

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
- детский сад № 80

Картотека «Башкирские народные игры»

Подготовила: инструктор по
физической культуре Смирнова
К.С.
I квалификационной категории;

«САБАНТУЙ - ҺАБАНТУЙ».

Цель: Развивать прыгучесть, ловкость.

Организация игры.

Большинство народных игр связано с главным праздником наших хлеборобов – «сабантуем». Этот праздник проводится весной.

Дети изображают скакунов. В центре встаёт ведущий с шестом, к которому привязан красивый платок. Ведущий вращает шест над головой по кругу, дети стараются задеть в прыжке платок рукой. Тот, кто заденет платок, считается победителем.

«ЮРТА - ТИРМЭ».

Цель: развивать умение ориентироваться в пространстве.

Материал: платочки с башкирским орнаментом, картинка с изображением юрты, 4 стула.

Организация игры. 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.

Методические приемы: рассматривание картины с изображением юрты – старинное жилище башкирского народа. Рассматривание башкирского орнамента на платочках.

Дополнительные рекомендации: с окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

«ПЕРЕНЕСИ ЯЙЦО В ЛОЖКЕ».

Цель: Развивать быстроту, ловкость, внимательность.

Организация игры.

Игра организуется в форме эстафеты: между собой соревнуются 2 человека или 2 команды. Нужно, держа в руке деревянную ложку с варёным яйцом, добежать до стойки, оббежать её и вернуться к финишу, т.е. передать эстафету другому.

Кто быстрее? Причём яйцо не должно упасть и руками его трогать нельзя.

«КУРАЙ».

Цель: познакомить детей с башкирским народным инструментом – курай.

Учить детей выполнять простые башкирские народные танцевальные движения.

Перед игрой рассмотреть курай, рассказать народную легенду о курае.

Организация игры.

Дети делятся на 4 подгруппы и становятся шеренгами вдоль стен комнаты, чередуясь в определённом порядке: мальчик, девочка.

Водящий («кураист») сидит в центре на стуле и играет на курае. Все дети поют.

На первую фразу «Становитесь в хоровод» - идут вперёд простым шагом. «Всех курай плясать зовёт» - отходят назад на место и делают тройной притоп.

«Ты, курай задорный, веселей играй,

«Тех, кто лучше пляшет, в круг их приглашай!» приплясывают на месте: девочки прищёлкивают пальцами, а мальчики, притопывая ногами, поочерёдно выставляют руки перед грудью.

Одновременно «кураист» идёт по кругу переменным шагом и в конце пения кланяется детям и кладёт курай на стул. Исполняется плясовая мелодия.

1 часть музыки: дети, взявшись руками крест-накрест, парами двигаются по кругу переменным шагом, в конце музыки поворачиваются лицом друг к другу и выполняют тройной притоп.

2 часть музыки: вначале дети отходят друг от друга переменным шагом (мальчики башкирским ходом, а девочки, высоко поднимая колени, оттягивая носочек, руки держат немного в стороны). На повторение музыки возвращаются на место, исполняя аналогичные движения. С концом музыки мальчики бегут, стараясь взять курай. Выигравший ребёнок становится

«кураистом».

«СТРЕЛОК»

Цель: развивать умение у детей метать мяч.

Оборудование: мяч

Организация игры: проводятся две параллельные линии на расстоянии 10 – 15 м одна от другой. В середине между ними чертится круг диаметром 2 м. Один

Игрок – стрелок. Он с мячом в руках стоит в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого попал, становится стрелком.

Дополнительные рекомендации: в начале игры стрелком становится тот, кто после внезапной команды «Сесть!» присел последним. Момент броска мяча определяется самим стрелком. Мяч, брошенный мимо, игроки перебрасывают стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, то это не считается попаданием.

«КТО БЫСТРЕЕ НАРЯДИТСЯ?»

Цель: познакомить детей с предметами национальной одежды: хараус, жилет, сапоги (ситец), камзол, тюбетейка.

Организация игры.

Игра проводится в соревновательной форме, т.е. кто быстрее наряжается!

Закончив наряжаться, нужно под весёлую музыку выполнить несколько танцевальных движений (импровизируя национальный танец).

