

# РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ



Русский народ издавна славился не только уникальной и крайне интересной культурой, но и увлекательными играми как для детей, так и для взрослых. Однако, время, войны и влияние европейских соседей постепенно затмили старинные русские игры. Сейчас они начинают возрождаться и не перестают восхищать своей живостью, оригинальными идеями и заданиями, наполненными шумным весельем.

Узнав нехитрые правила русских народных игр, можно погрузиться не только в захватывающий мир детства, но и понять, как жили и отдыхали наши предки.

# История создания русских народных игр

- 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.



# БИРЮЛЬКИ



# ОПИСАНИЕ И ПРАВИЛА ИГРЫ

Эта игра известна издревле, однако, ее правила знают сейчас очень немногие. Смысл заключается в том, что берется от 60 до 100 палочек длиной 10 см. Их кладут в мешок, а затем высыпают на ровную поверхность. Палочки, высыпаясь, ложатся беспорядочно и задача игры заключается в том, что каждый по очереди убирает по одной бирюльке, стараясь не потревожить те, которые находятся рядом. Побеждает тот, у кого, после разбора всей кучи, насчитывается больше всего собранных «трофеев». Чтобы сделать игру еще интереснее, можно палочки сделать в виде лопатки, конья, ложки, различных предметов деревенского быта. За такие бирюльки начисляется большее количество очков.

**Хороводные игры** - в основе которых лежит коллективное песенно-хореографическое действо. Игроки двигаются по кругу ритмическим шагом, под пение. В хоровод часто включается пантомима, элементы драматического действия. Такие игры как:

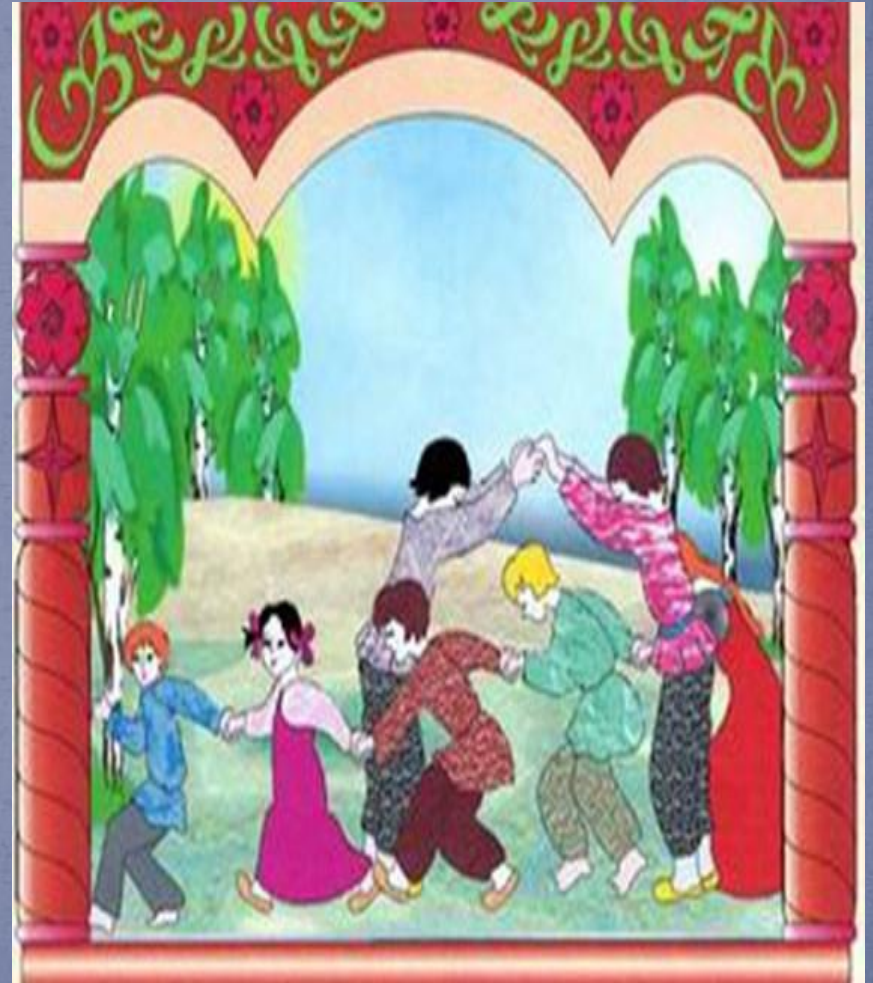
**«Дубок»**



**«Каравай»**



# ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА



# ОПИСАНИЕ И ПРАВИЛА ИГРЫ

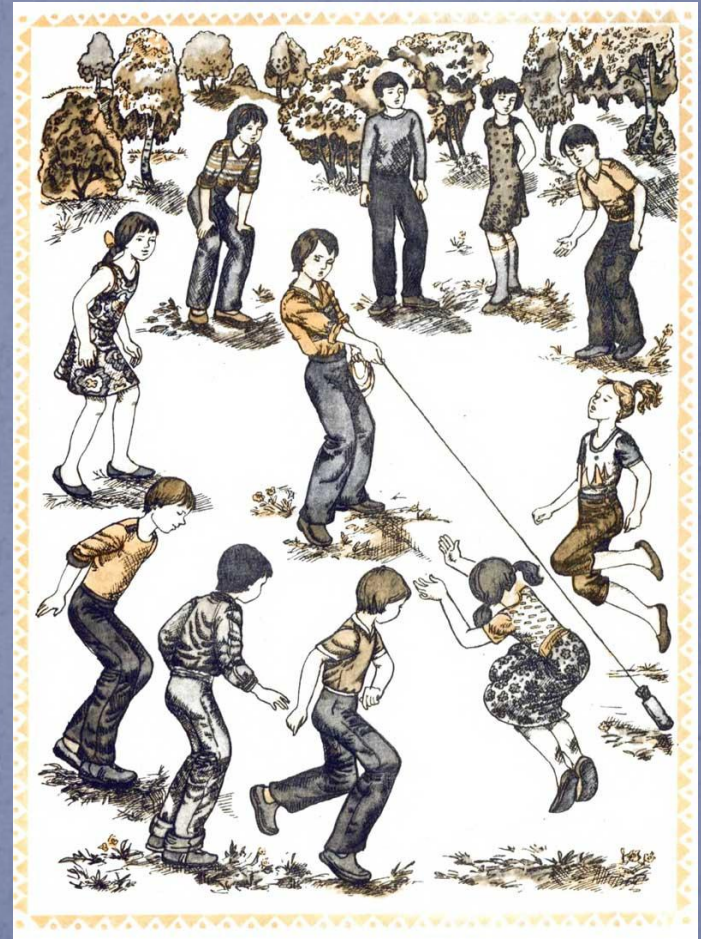
Эта игра отличается большой динамичностью и рассчитана не столько на ловкость ее участников, сколько на их везение. Правила «Золотых ворот» следующие: два игрока становятся напротив друг друга и соединяют руки таким образом, чтобы получились ворота. Остальные участники берутся за руки и по очереди проходят через них. Игроки, составляющие ворота при этом поют:

Золотые ворота  
Пропускают не всегда!  
Первый раз прощается,  
Второй раз запрещается,  
А на третий раз  
Все пропустим вас!

После того, как заканчивается песня они опускают руки, и те игроки, которые попались также становятся воротами. Таким образом, постепенно уменьшается цепочка участников. Игра заканчивается в тот момент, когда все становится «воротами».



# ПОЙМАЙ РЫБКУ



# ОПИСАНИЕ И ПРАВИЛА ИГРЫ

Чтобы победить в этой игре нужно обладать хорошей реакцией и скоростью. Смысл этой забавы в том, что участники образуют круг, в центре которого стоит «вода» с веревкой и вращает ее по полу вокруг своей оси. Задача участников — подпрыгивать над веревкой. Тот игрок, который зацепится за нее, выбывает из игры.

