

Азербайджанские народные игры

Выполнил: студент 2 курса
группы: 29СДО175-1, ОФО
направления: Специальное
(дефектологическое) образование
Алиева Айгюль Айдыновна

По предмету: ИТСК

Преподаватель: Кудашев Григорий Николаевич

«Со спины лошадки»

- С помощью считалки выбирали игрока, который ложился лицом вниз на коврик и клал свою шапку себе на спину. Остальные игроки по очереди прыгали через него, предварительно положив свои головные уборы на шапку лежавшего. Если при прыжке конструкция падала, то прыгавший участник менялся местами с лежавшим.

«От барабана или от дудки?»

- Игроки делились на две группы и становились шеренгами напротив друг друга. Вожак первой группы подходил ко второй и начинал какой-либо разговор, заканчивая его вопросом: «От барабана или от дудки?». Если вожак второй группы отвечал: «От дудки!», первая группа, образовав цепь и подражая звуку этого музыкального инструмента, проходила под его вытянутой рукой, а он мог изменять направление руки и, следовательно, вектор их движения. Если же вожак второй группы отвечал: «От барабана!», первая группа проходила под его рукой, имитируя стук барабана, при этом все находившиеся в строю несколько раз приседали. Затем вторая группа задавала те же вопросы первой.

«Дай платок»

- Дети делились на две равные по численности команды и выстраивались, держа руки за спиной, напротив друг друга на расстоянии 10-15 метров. Выбирался руководитель игры и вожаки команд. Последние должны были обойти свои шеренги сзади и незаметно положить платок в руки одного из игроков так, чтобы остальные этого не заметили. Затем руководитель игры командовал: «Дай платок!».
- Те, у кого были платки, стремительно выбегали и передавали их руководителю, который стоял между шеренгами. Кто делал это первым, получал одно очко для своей команды.
- Выигрыш определялся по большему количеству очков.

«Не падай в ров»

- Поперек площадки обозначали «ров» шириной от 30 до 100 см, по обе стороны которого чертили линии на одинаковом от него расстоянии. Две команды выстраивались каждая у своей черты, а их капитаны бросали жребий, кому начинать игру. Тот, кому полагалось быть первым, получал повязку и подходил к противоположной команде, чтобы завязать одному из игроков глаза. Затем он выкрикивал: «Шагом марш!», и игрок продвигался вперед. Когда он подходил к линии «рва», дети из его команды подсказывали: «Прыгай через ров!» Если игрок делал это неудачно, то переходил в команду соперника. Затем то же проделывал участник другой команды, и так продолжалось, пока все не побывают в роли игрока с завязанными глазами.
- Когда игра заканчивалась, подсчитывали, сколько игроков соперника оказалось в каждой команде. Команда с большим числом участников считалась победительницей.

«В лунку»

- Для игры были необходимы пять маленьких шариков или камешков.
- В центре площадки делали лунку глубиной 15-20 см и диаметром 10-15 см. На расстоянии 3-4 м проводили линию броска. Участники делились на две команды и выбирали своих капитанов. Команда, начинавшая (по жребию) игру, получала пять шариков. Ее капитан клал их на ладонь и становился у линии. Его задача – забросить шарики в лунку. Сколько шариков он забросит, столько получит очков. Затем бросали шарики все игроки этой команды поочередно. Когда одна команда заканчивала броски, их начинала другая. Если не получилось попасть в лунку, к выполнению заданию приступала другая команда. После того как каждый игрок сделал попытку закинуть шарики в лунку, игра заканчивалась.
- Победитель определялся по количеству заброшенных в углубление шариков