



Картотека:
«Башкирские народные игры»

Башкирские народные игры в воспитание ребенка.

Большое значение в воспитании любви к родному краю, к родному языку, к обычаям и традициям имеют народные игры. Для того чтобы игра воздействовала на чувства каждого ребёнка, долго жила в его сердце, нужна повседневная кропотливая работа.

Игровое творчество можно назвать основным, наиболее доступным, увлекательным и любимым видом деятельности. В музыкальных играх ребёнка, как правило, интересует не только сам процесс, но и его результат. Для успешного внедрения народных игр в жизнь дошкольников педагог должен:

1. Глубоко знать и свободно владеть обширным игровым материалом и методикой педагогического руководства.

2. В ходе игры привлечь внимание детей к её содержанию, следить за точностью движений, которые должны соответствовать правилам, регулировать эмоционально-положительное настроение и взаимоотношение играющих, приучать их ловко и стремительно действовать в создавшейся ситуации, учить детей самостоятельно и с удовольствием играть.

Большинство башкирских народных игр связано с национальными праздниками: САБАНТУЙ – игра «Сабантуй», ВОРОНЬЯ КАША – игра «Коршун», НОВОСЕЛЬЕ – игра «Юрта», «Встреча гостей». В башкирских народных играх много юмора, шуток, соревновательного задора: движения образны и часто сопровождаются неожиданными весёлыми моментами.

Объяснение каждой новой игры может происходить по-разному, в зависимости от её вида и содержания.

Прежде, чем объяснить сюжетную народную игру, надо предварительно рассказать о жизни того народа, в чью игру детям предлагают поиграть, показать иллюстрации, предметы быта, заинтересовать национальными обычаями. Затем кратко рассказать о сюжете игры, пояснить роль ведущего или водящего, и перейти к распределению ролей, применяя при этом любимые детьми считалки, используя, опять таки, считалки на башкирском языке.

Несюжетные игры объясняются кратко, лаконично, эмоционально, выразительно. Сначала даётся представление об её содержании, последовательности игровых действий, расположении игроков и атрибутов. Затем можно задать 1-2 уточняющих вопроса, чтобы убедиться, что дети поняли правила.

Основная часть времени предоставляется конкретным игровым действиям. Здесь, как правило, используется показ и объяснение, чтобы дети почувствовали общее настроение, характер музыки, определили структуру, форму произведения, т.к. обычно движения меняются в соответствии с частями произведения. Игры обычно бывают подвижные, и ребята часто недостаточно прислушиваются к музыке и спешат перейти к следующей

фигуре построения. Поэтому вначале нужно обязательно прослушать всю пьесу до конца.

В конце игры следует положительно оценить тех, кто проявил определённые качества: ловкость, смекалку, быстроту, выдержку, выразительность, товарищескую взаимопомощь.

Ещё раз хочется подчеркнуть, что использование башкирской музыки в деятельности, в том числе и физкультурной, делает её увлекательной и эффективной. Она поднимает настроение, организует движения детей и облегчает, в ряде случаев, их усвоение. Музыка способствует улучшению осанки, придаёт движениям выразительность, способствует развитию их точности, координированности.

«ЛОВКИЙ ДЖИГИТ – ТАҢЫЛ ЕГЕТ».

Цель: Развивать быстроту. Улучшать качество выполнения прямого галопа.

Организация игры.

Подгруппа детей (4-5) становится в шеренгу напротив центральной стены. У каждого в руке «лошадка» на палке. Остальные дети сидят на стульях и поют: «Эй, джигиты, выходите и коней себе берите.

На конях должны скакать свою удаль показать.

Тот, кто первый прибежит, настоящий тот джигит!»

По окончании пения выбранные дети «Скачут» на лошадках к центральной стене. Добежав до стены, поднимают «лошадку» вверх. Выигрывает ребёнок, прискакавший первым, и получает приз.

«ПЕРЕНЕСИ ЯЙЦО В ЛОЖКЕ».

Цель: Развивать быстроту, ловкость, внимательность.

Организация игры.

Игра организуется в форме эстафеты: между собой соревнуются 2 человека или 2 команды. Нужно, держа в руке деревянную ложку с варёным яйцом, пробежать до стойки, пробежать её и вернуться к финишу, т.е. передать эстафету другому. Кто быстрее? Причём яйцо не должно упасть и руками его трогать нельзя.

