Забытые старинные русские игры (с предметами)

Автор проекта:

Яковенко Дарья 9 «Д»

Задача исследования

Познакомиться

с описанием и правилами старинных русских игр с предметами.

Цели исследования:

1. **Пропаганда здорового образа жизни.**
2. **Популяризация старинных русских игр.**
3. **Развитие физических и морально-волевых качеств.**

Лапта

В лапту играют на большой площадке, лужайке в летнее время. Участвуют в ней школьники, молодежь и взрослые, от 8 до 30 человек. Игра проводится самостоятельно. Судьями в игре обычно бывают капитаны команд, или матки, как их часто называют в этой игре.

Для игры требуются небольшой тряпичный, резиновый или теннисный мяч и лапта— круглая палка длиной 70—80 см и толщиной 3—3,5 см. С одного конца ее немного стесывают, чтобы легче было держать в руках; на другом конце она остается круглой (для начинающих можно сделать ее лопатообразной).

Описание игры

На двух сторонах площадки — «поля» — на расстоянии 40—80 м чертят или отмечают ветками или другими предметами две линии — линию кона и линию «города». Выбирают двух капитанов (маток) и разделяются на две команды любым способом (обычно путем сговаривания). По жребию одна команда становится за линию «города»; другая размещается произвольно в «поле». Капитан поле вой команды посылает одного игрока в «город» для подачи мяча.

По очереди первый метальщик — игрок «города» — берет лапту и становится у линии «города», напротив него находится подающий, который подбрасывает мяч, а метальщик отбивает его лаптой в «поле» как можно выше и дальше. Полевые игроки стараются поймать его с воздуха или схватить с земли. Пробивший удачно по мячу бежит на кон и возвращается в «город», за что зарабатывает 1 очко. Игроки «поля», схватив мяч с земли, пытаются осалить мячом перебегающих. Если кого-либо осалят, сами бегут в «город», а игроки из «города» бегут в «поле» и стремятся попасть мячом в игрока, не успевшего убежать в «город» (т. е. стремятся «отсалиться»). Команда, успевшая в полном составе занять «город», остается там и начинает отбивать мяч в «поле». Если полевой игрок поймает его с воздуха («свечу»), вся его команда переходит в «город», а бывшие в «городе» идут в «поле». И так идет борьба за овладение «городом».

Играют до определенного количества очков или на условленное время. Команда, получившая больше очков, выигрывает.

Правила игры

1. **Игроки «города» отбивают мяч в «поле» по очереди, установленной капитаном.**
2. **Каждый игрок бьет по мячу 1 раз, а капитан имеет право на 3 удара.**
3. **Подающий должен подбрасывать мяч так, чтобы было легко ударить по нему, иначе он обязан повторить подбрасывание. И так до 3 раз, Если 3 раза он подбросит плохо, его сменяют.**
4. **Перебегающий должен оставить лапту в «городе», иначе обязан возвратиться за ней.**
5. **Попадание мячом засчитывается лишь в том случае, если он попадет в игрока непосредственно, а не отскочив от чего-либо.**
6. **Если игрок пробил мяч слабо, он может не бежать на кон, а ждать хорошего удара, выполненного затем кем-либо из других игроков, Поэтому одновременно могут бежать несколько игроков, пробивших мяч неудачно.**
7. **Подающий имеет право осаливать перебегающих, как и игроки «поля».**
8. **Перебегать можно только до тех пор, пока мяч находится вне «города».**
9. **Вернувшийся в «город» игрок имеет право отбивать мяч в «поле» в порядке очереди.**

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.**

Удочка

- Для игры нужна веревочка длиной 3 - 4 м, на конце которой привязан мешочек, наполненный горохом или песком. Иногда для игры используют обычную скакалку. Это удочка, с помощью которой рыбак (водящий) ловит рыбок (остальных играющих).
- Все играющие становятся в круг, а водящий - в середине круга с веревкой в руках. Он вращает веревочку с мешочком так, чтобы тот скользил по полу, делая круг за кругом под ногами играющих. Они внимательно следят за движением мешочка, подпрыгивают, чтобы он не задел кого-либо из них. Тот, кто заденет мешочек или веревку, становится в середину и начинает вращать веревку, а бывший водящий идет на его место в круг.
- Пойманным игрок считается в том случае, если веревочка коснулась его ноги не выше голеностопа. Не разрешается игрокам во время прыжков приближаться к водящему.
- Во втором варианте простой удочки задевший веревку выбывает из игры. Выигрывают два-три игрока, оставшиеся последними.

