

Приложение

Казахские народные игры

«Түйілген 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 центральному. В свою очередь центральной должен постараться перехватить «мяч». Тот игрок, у которого центральной смог отобрать платок, занимает место в центре. Игра начинается заново.

«Октау тартысы» («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 её стороны. Возьмите скалку за оба её конца и тяните каждый на себя. Тот, кто сможет перетянуть соперника на свою сторону, и будет победителем.

«Такия тастамак» («Тюбетейка- неведимка»)

В игре принимают участие несколько детей. Вначале всем нужно сесть, образуя круг. Обходя этот круг с внешней стороны, ведущий незаметно оставляет тюбетейку сзади кого-нибудь из детей и убегает. Если игрок, за спиной которого оставили тюбетейку, заметит это- он должен догнать ведущего, а ведущий должен постараться занять место игрока в круге. Если игроку так и не удастся догнать ведущего, то он должен будет показать свое искусство, например, спеть песню, рассказать стихотворение или станцевать.

«Ұшты, ұшты» («Летит, летит»)

Воспитатель говорит: «Ұшты, ұшты» и называет птицу, например: «Ворона». Дети «летают». Если воспитатель называет предмет, который не летает, дети перестают «летать» и замирают на месте. Кто нарушил правила, отходит в сторону. Побеждает тот, кто ни один раз не ошибся.

«Байге»

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.

Русские народные игры

«Салки»

Перед началом игры надо выбрать водящего («салку»). По команде все дети кидаются врассыпную, а водящий начинает гоняться за одним из детей. Догнав убегающего ребенка и коснувшись его рукой, водящий произносит: «Я тебя осалил!» Теперь этот ребенок становится водящим и должен «осалить» другого.

Правила:

1. Водящий гоняется только за одним ребенком из группы.
2. Остальные дети, бегая по площадке, следят за сменой водящих и должны убежать врассыпную от нового водящего.

«Змейка»

Все дети берут друг друга за руки, образуя живую цепь. Ребенок, стоящий первым, становится ведущим. Он начинает бежать, увлекая за собой всех остальных. На бегу ведущий несколько раз должен резко изменить направление движения всей группы: побежать в противоположную сторону, сделать резкий поворот (под углом 90°), закрутить цепочку «змейкой», описать круг и т.д.

Правила:

Все дети должны крепко держаться за руки, чтобы «цепочка» не порвалась.

Игроки должны точно повторять все движения ведущего и стараться бежать «след в след». Хорошо использовать в игре естественные препятствия: обегать вокруг деревьев, наклоняться, пробегая под их ветками, сбегать по склонам неглубоких оврагов. При игре в помещении можно создать «полосупрепятствий» из больших кубиков или спортивных предметов (обручей, кеглей, гимнастических скамеечек).

Игру можно остановить, если «цепочка» порвалась, и выбрать нового ведущего.

«Ворота»

Все дети разбиваются на пары и становятся лицом друг к другу. Они берутся за руки, которые поднимают высоко над головой, образуя «ворота». Дети из последней пары быстро пробегают под воротами и встают впереди всех, затем бежит следующая пара. Игра заканчивается, когда все дети пробегут под воротами.

Правила:

Дети держат друг друга за руки, пробегая под воротами.

Нельзя задевать «ворота».

Во время игры можно изменять высоту ворот, по степенно «опуская руки»: это значительно усложнит выполнение задания.

«Жмурки»

Перед началом игры по жребию определяют, кто будет водящим. Ему плотно завязывают глаза, чтоб он не мог ничего видеть, и ставят лицом к стенке. Водящий громко считает: «Раз, два, три, четыре, пять я иду искать». За это время остальные дети должны спрятаться. Водящий на ощупь пускается на поиски детей, а те, перебегая с места на место, стараются не шуметь, чтобы он не услышал, где они находятся. Водящий пытается сначала поймать игрока, а затем, если ему это удалось, должен определить, кто перед ним. Угаданный игрок сам становится водящим.

«Горелки»

Играющие выстраиваются в колонну парами, взявшись за руки.

Водящий стоит перед колонной в нескольких шагах, спиной к играющим. Он говорит:

Гори-гори ясно,

Чтобы не погасло.

И раз, и два, и три.

Последняя пара беги!

На слово «беги» пара, стоящая последней, должна быстро обежать колонну и встать впереди. А водящий стремится опередить их и занять одно из мест первой пары. Тот, кому не хватило места, становится водящим.

Вместо слов «последняя пара» водящий может произнести: «Четвертая пара» или «Вторая пара». В этом случае всем играющим надо быть очень внимательными и помнить, какими по счету они стоят в колонне.

