

Картотека казахских национальных игр

Старшая группа
(ноябрь)



Карточка №1

«Қазан» («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 шутовское «наказание», например, рассказать стихотворение или спеть песню.

Карточка №5

«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

«Бөрйәк-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 удастся, 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 место. Водящий гонится за ним, и если успевает настичь и ударить ремешком, прежде чем игрок добегит до своего места, то они меняются ролями.

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

Карточка №8

«Тартып алу» («Кто перетянет»)

Задача: развивать силовые навыки.

Ход: Воспитатель делит детей на две команды, примерно равные по силам, и ставит лицом друг к другу по обе стороны черты. Затем просит детей взяться попарно за руки. После сигнала играющие начинают перетягивать соперника на свою сторону. Побеждает та команда, которая больше соперников перетянет на свою сторону.