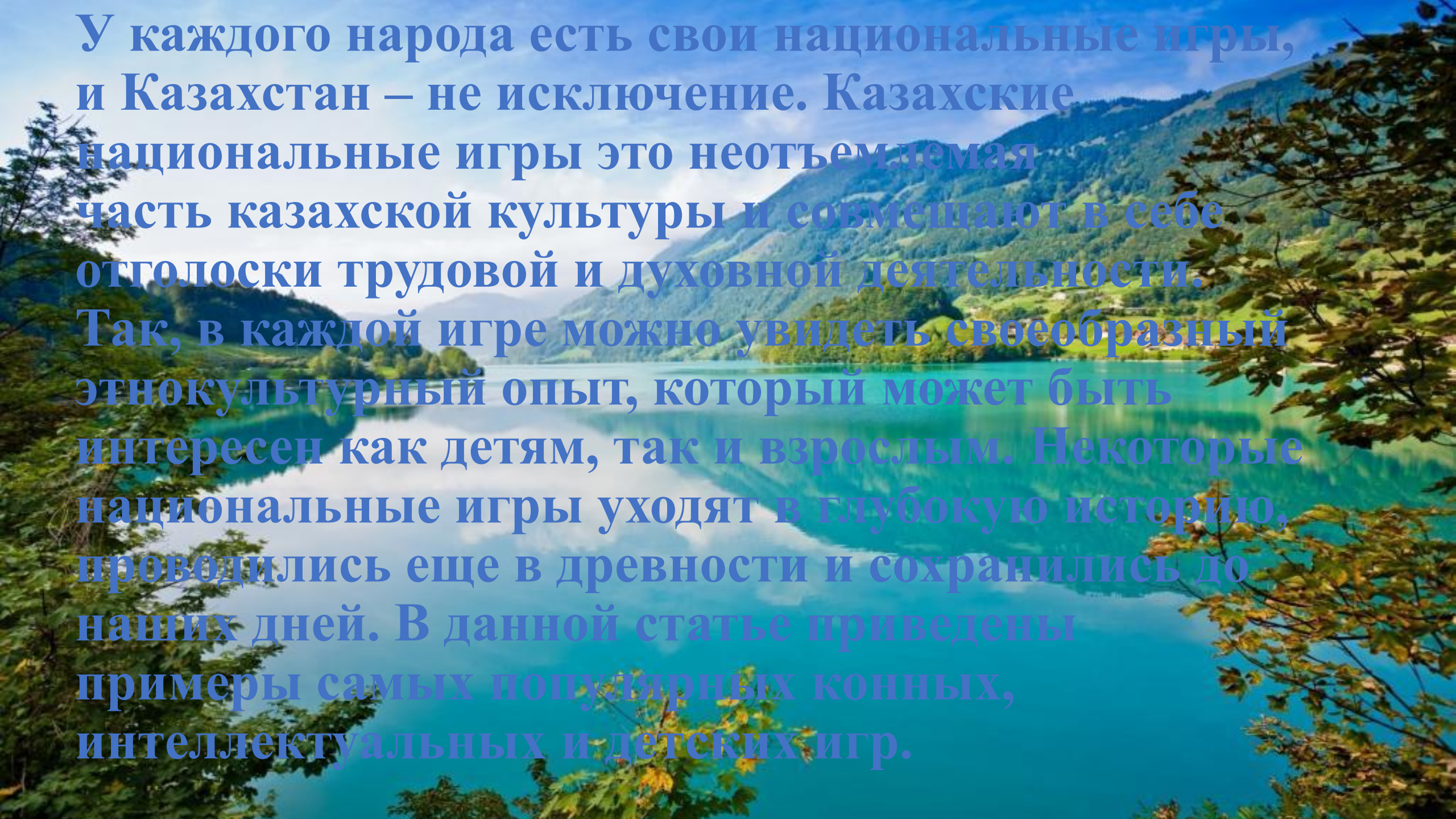


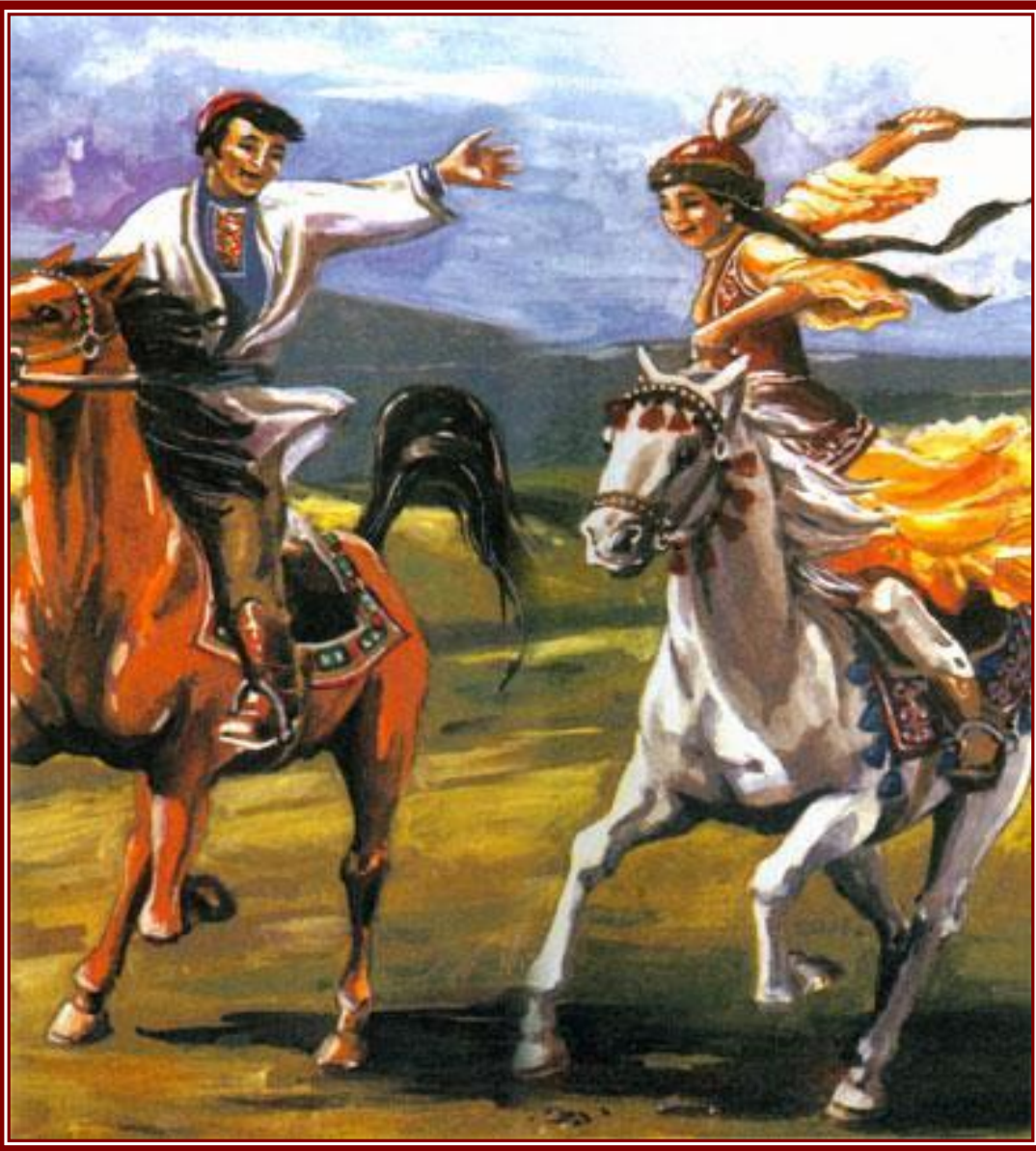


Народные игры казахского народа

Подготовил: Елисеев Александр(ТТТР)