Немецкие народные игры

«Blindekuh» («Жмурки»)

Эта старинная игра является общей как для немцев, так и для русских и хакасов. Она имеет много разновидностей. Одной из разновидностей этой игры является в Германии игра «Jacob und Marie». Играющие, держась за руки, образуют круг. Двое выбранных (по жребию) становятся в середину круга. Один из них - «Jacob», другая - «Marie». Им завязывают глаза.

«Jacob» и «Marie» поворачиваются вокруг себя несколько раз. Затем «Jacob» начинает искать «Marie». С этой целью он спрашивает: «Marie, wo bist du?». «Marie», бегая по кругу, отвечает: «Ich bin hier!» (или звонит в колокольчик) - и быстро убегает с этого места, чтобы не попасться. Если «Jacob» поймает (осалит) «Marie», они меняются ролями или выбираются новые водящие.

«Drei, dreizehn, dreissig» («Три, тринадцать, тридцать»)

Игроки образуют круг, став на расстоянии вытянутых в стороны рук. В середину его становится водящий (назначенный или выбранный по жребию). Если он говорит: «Три!» - все игроки должны поднять руки в стороны, при слове «тринадцать!» - поднять их вверх, при слове «тридцать!» - положить на пояс.

Водящий называет быстро любое из трех перечисленных выше чисел. Игроки должны быстро выполнять соответствующие движения. Допустивший ошибку отходит на шаг назад и там продолжает играть или меняется ролью с водящим. Выигравшими считаются оставшиеся на своем первоначальном месте или ни разу не менявшиеся ролью с водящим.

Правила: 1. Если игрок сделал хотя бы попытку к неправильному движению, он считается проигравшим. 2. Водящий имеет право растягивать слова, например: «Три-и-и...». Игрокам надо внимательно следить за окончанием слов.

«Der Fuchs im Garten» («Лиса в саду»)

Выбирают двух водящих - «лису» и «садовника». Остальные игроки образуют круг, взявшись за руки. «Лиса» становится в середине круга, садовник - вне его. «Лиса» подходит к любому игроку и делает движения рукой, как бы срывая что-то и кладя в рот. «Садовник», видя это, спрашивает:

- Что ты там в моем саду делаешь?

- Яблоки кушаю.

- Кто тебе разрешил?

- Никто не разрешил.

После последнего слова «не разрешил» «садовник» заходит в «сад» (круг), пролезая под руками стоящих в кругу игроков, а «лиса» выбегает из «сада». «Садовник» гонится за ней, но только по ее «следу» (пути), то вбегая в круг, то выбегая из него, пока не поймает «лису». Если «садовник» сбивается с пути, то считается, что «лисе» удалось убежать. Тогда выбирают новую «лису» («садовник» остается тот же) и игра продолжается. Если же «садовник» поймает «лису», то выбирают и новую «лису», и нового «садовника».

Правила:

1. «Лисе» разрешается бегать только вблизи круга, не удаляясь далеко в сторону.
2. Игрокам запрещается поднимать или, приседая, опускать руки, задерживая «лису» или «садовника».

«Blumen» («Цветы»)

По считалке или иным способом выбирают водящего. Каждый игрок выбирает себе название цветка и говорит его вслух. Водящий бежит за кем-либо из разбегающихся игроков, чтобы осалить. Игрок, которого он вот-вот догонит, может назвать другой цветок. Тот, чей цветок назвали, поднимает вверх руку или по-другому привлекает к себе внимание. Тогда водящий сразу бежит за тем игроком. Игрок, не успевший назвать новый цветок прежде, чем его осалит (коснется) водящий, сменяет водящего.

Правила:

1. Не разрешается называть цветок, который никем не был выбран. Нарушивший это правило становится водящим.
2. Выбегавший за пределы площадки сменяет водящего.
3. Игроку нельзя 2 раза подряд называть один и тот же цветок, выбранный другим участником.

«Das Spiel mit dem Bindfaden» («Игра с веревочкой»)

Игрок крутит веревочку или скакалку и, прыгая через нее, на каждый подскок называет числа: 10, 9, 8, 7; 6, 5, 4, 3, 2, 1. Кто ошибается, отдает фант и передает веревочку следующему по очереди. Когда все примут участие по 1 разу, разыгрывают фанты. Игроки могут договориться прыгать различными способами, называть трудные для быстрого произнесения числа. Это усложняет и оживляет игру.

Правило: Если игрок не назвал число на подскок, то прыгает следующий.