

Егіндікөл ауданы әкімдігінің  
"№ 2 Егіндікөл орта мектебі" КММ

# Тақырыбы: *Қазақтың ұлттық ойындары*



Өткізген:  
Қазақ тілі мен әдебиет мұғалімдері

**Тақырыбы:** Қазақтың ұлттық ойындары

**Әдістері:** түсіндіру, сұрақ-жауап, интегрированное занятие (рассказ, подвижные игры)

**Өткізілу әдісі:** Әңгімелеу, түсіндірме-демонстрациялық, ойын.

**Өткізілетін орны:** 3-сынып, 1-топ

**Көрнекіліктер:** Компьютер, «Ұлттық қазақ халқының» презентациясы, асықтар, «қара жорға» әні.

**Мақсаты:** Халқымыздың ұлттық ойындарының қалай қалыптасқандығы, оның атадан балаға, үлкеннен – кішіге мұра болып жалғасып отырғандығы туралы мағұлмат беру.

Ұлттық ойын түрлерінің мазмұнын түсіндіре отырып, қызығушылықтарын арттыру.

Ата бабамыздан бізге жеткен баға жетпес байлығымыз, асыл қазына -мыз ұлттық ойын екендігін біліп өсуге, денсаулығын шыңдай түсуге тәрбиелеу

Познакомить детей с подвижными национальными казахскими играми, их историей.

Расширять кругозор детей, развивать интерес к казахским национальным играм

соревновательного содержания: развивать через игру ловкость, силу, желание побеждать.

Воспитывать в детях уважение к культуре, истории и национальным играм казахского народа; через подвижные казахские национальные игры воспитывать чувство товарищества, доброжелательности, коллективизма.

**Ұйымдастыру барысы:**

**I. Ұйымдастыру кезеңі:**

**II. Кіріспе**

Ребята, в какой республике мы живем?

- Люди, каких национальностей живут в Казахстане? У каждого народа есть свои национальные игры. Сегодня мы познакомимся с казахскими национальными играми.

- Когда люди играют? (на праздниках, торжествах)

- Какие вы знаете народные праздники? Какой у нашего народа есть самый любимый праздник весной? (Наурыз)

: -Халқымыздың тарихи – мәдени мұраларының түрлері сан алуан. Солардың қай – қайсысы да адамға, соның игілігіне қызмет етуге бағытталған. Осындай аса құнды мәдени игіліктердің бірі – ұлт ойындары. Бүгінде ойынды адам баласы жасаған жеті кереметтің қатарына сегізінші етіп осы ойынның аталып жүруі де жайдан – жай емес. Бұрын ел қорғаушы батыр, жауынгер, халық қайраткерлері, ойын үстінде көрінеді. Сол ойын арқылы шынығып, өзінің бойындағы табиғи дарынын шыңдай түседі. Ұлт ойындары осылайша атадан – балаға, үлкеннен – кішіге мұра болып жалғасып отырған. Ойын тек адамның дене күш – қуатын молайтып, оны шапшаңдыққа дәлдікке т. б. тәрбиелеп қана қоймай, адамның ақыл – ойының толысуына, есейіп өсуіне де көп пайдасын тигізеді. -Манашыұлы Тұяқпай жырында: «Балалар ойнайды, ойнап жүріп ол бала кеудеге ақыл ойлайды» - деп түйіндейді.

Бұдан көретініміз ойын тек көңіл көтеру мен ермек үшін жасалмаған, қайта халықтың жазу өнері әлі дамымаған, оқу орны болмаған кезде өз ұрпатарын өмірге әзірлеу мүмкіншіліктерін пайдаланатын іс – әрекет қызметін атқарған.

**(2слайд)**

Сегодня мы познакомимся с казахскими национальными играми. В играх народа отображается образ его жизни, быта, труда и развлечений.

**3 Постановка проблемы.**

В играх народа отображается образ его жизни, быта, труда и развлечений. Наибольшее количество игр связано с любимым животным. С каким, кто может мне ответить? (ответ ребенка) почему конь играл такое большое значение в жизни казахского народа? (ответ детей) Конечно кочевой образ жизни требовал умений и навыков верховой езды.

