

**КАРТОТЕКА
ТАТАРСКИХ НАРОДНЫХ
ИГР**



Цель: познакомить детей с татарскими народными играми, развивать ловкость, быстроту реакции, внимание.

Татарская народная игра

«Продаём горшки» («Чулмак уены»)

❖ Играющие разделяются на две группы: дети-горшки и игроки—хозяева горшков. Дети-горшки образуют круг, встав на колени или усевшись на траву. За каждым горшком стоит игрок—хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом.

Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

- Эй, дружок, продай горшок!
- Покупай!
- Сколько дать тебе рублей?
- Три отдай.

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (*круг обегают три раза*). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.

Бегать разрешается только по кругу, не пересекая его. Бегущие не имеют права задевать других игроков. Водящий может начинать бег в любом направлении. Если он начал бег влево, запятнанный должен бежать вправо.



Татарская народная игра

«Аксак тольке» («Хромая лиса»)

❖ Перед началом игры на земле рисуются два круга: диаметром 5-10 м (*курятник*) и диаметром 1-2 м (*дом хозяина*). Играющие (*их может быть от пяти до двадцати человек*) выбирают хозяина и лису. Один из ребят – «*хромая лиса*», другой – «*хозяин дома*» - медведь, все остальные ребята - куры. «*Хозяин дома*» - в кругу, рядом с которым - большой круг «*курятник*». «*Лиса*» - за чертой, в «*норе*».

От своей норы лиса на одной ноге допрыгивает к «*хозяину дома*».

Лиса и медведь заводят разговор.

- *Ты куда, лиса хромая,*

Темной ночью ковыляешь?

- *Бабка ждет меня родная,*

Разве ты о том не знаешь?

- *А зачем к ней торопиться?*

- *Шубка сушится на печке.*

- *А если шубка загорится?*

- *Окуну я шубу в речку.*

- *Вдруг умчит ее вода?*

- *Трудно будет мне тогда.*

- *Ну, а как, лиса хромая,*

Ты без шубы проживешь?

- *Не тревожься, спи, хозяин,*

Как проснешься, ты поймешь!



«Хозяин дома» укладывается спать, а лиса припрыгивает в курятник. Куры просыпаются и разбегаются в разные стороны, а лиса, прыгая на одной ноге, старается кого-нибудь запятнать. Кого запятнают, тот становится лисой.

Татарская народная игра «Тимербай»

❖ Играющие, взявшись за руки, делают круг. Выбирают водящего – Тимербая. Он становится в центре круга.

Водящий говорит:

*Пять детей у Тимербая,
Дружно, весело играют.
В речке быстрой искупались,
Нашалились, наплескались,
Хорошенечко отмылись
И красиво нарядились.
И ни есть, ни пить не стали,
В лес под вечер прибежали,
Друг на друга поглядели,
Сделали вот так!*

С последними словами вот так водящий делает какое-нибудь движение. Все должны повторить его. Затем водящий выбирает кого-нибудь вместо себя.

Движения, которые уже показывали, повторять нельзя. Показанные движения надо выполнять точно. Можно использовать в игре различные предметы (мячи, косички, ленточки и т. д.).



Татарская народная игра
«Ловишки» (Тотыш уены)

❖ По сигналу все играющие разбегаются по площадке. Водящий старается запятнать любого из игроков. Каждый, кого он поймает, становится его помощником. Взявшись за руки, вдвоем, затем втроем, вчетвером и т. д. они ловят бегающих, пока не поймают всех.

Пойманным считается тот, кого водящий коснулся рукой. Пойманные ловят всех остальных, только взявшись за руки.

Татарская народная игра
«Лисички и курочки» («Тольке белян тавыклар»)

❖ На одном конце площадки находятся в курятнике куры и петухи.

На противоположной стороне — стоит лисичка.

Курочки и петухи (*от трех до пяти игроков*) ходят по площадке, делая вид, что клюют различных насекомых, зерна и т. д. Когда к ним подкрадывается лисичка, петухи кричат: «*Ку-ка-ре-ку!*» По этому сигналу все бегут в курятник, за ними бросается лисичка, которая старается запятнать любого из игроков.

Если водящему не удастся запятнать кого-либо из игроков, то он снова водит.



Татарская народная игра

«В узелок» («Тоенчек уены»)

❖ В игре принимают участие дети младшего и среднего возраста, 20-30 человек. Для нее нужен платок, завязанный узлом.

