают кость и бегут с ним дальше. Таким образом, игра продолжается. Побеждает та, команда, которая с костью доходит до старта.

Казахские народные игры

Игра «кыз-куу» — «Догони девушку». Игра, в прошлом входила в свадебный обряд. Задача жениха тогда наверняка состояла в том, чтобы, догнав на коне впереди скачущую верхом невесту, показать не только быстроту, ловкость, но и подтвердить свою любовь, свое право на нее. При неудаче такого права он лишался. Более поздняя по времени спортивная игра «кыз-куу», вероятно,— прямое отражение этого обряда. Между прочим, самыми своеобразными и в то же время почему-то забытыми в наши дни являются игры, связанные со сватовством и свадьбой, ценность которых состоит не только в том, что в них наиболее полно проявляется духовная культура народа, ярко раскрываются его фантазия, тонкий юмор, но и в том, что посредством игр свадебный обряд превращался в удивительное представление, в своего рода театр, где на суд зрителей выставлялась изобретательность одной и изворотливость другой стороны, которые волею судеб должны стать родственниками. Само собой разумеется, что во всех этих обрядах с играми народ хотел видеть своих джигитов смелыми, сильными и ловкими.

Выработать эти качества в степных условиях можно было только участвуя, например, в аламан-байге — скачках на дальние расстояния; "жорга жарысе" — скачках на иноходцах; "кокпаре" — состязаниях двух соперничающих групп всадников за овладение тушей забитого козла; "джигит жарысе" — соревнованиях двух всадников на быстроту седловки и прохождения определенной дистанции; игре "жаугашты" — погоне за условным неприятелем с целью осадить его плетью; а также в "аударыспаке", где противники перетягивали друг друга из седел; "жамбы ату" —

стрельбе из лука, "кумис алу" — подъеме монеты на полном скаку, и наконец, в борьбе "казахша курес". Поскольку игры были не только забавой, но и средством развития жизненно важных навыков, подобно тому, как наши далекие предки включали в свои ритуальные обряды всевозможные пляски, охотничьи и бытовые сценки для передачи подрастающему поколению посредством игр и танцев своего житейского опыта, в степных условиях старались с помощью игр воспитывать юношей физически здоровыми, в духе уважения к старшим, приверженности к народным традициям, обязанностям перед обществом, родными и близкими.

Аударыспак (перевертыши) Аударыспак - очень забавная игра, которую обычно играют на открытой площадке, покрытой травой. В игре участвуют два наездника. Игрокам дают определенное время, в течение которого они должны постараться свалить друг друга. Если они не смогут этого сделать, приглашается другая пара игроков. Победивший игрок будет бороться со следующим победителем. И так до конца игры, пока не будет окончательно определен победитель.

Кокпар Кокпар - игра с участием группы всадников. В начале игры все они выстраиваются на одной заранее вычерченной линии. На расстоянии примерно 50-60 шагов бросают кокпар (тушу козленка). По сигналу ведущего игроки стартуют. Кто первым возьмет кокпар, тот должен оторваться от всех остальных. Отставшие, в свою очередь, должны постараться догнать лидирующего и отобрать у него кокпар. Так продолжается до тех пор, пока участники игры не достигнут финиша. Кто первым доедет до него с кокпаром - тот и становится победителем, а кокпар он оставляет себе. Каждый регион имеет свои правила игры в кокпар. Когда в кокпар играют два аула или две группы, выигрывает тот аул или та группа, игрок которой первым достигнет финиша. Для желающих продолжить игру приносят другой кокпар. Так иногда кокпарчи, увлекшись игрой, на несколько дней отлучались от родного аула. А в некоторых местах условием игры является проведение ее до наступления ночи.

Байга (конные скачки) Байга - очень известная и хорошо развитая игра в наше время. Обычно различают несколько видов этой игры: Той - жарыс (участвуют 1-2 годовалые жеребята), Кунан - жарыс (участвуют 2-3 летние жеребята), Топ - байга (3-4 летние и другие), Аламан - байга (состязания на длинной дистанции. Марафон). Обычно количество игроков не ограничивается. До начала игры устанавливают дистанцию скачки. Игроки должны четко знать отметку старта и финиша. В начале игры все выстраиваются на одной линии (старте). По сигналу ведущего скачки начинаются. Кто первый достигнет финиша - становится победителем байги. Ему по праву вручают щедрые призы и подарки. В давние времена «керешилер»-проводники за день вперед отводили на старт игры участников состязания. Оттуда они скакали до обусловленного места, которое называлось «Караултобе».

«Кыз-куу» (догони, девушку) «Кыз-куу» - одна из интересных и зрелищных народных игр, которая проводится на открытой местности. В игре участвуют два наездника - девушка и джигит. Устанавливаются две отметки - старт и финиш. Наездник должен стоять у первой отметки, а наездница - позади, на расстоянии десяти шагов от него. По сигналу ведущего наездница должна помчаться по направлению ко второй отметке. Когда она достигает наездника, он устремляется вслед за ней. Если наезднику удается ее догнать, ему предоставляется право обнять и поцеловать девушку. Достигнув рубежной линии, они скачут в обратном направлении, но теперь наездница пытается догнать джигита и если ей это удается, она стегает джигита плеткой.

«Кумис алу» (тенге алу) Это очень интересная игра, в которой испытываются качества и достоинства джигита. На определенном расстоянии друг от друга бросают несколько узелков с серебром или деньгами. Участники игры выстраиваются друг за другом в порядке очереди. Вскачь они должны постараться достать эти узелки с земли, при этом, не останавливая коня ни на секунду, иначе такая победа не будет засчитана. Обычно с одного заезда невозможно достать все узелки с деньгами, поэтому вслед за одним игроком выезжает другой. Для большего интереса зрители вновь наполняют узелки деньгами. Игра продолжается дальше, а победители заслуженно оставляют деньги себе.

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.

Такия тастамак (тюбитейка-невидимка) В игре принимают участие несколько детей. Вначале всем нужно сесть, образуя круг. Обходя этот круг с внешней стороны, ведущий незаметно оставляет тюбитейку сзади кого-нибудь из детей и убегает. Если игрок, за спиной которого оставили тюбитейку, заметил это - он должен догнать ведущего, а ведущий должен постараться занять место игрока в круге. Если игроку так и не удается догнать ведущего, то он должен будет показать свое искусство, например, спеть песню, рассказать стихотворение или станцевать.

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.

Айголек (детская игра) Чтобы сыграть в эту игру, нужно разделиться на две команды, взяться за руки и выстроиться друг против друга на расстоянии 20-30 шагов. Первая команда начинает игру:

«Айголек, Айголек
Луна белая, как снег.
Выше гор, быстрее рек,
Начинаем свой забег.
Выше гор, быстрее рек,
Кто, тот нужный человек?»

На что вторая команда отвечает:

«Айголек, Айголек
Луна белая, как снег.
Выше гор, быстрее рек
Тот... (имя одного из ребят)
Нужный человек.»

Игрок, которого назвали, разбежавшись, должен постараться на бегу разорвать сомкнутые в цепи руки второй команды. Если ему это удается, он выбирает кого - нибудь из их команды и вместе с ним возвращается в свою команду. Ну, а если ему не удастся - остается в этой команде. В какой из этих двух команд в конце игры останется больше игроков, та команда и будет считаться победившей.