«САПОЖНИК - ИТЕКСЕ»

Цель: Развивать воображение, творчество. Улучшить ритмичность и качество выполнения танцевальных движений. Петь умеренно громко, чётко и бодро.

Организация игры.

Дети стоят хороводом. В середине – на стуле сидит ребёнок – это сапожник. «Сапожник» имитирует характерные движения: шьёт сапоги. Дети идут по кругу хороводным шагом.

Дети идут, сужая круг, исполняя 2 простых шага и 3 притопа, и таким же

образом расширяют круг.

Исполняют тройные притопы с поворотом корпуса.

С окончанием пения дети быстро разбегаются, а сапожник старается запятнать кого-нибудь из детей. Запятнанный ребёнок становится сапожником и игра повторяется.

Нитки, шило да игла – начинается игра!/2р.

Я для маленькой ноги шить умею сапоги./2р.

Ты – сапожник-чудоед, шьёшь сапожки для людей./2р.

Чтоб примерить сапоги, ты скорее нас лови!/2р

«ЛИПКИЕ ПЕНЬКИ»

Цель: развивать умение ориентироваться в пространстве, развивать ловкость.

Материал: маски на голову с изображением пенечка.

Организация игры: три-четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить близко к пенькам. Пенечки должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Осаленные игроки становятся пеньками.

Дополнительные рекомендации: пеньки не должны вставать с мест.

«МЕДНЫЙ ПЕНЬ»

Цель: развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

Организация игры: играющие парами располагаются по кругу. Дети, изображающие медные пни, сидят на стульях. Дети-хозяева становятся за стульями.

Под башкирскую народную мелодию водящий–покупатель двигается по кругу переменным шагом, смотрит внимательно на детей, сидящих на стульях, как бы выбирая себе пень. С окончанием музыки останавливается около пары и спрашивает у хозяина:

«– Я хочу у вас спросить,

Можно ль мне ваш пень купить?»

Хозяин отвечает:

«– Коль джигит ты удалой, Медный пень тот будет твой»

После этих слов хозяин и покупатель выходят за круг, встают за выбранным пнем друг к другу спиной и на слова: «Раз, два, три - беги!» - разбегаются в разные стороны. Добежавший первым игрок, встает за медным пнем.

Дополнительные рекомендации: бежать только по сигналу. Победитель становится хозяином.

«ПАЛКА-КИДАЛКА»

Цель: Развивать внимание, ловкость. Упражнять детей в метании предмета вдаль. Воспитывать взаимовыручку.

Оборудование: считалка, палка, длиной 50 см

Организация игры: Чертится круг диаметром 1,5 м. В круг кладут палку-кидалку длиной 50 см. Считалкой выбирают пастуха. Один игрок кидает палку вдаль. Пастух выбегает за брошенной палкой. В это время игроки прячутся.

Пастух возвращается с палкой, кладет ее на место и ищет детей. Заметив спрятавшегося, он называет его по имени. Пастух и названный по имени ребенок бегут к палке. Если игрок прибежал раньше пастуха, то он берет палку и опять кидает ее, а сам снова прячется. Если же игрок прибежал позже, то становится пленником. Его может выручить только игрок, который назовет его имя и успеет взять палку раньше пастуха. Когда все будут найдены, пастухом становится тот, кто первым был обнаружен.

Методические приемы: Считалкой выбирают пастуха. Выработка правила с детьми: пастухом становится тот, кто первым (или последним) был обнаружен.

Дополнительные рекомендации: начинать искать игроков можно только тогда, когда палочка найдена и положена в круг. Названный по имени игрок должен сразу выйти из укрытия. Пленника спасает игрок, добежавший до палки раньше пастуха.

«Мәйөш алыш (уголки)»

Организация игры: По четырем углам площадки стоят четыре стула, на них четверо детей. В центре стоит водящий. Он по – очереди подходит к сидящим и задает каждому вопрос:

- Хозяйка, можно истопить у тебя баню?

Играющий отвечает: «Моя баня занята».

2 играющий отвечает: «Моя собака ощенилась»

3 играющий отвечает: «Печка обвалилась»

4 играющий отвечает: «Воды нет»

Водящий выходит на центр площадки, хлопает в ладоши три раза и кричит:
Хоп, хоп, хоп! За это время хозяева быстро меняются местами. Водящий
должен успеть занять свободный стул.

