

«Башкирские народные игры»





Башкирские народные игры

имеют свою историю . Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе.

Суровые условия полукочевого быта требовали серьезной закалки подрастающего поколения, поэтому различные состязания в выносливости стали для башкирского народа органической потребностью. С 4-5 лет башкирского мальчика воспитывал только отец, который, прежде всего, учил его ездить верхом, стрелять из лука, бороться, бегать. Большой популярностью пользовались у детей бег на скорость, игры в жмурки, прятки, игры с мячом, скатанным из шерсти, с палками, в кости.



БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Медный пень (Бакыр букэн)

Играющие парами располагаются по кругу. Дети, изображающие медные пни, сидят на стульях. Дети-хозяева становятся за стульями.

На башкирскую народную мелодию водящий-покупатель двигается по кругу переменным шагом, смотрит внимательно на детей, сидящих на стульях, как бы выбирая себе пень. С окончанием музыки останавливается около пары и спрашивает у хозяина:

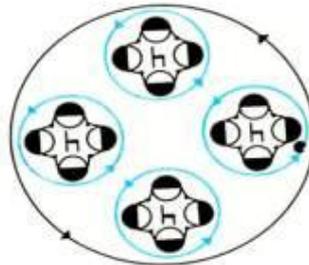
-Я хочу у вас спросить, можно ль мне ваш пень купить?

Хозяин отвечает:

-Коль джигит ты удалой, медный пень тот будет твой.

После этих слов хозяин и покупатель выходят за круг, встают за выбранным пнем друг к другу спиной и на слова: «Раз, два, три - беги!» - разбегаются в разные стороны. Добежавший первым встает за медным пнем.

Правила игры. Бежать только по сигналу. Победитель становится хозяином.



БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Палка-кидалка (Сойош таяк)

Чертится круг диаметром 1,5 м. В круг кладут палку-кидалку длиной 50 см. Считалкой выбирают пастуха. Один игрок кидает палку вдаль. Пастух выбегает за брошенной палкой. В это время игроки прячутся. Пастух возвращается с палкой, кладет ее на место и ищет детей. Заметив спрятавшегося, он называет его по имени. Пастух и названный по имени ребенок бегут к палке. Если игрок прибежал раньше пастуха, то он берет палку и опять кидает ее, а сам снова прячется. Если же игрок прибежал позже, то становится пленником. Его может выручить только игрок, который назовет его имя и успеет взять палку раньше пастуха. Когда все будут найдены, пастухом становится тот, кто первым был обнаружен.

Правила игры. Начинать искать игроков можно только тогда, когда палочка найдена и положена в круг. Названный по имени игрок должен сразу выйти из укрытия. Пленника спасает игрок, добравшийся до палки раньше пастуха.



БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Липкие пеньки (Йэбешкэк букэндэр)

Три-четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить близко к пенькам. Пенечки должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Осаленные становятся пеньками.

Правила игры. Пеньки не должны вставать с мест.



БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«Белая кость»

Правила: ведущий выбирается по считалке. Участники стоят в шеренге. Ведущий напевает:

Белая кость — знак счастья ключ, лети до Луны,
До белых снежных вершин.

Находчив и счастлив тот, кто тебя вовремя найдет.

Бросает кость за шеренгу.

Никто не оглядывается. Когда кость упадет, ведущий говорит:

Ищите кость — найдете счастье скоро, А найдет его тот, кто быстрее и ловчее.

Нужно найти и незаметно принести кость ведущему. Если кто-то это замечает, дотрагивается до плеча, отбирает кость, бежит к ведущему. Кому удастся донести кость, тот загадывает желания — участники исполняют.

Задачи: развивать ловкость, терпение, находчивость, активный интерес к народным играм.



БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Стрелок (Уксы)

Проводятся две параллельные линии на расстоянии 10 - 15 м друг от друга. В середине между ними чертится круг диаметром 2 м. Один игрок - стрелок. Он с мячом в руках стоит в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого попал, становится стрелком.

