

Забавные игры наших предков

Вряд ли найдётся такой человек, который бы поспорил с тезисом «Игра и забава - всему начала».

Действительно, первые навыки общения, самовыражения, физической и духовной самореализации с малых лет человек получает в игре.

Чем разнообразней будут игры, чем больше они потребуют ума, выдержки, терпения, воли, изобретательности, тем больше шансов у ребёнка найти себя в жизни, в обществе людей и в итоге самовыразиться в том или ином виде деятельности.

Надеюсь, что мальчишки и девчонки найдут для себя что-нибудь интересное из хорошо забытого старого.

Счастливой игры. Преподаватель МКУ ДО «Зерносовхозская ДШИ» И.А. Наумова.



Когда возникли русские народные подвижные игры? Кто придумал их? На этот вопрос только один ответ: они созданы народом, так же как сказки и песни. Они сохранились и дошли до наших дней из глубокой старины, передавались из поколения в поколение. Собирались мальчишки и девчонки на деревенской улице, водили хороводы, без усталости бегали, играя в жмурки, пятнашки, состязались в ловкости, играя в лапту.

Русский народ издревле славился не только уникальной и крайне интересной культурой, но и увлекательными играми как для детей, так и для взрослых. Русские народные игры имеют многотысячелетнюю историю: они сохранились до наших дней со времен глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции. Узнав нехитрые правила русских народных игр, можно погрузиться не только в захватывающий мир детства, но и понять, как жили и отдыхали наши предки. Игр и забав было очень много и вот самые популярные из них:

Пятнашки

Число участников до 10 человек разбегаются по площадке, а водящий догоняет их, чтобы запятнать (осалить) в пределах обусловленных границ. Осаленный становится водящим.

В игру можно внести дополнительные правила. Вот некоторые из них.

Все играющие, кроме пятнашки, имеют за поясом по ленточке.

Пятнашка, догоняя убегающего, выдергивает у него ленту, тогда убежавший поднимает руку и говорит: «Я - Пятнашка!»



Играющий может спастись от пятнашки, если возьмется за руки с другим товарищем, встанет на одну ногу, примет позу «ласточки» и т.д.

Если Пятнашка гонится за кем-либо, а ему пересек путь другой игрок, то он обязан погнаться за тем, кто преградил ему путь.

Водящий, преследуя убегающих, должен держаться одной рукой за то место своего тела, по которому он был осален.

Играющие продвигаются по площадке, прыгая через скакалку. Пятнашка догоняет их, прыгая на одной ноге.

На площадке очерчивают 1-2 круга диаметром 2 шага – «дома», где убегающие могут спастись от преследования. Однако больше 5 секунд в таком домике находится нельзя.

Прятки

Играют 3-10 человек. Выбранный водящий становится в условленном месте с закрытыми глазами, прислонившись к дереву или другому предмету. Это место называют "коном". Водящий громко считает до 20-30 (по уговору) или произносит считалку. Тем временем остальные прячутся в разных местах.

Закончив счет, водящий открывает глаза и начинает искать ребят. Увидев кого-либо, называет его по имени и бежит на кон. Найденный бежит туда же, стараясь обогнать водящего и дотронуться до предмета, у которого тот стоял. Если он сделает это раньше водящего, то не считается пойманным и остается у кона, пока водящий ищет других. Когда все найдены, водящим становится первый игрок, не сумевший прибежать на кон раньше водящего.

Иногда на кону кладут палочку. Тогда каждый прибежавший раньше на кон должен постучать палочкой о предмет и сказать: "Палочка-выручалочка, выручи меня!" После этих слов он считается вырученным.

Спрятавшиеся могут не дожидаться, когда их найдет водящий, и в удобный момент бежать на кон. Поэтому водящему надо следить и за этим.

Можно условиться и о таком правиле: если последнему игроку удастся прибежать на кон раньше водящего, он кричит, ударяя палочкой: "Палочка-выручалочка, выручи нас всех!" После этих слов все считаются вырученными и снова водит прежний игрок.



Жмурки

«Жмурки» — старинная игра, которая проводится у всех народов. Она имеет много разновидностей. В нее играют дети всех возрастов. Количество участников обычно от 4 до 25 человек. Во всех разновидностях суть одна: водящий с закрытыми глазами — «жмурка» — должен ловить других игроков и угадывать, кого поймал.

