

«Шагай наадан»

«Шагай наадан» имеет много разновидностей:

1. Несколько лодыжек расставляют в ряд друг против друга по краям стола. Игроки разделяются на две команды. Они по очереди щелкают любую лодыжку из своего ряда в противоположную сторону. Сбитые лодыжки соперников они собирают себе. Выигрывает та команда, которая больше сбила лодыжек.
2. Большим пальцем щелкают по одной лодыжке, чтобы попасть в другую. Если попадание было удачным, то игрок сшибает другую и т.д. Сбитые лодыжки забирает себе.
3. Бег лодыжек: игрок щелчками по лодыжкам добивается, чтобы его лодыжки обогнали лодыжки соперника.
4. Кидание лодыжек с ладони вверх. Пока одна летит вверх, надо собрать в кучу лодыжки, расположенные в рассыпную на столе.

Правила игры: Следует точно соблюдать правила игры.

Подкидывание трех косточек (Хумпараа)

Эта игра является подготовительным этапом к более сложным играм. По правилам игры нужно, чтобы все три косточки упали одинаково, но для детей средней группы это необязательно, важнее узнать, кто у них упал: козлик или овечка, лошадка или бычок. Но если у кого -то упали все три косточки в одинаковом положении, тот все косточки забирает себе.

Строительство ограды для скота (Хорео барилга)

В этой игре дети учатся ставить предметы рядышком, последовательно, усваивать понятия «широкий», «узкий», «длинный», «большой» и «маленький».

В средней и старшей группах эта игра усложняется. Дети играют в «городьбу» вдвоем, подгруппами или все сразу. Разделив косточки поровну, дети строят себе городьбу, воображая ее загоном для скота. Ставят туда пять косточек бугром вверх – пять овечек, шесть косточек выемкой вверх – шесть козликов. У каждого в городьбе было еще семь лошадей, восемь коров, четыре верблюда. Отдельно дети выделяют пять игровых, раскрашенных косточек. Их подкидывают, смотрят, как они лягут. Соответственно их положению, из городьбы каждого играющего «выгоняют» животных и ставят их к себе в загон. Потом, по очереди, подкидывает другой ребенок и тоже выигрывает косточки из чужой городьбы. Выигрывает тот, у кого собрался полный двор скота.

Конные скачки (Мори урилдаан)

Двое детей строят стену в 12 косточек. В начале стены по обе стороны ставят «кони» участников. Играющие по очереди кидают пять косточек.

Начинает игру тот, у кого все три кости упадут одинаково. Если у кого-то в тройке упадет один конь, то этот участник передвигает своего коня на одну косточку вперед. Если у кого упали сразу три коня, тот делает скачек сразу через две бабки и обгоняет соперника. Кто первый доберется до конечной косточки стены, тот победитель, но по желанию соперников их кони могут обогнуть стену и бежать в обратном направлении.

Подвижные игры

Большое место в жизни детей занимают народные подвижные игры, которые физически укрепляют ребенка, развивают нравственные чувства, создают определенный духовный настрой, воспитывают характер и волю.

Табун (Хурэг адуун)

Участники игры становятся в круг лицом к его центру, крепко держась за руки, изображают лошадей. В середине круга находятся жеребята. Они изредка издают звуки, подражающие лошадиному ржанию. Вокруг табуна ходит жеребец, охраняющий жеребят от нашествия волков. А два – три волка рыскают, норовят разорвать круг, схватить жеребенка и увести его в своё логово, чтобы накормить волчат. Жеребец, охраняющий табун, наводит страх, пугает волков. Если он оскалит волка, то тот считается убитым. Игра продолжается до тех пор, пока жеребец не отгонит или не перебьёт всех волков.

Правила игры: Волк может разорвать круг. Пойманного жеребенка, он должен ловко увести к себе в логово.

Волк и ягнята (Шоно ба хурьгад)

Один игрок - волк, другой – овца, остальные ягнята. Волк сидит на дороге, по которой движется овца с ягнятами. Овца впереди, за нею друг за другом гуськом идут ягнята. Подходят к волку. Овца спрашивает:

- Что волк ты здесь делаешь?
- Вас жду – говорит волк.
- А зачем нас ждешь?
- Чтобы всех вас съесть!

С этими словами он бросается на ягнят, а овца загораживает их.

Правила игры: Ягнята держатся друг за друга и за овцу. Волк может ловить только последнего ягненка. Ягнята должны ловко делать повороты в сторону, следуя за движениями овцы. Волку нельзя отталкивать овцу.

Волк и тарбаганы (Шоно тарбагашааха)

Считалкой выбирается волк, остальные дети – тарбаганы. Чертят два круга – норы. Тарбаганы перебегают из одной норы в другую. Волк их ловит, а тарбаганы стараются не стать добычей волка.

Обмен песнями (Дуу андалдаан)

Дети закрепляют выученные песни, учатся ритмичным движениям под мелодию песни. Это импровизированный конкурс песен для старшей группы. Умело направляя игровую деятельность детей интерес к народному творчеству.

Шапка (Малгай нюуха)

Дети садятся в круг, водящий обегает круг, незаметно ложит шапку у кого-нибудь за спиной. Дети стараются не упустить момент, когда водящий уронит шапку. Ребенок, за спиной которого упала шапка, должен незаметно среагировать: подняться, схватить шапку, побежать за водящим, настичь его и задеть шапкой, пока он не сел на его опустевшее место. Иначе он станет «огоньком» - сядет в середину круга и будет исполнять пожелания детей – петь, рассказывать, танцевать или исполнять номер – прыгать на одной ноге и т.д.

Загадывание и отгадывание (Таабари таалсаха)

На начальном этапе игры учитель загадывает детям загадки, а дети отгадывают их. Если дети затрудняются, воспитатель показывает картинки-отгадки. Когда дети знают достаточное количество загадок, они делятся на подгруппы, соревнуются между собой в загадывании и отгадывании загадок.

Прятать золотишку (Алта нюуха)

По считалке выбирается ведущий, ему вручается «золотинка» (пуговица, обернутая фольгой). Дети садятся в ряд, положив руки на колени, сомкнув их лодочкой. Ведущий должен незаметно положить «золотинку» кому-нибудь в ладошки. Остальные дети должны внимательно смотреть за соседями. Если ребенок заметил, что «золотинку» положили соседу, должен быть начеку. При слове ведущего «Алтан, гарыш!», ребенок должен поймать соседа за руку или за одежду и не дать ему встать со своего места. Иначе «золотинка» должна будет выполнить задание. Обычно детям хочется, чтоб его поймали, все желают быть артистами. Выступив перед публикой, «золотинка» становится ведущей, а ведущий садится на его место. Если «золотинка» затрудняется в исполнении своего номера, то дети помогают всей группой. После каждого выступления дети хлопают в ладоши и благодарят за выступающего.