Правила игры. В начале игры стрелком становится тот, кто после внезапной команды «Сеть!» присел последним. Момент броска мяча определяется самим стрелком. Мяч, брошенный мимо, игроки перебрасывают стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, то это не считается попаданием.



БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Стрельба по соломенным бабкам

Стрельба из лука по связкам соломенных бабок или щиту, составленному из вязанок соломы или спутанных веревок как один из спортивных элементов национального праздника. Другой ее вариант: стрелу пускают не на соломенную бабку, а просто вдаль. Побеждает тот, чья стрела улетит дальше.

Правила игры. Соблюдать правильный прием стрельбы.



БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Ак тирэк, кук тирэк (Белый тополь, синий тополь)

Организация игры: Дети стоят в две шеренги по краю площадки напротив друг друга. Первая команда хором спрашивает: «Белый тополь, синий тополь, что есть на небе?»

Вторая команда хором отвечает: «Пестрые птицы».

Первая команда спрашивает: «Что есть у них на крыльях?»

Вторая команда отвечает: «Есть сахар и мед».

Первая команда просит: «Дайте нам сахар».

Вторая команда спрашивает: «Зачем вам?»

Первая команда зовет: «Белый тополь, синий тополь».

Вторая команда спрашивает: «Кого выбираете из нас?»

Первая команда называют имя одного из играющих из противоположной команды. Выбранный ребенок бежит навстречу шеренге соперников, которые стоят, сомкнув крепко руки, и старается разорвать «цепь» соперника. Если он разорвет «цепь», то забирает играющего из команды соперников в свою команду, если нет, то остается в этой команде. Выигрывает та команда, в которой оказывается больше всего игроков.



БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ «Ласточки и ястребы»

Правила: игроки делятся на две команды, становятся в два ряда спиной друг к другу. В одном ряду — «ястребы», в другом — «ласточки». Выбирают ведущего. Он ходит и говорит начало слов (ЛА- или Я-), окончание не произносит. Тогда группа, чье название (начало) произнесено, разбегается в разные стороны, другая группа их догоняет. Пойманные считаются пленниками ловящих. Побеждает та команда, в которой к концу игры окажется больше игроков. Задачи: продолжать развивать интерес к родной природе, к башкирским играм.



БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«Конное состязание»

Правила: игроки парами встают на линию старта так, чтобы не мешать друг другу. Игрок-«конь» — руки назад, вниз, берется за руки с наездником. Кто первый (наездник) прибежит, должен подпрыгнуть, достать узорчатый платок, подвешенный на стойке.
Задачи: продолжать знакомить через игры с национальными традициями (скотоводство — традиционное занятие башкир)



БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Букән кайыш (Поймай воробья поясом)

Организация игры: Дети парами стоят по кругу: впереди девочка
сзади мальчика. Водящий, в руке у
которого пояс (веревка), ходит за кругом и произносит текст:

«Лето прошло, осень пришла,
Утки улетели, гуси улетели.
Соловьи пропели.

Ворона стой! Воробей лети!»

Ребенок, которого выбрали «воробьем» убегает от водящего по
кругу, а тот старается догнать и осалить
поясом. Если водящий осалит, то занимает место играющего, а
осаленный становится водящим.

Правила: не касаться убегающего рукой, а только поясом. Убегать
после слова «лети».



БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Уральский мяч

Сейчас в эту игру играют небольшим резиновым мячом, а раньше играли мячом, скатанным из шерсти. На игровой площадке чертят три параллельные линии на расстоянии около 10 м друг от друга: первая линия — это линия бросания мяча, вторая — это средняя линия, третья — это линия обхода.

