План

занятия по

казахским национальным играм

**Тема: «Казахские национальные игры** **и** **развитие конно-спортивных игр с древних времён»**

**План занятия.**

**Место проведения:** Спортивный зал

**Цель занятия:** Ознакомление с национальными играми.

**Задачи занятия:**

- Образовательная: разучить подвижные национальные игры;

- Развивающая: развить двигательные качества посредствам подвижных игр;

- Воспитательная: воспитать интерес к национальным играм, чувство коллективизма, патриотизма, уважение к истории, традициям казахского народа, стремление к изучению государственного языка.

**Инвентарь занятия:** Секундомер, свисток, мячи, карточки национальных игр, обручи, канат, кегли.

Здравствуйте ребята! Тема сегодняшнего занятия: Казахские национальные игры и развитие конноспортивных игр с древних времён

Сначала я вам расскажу немного истории о национальных играх.

Национальные игры во все времена и эпохи имели огромное общественное значение для народов [Казахстан](http://www.asia-travel.uz/kazakhstan/)а. Все они возникли в далекой древности и в развитии своем прошли ряд последовательно изменявшихся форм, которые соответствовали отношениям внутри сложившегося общества и хозяйственной деятельности рода.

Все без исключения развлечения и национальные игры [Казахстан](http://www.asia-travel.uz/kazakhstan/)а всегда выполняли общественные задачи: воспитательные, ритуальные, военно-спортивные, зрелищно-эстетические, коммуникативные и прочее.

Военно-спортивные игры выполняли широкую, универсальную функцию, связанную, как с походным бытом - обучая набегам, войнам, столкновениям, так и с чисто хозяйственной деятельностью народа. Яркими представителями таких игр были сайыс, аударыспак, жамбы ату, алтын кабак, скачки, курес и др.

В условиях борьбы за независимость и суровой кочевой жизни у казахского народа сложилась самобытная система физического воспитания. В базе ее лежали национальные виды спорта и подвижные игры.

Состязательный характер способствовал развитию у молодёжи силы, ловкости и выносливости, воспитанию храбрости, мужества и остальных свойств, нужных кочевнику-шаруа и войну-сарбазу.

В особенности большой популярностью пользовались конно-спортивные игры. Конь составлял подвижную базу кочевого хозяйства и являлся олицетворением красоты, чистоты и скорости. В конно-спортивных играх он, совместно с всадником-джигитом, участвовал в активном двигательном процессе.

Самым большим знаковым мероприятием, по имеющимся сведениям считались поминки и конские скачки к ним приуроченные. Доподлинно известно, что поминки (ас), периодически устраиваемые в память старейшины рода, собирали огромное количество людей, независимо от сословной принадлежности. Об этом событии молва по степи ходила в течение нескольких лет, слагались песни, возникали легенды.

Торжественные мероприятия продолжались от 3 до 7 дней, при этом ежедневно проводились какие-либо национальные игры и состязания, а заключительный день завершала грандиозная скачка – «Аламан байга», которая собственно и была впоследствии причиной многочисленных обсуждений.

**Аламан байга.**

Это национальные скачки на длинные и

сверхдлинные дистанции от 25 до 100 км.

Они являются одним из древнейших и

популярнейших состязаний у народов

[Казахстан](http://www.asia-travel.uz/kazakhstan/)а, появление которых, несомненно,

связано с условиями кочевого быта и

необходимостью подготовки лошадей к

длительным переходам, особенно актуальным в военное время. «Аламан байга» - всегда основной вид программы состязаний масштабных народных торжеств, в особенности поминок (ас).

Скачки, по традиции проводятся в степи.

По правилам, по мере приближения к финишу джигиты начинали выкрикивать родовые кличи (уран), по которым зрители узнавали лидеров и победителей скачки.

Большое значение имеет тактическое мастерство спортсмена. Часто побеждает не тот, у кого более резвая лошадь, а тот, кто умеет тактически верно провести состязание, быстрее оценить обстановку, отлично готовить лошадь к скачке, распределять ее силы на дистанции.

**Байга.**

Один из самых фаворитных и обширно распространённых казахских конных видах спорта, скачки на короткие и средние дистанции на местности, кроссовый пробег с общим стартом. Классификационные дистанции: 7,12 и 16 км. Байга на 7 км вошла как обязательная дистанция на конно-спортивных соревнованиях в конезаводах.

**Жамбы ату.**

Стрельба из лука в мишень, распространённый

вид спорта в дореволюционном Казахстане.

