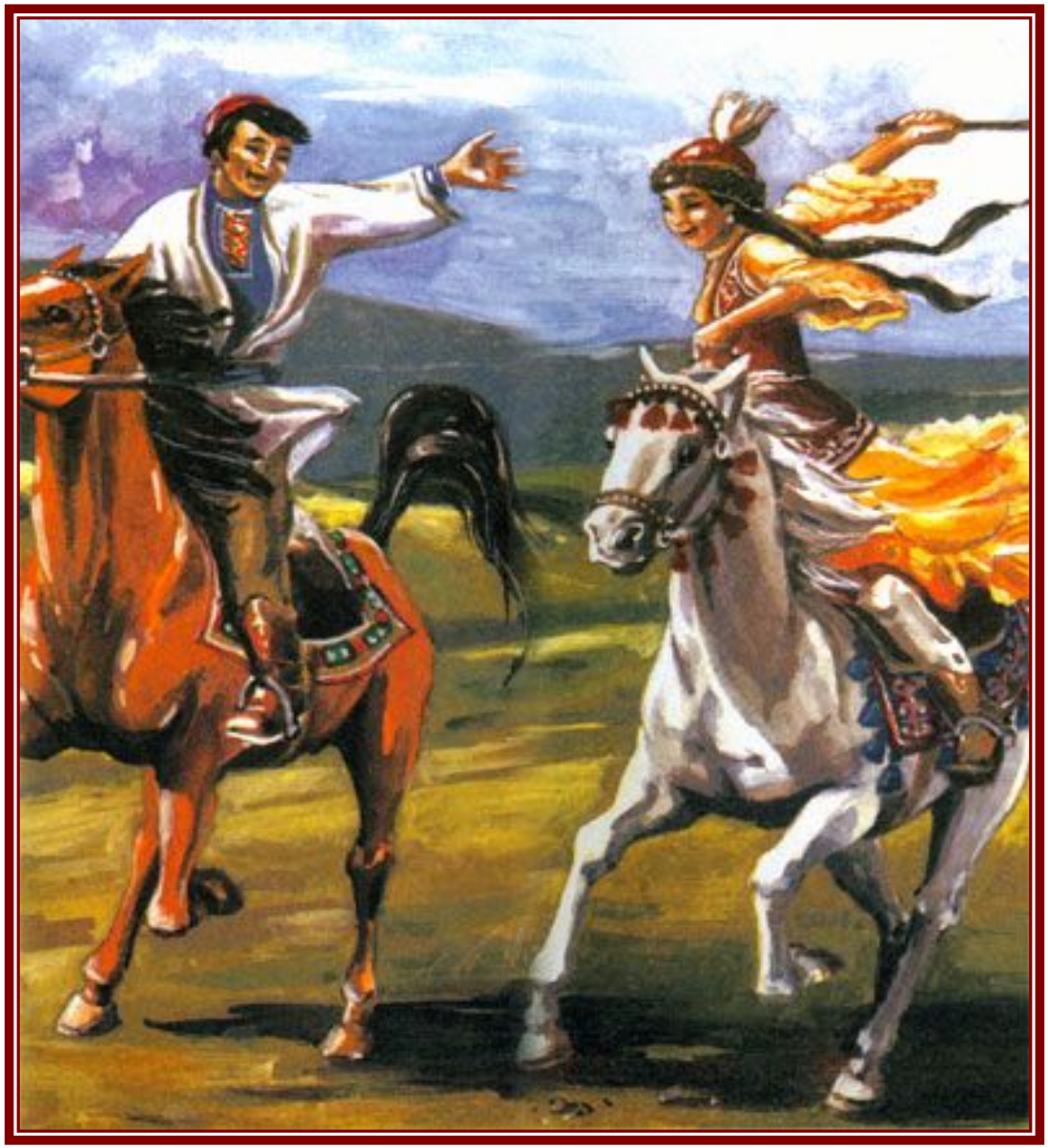
ВАШЕМУ ВНИМАНИЮ ПРЕДСТАВЛЯЕТСЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ НА ТЕМУ:

