**МБДОУ г. Иркутска детский сад №44**

**Старшая группа №6 «Одуванчики»**

**Воспитатель: Демидюк И.Н**

**Картотека Киргизских народных игр.**

**КИРГИЗСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

|  |
| --- |
| **Просим ягненка (Такту сурамай**)  Играющие делятся на две группы и садятся друг против друга на расстоянии 3-4 м. Обе группы выбирают себе водящего. Водящие каждой группы подбирают своим ягнятам секретные названия.  Например, мальчикам: Сокол, Беркут, Ястреб и т. д.; девочкам: Звезда, Роза, Сирень и т. д. В середине игрового участка протягивают шнур или чертят линию. Эта черта называется озон (речка).  Водящий первой группы обращается ко второй группе со следующими словами: «Пришел просить ягненка». Водящий второй группы отвечает: «Выбирай кого хочешь, только учти, между нами течет большая речка, если ты толстый — плыви, если худой - прыгай!» Игроки второй группы хором произносят: «Пусть проплывет!», «Пусть пройдет» и т. д. После этих слов просивший ягненка подходит ко второй группе играющих сзади и выбирает себе толстого ягненка. Осторожно двумя ру­ками закрывает ему глаза. После этого он вызывает из своей группы Сокола, чтобы он помог увести ягненка к себе. Сокол, проходя через речку, должен выполнять разные движения, которые требуют играющие из второй группы, т. е. перепры­гивает через речку, переползает и т. д. Затем Сокол, подходя к ягненку, трогает его за плечи руками, быстро возвращается в свою группу и садится.  Теперь ягненок должен найти того, кто при­ходил и трогал его. Если он отгадает, то ведет его в свою группу, если нет, то сам остается в группе соперников.  Затем вторая группа посылает своего веду­щего. Игра продолжается в том же порядке.  Выигрывает та команда, в которой остается больше игроков.  Правила игры.  Движения для ягненка называет водящий. Игроки должны их четко выполнять.  **Стрельба из лука (Жамбы отмай)**  Это одна из спортивных национальных игр киргизов, переходящих из поколения в поколение. Особенно ярко здесь выражаются мотивы из эпоса «Манас». Стрельба из лука проводится на лужайке или в лесу на свежем воздухе. Игра нарядно и красочно оформля­ется (особенно костюмы, лук и стрела). До начала игры выбирают водящего и дого­вариваются, до какого счета будут играть. От места стоянки на расстоянии 3—4 м ставят колышки стоят высотой 1 м, на него сверху надевают или привязывают мишень (жамбы) с изображением зверей или цифр. Ведущий стоит у специально очерченного мес­та, к нему поочередно подходят игроки и стреляют по висящей мишени. Каждая коман­да стремится больше получить очков и вы­играть.  Правила игры.  Целиться можно в изо­бражение любого зверя. Для усложнения игры стрельбу из лука проводят не только с места, но и на бегу.  **Бросание палки (Таяк ыргытуу)**  Игра проводится на участке, лужайке или в поле. В эту игру очень любят играть дети чабанов, особенно в тот период, когда отары: кочуют по пастбищам.  Играющий берег палку длиной 80—100 см и кидает ее так, чтобы палка, задевая землю, отскочила от нее несколько раз. Когда бросает палку хорошо натренированный игрок, то она отскакивает от земли до трех — пяти раз..Это простая и увлекательная игра.  Правила игры.  Способ броска выбирает сам игрок. Бросать палку надо от черты с места или на бегу. Побеждает тот, у кого на­берется большее число отскоков.    **Пастушок (Уйчу)**  Перед игрой чертят большой круг. По кругу с интервалом в один-два шага копают лун­ки, чтобы в них поместился мяч. В середине круга большая лунка. Это стоянка (кашаа), т. е. загон для рогатого скота. Каждый играющий стоит с клюшкой в своем домике. По указанию ведущего один из иг­рающих назначается пастушком. Он, подгоняя мяч, стремится попасть в центральную лунку, т. е. стоянку, остальные играющие во время перекатывания мяча в центр круга препят­ствуют ему. Если пастушок загонит мяч в центр и попадет в лунку, тогда все играющие меняются домиками. А пастушок в это время должен успеть занять чье-то свободное место. Кто останется без дома, тот назначается пастушком. Игра возобновляется.  Правила игры.  Нельзя отходить от своей лунки. Действовать клюшкой необходимо не сходя с места. При попадании в централь­ную лунку следует обязательно менять до­мик.  **Волк в отаре (Коюма карышкыр тийди)**  Играющие стоят друг за другом: держась за локти, они образуют длинную цепочку. Это козлята. Впереди стоит вожак (сакчы).  