

## Методическое пособие

# Якутские народные подвижные игры



Материал подготовила инструктор  
по физической культуре  
Прокопенко Ирина Владимировна

## **Введение:**

Подвижная игра - естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. Народные подвижные игры являются традиционным средством педагогики. В них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои. Игры помогают сформировать представления о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений. Они стимулируют детей проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе.

Народные игры являются неотъемлемой частью нравственного воспитания, художественно-эстетического и физического развития дошкольников. Радость движения сочетается с духовным обогащением детей. У них формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре народов России, создается эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств: любви и преданности Родине.

По содержанию все народные игры лаконичны, выразительны и несложны. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития.

Для успешного внедрения народных игр в жизнь дошкольников педагог должен:

1. Глубоко знать и свободно владеть обширным игровым материалом и методикой педагогического руководства.

2. В ходе игры привлечь внимание детей к её содержанию, следить за точностью движений, которые должны соответствовать правилам, регулировать эмоционально-положительное настроение и взаимоотношение играющих, приучать их ловко и стремительно действовать в создавшейся ситуации, учить детей самостоятельно и с удовольствием играть.

Прежде, чем объяснить сюжетную народную игру, надо предварительно рассказать о жизни того народа, в чью игру детям предлагают поиграть, показать иллюстрации, предметы быта, заинтересовать национальными обычаями. Затем кратко рассказать о сюжете игры, пояснить роль ведущего или водящего, и перейти к распределению ролей, применяя при этом любимые детьми считалки.

Несюжетные игры объясняются кратко, лаконично, эмоционально, выразительно. Сначала даётся представление об её содержании, последовательности игровых действий, расположении игроков и атрибутов. Затем можно задать 1-2 уточняющих вопроса, чтобы убедиться, что дети поняли правила. Основная часть времени предоставляется конкретным игровым действиям. В конце игры следует положительно оценить тех, кто проявил определённые качества: ловкость, смекалку, быстроту, выдержку, выразительность, товарищескую взаимопомощь.

## **Волк и жеребята (Боро у очна кулуннар)**

Из группы играющих выбираются волк, две-три лошади, а остальные дети изображают жеребят.

Лошадки огораживают чертою поле - пастбище, на котором пасутся жеребята. Лошадки охраняют их, чтобы они не ушли далеко от табуна, так как там бродит волк. Определяют (и тоже очерчивают) место волку. Все становятся на свои места, и игра начинается. Пасущиеся лошадки распростертыми руками сгоняют в табун резвящихся и старающихся убежать из пастбища жеребят. Но за линию лошадки не выходят. Волк ловит жеребят, убегающих от табуна за линию. Пойманные волком жеребята выходят из игры и сидят (или стоят) в определенном месте, куда их приведет волк.

*Правила игры.* Волк ловит жеребят только за пределами пастбища.

## **Ястреб и утки (Кырбый уонна кустар)**

На земле в противоположных концах площадки очерчиваются два озера, на которых плавают утки (шилохвосты, чирки, нырки). Расстояние между озерами определяется самими играющими. Ястребы (один, два и более - в зависимости от количества играющих) выбираются или назначаются детьми. Им определяется место между озерами, но не по прямой между ними, чтобы поле оставалось свободное для перелета.

Играющие разделяются на три группы уток: шилохвосты, чирки и нырки, но так, чтобы в каждой группе было примерно равное количество. На одном озере располагается одна группа (скажем, шилохвосты), на другом - две группы (чирки и нырки). По сигналу начинается перелет уток с одного озера на другое, причем перелет начинается с озера, где находятся две группы, например сначала чирки перелетают к шилохвостам, затем шилохвосты перелетают к ныркам, а потом перелетают нырки, так чтобы на одном озере находилось одновременно не более двух групп.

Во время перелета ястребы пятнают уток. Игра сопровождается куплетами стихов (дразнилками) для ястребов и уток, например:

Чирки. **Я чирушка-свистунок,**

**Голосок мой как звонок,**

**Нет, бедняжка ястребок, -**

**Не поймать меня, дружок!**

**Ястреб Нет, поймаю я тебя, Не надейся на себя**

**Шилохвосты. Я - известный шилохвост,**

**Сила есть и большой рост.**

**А бедняжки ястребка**

**Не страшусь я никогда.**

**Ястреб. Поймаю, проглочу,**

**Проглочу, поймаю!**

**Нырки. Быстро летающую**

**Нырку-утку**

**Тебе не поймать,**

**Тебе не поймать.**

**Ястреб. Поймаю, поймаю,**

**Проглочу, проглочу!**

*Правила игры.* Определившиеся в одну из групп утки не могут менять свое название. Пойманные ястребами утки временно выбывают из игры. Ястреб не ловит уток на озере.

