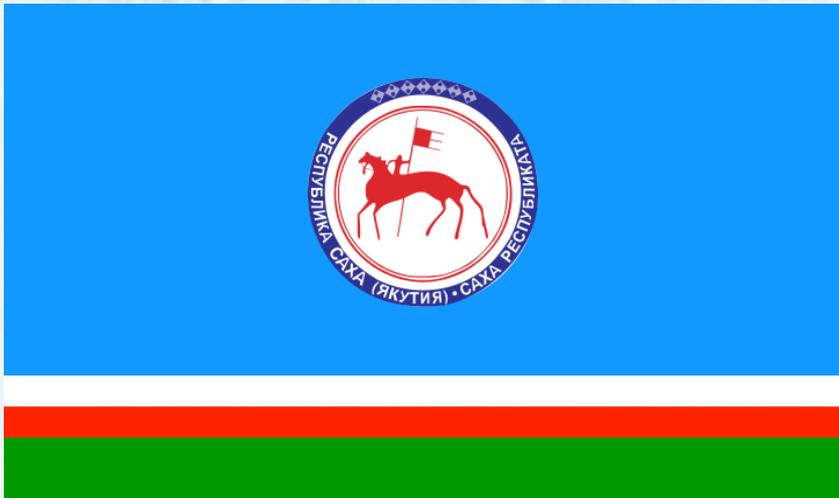


Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Детский сад общеразвивающего вида «Солнышко».

Кружковая работа «Настольные национальные игры»

Республика Саха (Якутия)



Тема: Якутские национальные
игры и игрушки.

Составила: воспитатель
Черкашина Г.Н.
1 категория.



Цели:

- знакомство с национальными играми якутов;
- развитие физических способностей: ловкости, быстроты, меткости;
- привитие интереса к национальным играм и традициям;
- воспитание товарищества и взаимопомощи.



Якутские национальные игры и игрушки

Народные игры и игрушки – это неотъемлемая часть традиционной культуры народов, отражение этноса в целом и история его развития. Им отводилось особое место в повседневной жизни древних якутов. В якутских национальных играх отразились особенности менталитета, мировоззрения народа, которые основывались на сохраняющемся до сих пор почитании, культе природы.

Происхождение игр тесно связано с укладом жизни народа Саха, видами традиционного хозяйствования: прежде всего, коневодством, разведением крупного рогатого скота, а также с охотой, рыболовством.

Многие игры служили для детей не развлечением, они имели также важное воспитательное значение, способствуя физическому и умственному развитию детей.



Костяные фигурки





Якутская кукла



Игрушка «Мас оBus» (бык)



детская игрушка «Мас ат» (деревянная лошадь)



Игра «Хаамыска» (кубики)

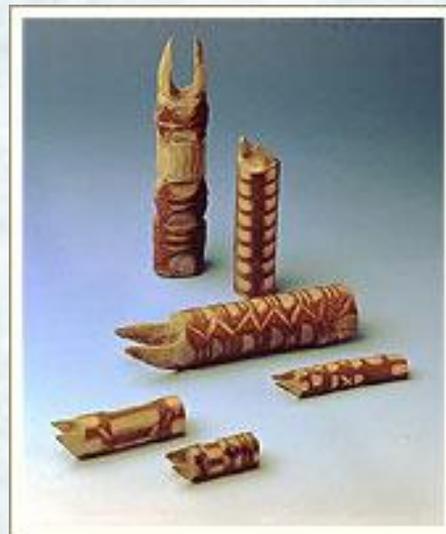
музыкальная игрушка «Чычыгыныыр» (пищалка)



игрушка «Куугунэй» (жужжалка)



Деревянные коровы



Деревянные коровы - игрушки якутских детей



Игра «Тырыынка»

Игра «Тырыынка» - «Лучинка»

Участвуют два или несколько человек. Прямые палочки делают из дерева длиной равной высоте кулака.



Игра «Тыксаан» (фишки)



Игра «Тыксаан» - «Щелчки»

Для этой игры готовится 50-60 штук тыксаанов – полуцилиндров длиной 1,5 см, сделанные из веток тальника. Поочередно играют несколько человек.

«Ытык» (Мутовка)

Игра «Ытык» - «Кручение мутовки»

Игра развивает координацию движений, умение соизмерять силу кистей рук. Ребенок прижимает между ладонями ручку Мутовки, и поступательно-возвратными движениями ладоней крутит ее.



Хабылык

Игра «Хабылык» - «Лучинки»

Палочки делают из дерева. Размер: 22 мм толщины, 25 мм ширины, 18-20 см длины. В палочки играют не только дети, но и взрослые. Участвуют два или более игроков.



Дугда



Игра «Дугда»

Участвуют несколько человек.

Каждый игрок имеет при себе по 10 замесок.

Дугда походит на мутовку, но вместо плоской круглой головки – куб.

Стрельба в цель с кружением (Салгыдый)



Берется картонный диск диаметром 20 - 25 см, разрисованный якутским орнаментом (в старину диск делали из бересты, прошитой вдвое). Диск вывешивается на стене или на столбе. На расстоянии 3 - 5 м от него ставится шест (или круглая тумбочка), вокруг которого играющий должен несколько раз обежать с мячом и бросить его в диск (цель).

Победителем считается тот, кто попадет в цель, предварительно обежав вокруг шеста или тумбочки большее число раз. Старшим детям можно рекомендовать стрельбу в цель из лука вместо мяча.

Правила игры. Следует заранее договариваться, сколько раз надо обойти круг. Бросать в цель точно с определенного расстояния.

