



МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ДЕТСКО-ЮНОШЕСКАЯ СПОРТИВНАЯ ШКОЛА
ГОРОДСКОГО ОКРУГА ГОРОДА НЕФТЕКАМСК
РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН



ДЕТСКИЕ ИГРЫ ТЮРКСКИХ НАРОДОВ

*Автор: инструктор-методист МБУ ДО ДЮСШ
Костюшкина А.Д.*

г.Нефтекамск,

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
Детско-юношеская спортивная школа



В настоящее время начинают предаваться забвению игры, издавна бытовавшие в народе. Современная детвора, будто совершенно и не слышала о замечательных играх тюркоязычных народов. А ведь народные детские игры — ценнейшее наше наследие!

Для древних людей была нелегким делом охота на диких животных, зверей и различную дичь, являвшихся источником существования. Все это требовало от охотника меткости в стрельбе, ловкости, внимательности, терпеливости и целеустремленности. Игры, различные состязания-испытания издавна занимали очень большое и важное место в жизни народа.

По словам старожил, в древности аксакалы в целях обучения детей меткости, ловкости организовывали состязания, которые способствовали развитию специальных навыков для охотника, животновода, рыбака в их повседневном труде. Ранние детские игры как «Асык», «Шелдек», «Бес тас», «Тугыс тас», «Уртага тусу», «Жете тас» помогали физическому воспитанию ребенка, в то же время они являются культурным наследием тюркских народов.

ИГРА «ЖЕТЕ ТАС»

Значение игры: способствует развитию ловкости, быстроты реакции и командной сплоченности. Для игры нужно семь камней или семь деревянные небольшие бруски и один мяч. Две команды по 4 человек.

Правила игры: В кругу друг на друге сложены камни в виде башни. В центре стоит команда из 4 человек. Другая команда стоит за пределами круга, бросают мяч в башню разбивая её. Команда нападающих должна раскидать все камни как можно дальше, пока их не засалили мячом. Команда обороняющихся бегут за мячом и сдают противников, тем самым выбивая противников из игры. Игра прекращается когда команда обороняющихся соберут башню в первоначальном виде или истечет время.



ИГРА «ШИЛДЕК»

Значение игры: развивает ловкость, быстроту реакции, глазомер.

Правила игры: Эта игра проводится на воздухе. В игре обычно участвует 4-6 человек. Для нее нужны деревянная палка длиной 1 м. и прут (шуйдук) длиной 20-25 см.

Команда делится на равное количество игроков, у каждого по три попытки броска. Цель игры — забросить прут как можно дальше. Расстояние подсчитывается метровой палкой и лучшие попытки суммируются. Выигрывает та команда которая по сумме забросила дальше остальных.



ИГРА «ТОГОЗ ТАС»

Значение игры: развивает логическое и аналитическое мышление.

Цель игры: поставить три камня (фишки) одного цвета в ряд и забрать все камни соперника..

Количество участников: два человека

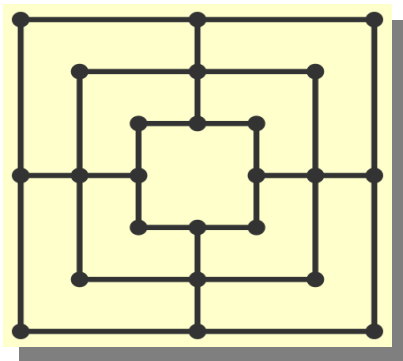
Оборудование: игровое поле, 18 камешков: 9 белых и 9 черных (можно заменить шашками или чем-нибудь другим).

Распечатать игровое поле можно по ссылке:

<http://www.printplay.ru/wp-content/uploads/2010/03/melnica1.jpg>

Правила игры

Партия начинается с пустого игрового поля. Каждый игрок по очереди выставляет по одному своему камню на любой из свободных кружков. Как только игрок смог выстроить три своих камня в ряд по прямой линии, он снимает с доски любой из камней противника.