Посреди казахов было много метких стрелков,

так как меткость наряду с силой, ловкостью и

смелостью числилась неотъемлемым качеством

джигита.

Стрельба из лука имела несколько вариантов:

стрельба, стоя на земле, стрельба, сидя верхом на лошади и на скаку лошади.

В последнее время более популярной была стрельба, стоя на земле. Целью для стрельбы служил Жамбы (серебряный диск), который подвешивали на тоненькой верёвке (из конских волос) к перекладине высокого столба. Попасть в мишень удавалась редким стрелкам. Более оптимальным числился метод прицеливания в верёвку. Необходимо было чётким попаданием перебить ее, чтоб висящий диск упал на землю. Современные соревнования по жамбы ату проводиться по правилам, учреждённым спорткомитетом республики. Они предугадывают конную скачку с метанием копья в мишень (вместо стрельбы из лука).

**Жорга жарыс.** 

В скачках принимают участие наездники на

иноходцах. Зрители с особым восхищением

смотрят состязания. Соревнования делятся на

жол жорга (буквально: жол – дорога, жорга –

иноходец) и шаппа жорга (буквально: шаппа –

скакун). Самых лучших лошадей в народе

называют жорга – иноходец, сужорга – безупречный иноходец. Сужорга во время скачек не меняет своего темпа, ровный бег не заменяет наскоками и не замедляет ход. Кажется, что лошадь не скачет, а летит над землей. Сидящий на сужорга может держать кесе с кумысом, с водой и не расплескать их. Про таких скакунов-иноходцев говорят «устінен су тогілмес майда коныр» (буквально: «даже воду не расплеснет»).

**Кокпар.**

Конно-спортивная борьба, борьба всадников за

овладение тушей козла: кокпар-кокбори значит

по казахский серый волк. Для кочевников волк был

злейшим противником, и если кому-нибудь

удавалось уничтожить хищника, он обязан был

его голову преподнести родоначальнику, как знак

героизма: тушу отдать собравшимся на растерзание.

День убийства волка становился своеобразным праздником. Каждый старался унести тушу волка к себе в аул, из-за чего возникала борьба за овладение тушей. Но не постоянно были убитые волки, и в этих вариантах обезглавленный козёл заменял тушу зверя. До нас дошло лишь заглавие «серый волк», а форма и содержание игры поменялись в согласовании с социально-экономическими условиями жизни. Кокпар и в наши дни остаётся одной из любимых конно-спортивной игры народа, без которого не проходит ни одно торжество и массового развлечения. Игра имеет два варианта , более распространенным является жалпы-тартыс, когда в игре участвует огромное количество всадников, которые борются за овладения тушей каждый без помощи других. Другой вариант, Дода-тартыс, когда борьба идёт меж группами, состоящими из определенного количества всадников. С1958 соревнования проводятся на скаковой дорожке ипподрома. Продолжение игры 5-15 мин. До 1958 кокпар проводился на праздниках, на отгонах, в аулах без утверждённых правил. На 1-х Всесоюзных конно-спортивных соревнованиях кокпар был включён как один из главных видов программы состязаний.

**Кумис алу.**

 Доказать свою ловкость и мастерство можно было и в

состязании «кумис алу» (подними монету). На полном

скаку джигит должен поднять с земли слиток серебра

– таким было прежнее условие игры. Именно эти

состязания особенно поразили Александра Македонского,

когда тот побывал в Средней Азии. По свидетельству

историков, увидев кумис алу, он воскликнул: «Вот

настоящая подготовка для всадника-воина». Сейчас

вместо серебряного слитка всадник на полном ходу

лошади, быстро наклонившись вниз, поднимает то слева,

то справа монеты, завязанные в платочки. Тот, кто сумеет

в одном заезде взять большее количество платков,

считается победителем.

**Кыз-куу.**

Среди зрелищ, особо любимых казахской

молодежью, была конная игра «кыз-куу»

(догони девушку). Эта игра пришла к нам еще

со времен саков. Обычай требовал, чтобы

джигит, претендующий на руку и сердце

девушки, догнал свою невесту на резвом скакуне. Во время народного праздника молодежь верхом на лошадях выходит, гарцуя, в поле. По условному знаку девушка, плетью стегнув коня, мчится вскачь от суженого. Джигит бросается за ней вслед. Юноша должен, во что бы то ни стало, догнать и поцеловать девушку, иначе ему не избежать шутливых замечаний друзей, осуждающих взоров родичей, ехидного смеха девушек и торжествующего взгляда строптивой наездницы. Если все же парню не удалось догнать красавицу, он должен развернуться и стремительно скакать обратно. Теперь уже девушка гонится за ним, но не для того, чтобы подарить поцелуй, а чтобы … отстегать камчой незадачливого жениха. И все же, во все времена эта игра скорее была веселым спектаклем, за которым с удовольствием наблюдали все степняки, от мала до велика, чем серьезным испытанием для влюбленных.