### **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.

### **Летающий 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.

### **Игра в мяч**

Играющие делятся на две равные группы и становятся шеренгами друг против друга. Крайний (любой) бросает мяч стоящему напротив, который ловит мяч и передает его следующему стоящему напротив, и т. д. Если играющий не поймает мяч, то переходит в плен на противоположную сторону. И так до конца шеренги. Затем мяч кидают в обратную сторону в таком же порядке.

*Правила игры.* Выигравшей считается та группа, в которую перешло больше игроков. Перебрасывать мячи следует в строго определенном порядке.

### **Соколиный бой (Мохсоцол охсупуута)**

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 тардыпыыта)**

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.

### **Игра с перетягиванием (Быа тардыпыыта)**

Играющие садятся на пол гуськом, держа друг друга за талию. Переднего выбирают самого крепкого и сильного (торут - *корень*). Торут берется за что-нибудь неподвижно укрепленное. На площадке это может быть столб. Остальные стараются общими силами оторвать его. Эта игра похожа на русскую «Репку».

*Правила игры.* Победителем считается крепыш, который не поддался, или группа, которая оторвала его. Количество участников определяется заранее. Игру надо начинать по сигналу.

### **Сокол и лиса (Мохоцол уонна сапыл)**

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.

## «Невод»

Летом, когда на летниках собирались много детей, играли в «невод». Трое или, если много народу и места, пять человек образуют «невод». Они берутся за руки и не отпускают их. Около десяти детей становятся «рыбами». Игроки обозначают границы площадки – «озера», за пределы которого они не должны выходить. Те, что «неводят», должны отметить внутри озера «прорубь», чтобы туда могло поместиться 10 человек. «Невод» должен поймать и привести «рыб» в эту «прорубь». Если «рыбу» поймают за пределами проруби, она может вырываться любыми способами. Если же «невод» трижды упустит «рыб» и не сможет доставить их в «прорубь», то «неводом» становятся «рыбы».

## «Перепрыгни через сухую травинку»

Перед двумя участниками **игры** кладут на землю по 3-4 сухие травинки (или тонкие прутья) длиной около 40 см каждая. Расстояние между травинками должно быть примерно 60 см. Игроки, держась руками за кончики пальцев своих ног, должны перепрыгнуть через эти травинки. Проигравшим признается тот, кто первым отпустит руки или заденет травинку.

В эту игру можно играть и командами.

## «Водонос»

Дети делятся на две команды. По четырем углам комнаты ставят по одному деревянному сосуду: два из них заполнены водой, а два - пустые. Командам выдается по одной деревянной ложке. Первые игроки от каждой команды должны добежать до сосуда с водой, почерпнуть воды деревянной ложкой и, добежав до пустого сосуда, вылить из него воду, затем передать ложку товарищу по команде. Таким образом. Командам нужно перелить всю воду из одного сосуда в другой.

Какая команда перельёт воду быстрее и не прольёт, считается победившей. Если у одной из команд воды меньше, та проигрывает. Учитывается качество работы. Играть можно ложками, кружками.

## Путаница (булкуур)

Играющие дети стоят по кругу. Ведущий, называя те или иные части тела, путая детей, показывает другие части тела. Игроки должны правильно сориентироваться и показать только названную часть тела. Например, сказать "глаза", показать брови и т.д. Если ребенок показал неправильно - выходит из игры. Снег и вихрь (Хаар уоннахолорук) По команде "Хаар" все игроки медленно кружатся, как только звучит слово "тустэ" все приседают. Меткий охотник (Бэргэнбулчут) Площадку делят на две половины. "Звери" пасутся на одной

площадке" "охотник" подкрадывается с другой. Прицеливаясь, он 5-10-тью мячами стреляет в "зверей", стараясь попасть в любую часть тела. Побеждает самый меткий охотник.

### **Снег и вихрь (Хаар уоннахолорук)**

По команде "Хаар" все игроки медленно кружатся, как только звучит слово "тустэ" все приседают. Меткий охотник (Бэргэнбулчут) Площадку делят на две половины. "Звери" пасутся на одной площадке" "охотник" подкрадывается с другой. Прицеливаясь, он 5-10-тью мячами стреляет в "зверей", стараясь попасть в любую часть тела. Побеждает самый меткий охотник.

### **Меткий охотник (Бэргэнбулчут)**

Площадку делят на две половины. "Звери" пасутся на одной площадке" "охотник" подкрадывается с другой. Прицеливаясь, он 5-10-тью мячами стреляет в "зверей", стараясь попасть в любую часть тела. Побеждает самый меткий охотник.

