Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

“Центр развития ребенка-детский сад №91”



**ТАТАРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

Составила: воспитатель по обучению

татарскому и русскому языкам

МБДОУ «Центр развития ребенка – детский сад № 91»

ЗариповаРезидаИльясовна

г.Нижнекамск, 2014

**ТАТАРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

****

Подвижная игра - это источник радостных эмоций, она вызывает у детей чувство удовольствия, приучает к согласованным действиям. Народные подвижные игры являются традиционным средством педагогики. Сюжеты игр способствуют активному движению детей. В играх ярко отражается образ жизни людей, их быт, национальные устои, смекалка, находчивость, смелость.. Народные игры являются неотъемлемой частью

Главная задача состоит в том, чтобы научить детей играть активно и самостоятельно. Только так дети приучаются сами в любой игровой ситуации регулировать степень внимания и мышечного напряжения, приспосабливаются к изменяющимся условиям окружающей среды, находить выход, быстро принимать решение, проявлять инициативу, т. е. дети приобретают важные качества, необходимые в будущей жизни.

Народные игры в сочетании с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования гармонически развитой, активной личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную основу и физическое совершенство.

Процесс ознакомления детей с национальной культурой в настоящее время осуществляется в различных видах детской деятельности:

- игровая деятельность *(народные подвижные игры)*

- экскурсии в выставочные залы, театры.

- организация выставок изделий национального декоративно прикладного творчества

- народные праздники

Побуждая детей к двигательной активности на прогулке, в играх, мы продолжаем укреплять и охранять здоровье детей. С помощью подвижных игр создавать у детей бодрое, радостное настроение. Но и через народные подвижные игры прививать любовь к родному краю, к своему городу, селу, к своим традициям и обычаям.

Не один народный праздник не обходится без спортивных состязаний, эстафет, подвижных игр. Они несут в себе культуру общения, учат быть внимательными, добрыми, сохранять местные традиции и обычаи..

Развивая интерес к народным играм, и продолжая знакомство с ними, например как:

«Кисонька», «Овощи», «Гуси-Лебеди», «Серый волк», мы продолжаем развивать творческие способности детей *(придумывание разных вариантов игр, усложнение движений)*, развивать и совершенствовать двигательные умения и навыки детей. Воспитывать красоту, выразительность движений.

Во время празднования народных праздников: Сюмбеля, Науруз, Сабантуй, Коргаботкасы и д. р. центром внимания становятся народные игры «Колечко», «Летели, летели», «Так, да и нет», «Тимербай», «Хромая лиса».

Во время проведения народных подвижных игр формируется правильная осанка, умение выполнять движения осознанно, красиво, быстро, ловко. Расширяются представления детей о родной стране, о народных праздниках, формируется интерес к событиям в стране, воспитывается любовь к Родине, к родному краю.

Развивая потребность в двигательной активности детей при помощи подвижных, народных, спортивных игр, физических упражнений, у детей формируется потребность в ежедневной двигательной деятельности. Воспитывается интерес и любовь к спорту!

**Серый волк (Сары буре)**

Одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, серый волк прячется за чертой в одном конце площадки (в кустах или в густой траве). Остальные играющие находятся на противоположной стороне. Расстояние между проведенными линиями 20—30 м. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает (дети хором отвечают):

— Вы, друзья, куда спешите?

— В лес дремучий мы идем

— Что вы делать там хотите9

— Там малины наберем

— Вам зачем малина, дети?

— Мы варенье приготовим

— Если волк в лесу вас встретит?

— Серый волк нас не догонит!

После этой переклички все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:

— Соберу я ягоды, и сварю варенье,

— Милой моей бабушке будет угощенье

— Здесь малины много, всю и не собрать,

— А волков, медведей вовсе не видать!

После слов не видать серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать.   
  
 Пленников он уводит в логово — туда, где прятался сам.   
  
**Правила игры.**Изображающему серого волка нельзя выскакивать, а всем игрокам убегать раньше, чем будут произнесены слова не видать. Ловить убегающих можно только до черты дома.

**Хлопушки (Абакле)**

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.

**Займи место (Буш урьш)**

Одного из участников игры выбирают водящим, а остальные играющие, образуя круг, ходят взявшись за руки. Водящий идет за кругом в противоположную сторону и говорит:

Как сорока арекочу

Никого в дом не пущу.

Как гусыня гогочу,

Тебя хлопну по плечу-

Беги!

Сказав беги, водящий слегка ударяет по спине одного из игроков, круг останавливается, а тот, кого ударили, устремляется со своего места по кругу навстречу водящему. Обежавший круг раньше занимает свободное место, а отставший становится водящим.   
  
**Правила игры.** Круг должен сразу остановиться при слове беги. Бежать разрешается только по кругу, не пересекая его. Во время бега нельзя касаться стоящих в кругу.

**Ловишки (Тотышуены)**

По сигналу все играющие разбегаются по площадке. Водящий старается запятнать любого из игроков. Каждый, кого он поймает, становится его помощником. Взявшись за руки, вдвоем, затем втроем, вчетвером и т. д. они ловят бегающих, пока не поймают всех.   
  
