

## Казахские национальные детские игры.

### Казахская детская игра - Ястребы и ласточки (Жапактар жане карлыгаш)

Это игра на скорость реакции и на быстроту бега. Участвовать в ней могут неограниченное число человек. Дети разделяются на две равные команды. Одна команда - ласточки, другая - ястребы. И определяется один ведущий. Обе команды встают в две шеренги спиной друг к другу. Ведущий, проходя мимо шеренг, громко выкрикивает либо "Лас" либо "Яс". Пока название команды не будет названо полностью, двигаться нельзя. Как только одно из названий команды будет произнесено ведущим "Ласточки" или "Ястребы", то команда, чье название, было, произнесено начинает догонять

участников другой команды, те в свою очередь бросаются врассыпную и стараются убежать за отмеченную территорию. Тех, кого поймали, становится членом ловящей команды. И игру можно начинать снова. По результатам нескольких игр можно определить победителей.



### Казахская игра для детей - Белая кость (Ак сук)

Белая кость или Ак сук - это очень веселая казахская детская игра. Принимать участие в Ак сук может неограниченное число участников. По условиям игры определяется один ведущий, который держит в руках белую кость (кость можно заменить и другим атрибутом, таким как кегля или мяч). Остальные дети встают в ряд лицом к ведущему. Ведущий кидает кость вперед, как можно дальше за шеренгу, приговаривая: "Белая кость — знак счастья, ключ, лети до луны, до белых снежных вершин! Находчив и счастлив тот, кто тебя вмиг найдет!". Участники в это время не имеют права оборачиваться или оглядываться, чтобы не видеть в каком точно направлении полетела кость. По

команде ведущего, которая звучит так: "Ищите кость — найдете счастье скорей! А найдет его тот, кто быстрее и ловчей!", - дети разбегаются в поисках кости. Победит тот, кто быстрее всего отыщет кость и принесет ее ведущему. Если в момент, когда нашедший кость бежит к ведущему, его настигает, кто-нибудь из участников игры и успевает коснуться его, то догнанный игрок должен передать кость догнавшему его игроку. Хитрость игры заключается в том, что тот, кто нашел кость первым, должен постараться не выдать себя, чтобы никто из участников не кинулся его догонять. Например, он может крикнуть, что кость найдена другим игроком и с

разочарованным видом пойти к ведущему, а пока игроки, поймавшись на уловку, кинутся за указанным игроком, кость будет незаметно передана ведущему. Победитель имеет право загадать желание, чтобы проигравшая группа или кто-нибудь из участников игры, например, спел для него песню.



### Казахская детская игра - Платок с узелком (Орамал)

Платок с узелком (Орамал) - это замечательная казахская детская игра на выносливость и быстроту реакции. Участвовать в этой игре может неограниченное число детей, но не менее 5-6 человек. Для начала определяется водящий, который выбирает одного из участников и передает ему завязанный в узел платок. Затем участники встают в круг, а водящий в центр этого круга. Участники начинают кружить хоровод вокруг водящего. После сигнала "Стоп" выкрикиваемого водящим, участники разбегаются в разные стороны. Задача водящего поймать участника с платком, причем участник с платком может на бегу передать платок другому участнику.

Как только участник, в чьих руках платок будет пойман, он должен исполнить для всех песню или рассказать стих, также он автоматически становится водящим и игра начинается заново.

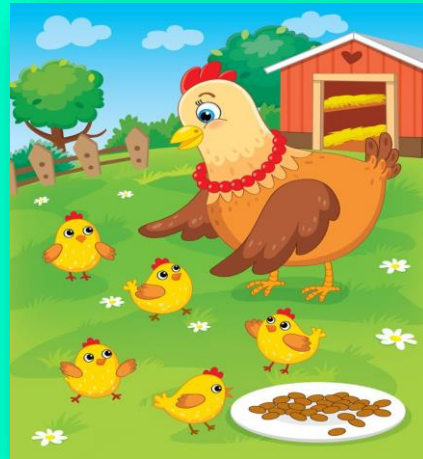


### Казахская игра для детей - Цыплята (Балапандар)

Цыплята (Балапандар) - это веселая казахская игра для детей, хорошо подходящая для группы детей от 15 человек и больше. по условиям игры участники разбиваются на три группы и с помощью считалки определяют три коршуна и три квочки, остальные участники будут цыплятами. Три группы цыплят, возглавляемых квочками движутся держась друг за друга и за квочек,

которые возглавляют каждую из цепочек. при этом цыплята поют песню: "Дружно держимся за друга, здесь, в колонне: друг — подруга! Мы все смелые ребята. Развеселые цыплята! Нам не страшен хищный коршун. С нами наша мать! Мы идем с ней погулять, чудеса повидать!" Квочки движутся по замысловатой траектории, а коршуны ждут, как только кто-нибудь из участников

цепи случайно отцепится, в этот момент, если коршун успеет задеть его ладонью, значит, цыпленок пойман. Разорвавшаяся цепочка стремится успеть соединиться, иначе пока она разъединена, всех кого успеет задеть коршун, будут пойманы. При этом квочка может защищать цыплят. Если в момент нападения коршуна, квочка успеет задеть его ладонью, коршун считается выбывшим из игры.



### Казахская игра для детей - Тумалак-Агаш (Деревянный шар)

Для такой казахской игры для детей, как Тумалак -Агаш достаточно двух человек. В земле выкапывается небольшая ямка лунка. Двое участников берут по небольшой палке и шарик для игры. Один участник пытается палкой загнать шар в лунку, а второй участник пытается палкой преградить путь и помешать этому. После того, как шар оказывается, в лунке роли меняются местами.