**(3слайд)**

**4 Сообщение теоретических сведений.**

«Джигит без коня, что дите без матери» так гласит казахская пословица. Ездить верхом приучали ребенка с детства. Маленького ребенка возили верхом по аулам и пастбищам, приучали самостоятельно сидеть в седле. Когда ребенку исполнялось три года, его сажали на коня и совершали специальный обряд. В 5 лет ребенок самостоятельно забирался в седло а к 14 – 15 годам это был уже ловкий наездник. Девушки не уступали юношам и тоже были отличными

наездницами. Конь являлся олицетворением красоты, чистоты и скорости. В играх он, совместно с всадником-джигитом, участвовал в активном двигательном процессе. Торжественные мероприятия праздники продолжались от 3 до 7 дней, при этом ежедневно проводились какие-либо национальные игры и состязания, а заключительный день завершала грандиозная скачка. Хочу вас познакомить с наиболее интересными и распространенными играми. Для этого на помогут конверты в которых закрыты название игр. **(4 слайд)**



### **Кыз куу**

По свидетельству историков, еще в сакских племенах одним из условий женитьбы был обычай, который требовал, чтобы жених догнал невесту. Во время народного собрания или праздника юноши и девушки верхом на лошадях выходят в поле. По знаку хозяина торжества, стегнув коня, девушка срывается с места, а юноша бросается ее догонять. Если юноша не сможет настигнуть и поцеловать наездницу, то он должен развернуться и стремительно скакать обратно. Если же девушка догонит джигита, то начинает что есть силы стегать его камчой. Эта игра напоминает своеобразный спектакль - собравшийся народ наблюдает за событием, словно происходящим на сцене. **(5 слайд)**

### **Байга.**



Один из самых фаворитных и обширно распространённых казахских конных видах спорта, скачки на короткие и средние дистанции на местности, кроссовый пробег с общим стартом.

Классификационные дистанции: 7,12 и 16 км. Байга на 7 км. Вошла как обязательная дистанция на конноспортивных соревнованиях в конезаводах

Существует еще много конноспортивных игр, где джигит может показать свою ловкость, смекалку, умение крепко сидеть в седле, а так же показать своего друга коня. **(7 слайд)**

**Асыки – альчики.**



Одним из любимых развлечений казахских детей остается традиционная игра в асыки (альчики) (асык - таранная часть заплюсневого сустава у овцы и других животных) и одна из самых распространенных детских игр в Средней Азии.

Играют в эту игру в теплое время года набором асычек. Асык – это кость коленного сустава овцы или барана. Предварительно вывариваются или берутся из употребленной в пищу баранины.

Простые асычки иногда раскрашиваются в разные цвета, они ценятся в зависимости от своего размера и веса и имеют различные названия. Цель игры состоит в том, чтобы, бросая свой биток, выбить альчики играющих, расставленные в кругу.

Тот, кому удастся это сделать, забирает себе выбитый асык. Игра продолжается до тех пор, пока на кону остаются асыки. Кроме того каждый участник игры должен иметь свой собственный биток (*сака*).

Игра в асыки имеет варианты: алши, омпы, круг, хан, кунар, кора и др. В алши, хан, кора, кунар играют в помещении, в остальные - под открытым небом. В зависимости от своего размера асык имеет разную цену.

Главный асык, «сака» имеет наибольшую цену. Для большей устойчивости «сака» обычно заливают свинцом. А у ханских и султанских детей «сака» заливался даже золотом (8 слайд)

## Орамал



Суть игры выяснить кто самый ловкий и быстрый. Водящий дает одному из участников завязанный в узел платок. Участники становятся в круг вокруг водящего. По команде водящего «Раз, два, три!» все участники разбегаются. Водящий должен догнать игрока с платком, коснуться его плеча и взять платок. В момент преследования игрок с платком может передать его товарищу, тот — следующему и т. д. Если водящий поймает игрока с платком, тот должен исполнить любое его желание: спеть песню, прочитать стихотворение и т. д. После этого он становится водящим. (открывает последний конверт) (9 слайд)

## Күміс алу



Қазақ ұлттық ат спорты. Ертеден келе жатқан ойындардың бірі. Теңге ілу де ат спортына жататын ойынның бірі. Теңге алу ойыны тегіс жерде өткізіледі. Ойынға жасы 18-ден асқан адамдар ғана қатысады. Ол ертеде үлкендігі ақ тоқымдай киіздің үстінде 50, 20, 15 тиындық майда ақшаларды салып қоятын болған. Қазір тақыр жердің ойықтау тұсына ақ шүберекке түйілген зат тасталады. Ойыншылар қос тартпалы мықты ерттелген атқа мініп 30-40 метрдей жерден шауып бара жатып, ақ киіздің үстінде жатқан тиынды немесе ақ шүберекке түйілген затты еңкейе беріп, іліп алып кетулері керек. Аңшаны ат үстінен алған адам иеленіп кетеді. Қазір шүберекке түйілген тиын, не сондай кішірек затты ат үстінен еңкейіп көтеріп әкеткен адам жеңімпаз атаңып, жүлде алады. Ойыншылар атқа кезек мініп немесе бірнеше атпен (әркім өз атымен) кеп ойынға қатынаса береді. Алғашқы адам тиынды іліп кетсе, оның орнына тағы да тиын салынады.

