

## **«Казахские народные игры»** (Картотека игр)

### **«Қазан» («Ямка»)**

**Цель:** развивать у детей глазомер, ловкость.

От линии, где стоят игроки, в 10, 15 и 20 шагах надо выкопать по одной ямке не очень широкой, около 20 см в диаметре. У каждого из ребят должно быть по три примерно одинаковых по размеру камешка. Необходимо забросить камешки в эти ямки, причем при попадании в ту или иную ямку начисляется и соответствующее количество очков 10, 15 и 20.

### **«Арқан ойын» («Перепрыгни через веревку»)**

**Цель:** развивать у детей ловкость, умение прыгать и перепрыгивать через веревку.

На ровной площадке очерчивается круг с радиусом, равным длине веревки. С помощью считалки выбирается водящий. Водящий, стоя в центре круга, вращает веревку - примерно на уровне колен и при этом то замедляет, то убыстряет скорость ее вращения, стараясь задеть кого-либо из играющих. Задача играющих - вовремя перешагнуть или перепрыгнуть через веревку, не поддавшись на уловки водящего. Если же кто-нибудь зазеваётся, ему и быть водящим в следующем туре.

### **«Алысқа лақтыр» («Брось дальше»)**

**Цель:** развивать у детей умение метать мешочки в цель.

Воспитатель делит детей на 2-3 команды по 10-12 человек в каждой. Играющие, встав на линию старта, одновременно бросают разноцветные мешочки (весом 150-250 г) как можно дальше. Следующий бросок с места, где упал мешочек. Тот, чей мешочек после трех бросков пролетел дальше остальных, становится победителем.

### **«Ұшты-ұшты» («Летит -летит»)**

**Цель:** развивать у детей внимание, ловкость.

Водящий произносит название той или иной птицы, прибавляя: «Ұшты - ұшты» (т.е. «летит-летит»), и одновременно машет руками. Все играющие повторяют его движения. Один раз, другой, третий. Но вдруг водящий произносит, к примеру: «Собака!». Если кто-то, поддавшись на его уловку, опять замахал руками, придется ему нести какое-нибудь шутовское «наказание», например, рассказать стихотворение или спеть песню.

### **« Орамал » («Платок»)**

**Цель:** развивать у детей внимание, умение быстро реагировать на сигнал, совершенствовать навык бега.

Водящий даёт одному из участников завязанный в узел платок. Участники становятся в круг вокруг водящего. По команде водящего: «Раз, два, три!» все

участники разбегаются, Водящий должен догнать игрока с платком, коснуться его плеча и взять платок. В момент преследования игрок с платком может передать его товарищу, тот следующему и т.д.

Если водящий поймает игрока с платком, тот должен исполнить любое его желание: спеть песню, прочитать стихотворение и т.д. После этого он становится водящим.

### **«Байга» «Бэйге»**

**Цель:** Упражнять детей в беге, развивать двигательные навыки, ловкость.

Для игры подготавливается площадка. Расстояние от линии старта до линии финиша менее 20 м. Платочек подвешивается на стойке или крепится на протянутой вдоль линии финиша веревке. В качестве атрибутов используются предметы быта (вожжи, камча), элементы казахского национального костюма. Несколько пар детей («кони» и «наездники») встают на линии старта так, чтобы не мешать друг другу. Первый ребенок - «конь» вытягивает руки вперед, второй «наездник» кладет руки на плечи «коню». По сигналу ведущего дети бегут до отмеченного места и обратно. «Наездник», прискакавший первым к финишу, должен подпрыгнуть и достать платочек, закрепленный на стойке. Он становится победителем.

### **«Бөрік-телпек»**

**Цель:** тренировать детей в бросании на дальность.

Все участники игры становятся в шеренгу (в один ряд) и по очереди бросают вперед малые мячи или мешочки (одинакового объема, веса). Бросивший ближе всех обязан собрать мешочки или и раздать их остальным участникам.

Кто трижды бросит мяч (или мешочек) дальше всех, выбывает из игры и считается первым победителем. В таком же порядке устанавливают второго и третьего победителя и заканчивают игру.