**Правила игры.** Пойманным считается тот, кого водящий коснулся рукой. Пойманные ловят всех остальных, только взявшись за руки.

**Жмурки (Кузбайлаууены)**

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.

**Перехватчики (Куышууены)**

На противоположных концах площадки отмечаются линиями два дома Играющие располагаются в одном из них в шеренгу. В середине лицом к детям находится водящий. Дети хором произносят слова:

Мы имеем быстро бегать,

Любим прыгать и скакать

Раз, два, три, четыре, пять

Ни за что ней не поймать!

После окончания этих слов все бегут врассыпную через площадку в другой дом. Водящий старается запятнать перебежчиков. Один из запятнанных становится водящим, и игра продолжается. В конце игры отмечаются лучшие ребята, не попавшиеся ни разу.   
  
**Правила игры.** Водящий ловит игроков, прикасаясь к их плечу рукой. Запятнанные отходят в условленное место.

**Тимербай**

Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего — Тимербая. Он становится в центре круга. Водящий 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 кого-нибудь вместо себя.   
  
**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.).

**Лисички и курочки (Телькихамтавыклар)**

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 удается запятнать кого-либо из игроков, то он снова водит.

**Кто дальше бросит? (Ыргытууены?)**

Играющие выстраиваются в две шеренги по обе стороны площадки. В центре площадки находится флажок на расстоянии не менее 8—10 м от каждой команды. По сигналу игроки первой шеренги бросают мешочки вдаль, стараясь добросить до флажка, то же делают игроки второй шеренги. Из каждой шеренги выявляется лучший метатель, а также шеренга-победительница, в чьей команде большее число участников добросит мешочки до флажка.   
  
**Правила игры.** Бросать все должны по сигналу. Счет ведут ведущие команд.

**Мяч по кругу (Теенчекуены)**

Играющие, образуя круг, садятся. Водящий стоит за кругом с мячом, диаметр которого 15—25 см. По сигналу водящий бросает мяч одному из игроков, сидящих в кругу, а сам отходит. В это время мяч начинают перебрасывать по кругу от одного игрока к другому. Водящий бежит за мячом и старается поймать его на лету. Водящим становится тот игрок, от кого был пойман мяч.   
  
**Правила игры.** Передача мяча выполняется путем броска с поворотом. Ловящий должен быть готов к приему мяча. При повторении игры мяч передается тому, кто остался вне игры.

**Спутанные кони (Тышаулыатлар)**

Играющие делятся на три-четыре команды и выстраиваются за линией. Напротив линии ставят флажки, стойки. По сигналу первые игроки команд начинают прыжки, обегают флажки и возвращаются обратно бегом. Затем бегут вторые и т. д. Выигрывает команда, закончившая эстафету первой.   
  
**Правила игры.** Расстояние от линии до флажков, стоек должно быть не более 20 м. Прыгать следует правильно, отталкиваясь обеими ногами одновременно, помогая руками. Бежать нужно в указанном направлении (справа или слева).

## [Угадай и догони (Читанме, бузме)](http://azbuka-igr.ru/world_game/tatarskie/ugadaj-i-dogoni-chitanme-buzme)

## Игра "Читанме, бузме"**Цель игры:** развитие внимательности, ловкости.

Играющие садятся на скамейку или на траву в один ряд. Впереди садится водящий. Ему завязывают глаза.

Один из игроков подходит к водящему, кладет руку на плечо и называет его по имени. Во­дящий должен угадать, кто это. Если водящий назвал имя игрока правильно, то быстро снимает повяз­ку и догоняет убегающего. Если во­дящий не угадал имя игрока, тогда подходит другой игрок.

**Правила игры:**

* если имя названо правиль­но, игрок задевает водяще­го по плечу, давая понять, что нужно бежать;
* как только водящий пойма­ет игрока, он садится в ко­нец колонны, а пойманный игрок становится водящим.

## [Скок-перескок (Кучтем-куч)](http://azbuka-igr.ru/world_game/tatarskie/skok-pereskok-kuchtem-kuch)

**Цель игры:** развитие внимательности, умения ори­ентироваться, укрепление мускулатуры ног.

На игровой площадке чертят круг диаметром 15— 25 м, внутри него — маленькие кружки диаметром 30— 35 см для каждого участника игры. В центре большого круга стоит водящий.

Водящий говорит: «Перескок!». После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая тоже на одной ноге. Тот, кто останет­ся без места, становится водящим.

**Правила игры:**

* нельзя выталкивать друг друга из кружков;
* двое играющих не должны находиться в одном кружке;
* при смене мест кружок считается за тем, кто рань­ше вступил в него.

[**Продаём горшки (Чулмакуены)**](http://azbuka-igr.ru/world_game/tatarskie/prodayom-gorshki-chulmak-ueny)

**Цель игры:** развитие ловкости, быстроты двигатель­ной реакции, укрепление мышц опорно-двигательного аппарата.

Играющие разделяются на две группы: дети-горш­ки и игроки—хозяева горшков. Дети-горшки образуют круг, встав на колени или усевшись на траву. 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, 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 может начинать бег в любом направле­нии. Если он начал бег влево, запятнанный дол­жен бежать вправо.

Конец формы