«КТО БЫСТРЕЕ НАРЯДИТСЯ?»

Цель: познакомить детей с предметами национальной одежды: хараус, жилет, сапоги (ситек), камзол, тубетейка.

Организация игры.

Игра проводится в соревновательной форме, т.е. кто быстрее нарядится! Закончив наряжаться, нужно под весёлую музыку выполнить несколько танцевальных движений (импровизируя национальный танец).

«САПОЖНИК - ИТЕКСЕ» Муз. Ф. Гершовой. Сл. Е. Басс.

Цель: Развивать воображение, творчество. Улучшить ритмичность и качество выполнения танцевальных движений. Петь умеренно громко, чётко и бодро.

Организация игры.

Дети стоят хороводом. В середине – на стуле сидит ребёнок – это сапожник.

1к. «Сапожник» имитирует характерные движения: шьёт сапоги. Дети идут по кругу хороводным шагом.

2к. Идут, сужая круг, исполняя 2 простых шага и 3 притопа, и таким же образом расширяют круг.

Исполняют тройные притопы с поворотом корпуса.

С окончанием пения дети быстро разбегаются, а сапожник старается запятнать кого-нибудь из детей. Запятнанный ребёнок становится сапожником и игра повторяется.

1. Нитки, шило да игла – начинается игра!/2р.

Я для маленькой ноги шить умею сапоги./2р.

2. Ты – сапожник-чудодей, шьёшь сапожки для людей./2р.

Чтоб примерить сапоги, ты скорее нас лови!/2р

«КУРАЙ». Муз. Ф. Гершовой. Сл. Е. Басс.

Цель: познакомить детей с башкирским народным инструментом – курай. Учить детей выполнять простые башкирские народные танцевальные движения.

Организация игры.

Дети делятся на 4 подгруппы и становятся шеренгами вдоль стен комнаты, чередуясь в определённом порядке: мальчик, девочка.

Водящий («кураист») сидит в центре на стуле и играет на курае. Все дети поют.

На первую фразу «Становитесь в хоровод» - идут вперёд простым шагом.

«Всех курай плясать зовёт» - отходят назад на место и делают тройной притоп.

«Ты, курай задорный, веселей играй,

«Тех, кто лучше пляшет, в круг их приглашай!» приплясывают на месте: девочки прищёлкивают пальцами, а мальчики, притопывая ногами, поочерёдно выставляют руки перед грудью.

Одновременно «кураист» идёт по кругу переменным шагом и в конце пения кланяется детям и кладёт курай на стул. Исполняется плясовая мелодия.

1 часть музыки: дети, взявшись руками крест-накрест, парами двигаются по кругу переменным шагом, в конце музыки поворачиваются лицом друг к другу и выполняют тройной притоп.

2 часть музыки: вначале дети отходят друг от друга переменным шагом

(мальчики башкирским ходом, а девочки, высоко поднимая колени, оттягивая носочек, руки держат немного в стороны). На повторение музыки возвращаются на место, исполняя аналогичные движения. С концом музыки мальчики бегут, стараясь взять курай. Выигравший ребёнок становится «кураистом».

Перед игрой рассмотреть курай, рассказать народную легенду о курае.

«ЮРТА - ТИРМӘ». Муз. Ф. Гершовой. Сл. Е. Басс.

Цель: Развивать внимательность, ловкость. Закреплять переменный шаг.

Организация игры.

В игре участвуют 4 подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:

Мы – весёлые ребята, соберёмся все в кружок.

Поиграем и попляшем, и помчимся на лужок.

На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде крыши, получается юрта.

С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

«САБАНТУЙ - ЫАБАНТУЙ».

Цель: Развивать прыгучесть, ловкость.

Организация игры.

Большинство народных игр связано с главным праздником наших хлеборобов – «сабантуем». Этот праздник проводится весной.

Дети изображают скакунов. В центре встаёт ведущий с шестом, к которому привязан красивый платок. Ведущий вращает шест над головой по кругу, дети стараются задеть в прыжке платок рукой. Тот, кто заденет платок, считается победителем.

Сообщить в Яндекс о проблеме

«ЮРТА»

Цель: развивать умение ориентироваться в пространстве.