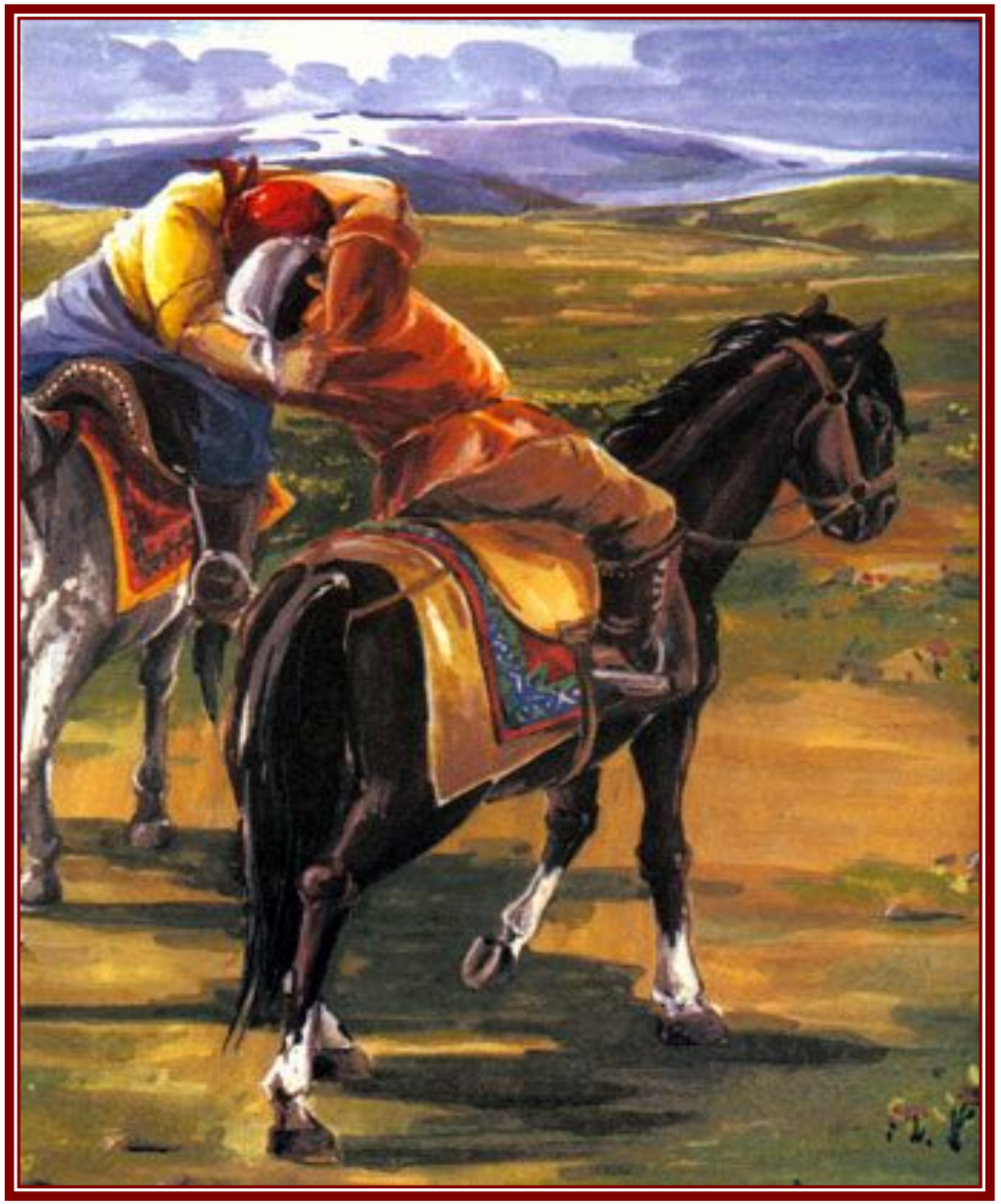
«Казахские национальные игры»

Казахские национальные игры



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.



Аударыспак (перевертыши)