Правила: меняться только после хлопков водящего. Игра может проводиться и с большим количеством детей: в этом случае воспитателю следует поставить столько стульев, сколько играющих и составить дополнительные ответы для «хозяев».

«Ак тирәк, күк тирәк»

(Белый тополь, синий тополь)

Организация игры: Дети стоят в две шеренги по краю площадки напротив друг друга. Первая команда хором спрашивает: «Белый тополь, синий тополь, что есть на небе?»

Вторая команда хором отвечает: «Пестрые птицы».

Первая команда спрашивает: «Что есть у них на крыльях?»

Вторая команда отвечает: «Есть сахар и мед».

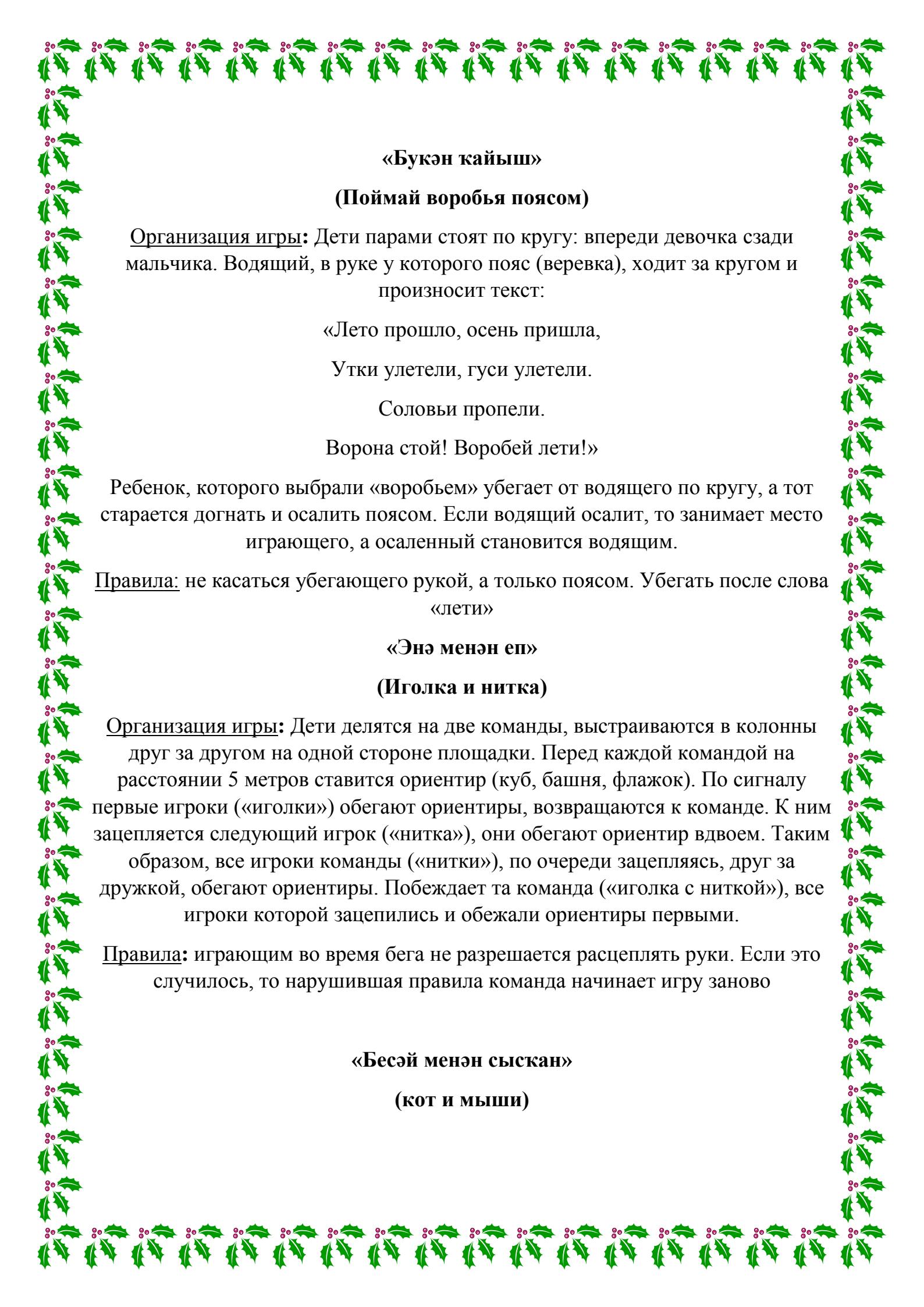
Первая команда просит: «Дайте нам сахар».