### **«Белбеу тастау» («Ремешок»)**

**Цель:** тренировать детей в беге.

Дети сидят широким кругом, тесно прижавшись, плечами друг к другу. Водящий определяется с помощью жребия или считалки. Быстрым шагом, низко опустив руку с ремешком, проходит по кругу сзади игроков и старается незаметно оставить ремешок, у кого-либо за спиной. Если ему это удастся, то он, быстро обойдя круг, поднимает ремешок со словами: «Здесь тесно, найди свое место!» - слегка ударяет по спине невнимательного игрока.

Игрок вскакивает и по кругу убегает от водящего, стараясь первым снова сесть на свое место. Водящий гонится за ним, и если успевает настичь и ударить ремешком, прежде чем игрок добежит до своего места, то они меняются ролями.

Если играющий заметил, как хитрый водящий оставил ремешок у него за спиной, то он же подхватит ремешок и догонять водящего. А не догонит - ему водить!

### **«Көкпар» («Пеший»)**

**Цель:** развивать у детей силу, быстроту и ловкость.

На площадке определяется линия старта и финиша. Дети делятся на несколько команд по 5 человек. Выбирается «судья», он следит за соблюдением правил, не допускает нарушения и грубости по отношению

к соперникам. Судья выстраивает участников в одну шеренгу, а в 30 или 60 шагах (как условитесь) располагает приз, допустим, мяч. Задача: сначала постараться захватить приз, а затем, передавая его друг другу в команде (вдруг кого-то задержит соперник), добежать до финиша.

### **«Тартып алу» («Кто перетянет»)**

**Цель:** развивать у детей силовые навыки.

Физ.инструктор делит детей на две команды, примерно равные по силам, и ставит лицом друг к другу по обе стороны черты. Затем просит детей взяться попарно за руки. После сигнала, играющие, начинают перетягивать соперника на свою сторону. Побеждает та команда, которая больше соперников перетянет на свою сторону.

### **«Орнынды тап» («Найди свое место!»)**

**Цель:** развивать у детей внимание, быстроту реакции, тренировать в беге.

Дети с помощью считалки или жребия разбиваются на пары, затем становятся по двое, в затылок друг другу, образуя широкий круг. Расстояние между парами составляет 2-3 шага. Водящий начинает без пары. «Лишний» игрок убегает - водящий догоняет. Задача «лишнего», убегая, неожиданно встать перед любой из пар. Если это ему удастся, если водящий не успел до него дотронуться, то в роли убегающего оказывается третий в этом ряду, теперь он уже «лишний» игрок.

### **«Допқа тигіз» («Попади в мяч»)**

**Цель:** развивать у детей меткость и силу рук.

Дети делятся на две команды. Первая команда строится в линию, в затылок друг другу. Между игроками в команде расстояние примерно в два шага. Вторая команда строится точно так же, параллельно первой, для игры необходимо столько мячей, сколько игроков в обеих командах. Задача игроков первой команды - поочередно бросать мячи вверх и немного вперед. Вторая команда также поочередно должна поразить своими мячами все «цели». Потом наоборот.

### **«Ақ сүйек» («Белая кость»)**

**Цели:** развивать «детей находчивость»; тренировать их в беге.

Дети становятся в шеренгу. Ведущий берет «белую кость» (резиновый мячик, деревянная палка и т.п.) и поет:

Белая кость - Знак счастья ключ,

Лети до луны,

До белых снежных вершин.

Находчив и счастлив тот,  
Кто тебя в миг найдет!

Дети закрывают глаза. Ведущий бросает «белую кость» за шеренгу играющих и объявляет:

Ищите кость,  
Найдете счастье скорее,  
А найдет его тот,  
Кто быстрее и ловчее!

Играющие должны найти «кость» и незаметно для остальных принести ее ведущему, дети заметят нашедшего «кость», то они преследуют его и, коснувшись его рукой, забирают «кость» и бегут к ведущему. Чтобы быть незаметным и без препятствий донести «кость» до ведущего, дети проявляют хитрость, находчивость. Они стараются отвлечь внимание соперников, указывая на другого игрока и утверждая, что «кость» у него и т.д.

