

Картотека казахских национальных игр

Старшая группа (ноябрь)



Карточка №1

«Казан» («Ямка»)

Задача: развивать глазомер, ловкость.

Ход: От линии, где стоят игроки, в 10, 15 и 20 шагах надо выкопать по одной ямке не очень широкой (в группе можно использовать обруч), около 20 см в диаметре. У каждого из ребят должно быть по три примерно одинаковых по размеру камешка. Необходимо забросить камешки в эти ямки, причем при попадании в ту или иную ямку начисляется и соответствующее количество очков 10, 15 и 20.

Карточка №2

«Арқан ойын» («Перепрыгни через веревку»)

Задача: развивать умение прыгать и перепрыгивать через веревку.

Ход: На ровной площадке очерчивается круг с радиусом, равным длине веревки. С помощью считалки выбирается водящий. Водящий, стоя в центре круга. вращает веревку — примерно на уровне колен и при этом то замедляет, то убыстряет скорость ее вращения, стараясь задеть кого-либо из играющих. Задача играющих — вовремя перешагнуть или перепрыгнуть через веревку, не поддавшись на уловки водящего. Если же кто-нибудь зазевается, ему и быть водящим в следующем туре.

Карточка №3

«Алысқа лақтыр» («Брось дальше»)

Задача: развивать умение метать мешочки в цель.

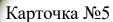
Ход: Воспитатель делит детей на 2—3 команды по 10—12 человек в каждой. Играющие, встав на линию старта, одновременно бросают разноцветные мешочки (весом 150—250 г) как можно дальше. Следующий бросок с места, где упал мешочек. Тот, чей мешочек после трех бросков пролетел дальше остальных, становится победителем.

Карточка №4

«Ұшты-ұшты» («Летит -летит»)

Задача: развивать внимание, ловкость.

Ход: Водящий произносит название той или иной птицы, прибавляя: «Ұшты -ұшты» (т.е. «летит-летит), и одновременно машет руками. Все играющие повторяют его движения. Один раз. другой, третий. Но вдруг водящий произносит, к примеру: «Собака!». Если кто-то, поддавшись на его уловку, опять замахал руками, придется ему нести какое-нибудь шутливое « наказание», например, рассказать стихотворение или спеть песню.



«Орамал» («Платок»)

Задача: развивать умение быстро реагировать на сигнал.

Ход: Водящий даёт одному из участников завязанный в узел платок. Участники становятся в круг вокруг водящего. По команде водящего: «Раз, два, три!» все участники разбегаются, Водящий должен догнать игрока с платком, коснуться его плеча и взять платок. В момент преследования игрок с платком может передать его товарищу, тот следующему и т.д.

Если водящий поймает игрока с платком, тот должен исполнить любое его желание: спеть песню, прочитать стихотворение и т.д. После этого он становится водящим.

Карточка №6

«Бөрік-телпек»

Задача: развивать навыки бросков на дальность.

Ход: Все участники игры становятся в шеренгу (в один ряд) и по очереди бросают вперед малые мячи или мешочки (одинакового объема, веса). Бросивший ближе всех обязан собрать или мешочки) и раздать их остальным участникам.

Кто трижды бросит мяч (или мешочек) дальше всех, выбывает из игры и считается первым победителем. В таком же порядке устанавливают второго и третьего победителя и на заканчивают игру.

Карточка №7

«Белбеу тастау» («Ремешок»)

Задача: развивать навыки бега.

Ход: Дети сидят широким кругом, тесно прижавшись плечами друг к другу. Водящий определяется с помощью жребия или считалки) быстрым шагом, низко опустив руку с ремешком, проходит по кругу сзади игроков и старается незаметно оставить ремешок у кого либо за спиной. Если ему это удается, то он, быстро обойдя круг, поднимает ремешок со словами: «Здесь тесно, найди свое место!» - слегка ударяет по спине невнимательного игрока.

Игрок вскакивает и по кругу убегает от водящего, стараясь первым снова сесть на свое нее место. Водящий гонится за ним, и если успевает настичь и ударить ремешком, пре- ч чем игрок добежит до своего места, то они меняются ролями.

Если играющий заметил, как хитрый водящий оставил ремешок у него за спиной, то он же подхватить ремешок и догонять водящего. А не догонит — ему водить!