Материал: платочки с башкирским орнаментом, картинка с изображением юрты, 4 стула

Организация игры. В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:

«Мы, веселые ребята, соберемся все в кружок. Поиграем, и попляшем, и помчимся на лужок.»

На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окончании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши), получается юрта. Методические приемы: рассматривание картины с изображением юрты – старинное жилище башкирского народа. Рассматривание башкирского орнамента на платочках.

Дополнительные рекомендации: с окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

«СТРЕЛОК»

Цель: развивать умение у детей метать мяч.

Оборудование: мяч

Организация игры: проводятся две параллельные линии на расстоянии 10 – 15 м одна от другой. В середине между ними чертится круг диаметром 2 м. Один Игрок – стрелок. Он с мячом в руках стоит в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого попал, становится стрелком.

Дополнительные рекомендации: в начале игры стрелком становится тот, кто после внезапной команды «Сесть!» присел последним. Момент броска мяча определяется самим стрелком. Мяч, брошенный мимо, игроки перебрасывают стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, то это не считается попаданием.

«ЛИПКИЕ ПЕНЬКИ»

Цель: развивать умение ориентироваться в пространстве, развивать ловкость.

Материал: маски на голову с изображением пенечка.

Организация игры: три-четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить близко к пенькам. Пенечки должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Осаленные игроки становятся пеньками.

Дополнительные рекомендации: пеньки не должны вставать с мест.

«МЕДНЫЙ ПЕНЬ»

Цель: развивать ориентировку в пространстве, упражнять в беге.

Организация игры: играющие парами располагаются по кругу. Дети, изображающие медные пни, сидят на стульях. Дети-хозяева становятся за стульями.

Под башкирскую народную мелодию водящий–покупатель двигается по кругу переменным шагом, смотрит внимательно на детей, сидящих на стульях, как бы выбирая себе пень. С окончанием музыки останавливается около пары и спрашивает у хозяина:

«– Я хочу у вас спросить,

Можно ль мне ваш пень купить?»

Хозяин отвечает:

«— Коль джигит ты удалой,
Медный пень тот будет твой»

После этих слов хозяин и покупатель выходят за круг, встают за выбранным пнем друг к другу спиной и на слова: «Раз, два, три - беги!» - разбегаются в разные стороны. Добежавший первым игрок, встает за медным пнем.

Дополнительные рекомендации: бежать только по сигналу. Победитель становится хозяином.

«ПАЛКА-КИДАЛКА»

Цель: Развивать внимание, ловкость. Упражнять детей в метании предмета вдаль. Воспитывать взаимовыручку.

Оборудование: считалка, палка, длиной 50 см

Организация игры: Чертится круг диаметром 1,5 м. В круг кладут палку-кидалку длиной 50 см. Считалкой выбирают пастуха. Один игрок кидает палку вдаль. Пастух выбегает за брошенной палкой. В это время игроки прячутся. Пастух возвращается с палкой, кладет ее на место и ищет детей. Заметив спрятавшегося, он называет его по имени. Пастух и названный по имени ребенок бегут к палке. Если игрок прибежал раньше пастуха, то он берет палку и опять кидает ее, а сам снова прячется. Если же игрок прибежал позже, то становится пленником. Его может выручить только игрок, который назовет его имя и успеет взять палку раньше пастуха. Когда все будут найдены, пастухом становится тот, кто первым был обнаружен.

Методические приемы: Считалкой выбирают пастуха. Выработка правила с детьми: пастухом становится тот, кто первым (или последним) был обнаружен.

Дополнительные рекомендации: начинать искать игроков можно только тогда, когда палочка найдена и положена в круг. Названный по имени игрок должен сразу выйти из укрытия. Пленника спасает игрок, добравшийся до палки раньше пастуха.

«МӨЙӨШ алыш (уголки)»

Организация игры: По четырем углам площадки стоят четыре стула, на них четверо детей. В центре стоит водящий. Он по – очереди подходит к сидящим и задает каждому вопрос:

- Хозяйка, можно истопить у тебя баню?

1 играющий отвечает: «Моя баня занята».

2 играющий отвечает: «Моя собака оценилась»

3 играющий отвечает: «Печка обвалилась»

4 играющий отвечает: «Воды нет»

Водящий выходит на центр площадки, хлопает в ладоши три раза и кричит: Хоп, хоп, хоп! За это время хозяева быстро меняются местами. Водящий должен успеть занять свободный стул.