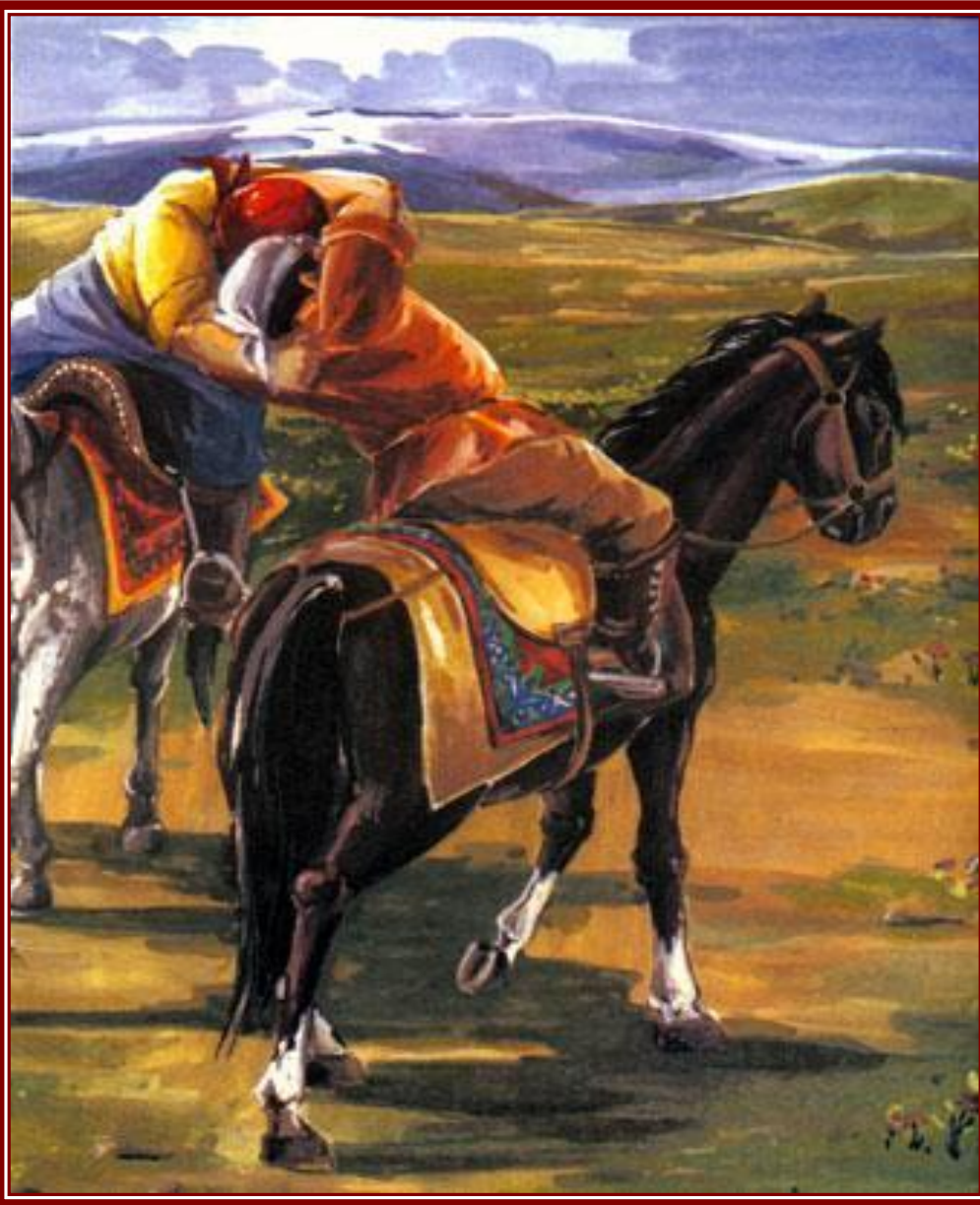


У каждого народа есть свои национальные игры, и Казахстан – не исключение. Казахские национальные игры это неотъемлемая часть казахской культуры и совмещают в себе отголоски трудовой и духовной деятельности. Так, в каждой игре можно увидеть своеобразный этнокультурный опыт, который может быть интересен как детям, так и взрослым. Некоторые национальные игры уходят в глубокую историю, проводились еще в древности и сохранились до наших дней. В данной статье приведены примеры самых популярных конных, интеллектуальных и детских игр.



