



«ИГРЫ СТАРШЕГО ПОКОЛЕНИЯ»

Мультимедийный проект

Руководитель **Осипова**

Альбина Николаевна

Состав проектной группы

Морозова Олеся 7б класс,

Рыжова Татьяна 7в класс,

Косырева Мария 7в класс





Игровая культура Российской глубинки

Подвижные игры детей и взрослых – важнейшая часть человеческой культуры, мост, связывающий поколения. До наших дней дошло множество игр. Передаваемые из поколения в поколения, они вобрали в себя лучшие национальные традиции. Давайте вспомним детство старшего поколения. Ведь тогда далеко не каждый проводил свободное время в секциях и на спортплощадках, но практически все увлекались веселыми и активными играми на свежем воздухе. Чтобы в них играть, не нужно никаких специализированных площадок, подойдут обычные городские дворы или лужайки.



ФРАГМЕНТЫ ИГР НА УРОКАХ







Игра "Штандер"



Штáндер (Штандер-стоп, Зевака, Стоп-мяч) — детская подвижная игра с мячом практически для любого возраста и количества участников. Развивает такие физические качества как быстрота реакции, ловкость, выносливость. Играющие становятся в круг на расстоянии шага от водящего (центр круга может быть обозначен заранее, например, мелом). В руках водящего мяч. Подбрасывая мяч высоко вверх, водящий называет имя любого игрока. Тот, кого он назвал, должен выбежать в центр площадки и поймать мяч. Водящий занимает освободившееся место. Если игрок ловит мяч, он становится водящим и описанные действия повторяются. Если мяч успевает коснуться земли, играющие разбегаются в разные стороны, пока он не поднимет мяч и не крикнет «Штандер!» (или «Стоп!»). В этом случае все замирают на том месте, где их застала команда, а он должен «осалить» кого-либо из играющих (попасть по нему мячом). Игроки при этом не имеют права покидать место, на котором остановились (увёртываться от мяча разрешается). Водящий также не имеет права покидать центр круга для броска. Тот, в кого попали, становится ведущим или выбывает из игры по предварительной договорённости. Игра повторяется снова. Если участники игры плохо знакомы друг с другом, вместо имён используются номера (по количеству играющих). Выкрикивать имя следует до того, как мяч брошен вверх. Кричать «Штандер!» водящий имеет право только когда он с мячом возвращается в центр круга. Если участник, которого «осалили», ловит мяч, он имеет право тут же «осалить» мячом водящего или любого другого игрока. Долго задерживать мяч не разрешается.



Штандер-стоп (Стоп-мяч)

Игрок с мячом выбирает любого игрока, до которого ему нужно будет дотронуться мячом. Дальше игрок начинает говорить, сколько и каких шагов ему понадобится для того чтобы достать до игрока.

Шаги были такие:

- гигантские - шаг на весь размах ноги
- человеческие - обычные шаги
- лилипутские - когда пятка одной ноги ставится сразу перед носком другой
- муравьиные - на носочках делают маленькие шажки (один шажок сразу перед другим)
- зонтики - кружок вокруг себя на одной ноге
- утиные - шаги вприсядку
- лягушка - прыжок



Вариант игры «на вылет»:



каждый «осаленный» получает штрафное очко, а после трёх очков выбывает из игры. При этом даётся оговорка, что играть втроём или вчетвером уже трудно и не так интересно, поэтому автор советует играть до пяти-шести штрафных баллов, если участников меньше десяти. Если водящий замешкался и остальные игроки успели убежать так далеко, что наверняка попасть в них мячом будет трудно, он может «передать руку» другому. Для этого водящий должен выбрать участника игры, стоящего ближе всех, и спросить его: «Берёшь руку?» Если тот согласен, водящий перебрасывает мяч ему. Все вновь разбегаются, а тот, кто ловит мяч, кричит «Штандер!» и «осаливает» оказавшегося рядом игрока. При этом если водящий неточно передаёт мяч и тот касается земли, водящему начисляется штрафное очко.



«Казак-разбойники»



Игра, в которую можно было играть всем двором или большой компанией. Двор делился на две команды: «разбойники» - прятались, «казак» их искали. «Разбойники» указывали свой путь стрелочками (мелом на асфальте). Можно было ставить обманные стрелки. Команда могла прятаться вместе или разбежаться. После того как «разбойники» были пойманы, стороны менялись ролями.



Второй вариант игры «Казачи – разбойники»

2 команды стоят друг против друга на определённом расстоянии. Одна команда «казачи», другая «разбойники». Ведущий называет одну из команд, которая тут же убегает к себе в «домик». Вторая команда догоняет их, стараясь осалить как можно больше игроков, тем самым, зарабатывает себе очки. Игра повторяется несколько раз, постоянно меняя названия команд.





