

Татарские народные игры



«Продаём горшки»

Цель игры: развитие ловкости, быстроты двигательной реакции, укрепление мышц опорно-двигательного аппарата.

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 обегает три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а оставший становится водящим.

Правила игры:

- 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.

«Перехватчики».

На противоположных концах площадки отмечаются линиями два дома. Играющие располагаются в одном из них в шеренгу. В середине лицом к детям находится водящий. Дети хором произносят слова:

**Мы имеем быстро бегать
Любим прыгать и скакать
Раз, два, три, четыре, пять
Ни за что ней не поймать!**

После окончания этих слов все бегут врассыпную через площадку в другой дом. Водящий старается запятнать перебежчиков. Один из запятнанных становится водящим, и игра продолжается. В конце игры отмечаются лучшие ребята, не попавшиеся ни разу.

Правила игры. Водящий ловит игроков, прикасаясь к их плечу рукой. Запятнанные отходят в условленное мест.

«Лисички и курочки».

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.

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

«Угадай и догони».

Цель игры: развитие внимательности, ловкости.

Играющие садятся на скамейку или на траву в один ряд. Впереди садится водящий. Ему завязывают глаза.

Один из игроков подходит к водящему, кладет руку на плечо и называет его по имени. Водящий должен угадать, кто это. Если водящий назвал имя игрока правильно, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий не угадал имя игрока, тогда подходит другой игрок.

Правила игры:

- если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать;
- как только водящий поймает игрока, он садится в конец колонны, а пойманный игрок становится водящим.

«Спутанные кони».

Цель игры: развитие силовой выносливости, укрепление костно-мышечного аппарата ног.

На игровой площадке чертится линия. На расстоянии от нее (не более 20 м) устанавливаются флажки, стойки.

Играющие делятся на три-четыре команды и выстраиваются за линией. По сигналу первые игроки команд начинают прыжки, оббегают флажки и возвращаются обратно бегом. Затем бегут вторые и т. д.

Правила игры:

- выигрывает команда, закончившая эстафету первой;
- прыгать следует правильно, отталкиваясь обеими ногами одновременно, помогая руками.

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

«Скок - перескок».

Цель игры: 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.

Правила игры:

- нельзя выталкивать друг друга из кружков;
- двое играющих не должны находиться в одном кружке;
- при смене мест кружок считается за тем, кто раньше вступил в него.

«Ловишки».

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



«Бег в мешках».

По сигналу ведущего участники должны быстро залезть ногами в мешок, и, придерживая его руками возле пояса, допрыгать до обозначенного места. Обежав его, игрок возвращается, вылезает из мешка и передает его следующему игроку, который повторяет все действия. Во время игры не допускается падение мешка. Если во время эстафеты участник упал, он может подняться и продолжить соревнование.