Среди играющих выбирают волка (карыш­кыр).  Игра начинается так: волк тихонько про­бирается, хитрит, делая обманные движения, показывая свои повадки, и незаметно прибли­жается к отаре козлят. Вожак следит за волком: с какой стороны приближается волк, в ту же сторону стремится и вожак, стараясь преградить ему путь. Волк мечется: бежит вперед-назад. Наконец вырывается и, попадая в отару, ловит козленка.  Когда большинство или все козлята пойманы, волк подходит к пойманным козлятам и пы­тается угнать их. Козлята не поддаются волку и убегают от него врассыпную. Такой конец игры дает сидящим (пойманным) детям эмо­циональную и физическую разрядку.  Правила игры.  Волк имеет право ловить только последнего козленка. Пойманные коз­лята стоят в отведенном месте. Если волк долго не может поймать козленка, то выби­рается другой волк. Волка и вожака можно менять после каждой ловли. Если цепь коз­лят рассыпается, то надо дать время, чтобы они построились.  **Верблюд и верблюжонок (Too жана бото**)  Выбираются верблюд и верблюжонок, ос­тальные игроки становятся в круг и берутся за руки. Верблюжонок стоит в кругу, а за кругом бродит старый верблюд. Он сердит­ся, топает ногами, ищет своего верблю­жонка.  Увидев в кругу маленького верблюжонка, верблюд говорит ему: «Верблюжонок, вер­блюжонок, иди скорей домой!», а сам стре­мится попасть в круг и поймать верблю­жонка. Верблюжонок ему отвечает: «Не хочу!» Если верблюду удается поймать верблю­жонка, то выбирается другая пара. Если верб­люд долго не может поймать верблюжонка, то дети говорят злому верблюду: «Чок, чок!» (Так успокаивают верблюда.) Но злой верблюд будто не слышит ничего: он фыркает, топает ногами. Дети хором повторяют: «Чок-чок! Чок!» — до тех пор, пока верблюд не успокоится, не присядет на корточки. Тогда все дети цепочкой пробегают мимо него, а он старается их поймать. Пойманный первым становится верблюдом, а пойманный вторым — верблюжонком. Игра повторяется сначала.  Правила игры.  Входить и выходить из круга верблюд может только в том случае, если дети не успели присесть. Дети, стоящие в кругу, должны помогать верблюжонку.    **Тополь (Терек)**  Выбирается водящий — это тополь. Он стоит в центре круга. Играющие, располагаясь по кругу, приседают. Игра начинается после произнесения слова «Тополь!» Находящиеся в кругу дети договариваются между собой условными знаками, действиями (кивком или поворотом головы, подмигиванием, взмахом руки и т. д.) и быстро меняются местами. Водящий в это время стремится занять осво­бодившееся место. Оставшийся без места становится водящим. Игра продолжается. Выигрывает тот, кто ни разу не был водящим.  Правила игры.  Меняться местами могут дети, находящиеся через одного, двух и т. д. игроков: игрокам-соседям это делать запре­щено. Одновременно могут меняться местами несколько пар. Об этом играющие догова­риваются заранее.  **Ударить по тыкве (Ашкабак чапмай)**  На земле чертят круг диаметром 1 —1,5 м, В стороне, в шести — восьми шагах от круга, втыкают кол высотой не более 1 м. На него надевают сухую декоративную тыкву. Иг­рок встает в круг лицом к тыкве, в руки ему дают палку длиной до 1 м, глаза завязывают платком. Повернувшись на месте кругом, он должен угадать, где находится тыква, дойти до нее, остановиться, взмахнуть палкой и ударить ею по тыкве. Успешно выполнив­шего задание награждают призом.  Правила игры.  Ударять палкой по тыкве можно только сверху вниз и только стоя па месте. Повторять удар следует только в том случае, если это оговорено условиями игры. Наблюдающие дети, чтобы не мешать игроку, располагаются у него за спиной или сбоку, за кругом.    **Ласточка (Чабалекей)**  Обозначается круг диаметром 1 м. По жребию выбирают двух водящих — чабалекея (лас­точку) и сторожа. Ласточка садится в центре круга, скрестив и поджав под себя ноги. Сторож ходит вокруг нее - оберегает от на­падения остальных играющих, которые ста­раются коснуться ее руками. Сторож должен осаливать ее или ловить нападающих. Если ему это удается, то осаленный (пойманный) становится сторожем. Игрок-ласточка по до­говоренности меняется после смеши двух-трех сторожей.  Правила игры.  Ласточки можно только легко касаться, по не ударять. Нарушивший это условие в первый раз становится сто­рожем, во второй — выбывает из игры. Если сторожу долго не удается никого осалить, его по желанию может заменить любой из играющих. |