### **«Укі» («Сова»)**

**Цели:** Учить детей на ощупь определять играющего; развивать зрительную память.

С помощью считалочки выбирают водящего, выводят его на середину круга и завязывают глаза. Водящий - «Укі», т.е. «Сова», должен поймать и, не снимая повязки, обязательно опознать кого-либо из играющих. Участники игры могут меняться верхней одеждой, головными уборами прибегать к другим уловкам, чтобы сбить «Сову» с толку. При удаче «Сова» меняется с пойманным и опознанным игроком ролями.

### **«Тапқыш» («Находчивый»)**

**Цель:** развивать у детей сообразительность.

Воспитатель делит детей на две команды, выбирает водящего. Участники команд становятся в две линии друг напротив друга. Расстояние между командами примерно 2 метра. Водящий бросает крайнему игроку одной из команд в руки мяч и произносит начало любого слова, например: «То...»

- ..поль!» быстро, не мешкая должен закончить игрок и бросить мяч сидящему напротив: «Бе...»

- «...рёза!» сразу отвечает тот и бросает мяч своему сопернику...

Водящий отмечает любую заминку с ответом и начисляет за нее одно штрафное очко. В обязанности водящего входит и контроль по соблюдению правил за точной передачей мяча, за тем, чтобы не было подсказок, а также за временем. Игра должна идти 3 или 5 минут как вы условитесь.

Для усложнения игры можно ограничиться, к примеру, названиями растений, животных... Победившей объявляется команда, набравшая меньшее количество штрафных очков.

В некоторых случаях игра может закончиться очень быстро - когда чьи-либо раздумья над ответом слишком затянулись.

### **«Бұғынай»**

**Цель:** развивать “детей внимание, навык счета, мышление, память, креативность и творческие способности.

Дети усаживаются по кругу, скрестив ноги впереди. Водящий (выбранный по жребию) начинает пересчитывать игроков: «Первый бұғынай, второй бұғышай, третий бұғынай...» и т. л. - до последнего. Затем он неожиданно называет какой-нибудь номер (например: «Пятый бұғынай!»). Названный быстро встает с места и, в свою очередь, называет номер, после этого быстро садится. Вызванный встает и также называет любой из номеров.

И так каждый раз: вызванный быстро встает, называет номер и быстро садится. Если кто-то, когда назовут по номер, не встанет или встанет другой игрок, то ему дается какое-либо задание (ответить на вопрос, угадать загадку, станцевать, спеть, проскакать на одной ноге и т.д.). После этого называет новый номер по своему желанию. В заключение отмечают тех, кто ни разу не ошибся.

### **Правила**

Каждый игрок должен запомнить свой номер и не вставать до вызова. После вызова игрок садится на свое место, скрестив ноги впереди.

### **«Сақина» («Колечко»)**

**Цель:** развивать у детей ловкость и быстроту реакции.

Дети стоят широким кругом, вытянув руки со сложенными вместе ладонями. Водящий (он в центре круга) с «колечком» обходит игроков, делая вид, что опускает кольцо в ладонь (вместо настоящего колечка можно использовать любой мелкий предмет). Водящий обходит круг, оставляя «кольцо» у кого-нибудь в ладонях, но ни водящий, ни тот, кому оставлено «кольцо», не должны ничем выдать себя. Когда круг обойден, и по команде водящего игрок с колечком» пытается бежать к центру круга.

По условиям игры каждый игрок в ответе за своего соседа слева и задерживает его, не давая убежать.

Однако, если обладателю «кольца» удастся беспрепятственно достичь центра круга, то его соседу придется быть водящим.

### **«Күміс алу» («Подними монету»)**

**Цель:** развивать у детей ловкость, тренировать в беге.

На противоположных сторонах площадки намечаются линии старта и финиша. По площадке разбрасывается большое количество «монет» (камешков). Дети выстраиваются вдоль линии старта. По сигналу воспитателя «джигиты» начинают «скачки»; передвигаются по направлению к линии финиша, имитируя скачку на конях. Во время «скачек» джигиты, не останавливаясь, наклоняются и поднимают «монеты». Побеждает тот, кто смог во время «скачек набрать наибольшее число «монет».