Чижик

Для игры требуется маленькая круглая палочка толщиной 3 см, длиной 10—15 см, концы которой заостряются. Эта палочка называется чижиком. Кроме того, нужно подготовить лапту из узкой дощечки или круглой палочки длиной 60—70 см. На ровном месте площадки чертят квадрат — город. Каждая сторона квадрате — 60—100 см,

По жребию определяют, кто будет метальщиком. Метальщик берет лапту, становится у города. Остальные играющие располагаются в стороне от города.

Описание игры

Метальщик бьет по заостренному концу чижика, лежащему в середине города. Когда чижик подскочит, метальщик отбивает его на лету возможно дальше. Водящие стремятся поймать чижик на лету. Если это удается, поймавший меняется ролями с метальщиком. Если чижик не пойман и падает на землю, ближайший к нему водящий с места, где упал чижик, бросает его в город. Если это ему удается, он меняется ролями с метальщиком. Метальщик старается не дать чижику упасть в город: стремится ударом по летящему чижику отбить его как можно дальше.

Правила игры:

1) **метальщик меняется с очередным (по жребию) водящим ролями, если чижик не вылетел из города;**
2) **водящий идет на место метальщика, если поймает чижик с лета;**
3) **при бросании чижика в город можно с места падения сделать один шаг вперед;**
4) **если метальщик промахивается при ударе по чижику 3 раза, он уступает свое место очередному водящему;**
5) **если чижик упадет далеко, то метальщик должен показать лаптой, где середина города.**

Описание командной игры

Играющие, разделившись на две команды, договариваются, какая из них будет водящей, какая— метательной. Играющие условливаются, до какого числа ударов по чижику будет продолжаться игра.

Капитан команды метателей ударом по чижику направляет его в сторону водящих. Такая подача учитывается в 2 удара. Водящие или ловят чижик, или бросают его в город (правила те же, только учитывается количество ударов по чижику). Если чижик после удара не вылетает из города, метателя меняет игрок из его же команды. При смене команд ролями удар по чижику выполняет каждый раз новый игрок. Игра продолжается, пока одна из команд не наберет установленное количество ударов. Она и побеждает. Если чижик подброшен, по нему можно ударить лаптой не один, а большее количество раз (жонглирование) и все удары засчитываются.

Игру «Чижик» следует проводить на месте, где нет окон, вдали от прохожих.

Палочка - выручалочка

Один из играющих, закрыв глаза, стоит у палочки-выручалочки и громко, но медленно считает до двадцати. В это время остальные дети разбегаются и прячутся. Окончив счет, водящий открывает глаза, стучит палочкой, говорит: «Палочка пришла, никого не нашла» - и идет искать спрятавшихся. Заметив первого из них, он громко произносит: «Палочка-выручалочка нашла...» (называет имя найденного) - и бежит к палочке. Найденный также бежит к палочке. Если он добежит первым и успеет сказать: «Палочка-выручалочка, выручи меня!», то считается выручeнным, если же опоздает, то выходит из игры. Водящий старается найти спрятавшихся и вывести их из игры. Но это сделать трудно. После того как первый игрок найден, любой из остальных участников игры может быстро или незаметно для водящего подбежать к палочке-выручалочке и со словами: «Палочка-выручалочка, выручи всех!» четыре раза стукнуть палочкой о землю.

Если это игроку удается сделать до того, как водящий подбежит к палочке и схватит ее, то все ранее найденные игроки считаются выручeнными, а водящий водит снова. Если же водящий, заметив подбегающего к палочке игрока, опередит его и первым схватит палочку, то такой игрок выходит из игры, как и все найденные до него, а водящий отправляется на поиски.

Выводы

- Играйте честно, дружно, соблюдая правила. Правила в игре – законы, которые надо соблюдать.
- В игре проявляйте побольше выдумки, смекалки (не нарушая принятых правил).
- Играя с товарищами, помни, что ты не один (не выставляй всюду себя, давай играть другим, нарочно подолгу не води).
- В играх-поединках выбирайте противников, равных по силам.
- Старайтесь всё время выручать товарищей по команде. Закон каждой команды в игре: один за всех и все за одного.
- Не горячитесь понапрасну! Так вернее прийти к победе.