Татарские народные игры для детей подготовительной группы

Воспитатель по обучению татарскому языку:

Исмагилова Айгуль Наилевна.

Цель: - формировать у детей нравственные качества через татарские народные подвижные игры, народный фольклор и традиции;

Задачи: - формировать у детей представления об обычаях, традициях, играх, укладке жизни татарского народа;

- воспитывать у детей уважение к народным традициям и обычаям;

- развивать интерес к татарским национальным играм, желание использовать их в самостоятельной деятельности.

Участники: дети старших групп

**Продаем горшки**

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 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.

**Хлопушки**

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.

**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 разные предметы (мячи, косички, ленточки и т. д.).

**Угадай и догони**

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 отгадать, кто это. Если он отгадает, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий назвал имя игрока неправильно, тогда подходит другой игрок. Если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать.

**Правила игры.** В случае если водящий не поймает товарища, можно повторить игру еще раз с ним. Как только поймает игрока, водящий садится в конец колонны, а пойманный становится водящим. В игре устанавливается строгая очередность.