### **Правила**

«Скачки» начинаются только после сигнала (звонок колокольчика, удар в бубен, взмах платочком и др.); во время «скачек» нельзя наталкиваться друг на друга, поднимая предмет: нельзя стоять на месте.

### **«Тартыс» («Перетяни канат»)**

**Цель:** развивать детей силу, умение быстро реагировать на сигнал.

Воспитатель делит детей на две команды и ставит по разные стороны от проведенной между ними черты лицом друг к другу. Каждый участник команды крепко держит канат (длинное полотенце). По сигналу воспитателя: «Раз, два, три - начни!» дети стремятся перетянуть противоположную команду через линию на свою сторону. Тот, кому это удастся, выигрывает.

#### **Правила**

Игру необходимо начинать точно по сигналу и заканчивать, как только одна из команд переступила условную черту.

### **«Соқыртеке» («Жмурки»)**

**Цели:** развивать у детей слуховое внимание; упражнять в умении отгадывать игрока по прикосновениям.

Дети образуют круг и стоят, обратившись лицами в его середину. Три-четыре человека находятся в кругу, причем одному из них завязывают глаза платком или косынкой. Находящиеся в кругу игроки прикасаются поочередно к игроку с завязанными глазами, подходя к нему с разных сторон, а тот должен угадать, кто его коснулся, назван фамилию или имя. Опытному, завязывают глаза, и игра продолжается. Если игрок с завязанными глазами ловит одного из участников игры, находящихся в кругу, то, не отгадывая, кого поймал, он снимает с себя повязку и связывает глаза пойманному.

### **«Жаяу тартыс» («Кто сильнее»)**

**Цель:** развивать у детей силу.

Два игрока встают друг к другу спиной. На плечи необходимо повесить веревку и пропустить ее подмышками. Концы веревки связаны, а узел находится между игроками.

На счет «три!» игроки одновременно тянут друг друга, каждый в свою сторону. Сильный, обязательно перетянет слабого за отметку, которую сделали на земле еще до начала игры.

### **«Затты тап!» («Найди предмет!»)**

**Цель:** развивать у детей внимание, умение определить, у кого находится предмет по жестам и мимике.

Выбирается водящий. Вокруг него дети образуют круг плечом к плечу так, чтобы не было просвета.

Держа руки за спиной, они передают друг другу какой-нибудь небольшой предмет - мяч, коробку, брелок и т.п.

Водящий, находясь в кругу, должен угадать, у кого находится передаваемый предмет. Отыскав, он становится между игроками, образующими круг, а в круг идет другой игрок.

### **«Балапандар» («Цыплята»)**

**Цель:** развивать у детей внимание, ловкость.

Игроки распределяются на три группы. В каждой группе - «наседка» и ее «цыплята». Выбираются считалкой три «коршуна»

Три группы «цыплят» двигаются цепочками, держась друг за друга и за «наседку», которая возглавляет цепь. «Цыплята» поют:

Дружно держимся друг 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». «Коршун» ловит лишь «цыплят», оторвавшихся от насадки. «Цыплята» стараются опять выстроиться в цепь.

«Наседка» защищает цыплят» только в момент нападения «коршуна», если «наседка», защищая своих «цыплят», коснется руками «коршуна», то он выходит из игры.

### **«Жапалактар жене карлығаштар» («Ястребы и ласточки»)**

**Цели:** развивать детей внимание; совершенствовать навык бега.

В игре участвует неограниченное число играющих. Игроки делятся на две группы, ставятся в два ряда спиной друг к другу. В одном ряду будут «ястребы», во втором - «ласточки». Одного игрока выбирают ведущим. Он ходит между игроками и говорит слова отрывно: «лас»- пауза «точка», или «яс...», а окончание слова не произносит. Тогда группа, чье название произнесено полностью, разбегается в разные стороны, а игроки неназванной группы догоняют их. Пойманные игроки считаются членами ловящей группы.

Побеждает та команда, в которой к концу игры окажется больше игроков.