После того, как игроки выставили все свои 9 камней на игровое поле - можно начинать ходить. Игроки также по очереди передвигают свои камни на соседние свободные кружки вдоль линий чтобы собрать три свои камня в ряд. И так же, как только у игрока образовался новый ряд из трех фишек - он забирает любую фишку соперника. Если к концу игры у одного из игроков остается только три камня, он получает преимущество во время своего очередного хода переставлять камень на любой свободный кружок поля, не зависимо от линий, в то время, как его соперник продолжает ходить по старым правилам, пока у него тоже не останется три камня.

Игра считается выигранной, когда противник не сможет выстроить в ряд три своих камня - либо осталось только 2 камня, либо у игрока нет возможности сделать ход.

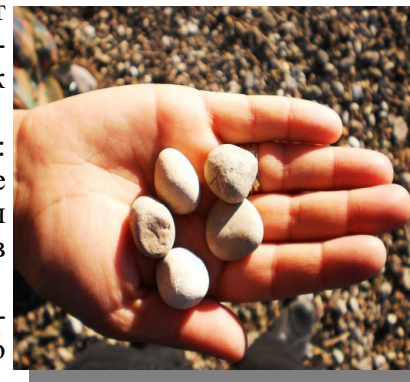
ИГРА «БИШТАШ»

Значение игры: способствует быстрому движению рук, воспитывает внимательность, стремление к достижению цели.

Этой игре не одна сотня лет: даже на античных вазах, которые находят археологи, встречаются изображения людей, играющих в камешки.

В каждой стране она называется по-своему, но везде о ней с гордостью говорят «наша национальная игра».

На Руси дети играли в «жары», в Киргизии – в «бешташ»; по-казахски игра называется «бес-тас», по-башкирски «Хакыташ» (пять камешков).



Правила игры.

Нужно подобрать пять одинаковых по размеру небольших камешков. Игра состоит из нескольких конов. Перейти на следующий кон можно только тогда, когда без ошибок выполнены все задания предыдущего. Поначалу это сложно, но если потренироваться, вы будете ловить камешки не хуже циркового жонглера.

Во время игры нельзя сдвигать камешки с места. Разрешается только брать камешек, с которого начинается задание. Если игрок всё-таки сдвинул камешек – он теряет ход.



Играем одной рукой, второй помогать нельзя. То есть одной и той же рукой подкидывать камешек, собирать другие камешки и ловить летящий.

Первым делом надо определить очерёдность игроков.

Первый кон «клёвки»

1-е задание

1. Игрок разбрасывает четыре камешка. Пятый надо подкинуть вверх, успеть этой же рукой поднять с пола другой камешек и поймать подброшенный. Теперь в руке два камешка.
2. Один из них надо зажать в кулаке, а второй подкинуть вверх. Пока он летит, поднять с пола ещё один камешек, не потеряв при этом зажатый в кулаке. В руке три камешка.
3. Два зажимаются в кулаке, третий подкидывается, а четвёртый надо поднять. Потом таким же образом надо подобрать и пятый.

2-е задание

1. Надо рассыпать камешки перед собой и, подбрасывая один камешек, поднимать каждый раз по два, не сдвигая при этом остальные с места.
2. Точно так же поднять за один раз три камешка и потом отдельно один камешек.
3. Следующий этап – подкинув камешек, подобрать сразу четыре камешка.

4. И, наконец, последний этап: зажав в кулаке четыре камешка, надо подкинуть в воздух пятый. Пока он летит, положить камешки из кулака на пол и поймать летящий камешек. Если игрок поймал на тыльную сторону ладони всего лишь один или два камешка, он передает ход следующему игроку, а в свою очередь начинает кон заново.



ИГРА «АСЫК»

Значение игры: игра в асычки развивает глазомер ребёнка, вырабатывается ловкость.