Игроки делятся на две команды: «пастухов» и «метальщиков» мяча. Первый «метальщик» становится за линией бросания, подкидывает мяч над собой и с силой бьет по нему рукой так, чтобы он отлетел за третью линию. Затем он должен сразу же сам бежать за эту линию и быстро возвращаться назад, за линию бросания. Выбитый им мяч ловят «пастухи». Если они успеют поймать мяч и вернуть его за линию бросания, пока бросавший мяч игрок еще туда не вернулся, то этот игрок должен остановиться на том месте, до которого он успел добежать, когда мяч вернули за линию бросания. Если игрок сумел опередить «пастухов», он получает право на дополнительное выбивание мяча в поле. Затем по мячу бьет следующий игрок из команды «метальщиков». Если все «метальщики» были остановлены в поле, то их строят на специальной линии, которую называют «мостик из одного волоска»: эту прерывистую линию чертят посередине между линией обхода и средней линией. Самый меткий «пастух» (это определяют игроки его команды) становится с мячом на линии бросания и предлагает любому из «метальщиков» по своему выбору бежать в любую сторону. «Пастух» должен будет попасть в бегущего мячом. Если ему это удастся, то все «пастухи» становятся «метальщиками», в случае промаха игра повторяется снова.

Правила:

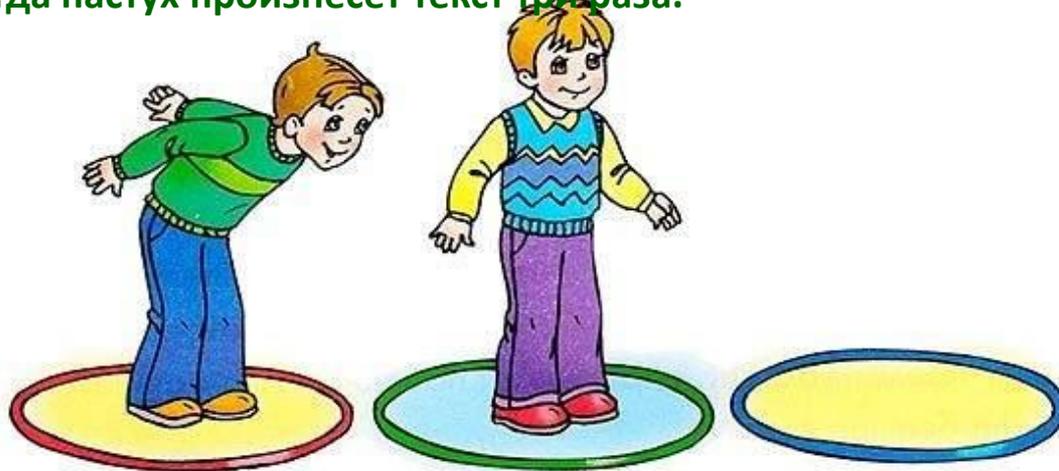
1. «Метальщики» бросают мяч по очереди, не переступая ногой через линию бросания.
2. «Пастухи» могут ловить мяч или поднимать его с земли.
3. Чтобы быстрее вернуть мяч за линию бросания, «пастухи могут передавать его друг другу



БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

КУГАРСЭН (ГОЛУБИ)

На площадке чертятся две параллельные линии на расстоянии 5-8 метров, вдоль этих линий чертятся круги («гнезда»). Дети стоят в кругах («гнездах») напротив друг друга. Водящий - «пастух», с закрытыми глазами ходит между шеренг и произносит три раза текст: «Гур-гур, голуби Для всех нас одно гнездо» С окончанием слов дети меняются местами («гнездами») - бегут в противоположные «гнезда». Пастух открывает глаза и старается занять пустое «гнездо». Оставшийся без «гнезда» ребенок «голубь» становится «пастухом». Правила: меняться местами можно только тогда, когда пастух произнесет текст три раза.



БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Волк и зайцы

Для игры выбираются волк и водящий. Остальные дети – зайцы. Волк прячется - приседает на одной стороне площадки, а дети - зайцы стоят на другой стороне площадки, ограниченной чертой. На слова ведущего «зайцы» выходят из дома и прыгают на двух ногах по всей площадке:

Белый заяц, мягкий заяц
в гости к нам пришел.