### **«Аламан»**

**Цель:** развивать ловкость, умение увертываться.

дети становятся в затылок друг за другом, затем каждый из них берет за пояс стоящего перед ним игрока. Водящий встает лицом к игроку, возглавляющему цепь, и по команде или счету воспитателя забегает то с правой, то с левой стороны цепи, стараясь поймать (осалить последнего в цепи игрока).

В случае успеха он становится первым в цепи, а пойманный - водящим, и игра продолжается.

### **«Орамал тастау» («Брось платок»)**

**Цель:** развивать детей мышление, память, креативность и творческие способности.

Дети делятся на две группы, обе группы становятся двумя шеренгами, одна против другой.

Затем любой из участников игры бросает одному из игроков, стоящих в противоположной шеренге, платок, полотенце или кушак и предлагает ему что-нибудь рассказать, прочитать стихотворение, спеть песню, сплясать. Выполнивший задание игрок бросает платок другому опять в противоположную шеренгу и, в свою очередь, предлагает тому что-нибудь исполнить и т.д.

### **«Жігіт қуалау»**

**Цели:** развивать у детей выдержку, умение быстро реагировать на сигнал; тренировать в беге.

Воспитатель делит детей на две группы. Обе группы встают на обозначенную на земле прямую линию. Затем в 15-20 метрах от этой линии отмечают на земле вторую - такую же, как и первая, линию, поставив на ее концах два флажка.

Воспитатель, вызван из каждой группы по игроку, дает одному из них кушак или полотенце. По условленному сигналу оба игрока бегут

ко второй линии, отмеченной флажками. Причем игрок с кушаком или полотенцем осалит другого до тех пор, пока тот не достигнет второй линии. достигнув этой черты, первый игрок бросает кушак или полотенце на землю, а второй схватывает его и старается настигнуть (осалить) своего бывшего преследователя, убегающего обратно к первой линии. Если ему это удастся, он считается победителем, если нет - побежденным.

После вызывают следующих двух игроков, и игра продолжается.

### **«Лақ ұстау» («Козленок»)**

**Цель:** развивать у детей навык бега.

На территорию, выбранную для игры, выпускается ребенок - «козленок». Нужно его поймать. Игрок, поймавший «козленка» первым, должен его доставить на установленное место.

### **«Тақия тастамақ» («Бросить тақию»)**

**Цель:** развивать у детей внимание, выдержку, умение быстро реагировать на сигнал.

Играющие, становятся по кругу и выбирают ведущего. У него в руках тубетейка. Он обходит ребят, произнося следующие слова: «Бросить тақию» («Тақия тастамақ»). После этих слов дети садятся, ведущий продолжает: «Потихоньку, неторопливо обойду я вас. В это время незаметно тубетейку подложу кому-нибудь. Если не заметишь ее, тебя я ею же и побью.

И тебе придется начать игру». Произнося эти слова, ведущий сначала незаметно подкладывает сзади кому-нибудь на пол тубетейку. По окончании текста дети ищут руками вокруг себя тубетейку; тот, у кого за спиной она оказывается, догоняет ведущего и надевает ему на голову тубетейку. Если

играющий не догонит ведущего, то ведущий должен тубетейкой потихоньку шлепнуть игрока, догоняя его. Так они обегают один круг.

### **Правила**

Во время игры нельзя оглядываться и подсматривать. Игрок с тубетейкой догоняет ведущего по кругу только до своего места.

### **«Аншылар» («Охотники»)**

**Цель:** развивать у детей двигательные навыки, ловкость, быстроту реакции.

Воспитатель делит детей на две группы «охотники» и «волки». «Волки» находятся внутри не очень большого круга (примерно 4 метра в диаметре). «Охотники» - за его пределами.

По команде «Охотники!», не сходя со своих мест, поочередно начинают «обстрел» находящихся в кругу «волков» волейбольными мячами. «Волки» увертываются, нагибаются, могут ловить мячи. За каждое попадание «охотники» получают одно очко. А если кто-то из «волков» поймал мяч, то набранные «охотниками» очки «сгорают». После проведения бросков - а их столько, сколько мячей, - «охотники» и «волки» меняются ролями. Побеждает группа, набравшая большее количество очков.

