

## **Консультация для родителей «Казахские национальные игры» «Казахские народные подвижные игры»**

Национальные виды состязаний и игр являются важнейшей частью этнопедагогического наследия коренного населения Казахстана, которое веками служило для воспитания детей и молодежи. В детском возрасте, когда ребенок только начинает ходить и разговаривать, неизменными его друзьями являются игрушки. Они по своему содержанию не сложны, имеют большое воспитательное значение. У детей развиваются наблюдательность, пробуждается самодеятельность и инициатива, творческое начало.

Распространенной среди казахских детей была игрушка «деревянная лошадка» - мастерят ее обычно народные мастера и предназначена для широкого круга детей. Она – дань древней традиции – верховой езды, приучает детей сидеть в седле.

Как известно, зимой возможность поиграть в подвижные игры значительно уменьшается. В былые времена ребята из-за отсутствия одежды и обуви целыми днями находились дома. Такая сидячая жизнь делала детей малоактивными. В такие дни даже самые примитивные игрушки – палки, камушки, альчики, коробки, ножи, тележки и т.д. в какой-то мере развивали ребенка, заставляли его двигаться. Любили казахские дети бубенчик, который привязывали на шею жеребенку или верблюжонку, пуская их на ночную пастьбу. Бубенчик своим звоном отпугивал от животных хищных зверей. Годился бубенчик и для многих детских игр. Распространенной детской игрушкой была свистулька, которую обычно мастерили из ветвей дерева, глины, а чаще всего – из сухого камыша. Были свистульки с несколькими просверленными отверстиями. Игры с включением элементов бега по своему содержанию, правилам и повышению простоты, вполне доступны детям, у которых развиваются быстрота двигательной реакции, уверенность в своих силах.

### **«Үкі» «Сова»**

*(старший дошкольный возраст)*

Цель: Развивать самостоятельность и сообразительность. Учить детей бегу с изменением направления, увертливости.

Пособия: Платок для завязывания глаз.

Описание игры: Если площадка слишком большая, следует очертить круг, за который выходить строго запрещается. С помощью считалки, выбрав водящего, завязать ему глаза и вывести на середину круга – это сова. По команде «1,2,3 – начали» «сова» - водящий должен поймать и обязательно опознать кого-либо из игроков. Участники игры могут меняться верхней одеждой, головными уборами, прибегать к другим уловкам, чтобы сбить с толку «сову». При удаче «сова» меняется с пойманым и опознанным игроком ролями.

Правила игры:

1. Нельзя выходить за линию круга.
2. Игра начинается только по сигналу.
3. «Сову» нельзя трогать руками.

Обращение к лучшим традициям народной педагогики может сыграть решающую роль в оздоровлении современного молодого поколения.

