Башкирские народные игры.

    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 – ТАҺЫЛ 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 окончания 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, добежать до стойки, оббежать 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, тюбетейка. 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»

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

«ҠУРАЙ».

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 - ҺАБАНТУЙ».

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.

«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. Осталенные 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, добежавший 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 ощенилась»

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».

«аҡ тирәк, күк тирәк»

(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.

«букән ҡайыш»

(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»

«Энә менән 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») обегают ориентиры, возвращаются к команде. К ним зацепляется следующий игрок («нитка»), они обегают ориентир вдвоем. Таким образом, все игроки команды («нитки»), по очереди зацепляясь, друг за дружкой, обегают 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

«Бесәй менән сысҡан»

(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.

«Бүре менән ҡуян»

(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; убегать в дом только после сигнала водящего; ловить, касаясь игрока рукой.

Задание: Описывать игру любую которую играли в детстве.