«Колечко»

Обычно в «Колечко» играли девочки. Во всяком случае, увлеченной этой игрой мальчишек было очень мало. Играющие садились в ряд и складывали перед собой руки «лодочкой», закрывая большими пальцами образываемое ими пространство. У водящего в ладонях (ладони сложены так же) какой-нибудь предмет: монетка, колечко и т.д.

Смысл игры: водящему необходимо незаметно вложить в руки одного из участников этот предмет. Участник же, которому был вложен предмет, должен не подать вида, и выскочить из ряда сразу после слов водящего «Колечко, колечко выйди на крылечко!». У остальных участников задача – угадать, кто счастливчик и не выпустить его. Если игроку не удавалось вырваться, то водящий оставался прежним.

Игра была своеобразным выражением симпатии и дружбы.



«Бояре»

Играть нужно большим количеством народу. В школе играли классами. Играющие разбивались на две команды, каждая выстраивалась в шеренгу лицом к другой команде. Расходились примерно на пять метров. Потом одна команда, взявшись за руки, шла к другой со словами:

- Бояре, а мы к вам пришли!

И потом задним ходом отходила обратно со словами:

- Молодые, а мы к вам пришли!

Следующая подхватывала:

- Бояре, а зачем пришли? - на приближении, и

- Молодые, а зачем пришли? - на отдалении.

И так продолжалось, по очереди:

- Бояре, нам невеста нужна, молодые, нам невеста нужна!

- Бояре, а какая вам мила, молодые, а какая вам мила?

- Бояре, нам вот эта мила (тут подходили почти вплотную и показывали на любую девочку, которая поворачивалась спиной и так продолжала игру), молодые, нам вот эта мила!

- Бояре, она дурочка у нас, молодые, она дурочка у нас!

- Бояре, а мы плеточкой ее, молодые, а мы плеточкой ее!

- Бояре, она плеточки боится, молодые, она плеточки боится!

- Бояре, а мы пряничком ее, молодые, а мы пряничком ее!

- Бояре, у ней зубки болят, молодые, у ней зубки болят!

- Бояре, не валяйте дурака, а давайте нам невесту навсегда!

После этого команда, у которой «Невеста», растягивалась, не разрывая рук, а выбранный человек из противоположной команды разбежался и должен был разорвать цепь в произвольном месте. Если цепь разорвана, то одного человека забирает команда «жениха», если нет – то «жених» сам попадает в плен. Выигрывает та команда, у которой максимальное количество народу.

Разновидность этой игры - игра «Кандалы»



Малечена – калечина

Играющие выбирают ведущего. Каждый игрок берет в руки небольшую палочку (длиной 20—30 см). Все произносят такие слова:

*Малечена-калечина,
Сколько часов
Осталось до вечера,
До зимнего?*

После слов *до зимнего* дети ставят палочку на ладонь или на любой палец правой (левой) руки. Как только дети поставят палочки, ведущий считает: «Раз, два, три... десять». Выигрывает тот, кто дольше продержал предмет. Ведущий может давать разные задания: играющие, удерживая палку, должны ходить, приседать, поворачиваться вправо, влево, вокруг себя.

Правила игры. Дети должны разойтись по всей площадке и встать как можно дальше друг от друга, чтобы удобнее было держать равновесие для палочки.

Вариант. Для усложнения задания игрокам можно предложить удерживать одновременно, две палочки на двух ладонях (на правой и на левой).



ГОРЕЛКИ



Участники, разделившись на пары, берутся за руки. Пары становятся друг за другом вереницей. Впереди в 3-5 м от первой пары стоит водящий. Все говорят хором:

Гори, гори ясно. Чтобы не погасло.

Глянь на небо: Птички летят,

Колокольчики звенят...

Водящий стоит спиной к играющим. Начиная со слов "глянь на небо", он смотрит вверх. В это время последняя пара разъединяет руки и идет вперед. Почти поравнявшись с "горельщиком", ждут слова "звенят" и бросаются бежать вперед мимо водящего. Он гонится за

любым из них и старается поймать, коснувшись рукой, прежде, чем они снова возьмутся за руки. Кого "горельщик" поймает, с тем и становится парой впереди вереницы. Водит оставшийся. Если "горельщик" никого не поймал, он снова "горит" - ловит следующую пару. "Горельщик" не имеет права оглядываться и подсматривать. В противном случае приготовившаяся бежать пара может поменяться очередью с другой. Никто не должен начинать бег прежде, чем прозвучит слово "звенят". "Горельщик" может ловить бегущих только до тех пор, как они возьмутся за руки.