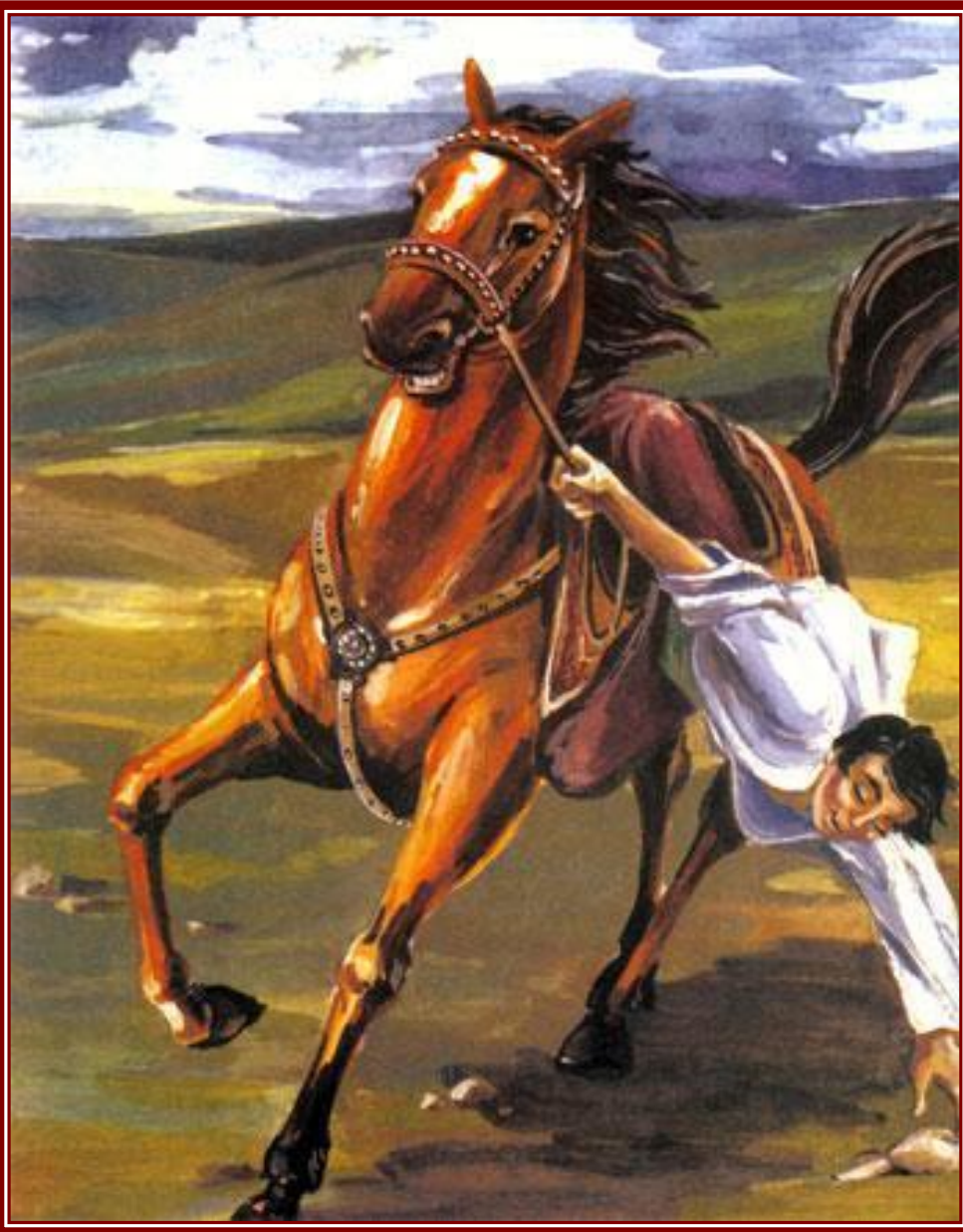
Кыз-куу (догони, девушку)

«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 удастся 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 удастся, она стегаёт 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.



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. Вскать 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.



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 середине 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 удастся выбить «омпы», забирает себе все асыки на кону. Тот, у которого окажется большее, чем у всех количество асыков, будет победителем в этой игре.



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.



КОНЕЦ

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!