Летящий диск (Тэлэрик)



Из двойного картона или бересты вырезают диск диаметром 20 - 25 см, разрисованный с двух сторон якутским орнаментом. Диск бросают вверх, а играющий старается попасть в него мячом.

Вариант. Игру можно организовать под руководством взрослого со старшими детьми, которые стреляют в подброшенный диск из лука.

Правила игры. Время броска мяча и стрельбы из лука определяет сам играющий.

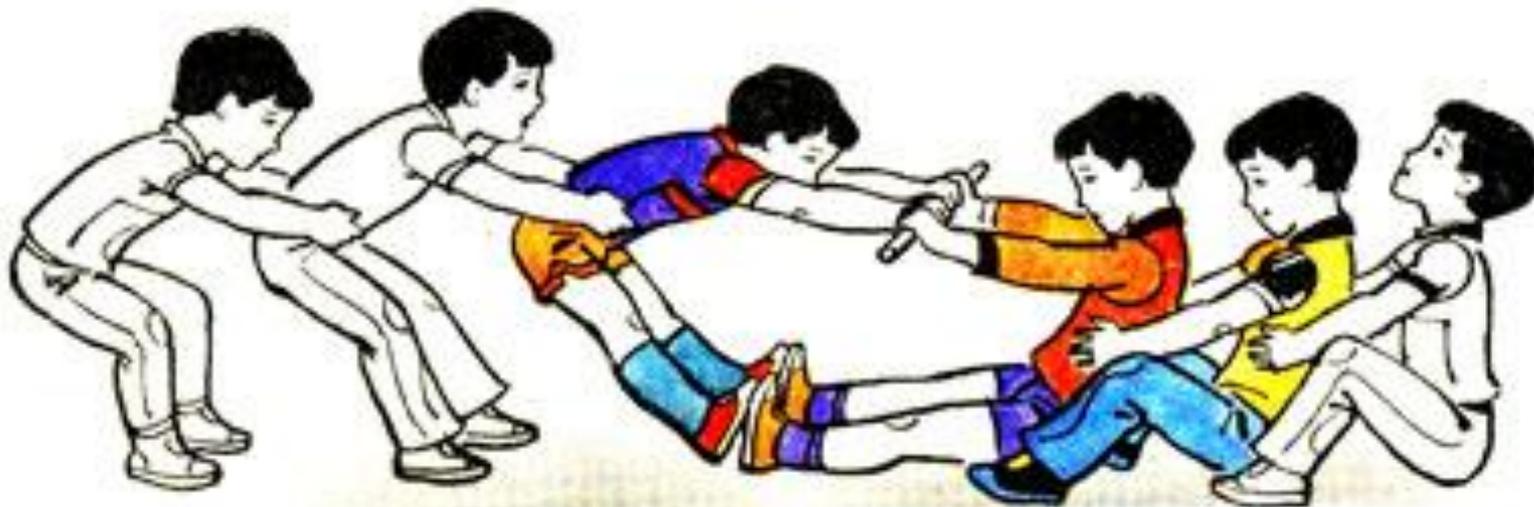
Соколиный бой (МохсоБол охсуһуута)



Играют парами. Играющие становятся на правую ногу друг против друга, левая нога согнута. Руки скрещены перед грудью. Игроки прыгают на правой ноге и стараются правым плечом оттолкнуть один другого так, чтобы другой встал на обе ноги. Когда устают прыгать на правой ноге, меняют ее на левую. И тогда соответственно меняются толчки плеча. Если при грубом толчке один из играющих упадет, толкнувший выходит из игры.

Правила игры. Победившим считается тот, кто заставит встать другого на обе ноги. Отталкивать партнера можно только плечом. Смену ног производить одновременно в паре.

Перетягивание на палках (Мас тардыһыыта)



Играющие, разделившись на две группы, садятся на пол гуськом: одна группа против другой. Передние берутся за палку двумя руками и упираются друг в друга ступнями ног. Остальные в каждой группе крепко держат друг друга за талию. По команде постепенно перетягивают друг друга.

Правила игры. Победителем считается та группа, которая перетянула на свою сторону другую группу, или приподняла в ней с места несколько человек, или вырвала палку из рук переднего. Игроки в каждой команде должны быть равны по численности и по силе.

Сокол и лиса (МохсоБол уонна саһыл)



Выбираются сокол и лиса. Остальные дети - соколята. Сокол учит своих соколят летать. Он легко бежит в разных направлениях и одновременно производит руками разные летательные движения (вверх, в стороны, вперед) и еще придумывает какое-нибудь более сложное движение руками. Стайка соколят бежит за соколом и следит за его движениями. Они должны точно повторять движения сокола. В это время вдруг выскакивает из норы лиса. Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их не заметила.

Правила игры. Время появления лисы определяется сигналом ведущего. Лиса ловит только тех, кто не присел.

Один лишний (Биир ордук)

Играющие становятся по кругу парами. Каждая пара в кругу располагается по возможности подальше от соседей. Выделяется один ведущий, который становится в середине круга. Начиная игру, ведущий подходит к какой-нибудь паре и просит: «Пустите меня к себе». Ему отвечают: «Нет, не пустим, иди туда...» (указывают на более дальнюю пару). В то время, когда ведущий бежит к указанной паре, все стоящие в паре вторыми меняются местами, перебегая к другой паре, и становятся впереди. Передние уже становятся задними. Ведущий старается занять какое-нибудь из освободившихся мест. Оставшийся без места становится ведущим. Может играть любое количество детей.

Правила игры. Меняться парами можно только тогда, когда ведущий бежит в указанном направлении.



Спасибо

Спасибо за внимание!

Спасибо