Казахская национальная игра "Күміс алу", в переводе на русский означающая "подними монету" имеет очень далекие исторические корни. Правила игры со временем почти не изменились, изменился только атрибут. Согласно правилам игры всадники доскакав по сигналу от условной линии старта до линии финиша должны на скаку успеть собрать как можно больше монет, завернутых в платочек и заранее разбросанных в целях игры по полю. Раньше в далекие времена вместо монет для игры "Куме алу" использовались серебряные слитки, которые в последствии были заменены на монеты. В казахскую национальную игру "Куме алу" могут играть и дети. Это очень веселая, подвижная игра. Суть "Куме алу" в детском варианте заключается в следующем: на площадке отмечаются линия старта и линия финиша. Вдоль игрового поля раскладываются монеты. Жигиты становятся вдоль линии старта и по команде "старт", изображая наездников на лошадях бегут вдоль поля к линии финиша, собирая "на скаку" монеты. Тот кто не останавливаясь "на скаку" соберет наибольшее количество монет дойдя до финиша, объявляется победителем соревнования. При этом имитировать скачку на лошади нужно все время, пока не достигнута линия финиша, и при подъеме монеты также нельзя останавливаться.

## 5 Практическая работа

Сейчас я предлагаю вам выполнить работу, посмотрим, кто здесь самый внимательный и запомнил правила игры, у каждого из вас листочки на них изображены иллюстрации, а под каждой иллюстрацией находится пустой кружок, я читаю вам загадку, а вы находите игру у себя на листочке и пишете цифру, в пустой круг.

Игра под номером 1: Где есть дистанция 7, 12, и 16 км.

Игра под номером 2: Настиг на коне, поцеловал, а нет, тебя поймали да камчей побили.

Игра под номером 3: Кто больше собьет, тот победу команде принесет.

Игра под номером 4: Все добро собери, но при этом на коне усиди.

Игра под номером 5: Догони и попробуй отними.

И последняя игра под номером 6: Глаза закрыли, покрутили и со словами пустили, сбей тымак.

Молодцы вы справились с этим заданием и хотели бы вы поиграть? .

Предлагаю поиграть в казахские национальные подвижные игры.

С начало проведем разминку

Прежде чем начать играть,

Предлагаю станцевать!

**Аэробика «Қара жорға»**

Давайте поиграем в казахские национальные игры.

## 1 Игра «Асыки»

дети делятся на две команды, выстраиваются друг за другом. У каждого в руке по одному асыку. Впереди каждой команды выстроены в ряд 10 асыков, расстояние между ними 10 см. Задача сбить впереди стоящие асыки. Выигрывает та команда, которая сбита большее количество асыков.

### Қорытынды:

Сонымен ұлт ойындары – ата – бабамыздан бізге жеткен, өткен мен бүгінгіні байланыстыратын баға жетпес байлығымыз, асыл қазынамыз. Сондықтан оны үйренудің күнделікті тұрмысқа пайдаланудың маңызы өте зор. Ойын адамның алдынан өмірдің есігін ашып, оның творчестволық қабілетін оятып, өміріне ұштаса береді. Ойынсыз ақыл – ойдың қалыпты дамуы да жоқ, болуы да мүмкін емес. Ойын дүниеге қарай ашылған үлкен жарық терезе іспетті, ол баланың рухани сезімі жасампаз өмірімен ұштасып, өзін қоршаған ортаны тану арқылы түсінік алады. Ойын дегеніміз тынысы кең, алысқа меңзейтін, ойдан – ойға жетелейтін, адамға қиялымен қанат бітіретін осындай ғажайып нәрсе, ақыл – ой жетекшісі, денсаулық кепілі, өмір тынысы.

Вот мы и закончили знакомство с национальными казахскими подвижными играми, и тоже узнали какие мы с вами ловкие, смелые, и у каждого из нас есть желание побеждать. Но у меня для вас ещё дин сюрприз, но для этого я задам вам пару вопросов.

С какими играми мы с вами познакомились? Многие игры имеют соревновательный характер и я предлагаю вам посмотреть в интернете соревнования по играм, и потом поделиться впечатлениями.

В какие игры мы сегодня играли ?

Какая игра вам больше понравилась?

( Байга, Асыки, Күміс алу, Орамал) - эти игры вы можете организовать самостоятельно со своей семьей на семейном празднике.

Вы показали сегодня, что вы не только ловкие и смелые, но еще и умные.

Назарларыңызға рақмет! Спасибо за внимание!