Один из игроков - водящий. Остальные участники, образовав круг, садятся на землю (или становятся на колени) на расстоянии не более 2 м друг от друга. Водящий стоит за кругом с платком, завязанным в узелок. По сигналу руководителя водящий бросает узелок одному из игроков, сидящих в кругу, и отходит на три шага назад. Сидящие начинают передавать узелок от одного игрока другому так быстро, как будто он летит по кругу. Водящий бежит за узелком, чтобы перехватить его. Если это ему удастся, он меняется ролью с игроком, у которого был перехвачен узелок.

Сидящие игроки могут передавать узелок только своему соседу справа или слева.

Водящий должен перехватить узелок из рук. Узелок не считается пойманным водящим, если поднят им с земли (*если кто-то уронит*) или схвачен на лету. Однако в игре младших ребят водящему разрешается брать узелок с пола (с земли, если его уронили). Во время передачи узелка можно менять направление.



Татарская народная игра
«Аю-буре» («Серый волк»)

❖ Один из играющих - «Серый волк». Дети идут «в лес» собирать ягоды. Один из игроков спрашивает:

- *Вы, друзья, куда спешите?*

Дети хором:

- *В лес дремучий мы идем.*

- *Что вы делать там хотите?*

- *Там малины наберем.*

- *Вам, зачем малина, дети?*

- *Мы варенье приготовим.*

- *Если волк в лесу вас встретит?*

- *Серый волк нас не догонит.*

Дети подходят к тому месту, где прячется серый волк и поют:

Соберу я ягоды и сварю варенье.

Для любимой бабушки будет угощенье.

Здесь малины много, всю и не собирать!

А волков, медведей вовсе не видать.

Тут серый волк поднимается, а дети бегут за черту. Кого волк запянтает, того уводит к себе.



Татарская народная игра
«Хлопушки» («Абакле»)

❖ На противоположных сторонах комнаты или площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20—30 м. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая рука вытянута вперед ладонью вверх.

Выбирается водящий. Он подходит к стоящим игрокам у города и произносит слова:

*Хлоп да хлоп - сигнал такой
Я бегу, а ты за мной!*

С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут к противоположному городу. Кто быстрее добегит, тот останется в новом городе, а отставший становится водящим.

Пока водящий не коснулся чьей-либо ладони, бежать нельзя. Во время бега игроки не должны задевать друг друга.



Татарская народная игра **«Жмурки» (Кузбайлау уены)**

❖ Чертят большой круг, внутри него на одинаковом расстоянии друг от друга делают ямки-норки по числу участников игры. Определяют водящего, завязывают ему глаза и ставят в центре круга. Остальные занимают места в ямках-норках. Водящий приближается к игроку, чтобы поймать его. Тот, не выходя из своей норки, старается увернуться от него, то наклоняясь, то приседая. Водящий должен не только поймать, но и назвать игрока по имени. Если он правильно назовет имя, участники игры говорят: «Открой глаза!» и водящим становится пойманный. Если же имя будет названо неправильно, игроки, не произнося ни слова, делают несколько хлопков, давая этим понять, что водящий ошибся, и игра продолжается дальше. Игроки меняются норками, прыгая на одной ноге.

Водящий не имеет права подсматривать. Во время игры никому нельзя выходить за пределы круга. Обмениваться норками разрешается только тогда, когда водящий находится на противоположной стороне круга.



Татарская народная игра
«Займи место» (Буш урын)

❖ Одного из участников игры выбирают водящим, а остальные играющие, образуя круг, ходят взявшись за руки. Водящий идет за кругом в противоположную сторону и говорит:

*Как сорока стрекочу
Никого в дом не пуцу.
Как гусыня гогочу,
Тебя хлопну по плечу-
Беги!*

Сказав, беги, водящий слегка ударяет по спине одного из игроков, круг останавливается, а тот, кого ударили, устремляется со своего места по кругу навстречу водящему. Обезжавший круг раньше занимает свободное место, а отставший становится водящим.

Круг должен сразу остановиться при слове беги. Бежать разрешается только по кругу, не пересекая его. Во время бега нельзя касаться стоящих в кругу.



Татарская народная игра

«Скок-перескок» (Кучтем-куч)

Цель: развитие внимательности, умения ориентироваться, укрепление мускулатуры ног.

❖ На игровой площадке чертят круг диаметром 15—25 м, внутри него — маленькие кружки диаметром 30—35 см для каждого участника игры. В центре большого круга стоит водящий.

Водящий говорит:

- *Перескок!*

После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками, прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая тоже на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.

✓ Нельзя выталкивать друг друга из кругов.

✓ Двое играющих не должны находиться в одном кружке.

✓ При смене мест кружок считается за тем, кто раньше вступил в него.