ЦВЕТА

Игроки становятся в круг. Ведущий командует: "Коснитесь жёлтого, раз, два, три!" Игроки как можно быстрее стараются взяться за вещь (предмет, часть тела) остальных участников в круге. Кто не успел - выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом. Побеждает оставшийся последним.



БЕРЕГ И РЕКА

На внимание. На земле чертятся 2 линии на расстоянии 1 м. Между этими линиями "река", а по краям - "берег". Все стоят на "берегах". Ведущий подает команду: "РЕКА", и все прыгают в "реку". По команде "БЕРЕГ", все выпрыгивают на "берег".



ВЫШИБАЛЫ



Водящий с мячом (волейбольным) - вышибала, остальные произвольно размещаются на площадке. По сигналу вышибала начинает бросать мячом в играющих, которые стараются увернуться или убежать подальше. Вышибала тоже может бегать по площадке, и его задача - запятнать мячом как можно больше игроков. Когда это удастся, он считает вслух: "Раз, два, три..." и т.д. Игроки могут ловить брошенный в них мяч и, когда им это удастся, становятся вышибалами. Когда высоко летящий мяч попадает в голову игрока, он не выбывает из игры. Иногда даже приходится отбить головой мяч, если вовремя не удастся от него увернуться. Побеждает игрок, осаливший мячом большее число участвующих школьников





СНАЙПЕР



Играющие разделяются на две команды, в каждой назначается капитан. Команды становятся в квадраты, капитаны за лицевыми линиями площадки, на противоположных сторонах, т. е. так чтобы между капитаном и командой находилась команда противника. Играют волейбольным мячом. Вначале между капитаном и игроками его команды, которым по жребию досталось право начать игру, проводится два раза переброска мяча: капитан бросает мяч в поле, ему его возвращают. Это делается для того, чтобы игроки другой команды имели время занять удобные места на площадке. Третьим броском можно начать пятнать. Игрок, задетый мячом, который в него бросили, должен покинуть поле и перейти к своему капитану. Попадание не зачитывается, если мяч попал в голову. При ловле или любом другом попадании в игрока отскочивший или уроненный мяч может быть поднят. Но если он выкатился за пределы площадки на сторону противника, команда теряет его. Когда в команде все игроки выбиты с поля, на поле выходит капитан (он может выйти на поле в любое время, но только если его команда владеет мячом). На место капитана на лицевую линию поля становится один из выбитых или находившихся в поле игрок. При выходе на площадку капитана снова делается два раза переброска, а с третьего раза уже можно пятнать. Выигрывает игру команда, выбившая с поля всех игроков противника (включая вышедшего на поле капитана).

Вариант игры «Снайпер».

Игра начинается с того, что ведущий подбрасывает мяч, и игроки, подпрыгнув, стараются рукой отбить в сторону своей команды; осаленный игрок идет за лицевую линию команды противников и остается там до тех пор, пока свои игроки не перебросят мяч ему в руки, после этого он возвращается в свою команду и наравне с другими; играют на время и результат определяют по тому, кто больше имеет пленных





Гуси-лебеди

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные — гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой — живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет переключка между хозяином и гусями.

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

Правила игры. Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»



Круговая лапта



Группа делится на две команды. По жребию одна команда находится в кругу, другая — за кругом.

Игроки за кругом перебрасывают (или иногда делают вид, что бросают) друг другу мяч. Они должны попасть в игроков, находящихся в кругу. Каждый осаленный выходит из круга.

«Кандалы»

Все игроки делились на две команды. Становились в ряд и брали друг друга за руки. Игрок из команды 1 бежал, стараясь разбить цепочку команды 2. Если разбивал - то забирал одного игрока в свою команду. Если нет, то становился частью команды 2.

Цель игры – перетащить в свою команду как можно больше игроков из команды противника.



ПАЛОЧКА – ВЫРУЧАЛОЧКА

Водящий закрывает глаза и встает лицом к стене. У стены рядом с ним помещают палочку-выручалочку, сделанную из дерева (длиной 50—60 см, диаметром 2—3 см) и ярко окрашенную, чтобы ее хорошо было видно в зеленой траве. Водящий берет палочку, стучит ею по стене и говорит: «Палочка пришла, никого не нашла. Кого первым найдет, тот за палочкой пойдет». После этих слов он идет искать. Заметив кого-то из играющих, водящий громко называет его по имени и бежит к палочке, стучит по стене, кричит: «Палочка - выручалочка нашла... (имя игрока)». Так водящий находит всех детей. Игра повторяется. Первый найденный при повторении игры должен водить. Но игрок, которого нашли, может добежать до палочки - выручалочки раньше водящего со словами: «Палочка - выручалочка, выручи меня» — и постучать по стене. Затем бросить ее как можно дальше от стены и, пока палочку ищет водящий, спрятаться. Водящий опять быстро бежит за палочкой и повторяет действия, описанные выше



Правила игры. Нельзя подсматривать, когда дети прячутся.