Правила: меняться только после хлопков водящего. Игра может проводиться и с большим количеством детей: в этом случае воспитателю следует

поставить столько стульев, сколько играющих и составить дополнительные ответы для «хозяев».

«ак тирэк, күк тирэк» (белый тополь, синий тополь)

Организация игры: Дети стоят в две шеренги по краю площадки напротив друг друга. Первая команда хором спрашивает: «Белый тополь, синий тополь, что есть на небе?»

Вторая команда хором отвечает: «Пестрые птицы».

Первая команда спрашивает: «Что есть у них на крыльях?»

Вторая команда отвечает: «Есть сахар и мед».

Первая команда просит: «Дайте нам сахар».

Вторая команда спрашивает: «Зачем вам?»

Первая команда зовет: «Белый тополь, синий тополь».

Вторая команда спрашивает: «Кого выбираете из нас?»

Первая команда называют имя одного из играющих из противоположной команды. Выбранный ребенок бежит навстречу шеренге соперников, которые стоят, сомкнув крепко руки, и старается разорвать «цепь» соперника. Если он разорвет «цепь», то забирает играющего из команды соперников в свою команду, если нет, то остается в этой команде.

Выигрывает та команда, в которой оказывается больше всего игроков.

«букэн кайыш» (поймай воробья поясом)

Организация игры: Дети парами стоят по кругу: впереди девочка сзади мальчик. Водящий, в руке у которого пояс (веревка), ходит за кругом и произносит текст:

«Лето прошло, осень пришла,

Утки улетели, гуси улетели.

Соловьи пропели.

Ворона стой! Воробей лети!»

Ребенок, которого выбрали «воробьем» убегает от водящего по кругу, а тот старается догнать и осалить поясом. Если водящий осалит, то занимает место играющего, а осаленный становится водящим.

Правила: не касаться убегающего рукой, а только поясом. Убегать после слова «лети»

«Энэ менэн еп» (Иголка и нитка)

Организация игры: Дети делятся на две команды, выстраиваются в колонны друг за другом на одной стороне площадки. Перед каждой командой на расстоянии 5 метров ставится ориентир (куб, башня, флажок). По сигналу первые игроки («иголки») оббегают ориентиры, возвращаются к команде. К

ним зацепляется следующий игрок («нитка»), они оббегают ориентир вдвоем. Таким образом, все игроки команды («нитки»), по очереди зацепляясь, друг за дружкой, оббегают ориентиры. Побеждает та команда («иголка с ниткой»), все игроки которой зацепились и обежали ориентиры первыми.

Правила: играющим во время бега не разрешается расцеплять руки. Если это случилось, то нарушившая правила команда начинает игру заново

«Бесэй менэн сыскан» (кот и мыши)

Организация игры: Кот сидит в кругу на краю площадки, закрыв глаза. Дети - мыши бегают по площадке очень тихо, на носочках, чтобы не разбудить кота. Как только кот открывает глаза и поднимается с места, дети - мыши должны присесть и не двигаться. Кот произносит слова:

«Котик вышел погулять,

Серых мышек поймать.

Сейчас догоню, схвачу и проглочу»

После окончания слов кот ловит мышей, которые встают и убегают от него.

В конце игры подсчитывают количество пойманных мышей. Выбирается новый кот, игра повторяется.

Правила: не двигаться во время слов кота; осаленные мыши должны прекратить игру, собраться у кота в домике.

«Буре менэн куян» (Волк и зайцы)

Организация игры: Для игры выбираются волк и водящий. Остальные дети - зайцы. Волк прячется - приседает на одной стороне площадки, а дети - зайцы стоят на другой стороне площадки, ограниченной чертой. На слова ведущего «зайцы» выходят из дома и прыгают на двух ногах по всей площадке:

«Белый заяц, мягкий заяц

В гости к нам пришел.

Ушки - длинные.

Короткий хвост».

На сигнал ведущего «Буре» («Волк») дети-зайцы прыжками быстро возвращаются в свой дом, а волк старается поймать как можно больше детей.

Правила: передвигаться по площадке можно только прыжками на двух ногах; убежать в дом только после сигнала водящего; ловить, касаясь игрока рукой.