**Тема: «Казахские национальные игры»**

**Цели:**

- приобрести опыт справляться с препятствиями, которые встречаются в жизни: не допускать грубости по отношению к сопернику, выбирать соперника, примерно равного по силам, не нарушать правила игры, проявлять благородство;

- вырабатывать силу, ловкость, выносливость, быстроту реакций;

- умение общаться в коллективе, развивать чувства товарищества и коллективизма.

**ИГРА « ПЛАТОЧЕК» (казахская детская игра)**

Чтобы игра получилась интересной, участников ее должно быть не более 5-6 человек, среди которых один – водящий.

Выбрать его вам поможет, как обычно, считалка.

Летел лебедь, считал девять. 123456789

Затем на открытой площадке нужно будет очертить большой круг, за пределы которого выходить запрещено – иначе игра потеряет смысл.

Хором досчитайте до трех, при счете « три!» все игроки разбегаются в разные стороны. Водящий должен догнать игрока, у которого находится платок, и отобрать его. Однако, сделать это не так уж и легко - ведь участник, которого вот- вот догонит водящий, может передать платок другому игроку, тот третьему, четвертому …

Если же водящий, проявив чудеса быстроты, ловкости, все же перехватит платок - водить тому, кто платок « упустил».

**ИГРА «БЫСТРЫЙ ПЛАТОК» ( казахская детская игра)**

В этой игре обнаружить платок очень и очень трудно: ведь он становится как бы невидимкой…

Хотите узнать секрет? Тогда сядьте кругом и тесно прижмитесь плечами друг к другу, а ноги вытяните и слегка согните в коленях. За кругом остается только водящий.

Все готовы? Игра началась!

Платок вы быстро передаете друг другу под коленями со словами: «Вон бежит платок, вон бежит платок!»

Задача же водящего - понять, у кого находится платок-невидимка, и назвать имя игрока.

Но это совсем не просто! Ведь все сидящие в круге повторяют одно и тоже движение - как будто передают платок.

Но вот водящий замечает, что замешкался один из игроков, допустим, Марат, и краешек платка мелькнул в его руке… «Марат!» - должен крикнуть водящий. «Пойманный» меняется ролями с водящим. Если же произошла ошибка и платок оказывается у другого игрока, то водящий должен искупить свою вину перед незаслуженно «пострадавшим» Маратом – спеть при всех песню или прочитать стихотворение.

**«Кто быстрее»**

Для игры выбираются две команды, каждая по пять человек. Первому игроку необходимо как можно быстрее завязать платок, чтобы концы платка находились на затылке. Второй игрок должен быстро снять платок с первого и передать третьему. Третий завязывает платок у себя на шее, так, чтобы получился узел галстука. Четвертый развязывает и передает пятому. Пятый завязывает платок у себя под подбородком. Команда , выполнившая все задания становится победителем.

**ИГРА « ВЕСЕЛЫЙ БЕГ» ( с использованием шнура).**

Для игры вызываются несколько пар. Игрокам каждой пары связываются шнуром ноги, расположенные рядом друг с другом ( у одного – левая, а другого – правая). Со связанными ногами они должны добежать до цели, взять приз и вернуться на исходную позицию.

**ИГРА «ПЕРЕПРЫГНИ ЧЕРЕЗ ВЕРЕВКУ» ( казахская детская игра)**

Для этой игры нужна длинная толстая веревка. На конце ее завяжите узел. На ровной площадке, где вы будете играть. Очертите круг, с радиусом, равным длине веревки. А за тем с помощью считалки выберите водящего. Игра началась!

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 остальных - вовремя перешагнуть или перепрыгнуть через веревку, не поддавшись на уловки водящего. Если же кто-нибудь зазевается … что же, ему и быть водящим в следующем туре.

**ИГРА « РУКА И ПЕТЛЯ» ( казахская детская игра)**

Это парная игра. В ней можно проверить свою ловкость и реакцию. Один из игроков кладет на свою ладонь какой – либо предмет, на пример камешек, а на кончике слегка загнутых пальцев набрасывает петлю. Конец петли - в другой руке

Задача второго игрока – моментально просунуть сверху палец и скинуть камешек, но так, чтобы соперник не успел затянуть петлю. Кто первый?!.

**ИГРА « САМЫЙ ЛОВКИЙ И БЫСТРЫЙ»**

Участники садятся широким кругом, тесно прижавшись плечами друг к другу. Водящий , которого выбирают при помощи считалки, за кругом быстрым шагом, низко опустив руку с коротким канатом, проходит по кругу сзади и старается незаметно оставить у кого - либо короткий канат за спиной.. Если ему это удается, то он , быстро обойдя круг, поднимает короткий канат и со словами: «Здесь тесно, найди свое место!» - слегка ударяет по спине невнимательного игрока. Игрок вскакивает и по кругу убегает от водящего, стараясь первым сесть на свое место. Водящий гонится за ним, если успевает настичь и ударить коротким канатом, прежде чем игрок добежит до своего места, то они меняются ролями.

**Перетяни канат (тартыс).**

Для игры выбираются две команды по 5-6 человек в каждой и становятся в разные стороны от проведенной между ними черты лицом друг к другу.

Каждый участник команды крепко держится за длинный канат. По сигналу водящего стараются перетянуть команду соперников на свою сторону.