Вторая команда спрашивает: «Зачем вам?»

Первая команда зовет: «Белый тополь, синий тополь».

Вторая команда спрашивает: «Кого выбираете из нас?»

Первая команда называют имя одного из играющих из противоположной команды. Выбранный ребенок бежит навстречу шеренге соперников, которые стоят, сомкнув крепко руки, и старается разорвать «цепь» соперника. Если он разорвет «цепь», то забирает играющего из команды соперников в свою команду, если нет, то остается в этой команде. Выигрывает та команда, в которой оказывается больше всего игроков.



«Букән қайыш»

(Поймай воробья поясом)

Организация игры: Дети парами стоят по кругу: впереди девочка сзади мальчика. Водящий, в руке у которого пояс (веревка), ходит за кругом и произносит текст:

«Лето прошло, осень пришла,

Утки улетели, гуси улетели.

Соловьи пропели.

Ворона стой! Воробей лети!»

Ребенок, которого выбрали «воробьем» убегает от водящего по кругу, а тот старается догнать и осалить поясом. Если водящий осалит, то занимает место играющего, а осаленный становится водящим.

Правила: не касаться убегающего рукой, а только поясом. Убегать после слова «лети»

«Энэ менэн еп»

(Иголка и нитка)

Организация игры: Дети делятся на две команды, выстраиваются в колонны друг за другом на одной стороне площадки. Перед каждой командой на расстоянии 5 метров ставится ориентир (куб, башня, флагок). По сигналу первые игроки («иголки») обегают ориентиры, возвращаются к команде. К ним зацепляется следующий игрок («нитка»), они обегают ориентир вдвоем. Таким образом, все игроки команды («нитки»), по очереди зацепляясь, друг за другом, обегают ориентиры. Побеждает та команда («иголка с ниткой»), все игроки которой зацепились и обежали ориентиры первыми.

Правила: играющим во время бега не разрешается расцеплять руки. Если это случилось, то нарушившая правила команда начинает игру заново

«Бесәй менэн сыскан»

(кот и мыши)

Организация игры: Кот сидит в кругу на краю площадки, закрыв глаза. Дети - мыши бегают по площадке очень тихо, на носочках, чтобы не разбудить кота.

Как только кот открывает глаза и поднимается с места, дети - мыши должны присесть и не двигаться. Кот произносит слова:

«Котик вышел погулять,

Серых мышек поймать.

Сейчас догоню, схвачу и проглочу»

После окончания слов кот ловит мышей, которые встают и убегают от него. В конце игры подсчитывают количество пойманных мышей. Выбирается новый кот, игра повторяется.

Правила: не двигаться во время слов кота; осаленные мыши должны прекратить игру, собраться у кота в домике.

«Бүре менән қуян»

(Волк и зайцы)

Организация игры: Для игры выбираются волк и водящий. Остальные дети - зайцы. Волк прячется - приседает на одной стороне площадки, а дети - зайцы стоят на другой стороне площадки, ограниченной чертой. На слова ведущего «зайцы» выходят из дома и прыгают на двух ногах по всей площадке:

«Белый заяц, мягкий заяц

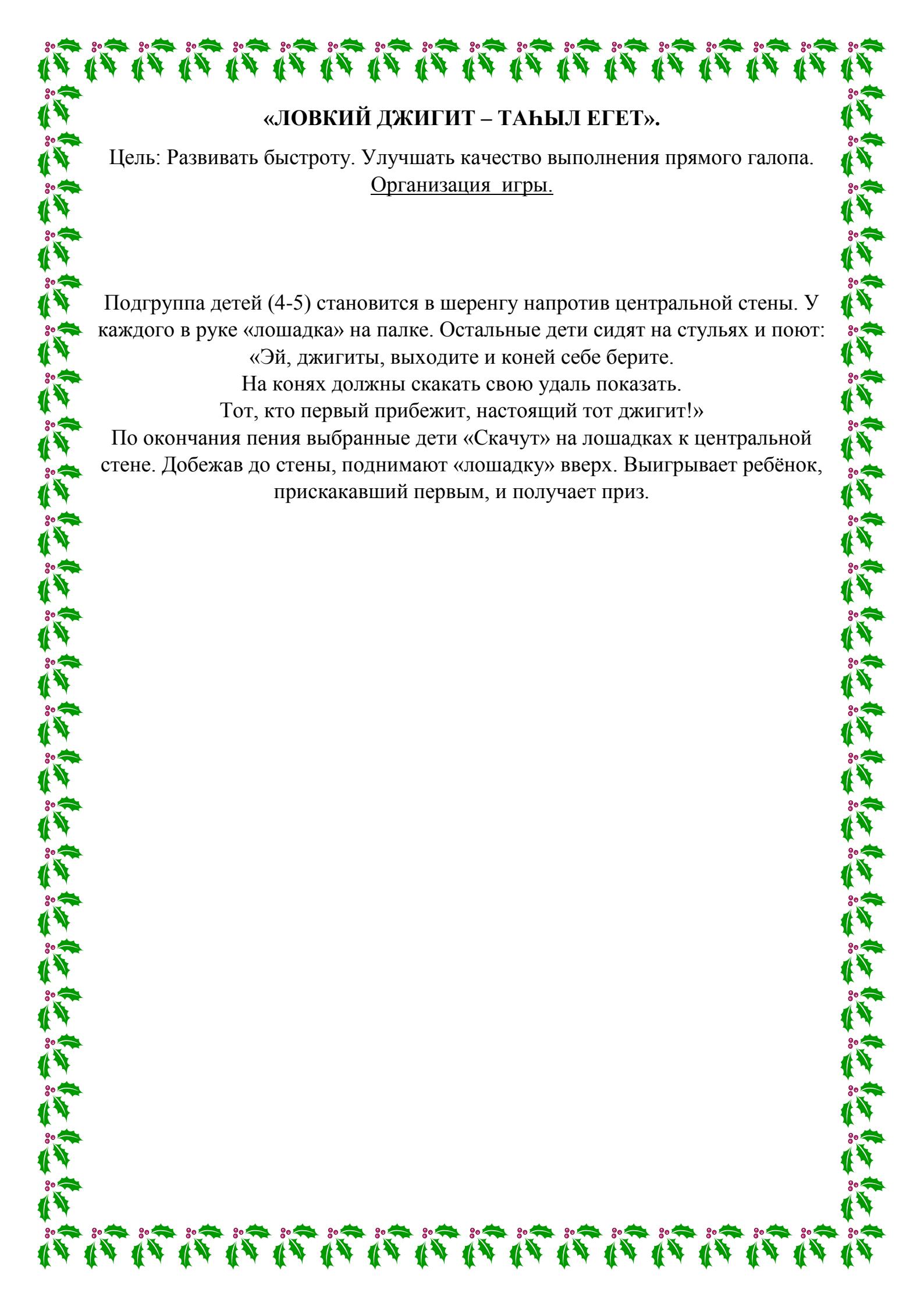
В гости к нам пришел.

Ушки - длинные.

Короткий хвост».

На сигнал ведущего «Буре» («Волк») дети-зайцы прыжками быстро возвращаются в свой дом, а волк старается поймать как можно больше детей.

Правила: передвигаться по площадке можно только прыжками на двух ногах; убегать в дом только после сигнала водящего; ловить, касаясь игрока рукой.



«ЛОВКИЙ ДЖИГИТ – ТАҢЫЛ ЕГЕТ».

Цель: Развивать быстроту. Улучшать качество выполнения прямого галопа.

Организация игры.

Подгруппа детей (4-5) становится в шеренгу напротив центральной стены. У каждого в руке «лошадка» на палке. Остальные дети сидят на стульях и поют:

«Эй, джигиты, выходите и коней себе берите.

На конях должны скакать свою удаль показать.

Тот, кто первый прибежит, настоящий тот джигит!»

По окончания пения выбранные дети «Скачут» на лошадках к центральной стене. Добежав до стены, поднимают «лошадку» вверх. Выигрывает ребёнок, прискакавший первым, и получает приз.