Ушки – длинные. Короткий хвост.

На сигнал ведущего «Буре» («Волк») дети-зайцы прыжками быстро возвращаются в свой дом, а волк старается поймать как можно больше детей. Правила: передвигаться по площадке можно только прыжками на двух ногах; убежать в дом только после сигнала водящего; ловить, касаясь игрока рукой.



БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Перетягивание каната.

Аркан тартыш

На площадку кладется канат, середина которого отмечена цветной лентой. По обе стороны от середины площадки чертятся две параллельные линии. Две команды берут канат и становятся с разных сторон. По сигналу начинают тянуть канат в свою сторону. Побеждает команда, которая перетянет канат на свою сторону (т.е. цветная ленточка пересечет линию границы команды). Правила: не отпускать канат из рук.



БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Спрячь платочек

Дети сидят по кругу, закрыв глаза. Позади круга ходит водящий с платочком в руках. Подходит сзади к каждому играющему и произносит слова:

Прячу, прячу я платочек под зеленой сосной.
Незаметно положу я кому-то за спиной.

Затем кладет незаметно платочек за спиной у одного из детей. С окончанием текста все дети поворачиваются и ищут платочек у себя за спиной. Тот, у кого платочек, быстро встает и догоняет водящего. Если догонит, то садится на свое место, если нет, то водящий занимает место играющего, а ребенок становится водящим. Правила: бегать через круг нельзя, оборачиваться только после окончания текста.



БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Драчливые петушки



На площадке начерчены круги диаметром 1 м. по одному кругу на пару. В кругу два ребенка стоят на одной ноге, придерживая другую ногу рукой. Все произносят слова:

Всю ночь шел снег, накрыл он землю белым одеялом
Почему же наши петушки Стали одноногими?

С этими словами дети-петушки, прыгая на одной ноге и толкаясь плечами, стараются вытолкнуть соперника из круга. Тот, кто оказался за кругом, считается проигравшим. Правила: на один бой отводится 1 минута; игрок, коснувшийся земли согнутой ногой, считается проигравшим.



БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Уголки Муйуш алыш

По четырем углам площадки стоят 4 стула, на них 4 детей. В центре стоит водящий. Он подходит по - очереди к сидящим и задает каждому вопрос:

- Хозяйка, можно истопить у тебя баню?

1 играющий отвечает:- Моя баня занята.

2 играющий отвечает:- Моя собака оценилась.

3 играющий отвечает:- Печка обвалилась.

4 играющий отвечает:- Воды нет.

Водящий выходит на центр площадки, хлопает в ладоши три раза и кричит: Хоп, хоп, хоп! За это время хозяева быстро меняются местами. Водящий должен успеть занять свободный стул. Правила: меняться только после хлопков водящего. Игра может проводиться и с большим количеством детей: в этом случае воспитателю следует составить дополнительные ответы для «хозяев».



БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Юрта (Тирмэ)

В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:

Мы, веселые ребята, соберемся все в кружок.

Поиграем, и попляшем, и помчимся на лужок.

На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши), получается юрта.

Правила игры. С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.



БАШКИРСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Курай. (Народное название растения группы перекати-поле, из него делают народный башкирский духовой музыкальный инструмент, род свирели.)

В центре круга один ребенок, он кураист, ходит в противоположную сторону. Дети, взявшись за руки, идут по кругу, бегут, выполняют притопы на слова:

Услыхали наш курай и собрались все сюда. поиграли с кураистом, разбежались кто куда.

Хай, хай, хай, хай на зеленом, на лугу мы попляшем под курай,

Дети разбегаются по площадке, выполняют движения башкирского танца под слова:

-Ты, курай задорный, веселей играй тех, кто лучше пляшет, выбирай.

Ребенок-кураист выбирает лучшего исполнителя движений, тот становится водящим.

Правила: разбегаться только после окончания слов.

