**В рамках полиязычной недели МО ФК в спортзале СОШ №14 провела урок на тему «Игры народов мира» где 1ә класс ознакомился и продемонстрировал игры Казахского народа, а игры народов Грузии, Таджикистана, Венгрии -7а класс.**

1) «Теңге алу» - «Подними монету». Правила игры: В эту игру играют верхом на конях. Всадники должны на скаку поднять с земли платочек с монетой. Ваша задача: на бегу поднять крышку и, обогнув стойку, вернуться в свою команду.

2). «Жамбы ату» - «Стрельба из лука».

Правила игры: Всадники должны были на скаку попасть в кольцо стрелой из лука. Ваша задача: на бегу попасть в обруч мячом (обруч установлен на стойке).   
3) «Бәйге» - Конные бега. Правила игры: быстро пробежать до стойки и обратно. Прибежавший первым побеждает. Очки подсчитываются после каждой пары.   
☺ ☺ ☺ ☺ ◘   
☻ ☻ ☻ ☻ ◘



4) «Арқан тартыс» - «Перетягивание каната, стараются перетянуть соперников на свою сторону.   
Правила игры: ученики, держась за концы  
☺ ☺ ☺ ☺ ☻ ☻ ☻ ☻





5) «Қазан» - «Казан».

Игра малой подвижности.   
Правила игры: В земле выкапываются ямки диаметром 20 см (казан) на расстоянии 10, 15, 20 шагов. Игроки поочередно кидают камешки. Соответственно начисляются очки за попадание (5, 10 или 15). У каждого игрока 3 попытки. Победителем считается тот, кто наберет больше очков. (В условиях спортзала вместо ямки использовать коробки или разрезанные мячи).   
☺ ☺ ☺ ☺   
☻ ☻ ☻ ☻ O O O

Грузинская игра «Снятие шапки (кудис агеба)»

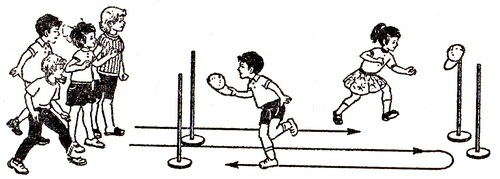
На одном конце игровой площадки у стартовой ли­нии на расстоянии 3—4 м друг от друга выстраиваются две колонны играющих. Напротив каждой из них в зем­лю втыкаются по две палки (или ставятся стойки высо­той 1 м): ближние на расстоянии 2—3 м, а дальние — 7— 8 м от стартовой линии. На дальние палки вешается по одной шапке.

Первые игроки обеих команд по сигналу бегут в даль­ний конец площадки, снимают шапки с падок, возвра­щаются к палкам у стартовой линии и вешают шапки на палки. Затем подбегают к последующему игроку своей команды, касаются ладони его вытянутой руки и стано­вятся в конец колонны.

Последующие игроки команд быстро бегут вначале к ближним палкам, снимают с них шапки, затем бегут к дальним палкам и вешают шапки на них. После этого они возвращаются к стартовой линии, чтобы коснуться рукой ладони следующего игрока своей команды, и так далее, пока все дети не примут участия в игре.

**Правила игры:**

* последующий игрок вступает в игру лишь после того, как его руки коснется предыдущий;
* если игрок уронит шапку, он обязан подобрать её и повесить на палку.





Кто быстрее? (Гир-гиракон?)

В середине площадки чертится круг. Выбирают двух-трех игроков водящими. Они становятся в середине круга, а остальные игроки — за линией круга. По счету «Раз, два, три!» игроки входят внутрь круга и, быстро повернувшись, выходят из него. В этот момент водящие, не выходя из круга, стараются поймать кого-нибудь. Если водящим удается поймать пленных, эти дети входят в круг и становятся помощниками ловишек. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков. Отмечаются игроки, которые не были пойманы ни разу.

Правила игры: водящие не имеют права выходить из круга и ловить за чертой.





«Вызов номеров»

В этой игре участвуют 2-4 команды, которые выстраиваются в колонны по одному и рассчитываются по порядку номеров, каждый запоминает свой номер. Впереди каждой колонны на расстоянии 10-15 м ставится по стойке. Перед играющими проводится стартовая черта, на расстоянии 2 м от нее \_ линия финиша. Руководитель вызывает игроков в любом порядке. Вызванные игроки выбегают вперед, обегают стойку и возвращаются обратно. Прибежавший к финишу первым получает очко для своей команды и становится на свое место. Руководитель может вызвать некоторых участников 2 раза. Задания можно разнообразить, изменяя форму передвижения: до стойки – прыжки на двух ногах, обратно – обычный бег; до стойки – прыжки на одной ноге, обратно – обычный бег и т.д. В начале игры надо сказать, что вызванные игроки выбегают с правой стороны и, финишируя, должны придерживаться правой стороны. Выигрывает команда, набравшая больше очков

