

Башкирские игры



Юрта (Тирмэ)

Цель игры: внимание, ловкость, быстрота. Правила игры: С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образовать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту. Ход 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. Оборудование: платочки с башкирским орнаментом, картинка с изображением юрты, 4 стула.

«Волк и зайцы» (Бүре менэн куян)

Цель — развивать у детей ловкость, ориентировку в пространстве и умение действовать по сигналу. 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.

«Палка-кидалка» Сойош-таяк

башкирская народная игра, цель которой — развивать внимание, ловкость, упражнять детей в метании предмета вдаль и воспитывать взаимовыручку.

Оборудование: считалка, палка длиной 50 см.

Организация игры:

1. Чертят круг диаметром 1,5 м.
2. В круг кладут палку-кидалку.
3. Считалкой выбирают пастуха.
4. Один игрок кидает палку вдаль.
5. Пастух выбегает за брошенной палкой. В это время игроки прячутся.
6. Пастух возвращается с палкой, кладёт её на место и ищет детей.

7. Заметив спрятавшегося, он называет его по имени.
8. Пастух и названный по имени ребёнок бегут к палке.
9. Если игрок прибежал раньше пастуха, то он берёт палку и опять кидает её, а сам снова прячется.
10. Если же игрок прибежал позже, то становится пленником. Его может выручить только игрок, который назовёт его имя и успеет взять палку раньше пастуха.
11. Когда все будут найдены, пастухом становится тот, кто первым был обнаружен.

https://max.ru/id6168098942_gos/AZwpO822YPg

«Аркан тартыш» перетягивание каната.

Правила игры:

1. На площадку кладётся канат, середина которого отмечена цветной лентой.
2. По обе стороны от середины площадки чертятся две параллельные линии.
3. Две команды берут канат и становятся с разных сторон.
4. По сигналу начинают тянуть канат в свою сторону.
5. Побеждает команда, которая перетянет канат на свою сторону (цветная ленточка пересечёт линию границы команды).



Таяк-Тартыш — древняя игра кочевых народов, «перетягивание палки».

Правила: спортсмены садятся друг напротив друга, их ноги должны упираться в деревянную доску, которая стоит посередине. Оба участника держат обеими руками палку и стараются перетянуть её друг у друга.

Победа засчитывается, если спортсмену удалось вырвать палку из рук соперника или перетянуть его корпус на свою сторону.

Поединок длится до двух побед одного из борцов, обычно в двух или трёх раундах.