

Татарские народные игры



- Веселые подвижные игры – наше детство. Кто не помнит неизменных прятков, ловишек, салочек! Когда они возникли? Кто придумал эти игры?
- На этот вопрос только один ответ: они созданы народом, так же как сказки и песни.
- Татарские народные игры имеют многовековую историю, они сохранились и дошли до наших дней из глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции.
- Для всех народных игр характерна любовь человека к веселью, удальству.
- Татарские народные игры для детей ценны в педагогическом отношении и оказывают большое влияние на воспитание ума, характера, воли. Развивают нравственно и физически, создают определенный духовный настрой, интерес к народному творчеству. И в самом деле, если даже слегка вникать в особенности детских игр у разных народов, то с первого взгляда заметно, что характер народа накладывает свой заметный оттенок на детские игры, отражаясь в них тем резче, чем дети играют с большим увлечением и непринужденностью, а вместе с тем, конечно, с большей возможностью для проявления своего национального характера. Игры это суть, так сказать, отражения разных сторон жизни данного народа, связующее звено веселья с деловой жизнью, а от того рода, веками установившиеся игры в данном народе и симпатичнее, и понятливее, и увлекательнее для детей этого народа.



Игра «Тимербай»

Цель: Вырабатывать у детей быстроту реакции, ловкость, сообразительность. Учить показывать движения с выбранными ребёнком предметами.

Ход игры: Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего - Тимербая. Он становится в центре круга и 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 ребенка на роль Тимербая.

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.).



Игра «Продаем горшки (Чулмак уены)»



Цель: упражнять в умении ускоряться; развивать скоростные качества, пространственную ориентировку и ловкость.

Ход игры: играющие разделяются на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. За каждым горшком стоит игрок - хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом. Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

- Эй, дружок, продай горшок!
- Покупай.
- Сколько дать тебе рублей?
- Три отдай.

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг обегают три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

Правила игры: бегать разрешается только по кругу, не пересекая его. Бегущие не имеют права задевать других игроков. Водящий начинает бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.



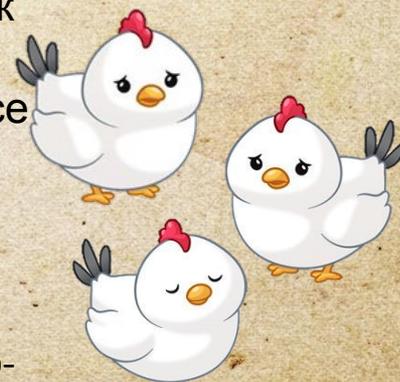
Игра «Лисичка и курочки»

Цель: упражнять в умении ускоряться; развивать скоростные качества, пространственную ориентировку и ловкость.

Ход игры: На одном конце площадки находятся в курятнике куры и петухи. На противоположном — стоит лисичка. Курочки и петухи (от трех до пяти игроков) ходят по площадке, делая вид, что клюют различных насекомых, зерна и т. д. Когда к ним подкрадывается лисичка, петухи кричат: «Ку-ка-ре-ку!» По этому сигналу все бегут в курятник, за ними бросается лисичка, которая старается запятнать любого из игроков.

Правила игры.

Если водящему не удастся запятнать кого-либо из игроков, то он снова водит.



Спутанные кони



Цель: Развивать силовую выносливость, укрепление костно-мышечного аппарата ног.

Ход игры: на игровой площадке чертится линия. На расстоянии от нее (не более 20м) устанавливаются флажки, стойки.

Играющие делятся на 3-4 команды и выстраиваются за линией. По сигналу первые игроки команд начинают прыжки, обегая флажки и возвращаются обратно бегом. Затем бегут вторые и т.д.

Правила игры: выигрывает команда, которая закончила эстафету первой; прыгать следует правильно, отталкиваясь обеими ногами одновременно, помогая руками.



Жмурки

Ход игры: Чертят большой круг, внутри него на одинаковом расстоянии друг от друга делают ямки-норки по числу участников игры. Определяют водящего, завязывают ему глаза и ставят в центре круга. Остальные занимают места в ямках-норках. Водящий приближается к игроку, чтобы поймать его. Тот, не выходя из своей норки, старается увернуться от него, то наклоняясь, то приседая. Водящий должен не только поймать, но и назвать игрока по имени. Если он правильно назовет имя, участники игры говорят: «Открой глаза!»— и водящим становится пойманный. Если же имя будет названо неправильно, игроки, не произнося ни слова, делают несколько хлопков, давая этим понять, что водящий ошибся, и игра продолжается дальше. Игроки меняются норками, прыгая на одной ноге.

Правила игры:

Водящий не имеет права подсматривать. Во время игры никому нельзя выходить за пределы круга. Обмениваться норками разрешается только тогда, когда водящий находится на противоположной стороне круга.



Игра «Хлопушки (Эбэкле)»

Ход игры: На противоположных сторонах комнаты или площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20—30 м. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая рука вытянута вперед ладонью вверх.



Выбирается водящий. Он подходит к стоящим у города и произносит слова:

Хлоп да хлоп - сигнал такой
Я бегу, а ты за мной!

С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут к противоположному городу. Кто быстрее добежит, тот останется в новом городе, а отставший становится водящим.

Правила игры. Пока водящий не коснулся чьей-либо ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.



Татарская борьба на поясах “Корэш”

Для победы в корэш требуется немало силы, хитрости и ловкости. Схватка происходит по строгим правилам: противники обматывают друг друга широкими поясами, задача заключается в том, чтобы подвесить противника на своем кушаке в воздухе, а затем положить его на лопатки. Победитель корэша – абсолютный батыр - получает в награду живого барана и с ним на плечах совершает круг почета. Правда, в последнее время барана часто заменяют каким-нибудь другим ценным призом – телевизором, холодильником, стиральной машиной, а то и автомобилем.



Бой мешками.

Бой мешками с сеном, сидя верхом на бревне (с вращательной степенью свободы), с целью вышибать из "седла" соперника - игра с давней традицией, требует силу, ловкость, смелость. Доставляет наблюдателям много смеха и веселья.





Ракмат