### **Собери бусы (хоруонкатиһиитэ)**

На площадке стоят разноцветные стойки, а на полу лежат обручи разных цветов. По команде 4 участника, или вся команда, собирают обручи того же цвета, как и стойка, и складывают их на стойку. Победителями считаются те, кто быстро и правильно выполнил задание. Рыбаки (балыксыттар) Вся игровая площадка, воображаемая водная среда, делится на две части, где на одной части плавают рыбки, на другой опускают рыбаки невод, "рыбаки" держат "невод" над полом высотой 10-15 см и длиной в игровую площадку. Затем "рыбаки" начинают медленно передвигаться вперед для ловли "рыбок". Рыбы должны проскользнуть ее, перепрыгивая через сеть. Кто заденет сеть, считается пойманным и выбывает из игры.

**Комаромахалка (дэйбиир)** Дети выбирают салку, у которого дэйбиир, а остальные дети свободно бегают по площадке. Задача салки коснуться дэйбиирем любой части тела детей и не дать возможность им убежать.

### **Рыбаки (балыксыттар)**

Вся игровая площадка, воображаемая водная среда, делится на две части, где на одной части плавают рыбки, на другой опускают рыбаки невод, "рыбаки" держат "невод" над полом высотой 10-15 см и длиной в игровую площадку. Затем "рыбаки" начинают медленно передвигаться вперед для ловли "рыбок". Рыбы должны проскользнуть ее, перепрыгивая через сеть. Кто заденет сеть, считается пойманным и выбывает из игры.

### **Водопой из проруби (ойбонтонуулааһын)**

Положение в широкой стойке, руки за спиной. Не сгибая ноги, наклониться, доставая лбом стоящего на полу кубика. Сначала достать кубики, стоящие



пирамидкой, затем постепенно убирать по одному кубику, если ребенок правильно выполняет упражнение. Победу присуждают тому, кто коснулся лбом пола и принял исходное положение.

### **Капкан (Сохсо)**

На полу, по всей игровой площадке размером 6x10, разбросаны обручи разного цвета, это "капканы" (расстояние между ними 80-100см). Дети "зверята" выходя на прогулку, должны бегать осторожно, не наступая на "капканы". Те, кто наступят на "капканы" считаются пойманными.

### **Якутские национальные прыжки**

Национальные прыжки являются прекрасным средством физического развития, выработки координации, способности к ориентации в пространстве и развития таких качеств, как выносливость, ловкость и сила.

Якутские национальные прыжки для дошкольников вводятся в виде подвижных игр, в их число входят прыжки через скакалку, через набивные мячи, несколько безостановочных прыжков на одной, на двух ногах, с ноги на ногу, игра «прыжки с кочки на кочку», эстафеты с применением различных прыжков, «лошадиный галоп», танцевальные прыжки и т.п.

*Прыжки "Кылы"* (скачки на одной ноге) очень сходны с манерой движения и прыжками журавля, стерха. На начальном этапе это два безостановочных прыжка и на третий – приземление.

*Прыжки «Ыстанга»* (попеременные прыжки с ноги на ногу) напоминают широкий шаг скачущего оленя (в современной спортивной литературе это упражнение называется «прыжок в шаг»).

*Прыжки «Куобах»* (в переводе на русский язык – «заячий прыжок») выполняется отталкиванием двумя ногами одновременно.

*«Прыжки через нарты»* - прыжки через 4-6 предметов высотой 10-15 см.

### **Нетрадиционные игры и состязания прикладного характера**

1. Игра «Прыжки по клетке» (кириэс тэбии) – играющие прыгают по клетке на одной ноге, затем считают, сколько кругов сделает каждый участник.

2. Игра «Перетягивание пальцами» (күлүүстээһии) – два участника становятся друг против друга на прочерченной линии, сцепившись пальцами, перетягивая соперника на свою сторону.

3. «Прыжки по кочкам» – каждый игрок должен пройти площадку, перешагивая с кочки на кочку.

4. «Петушинный бой» (бөтүүктэһии) – игроки от каждой команды поочередно подходят и становятся друг против друга. Руки складывают крест на крест на уровне груди. Прыгая на одной ноге, толкают друг друга, стараясь заставить соперника потерять равновесие и стать на обе ноги.

## **Источники консультационного материала**

<https://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=791446>

<http://pedagogic.ru/books/item/f00/s00/z0000019/st131.shtml>

<https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2019/04/22/yakutskie-natsionalnye-igry>

<https://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=791446>

## **Литература**

Детские подвижные игры народов СССР: Пособие для воспитателя дет. сада/Сост. А. В. Кенеман; Под ред. Т. И. Осокиной. - М.: Просвещение, 1988

Григорьев В.М. Народные игры и традиции в России. М.,1991.