Все играющие двигаются по кругу в какую-либо сторону до тех пор, пока водящий не даст команду «Стой!». Тогда все останавливаются, а водящий протягивает вперед руку. За нее должен взяться тот из играющих, на кого она направлена. Водящий просит его подать голос, т. е. что-нибудь произнести. Игрок называет имя водящего или издает любой звук, изменив голос. Если водящий угадает, кто подал голос, он меняется с ним местом и ролью. Если не угадает, то продолжает водить.

Разновидность «Яша и Маша». Играющие, держась за руки, образуют круг. Двое выбранных (по жребию) становятся в середину круга. Один из них — «Яша», другая — «Маша».

Им завязывают глаза и они поворачиваются вокруг себя несколько раз. Затем «Яша» начинает искать «Машу». С этой целью он спрашивает: «Маша, где ты?» «Маша», бегая по кругу, отвечает: «Я здесь!» (или звонит в колокольчик)—и быстро убегает с этого места, чтобы не попасться. Если «Яша» поймает (осалит) «Машу», они меняются ролями или выбираются новые водящие.



Съедобное — несъедобное

- Эта игра для детей младшего школьного возраста. Перед игрой участники договариваются о том, какие мячи ловить, какие отбивать. В данном случае мяч, сопровождаемый названием съедобного предмета, ловится, несъедобного — отбивается. Играющие встают в ряд, а ведущий — в нескольких шагах перед ними, лицом к ним. У ведущего мяч. Он говорит, напри мер: «Груша!» и кидает мяч игроку, тот должен поймать его. Если называется несъедобный предмет, игрок должен отбить мяч. Тот, кто не ошибся, продвигается на один шаг вперед. Кто первым дойдет до ведущего, тот и выиграл. Можно использовать понятия: «живое — неживое», «растения — животные», «горячее — холодное» и т. д. О том, какая тема будет использоваться, договариваются до начала игры.



Горячая картошка

Игра начинается с того, что все участники становятся в круг и начинают перебрасывать друг другу мяч.

Тот игрок, который даст мячу упасть на землю, садится в середину круга. Если это случается еще с одним игроком, он присоединяется к сидящему. Освободить выбывших из игры участников можно, ударив по мячу ладонью и направив на них. Если мяч попадает в какого-либо сидящего игрока, он возвращается в круг. Если выбивавший игрок промахивается, он присоединяется к сидящим.

Те участники, которые сидят в кругу, имеют право расти, то есть вставать с корточек в момент пролета мяча, в попытке быть задетыми им. В таком случае «поймавший» мяч возвращается в круг, а тот игрок, чью передачу он «поймал», садится на его место.



Штандер

- Играющие становятся в круг и рассчитываются по порядку номеров. Один из них (водящий) получает маленький мяч и выходит на середину круга.
- Водящий сильно ударяет мячом о землю и называет чей-нибудь номер. Вызванный бежит за мячом, а остальные играющие разбегаются в разные стороны. Вызванный (новый водящий), схватив мяч, кричит "Штандер" или "Стой!" Все останавливаются и стоят неподвижно там, где их застала команда. Водящий стремится попасть мячом в ближайшего игрока, который может увертываться от мяча, не сходя с места (наклоняться, приседать, подпрыгивать). Если водящий промахнется, то бежит за мячом, а остальные разбегаются. Взяв мяч, водящий кричит "Штандер" или "Стой!" и кидает мяч в кого-либо из играющих. Осаленный мячом игрок становится новым водящим. Играющие окружают его, и игра начинается сначала.
- Правила запрещают кому-либо сходить с места после команды "Стой!", но пока мяч не в руках водящего, можно как угодно перемещаться по площадке.



Третий лишний

Все играющие становятся по два, в затылок друг другу, по кругу, лицом к центру. За кругом двое водящих: один — убегает, другой — догоняет. Убегающий, спасаясь от преследования, становится впереди какой-либо пары. Игрок, стоящий в паре сзади, убегает, и догоняющий устремляется уже за ним. Если водящий осалил убежавшего, то убежавший будет водящим.