**Сайыс.**

Сайыс - единоборство всадников на пиках, представляет собой один из старинных военизированных игр, устраиваемых лишь на особо больших торжествах. Встречался он и у киргизов.

Бойцы для поединка выставлялись из разных родов либо меж соседними народами, как, к примеру меж казахами и киргизами на юге Казахстана. Участники снаряжались нужной экипировкой, вооружались длинными древесными копьями с тупым концом. Мишень поединка - выбить соперника из седла либо нанести ему тяжёлый удар, чтоб он не мог продолжить единоборство. Часто бывали смертельные случаи, а накалённые страсти приводили к серьёзным столкновениям меж родами. Потом это игра была запрещена царской администрацией.

**Аударыспак.**

 Борьба на лошадях с целью сбросить соперника

с седла называлась «аударыспак». Участвовали

в ней только зрелые мужчины, обладающей

большой физической силы, ловкостью,

выносливостью и умелым владением конем.

Обычно такие мастера выставлялись на

состязание от имени целого аула и рода.

**Сбивание тымака.**

Шест, высотой не превышающей всадника, втыкают

в землю и надевают на его верхушку головной

убор - тымак. Участнику игры показывают место,

на котором установлен тымак, затем плотно завя-

зывают глаза и дают в руки камчу. После этого

наездника крутят на одном месте и отпускают со

словами: «Ну-ка теперь иди, сбей тымак». В случае,

если игрок не сбил тымак с трех попыток, он может, по разрешению ведущего, исполнить песню или импровизацию, что дает ему право вновь принять участие в состязании. Количество участников игры не ограничивается, испытать удачу может каждый, у кого есть верховая лошадь.

Теперь вы знаете историю возникновения некоторых казахских

национальных игр.

А теперь перед играми проведём не большую разминку.

Разминка на месте: Казахский танец «Қара жорға». Этот танец пришел к нам из глубины веков. Точно копировать танец мы с вами не будем, а используем движения этого красивого танца для разминки. Учащиеся под музыку (под счет) выполняют комплекс ритмической гимнастики.   
Молодцы, хорошо размялись. Я думаю, что вы готовы играть.

Для начала вы поделитесь на 2команды. Итак, первая игра.

1 игра **«Теңге алу»** - **«Подними монету».**

Правила игры: В эту игру играют верхом на конях. Всадники должны на скаку поднять с земли платочек с монетой. Ваша задача: на бегу поднять фишку и, обогнув стойку, вернуться в свою команду.

2 игра. **«Жамбы ату» - «Стрельба из лука».**

Правила игры: Всадники должны на скаку попасть в кольцо стрелой из лука. Ваша задача: на бегу попасть в обруч мячом (обруч установлен на стойке).

3 игра. **«Бәйге» - Конные бега**.

Правила игры: быстро пробежать до стойки и обратно. Прибежавший первым побеждает. Очки подсчитываются после каждой пары.

4 игра. **«Етеріспек – Вытолкни из круга».**

На площадке рисуется круг. Участники становятся в кругу на одной ноге, а руки держат скрещенными на груди. По сигналу, участники начинают двигаться, стараются выпихнуть из круга друг друга плечами. Двигать руками запрещено. Тот, кто встанет на две ноги или будет вытолкнут из круга, сразу выбывает из игры. Игра длится до последнего участника.

5. Игра на силу.

**Котермек (подними-ка)**.

На середину выходят два игрока. Опираясь друг на друга спинами, они соединяют свои локти. Тот из них, который сразу после сигнала, сможет первым поднять второго игрока и будет считаться победителем. Победитель остается в игре, но теперь он уже пробует свои силу с новым игроком. Игра продолжается до окончательного выявления победителя.

6 игра.

Игра **«Қазан» - «Казан».**

Правила игры: В земле выкапываются ямки диаметром 20 см (казан) на расстоянии 10, 15, 20 шагов. Игроки поочередно кидают камешки. Соответственно начисляются очки за попадание (5, 10 или 15). У каждого игрока 3 попытки. Победителем считается тот, кто наберет больше очков. (В условиях спортзала вместо ямки использовать коробки или разрезанные мячи). 

**Подведения итогов.**