### **«Сикырлы таяқ («Волшебная палка»)**

**Цель:** развивать у детей смекалку, ловкость.

Играют дети младшего и среднего возраста (до 40 человек). Для игры требуется палка длиной 1 м.

Описание. Чертится круг диаметром 4-5 м. Игроки становятся по линии круга и получают порядковые номера. Внутри большого круга чертится круг диаметром 2-3 м. Водящий (по жребию) втыкает в снег палку. Для охраны палки назначается «сторож», который становится в маленький круг. Водящий, находясь вне кругов, называет номер игрока по своему усмотрению. Вызванный должен, отвлекая «сторожа» движениями, схватить палку. «Сторож» же старается поймать его в маленьком кругу или осалить. Если игрок захватит палку, он зарабатывает очко и возвращается на место. Если же его поймает «сторож», то они меняются ролями. Водящий может вызвать игрока дважды. Победителями считаются те, кто больше заработает очков.

### **Правила**

1. Водящий произносит номера четко и громко.
2. Палка считается захваченной, если игрок вынес ее из маленького круга и не был осален «сторожем».

### **«Дауыста, атынды айтам» («Угадай имя»)**

**Цель:** развивать у детей слуховое внимание, творческие способности.

Дети стоят в кругу, в середину круга выводят водящего, завязывают ему платком глаза и поворачивают несколько раз кругом, чтобы он не смог сориентироваться - где и сидит.

Водящий указывает на кого-либо из игроков рукой и говорит: «Дауыста, атынды айтам» т.е. «Поддай голос, я угадаю твое имя»). Игрок, на которого пал выбор, подает голос, но изменяет его так, чтобы водящий ни в коем случае не узнал. Если водящий угадывает, чей это был голос, - то меняется с этим игроком ролями. Если же нет - он обязан понести шутовское «наказание»: рассказать стихотворение, спеть или станцевать и т.п.

### **«Қара сиыр» («Черная корова»)**

**Цель:** учить детей четко соблюдать правила игры; развивать ловкость.

Дети образуют тесный круг и закрывают глаза. По указанию воспитателя один из токов должен выйти из круга и спрятаться, положив возле себя предмет. Задача играющих - найти спрятанный предмет. Когда предмет находят, то об этом громко объявляют, и все собираются вокруг находки. Владелец защищает свой предмет, а все остальные стараются обманым путем захватить его. Тот, кому это удается, становится водящим, т.е. идет прятать предмет, а все остальные опять образуют тесный круг и закрывают глаза. Игра начинается сначала.

### **«Ақ қасқыр - байланған қасқыр» («Белый лютый - серый лютый»)**

**Цель:** совершенствовать у детей навык бега.

В игре участвуют две команды это волшебные храбрые волки. Каждая команда имеет 1 свое логово и клетку. Логово - это круг, рассчитанный на то, чтобы все играющие каждой команды поместились в нем свободно. Клетка - это тоже круг, начерченный рядом с логовом, предназначенный для вероятных пленников. В центре площадки прочерчена линия это граница между логовами, находящаяся на равном расстоянии от каждого из них. Команда, получившая по жребию право начать игру, поет:

Белый лютый,  
Серый лютый,  
Кого вы из нас хотите  
Разозлить?  
Имя назовите!  
Другая команда отвечает:  
Нужен нам самый храбрый.  
Тот, кто врагов в бою победил,  
Тот, кто в походы ходил,  
Тот, кто в стремях вставал,  
Злому волшебнику рога отрубал.  
Белый лютый  
При белой луне,  
Серый лютый  
При бледной луне  
До орды добежит,  
К нам от вас самый смелый (имя выбранного) прибежит.

Тот, на кого выпал выбор соперников, выбегает из своего логова под восторженные возгласы своих товарищей. В это время команда, которая приглашает «волка», становится в шеренгу, держа перед собой раскрытые ладони. Храбрый

### **Правила**

Касаться рукой «волка», перешедшего границу, нельзя.