Змейка

Все становятся друг за другом, и каждый дает одну руку, например правую, переднему, а левую заднему игроку. Но встать надо одинаково, так, чтобы все были лицом в одну сторону. Впереди, в голову змейки, становится водящий. Водящий спрашивает: «Готовы?» — «Готовы!» — отвечают ему. «Ну, держитесь!» — говорит вожак и начинает бежать вперед, сначала тихо, а потом все быстрее, увлекая за собой змейку. На бегу он заворачивает то в одну, то в другую сторону, то бежит зигзагом, в общем, крутит змейку как хочет. Может даже бежать по кругу или резко поворачивать назад. Если змейка разрывается, выбирают нового водящего.



Третий лишний

Все играющие становятся по два, в затылок друг другу, по кругу, лицом к центру. За кругом двое водящих: один — убегает, другой — догоняет. Убегающий, спасаясь от преследования, становится впереди какой-либо пары. Игрок, стоящий в паре сзади, убегает, и догоняющий устремляется уже за ним. Если водящий осалил убежавшего, то убежавший будет водящим.



ВОЛКИ И ОВЦЫ

Самое подходящее место для игры — полянка с кустами или опушка леса, чтобы волк мог отойти от овец и незаметно спрятаться в кустах или за деревом.

В начале игры волк определяется при помощи считалки. А все, кто вышли раньше его, называются овцами.

Овцы отворачиваются, а волк уходит прятаться. Как только волк спрячется, он должен крикнуть: «Пора!» После этого овцы осторожно идут его искать. Та овца, которая первой заметит волка, кричит в страхе: «Волк!», и все овцы бросаются врассыпную, подальше от волка. Ну, а волку надо поймать какую-нибудь зазевавшуюся овцу. Если это ему удастся, пойманная овца становится волком, а волк превращается в овцу, и игра начинается сначала. А если волк бегал, бегал, да так никого и не поймал, придется ему опять идти прятаться и пытаться поймать овцу.

Иногда в игре может случиться, что волку все время не везет и никак ему не удается никого поймать. Тогда после двух неудач волк считается проигравшим и его надо сменить — снова посчитаться и выбрать нового волка. И вообще старайтесь, чтобы все играющие побывали «в волчьей шкуре».



Салки

Игроки разбегаются, вода их догоняет и пытается дотронуться рукой — осалить. Если у него это получилось, осаленный становится водой, громко объявляя об этом всех участникам, и так до бесконечности, пока все не устанут.

Салки



Потяг (белорусская игра)

Участвуют в игре две команды, равные по числу и силе игроков.

Перед началом игры на площадке проводят черту - это граница.

Сцепившись друг с другом согнутыми в локтях рукам, команды образуют цепочки. Во главе каждой цепочки становится наиболее сильный в команде - «заводной»

Подведя свои команды к границе, «заводные» берут друг друга под руки, и каждая команда старается перетянуть противников на свою сторону.

Побеждает та команда, которая сумеет перетянуть через черту границы не меньше трех игроков из команды противника.



Казаки - разбойники

Играющие разделяются на две команды. По жребию одна команда — разбойники, вторая — казаки. Отличают их по нарукавным повязкам, ленточкам или каким-либо значкам. Задача казаков — выследить разбойников, задача разбойников — надежно спрятаться.

Разбойники разбегаются прятаться, а казаки выбирают место для "темницы", куда потом будут приводить пойманных разбойников. Границы ее надо чем-нибудь обозначить, например, палками или камнями.

Казаки расходятся на поиски разбойников, их надо не только найти или увидеть, но надо еще догнать и запятнать. Как только первый из разбойников попался, поймавший его казак отводит пленного в "темницу". Ведет он его, взяв за руку или за рукав, причем пленный разбойник должен идти смирно — вырваться он не имеет права. Но если казак почему-то сам разжал руку, разбойник может убежать. Так, постепенно, в "темницу" приводят пойманных разбойников, оставляя их под охраной кого-то из казаков.

Основное же правило игры заключается в том, что разбойники могут выручать попавших в беду товарищей. Если, например, кого-то ведут в "темницу", то любой разбойник может подбежать и запятнать казака — тогда казак обязан отпустить пленного, и оба разбойника убегают прятаться снова.

Но казак, если он расторопный, может ухитриться первым запятнать разбойника, попытавшегося вызволить своего товарища. Если сумеет — ведет уже двух пленных.

Разбойники могут освобождать своих товарищей даже из "темницы". Самые быстрые из разбойников могут не прятаться, а просто держаться подальше от казаков. Такие бегуны могут даже выручать товарищей.