Правила игры

Главный асык, «сака» (обычно это альчик большего размера) имеет наибольшую цену. Асычки расставляются в ряд. Игрок бросает с расстояния нескольких метров асык-биток, которым нужно выбить другие асыки из кона.

Асык

игральная кость; путовые суставы (надкопытные кости) мелкого рогатого скота (бараньей ноги).

Игра в асыки

национальная казахская игра (распространена у некоторых других азиатских народов), правила которой передаются из поколения в поколение. Для игры применяются асыки разных размеров, и «сака» – асык-биток (бита), залитый свинцом или обмотанный медной проволокой, которым игроки по очереди с расстояния 2-5 м выбивают асыки.

Когда степь расцветала и покрывалась сочным зеленым ковром, не только дети, но и взрослые выходили на прогретую весенним солнцем землю и начинали свои состязания.



Асычки – одна из самых распространённых детских игр в Средней Азии. Обычно каждый игрок имеет свой набор асычек, но допускается использование общего набора при индивидуальных битах. Простые асычки иногда раскрашиваются в разные цвета, они ценятся в зависимости от своего размера и веса и имеют разные названия.



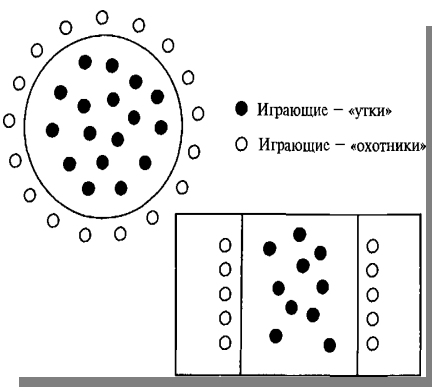
Игра в асычки довольно схожа с русской национальной игрой в «бабки», главное отличие которой в том, что в ней используются в основном кости крупного рогатого скота, которые крупнее, чем асычки.

ИГРА «УРТАГА ТУСУ»

Значение игры: совершенствует двигательные мышцы, реакцию, работоспособность рук и ног. Башкирский вариант этой игры это игра «Уйрякхэмтулку» («Утки и лисы/охотники»), русский вариант – «Салки».

Правила игры.

В игре могут участвовать весь отряд. Играющие делятся на две равные группы. Обозначается квадрат, сторона которого составляет примерно 10-12 метров. После жеребьевки ведущих одна группа остается в квадрате. Они являются «утками». Другая же сторона, разделившись на четыре, становятся с четырех сторон квадрата. Они представляют «лис или охотников».



«Лисы или охотники» начинают охотиться за «утками», бросая им мяч. «Утки», увиливая от мяча, с шумом и гамом кидаются с одной стороны в другую. Если одна из «уток» засалена мячом, она тотчас берет в руки мяч и бросает в одну из «лис», убегающих в сторону. Если «лиса» засалена мячом, «утка» не выходит из игры, остается внутри квадрата; при непопадании – «горит» и выходит за черту. В таком порядке «утки» постепенно вылавливаются «лисами». Когда в квадрате не останется ни одной из «уток» игра заканчивается.



Второй кон «цапки»

Надо подбросить все пять камешков и поймать их тыльной стороной ладони. Если ни один из камешков не упадет, их подбрасывают снова и ловят на ладонь.

Если удалось поймать четыре камешка, пятый разрешается положить на тыльную сторону ладони и кон засчитывается игроку как пройденный. Если игрок поймал три камешка, ему предстоит штрафная задача. Два пойманных камешка он кладет на равном расстоянии между упавшими камешками. Потом он должен подкинуть в воздух пятый, и быстро собрать все камешки. Это довольно сложно: ведь камешки падают произвольно и иногда находятся на большом расстоянии друг от друга.



Клёвки» и «цапки» -

два начальных кона игры в пять камешков. Можно тренироваться в одиночку, а потом устраивать соревнования между друзьями. Для тех, кто стал настоящим чемпионом по камешкам, есть и более сложные этапы игры: «под арку», «стойла», «змея в траве».