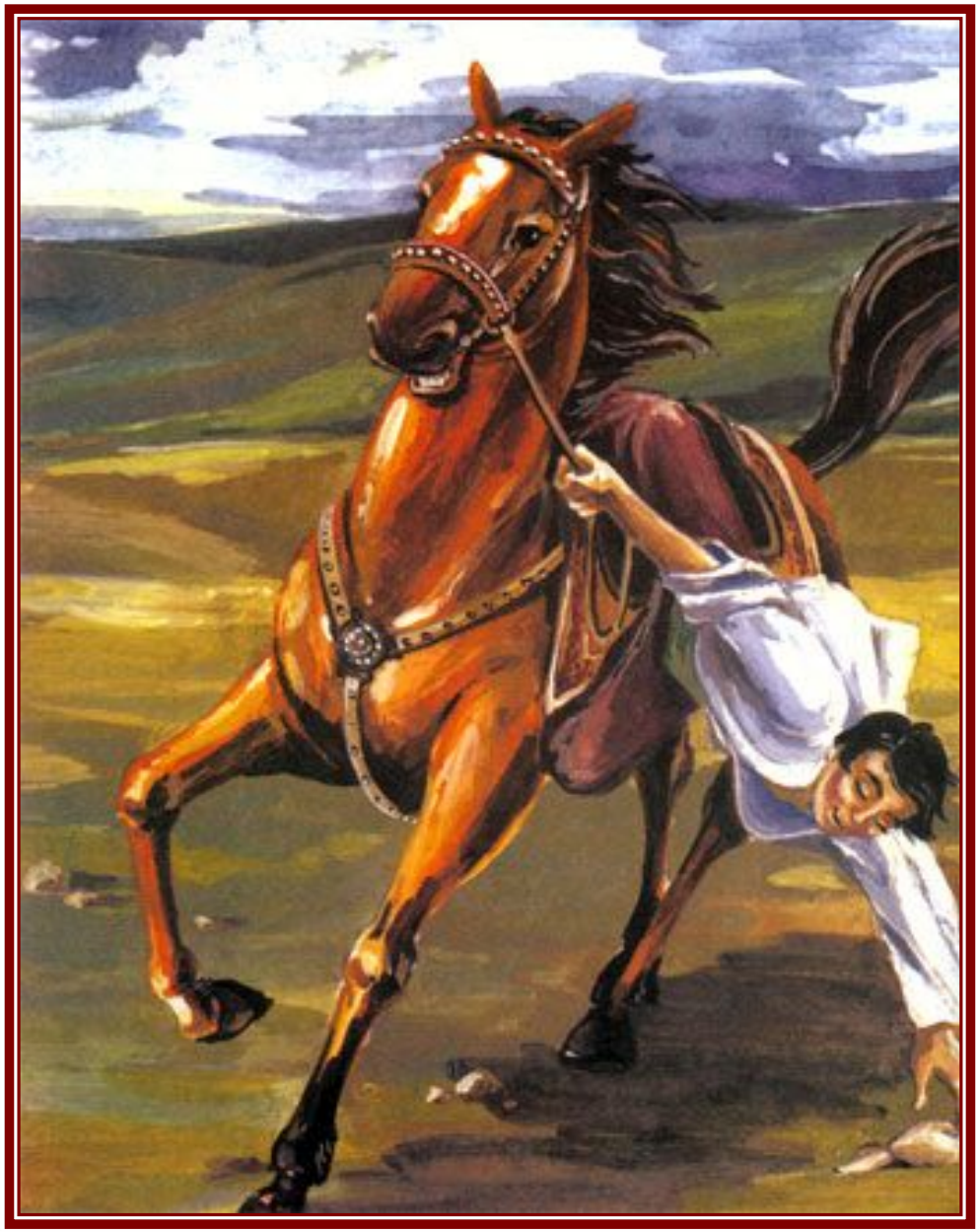
Аударыспак - очень забавная игра, которую обычно играют на открытой площадке, покрытой травой. В игре участвуют два наездника. Игрокам дают определенное время, в течение которого они должны постараться свалить друг друга. Если они не смогут этого сделать, приглашается другая пара игроков. Победивший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

Кокпар (туша козленка)

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».



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.

Ompы (детская игра)

Ompы - 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 «ompы». А теперь, выстроившись у черты, по очереди выбивайте своим асыком асыки на кону. Выбитые вами асыки, забирайте себе. Тот, кому удается выбить «ompы», 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.

Алтыбакан

В лунную ночь за аулом устанавливают качели - алтыбакан. Это место, где к вечеру собиралась молодежь петь песни и веселиться. На алтыбакане катаются поочередно парами - парень и девушка. Присутствующие запевают популярные песни, шутками и озорными замечаниями подбадривают молодых, находящихся на качелях. Для установки алтыбакана необходимо шесть бревен 3-4 м высотой, широкая перекладина и три аркана.

Охота с беркутом

Наиболее распространенный у казахов вид охоты - охота с беркутом. Из поколения в поколение потомственные охотники-беркутчи передают по наследству секреты своего мастерства, вековые традиции выращивания и обучения беркута. Эта величественная и грозная птица способна одолеть в жестоком поединке даже лисицу и волка. Кульминационный миг нападения беркута на добычу, ожесточенная борьба крылатого хищника и его жертвы способны вызвать у охотника неподдельное волнение и истинную гордость.

Сбивание тымака

Шест, высотой не превышающей всадника, втыкают в землю и надевают на его верхушку головной убор - тымак. Участнику игры показывают место, на котором установлен тымак, затем плотно завязывают глаза и дают в руки камчу. После этого наездника крутят на одном месте и отпускают со словами: «Ну-ка теперь иди, сбей тымак». В случае, если игрок не сбил тымак с трех попыток, он может, по разрешению ведущего, исполнить песню или импровизацию, что дает ему право вновь принять участие в состязании. Количество участников игры не ограничивается, испытать удачу может каждый, у кого есть верховая лошадь.

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.

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.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!!!