Водящий должен говорить слова медленно, чтобы все дети успели спрятаться. Искать детей водящему следует по всей площадке, а не стоять возле палочки - выручалочки. Дети могут перебежать с одного места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку - выручалочку и ставит ее на место.

Вариант. Дети могут выручить игрока, которого нашли. Кто-то из играющих незаметно выходит из укрытия, быстро бежит к палочке-выручалочке и со словами: «Палочка - выручалочка, выручи... (называет по имени того, кого выручает)» — стучит ею по стене. Затем палочку бросает как можно дальше. Пока водящий ищет ее, дети прячутся.



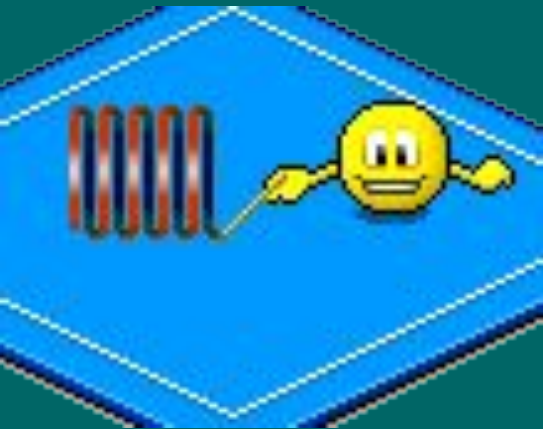
Шлёпанки

Играющие встают в круг лицом к центру на расстоянии одного шага один от другого. Начинается игра с выбора водящего. Дети считают по порядку до пяти, пятый — водящий. Водящий выходит в центр круга. Называет по имени одного из детей, бросает мяч о землю так, чтобы он отскочил в нужном направлении. Играющий, чье имя назвал водящий, ловит мяч и отбивает его (шлепает ладонью). Число отбиваний мяча устанавливается по договоренности, но не более пяти. После отбиваний мяч перебрасывается водящему, и игра продолжается, пока кто-то из играющих не уронит мяч. В этом случае игра начинается сначала. Тот, кто уронил мяч, встает на место водящего.

Правила игры. Отбивать мяч нужно стоя на одном месте. Играющий встает на место водящего только в том случае, если он поднял мяч с земли.



СТАДО



Играющие выбирают пастуха и волка, а все остальные — овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку. По сигналу пастуха: «Волк!» — все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

Правила игры. Во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли. Волк овец не ловит, а салит рукой. Пастух может только заслонять овец от волка, но не должен задерживать его руками.



Коршун и наседка

Основная цель — развитие ловкости, расчетливости и внимания, использование в качестве подводящего упражнения для учебных заданий с элементами баскетбола.

Организация. Играющие делятся на команды и располагаются в колоннах поперек площадки. «Коршун» располагается лицом к колонне «цыплят». У первого «цыпленка» руки на поясе. Остальные игроки обеими руками держатся за пояс впереди стоящего.

Проведение. «Цыплята» принимают параллельную защитную стойку и перемещаются только приставными шагами. «Коршун» выполняет различные перемещения и передвижения. Он применяет обманные движения (резкое изменение направления и скорости бега), чтобы внезапно приблизиться и запятнать последнего «цыпленка». Если ему это удастся, он становится впереди колонны. Пойманный «цыпленок» становится коршуном, и игра продолжается.



«Съедобное-несъедобное»



Для игры были необходимы: группа игроков, сидящих рядком, ведущий и мячик. Ведущий кидал мячик каждому игроку по очереди и при этом произносил какое-нибудь слово. Если слово было «съедобное» (т.е. обозначало какую-нибудь еду: «мороженое», «колбаса»), то игрок должен был мячик поймать. Если «несъедобное» («табуретка», «чашка») – оттолкнуть. Тот, кто ошибался (ловил «чемодан» или отталкивал «яблоко») – менялся местами с ведущим. Для игры требовалась хорошая реакция, в противном случае над проигравшим смеялись: «А он съел носки!». Иногда неудачливые игроки вступали в спор, пытаясь доказать, что в некоторых странах и муравьев едят, и поганку скушать можно, хоть и один раз. Играть в «съедобное-несъедобное» можно было как во дворе на лавочке, так и в раздевалке перед уроком физкультуры, предварительно взяв из зала мяч.



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ