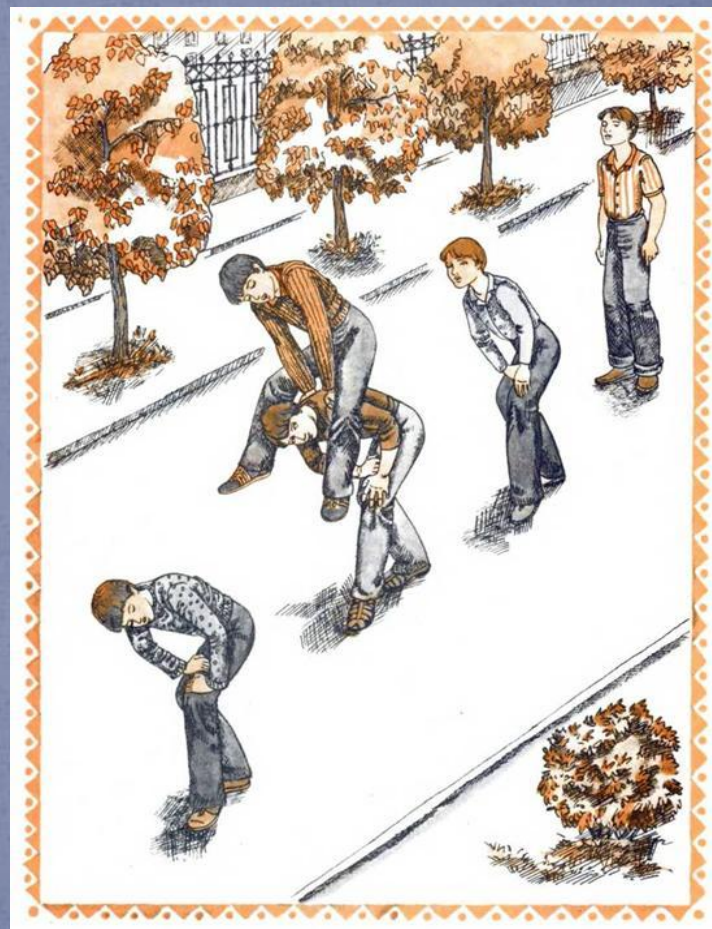
# Пустое место

Это игра с бегом по виражу, играющие образуют круг. Выбирается водящий, который бежит по кругу (с внешней стороны), дотрагивается до одного из игроков, после чего бежит в обратную сторону. Вызванный на соревнование устремляется в противоположную сторону. Встретившись, играющие приветствуют друг друга, пожимая руки. Продолжая бег, они стремятся занять свободное в круге место. Кто прибежит вторым, продолжает водить.

В итоге побеждает игрок, который после 5 – 8 мин игры не побывает в роли водящего, то есть занимает место первым. Можно разделить игроков на два круга (например, мальчики и девочки) и проводить в них игру самостоятельно.



# СЛОН ИЛИ ЧЕХАРДА



# ОПИСАНИЕ И ПРАВИЛА ИГРЫ

Эта игра позволяет проверить силу и выносливость, поэтому ее больше всего любят мальчишки. Смысл игра заключается в том, что участники делятся на две равные команды. После этого, одна из них будет «слон», а другая станет на него запрыгивать. Участник первой команды подходит к стене и нагибается, упираясь в нее руками. Следующий подходит сзади и обхватывает его за талию руками, наклонив голову. Остальные игроки делают также. Получается «слон». Первый участник другой команды разбегается и старается запрыгнуть на «слона» таким образом, чтобы осталось место для других членов команды. После того, как вся команда оказалась на спине «слона», чтобы выиграть, она должна продержаться так в течение 10 секунд. После этого, команды могут поменяться местами.

# 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.

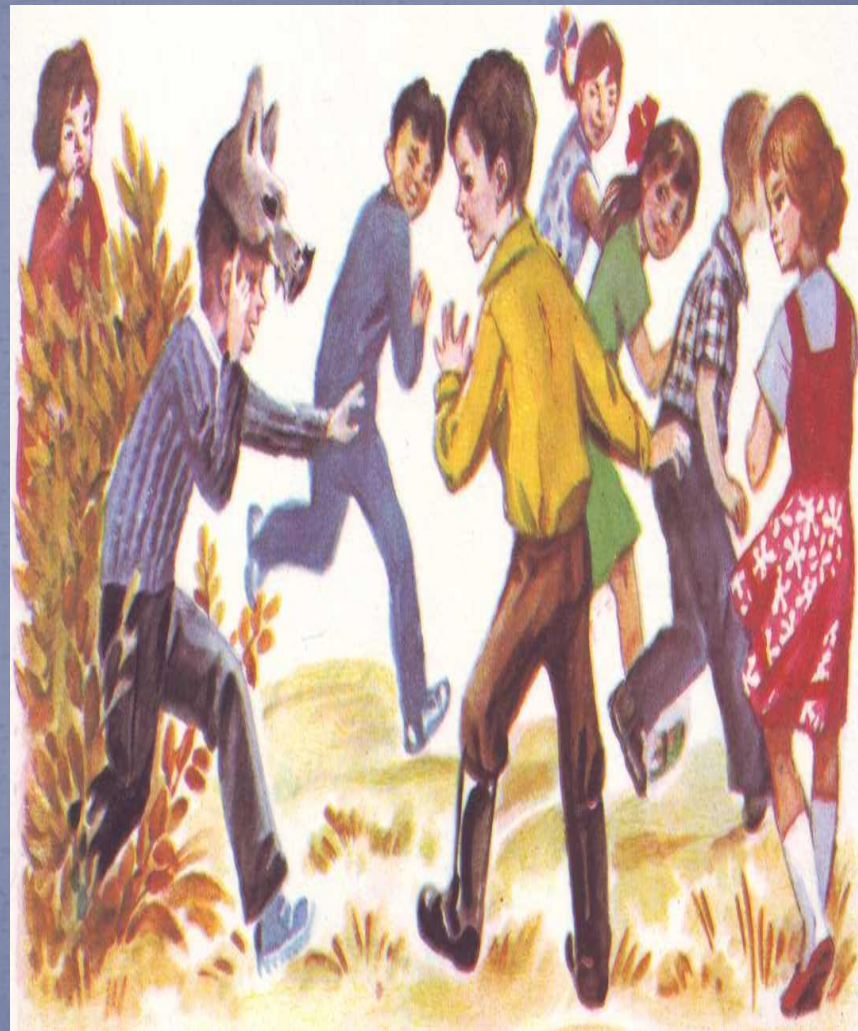
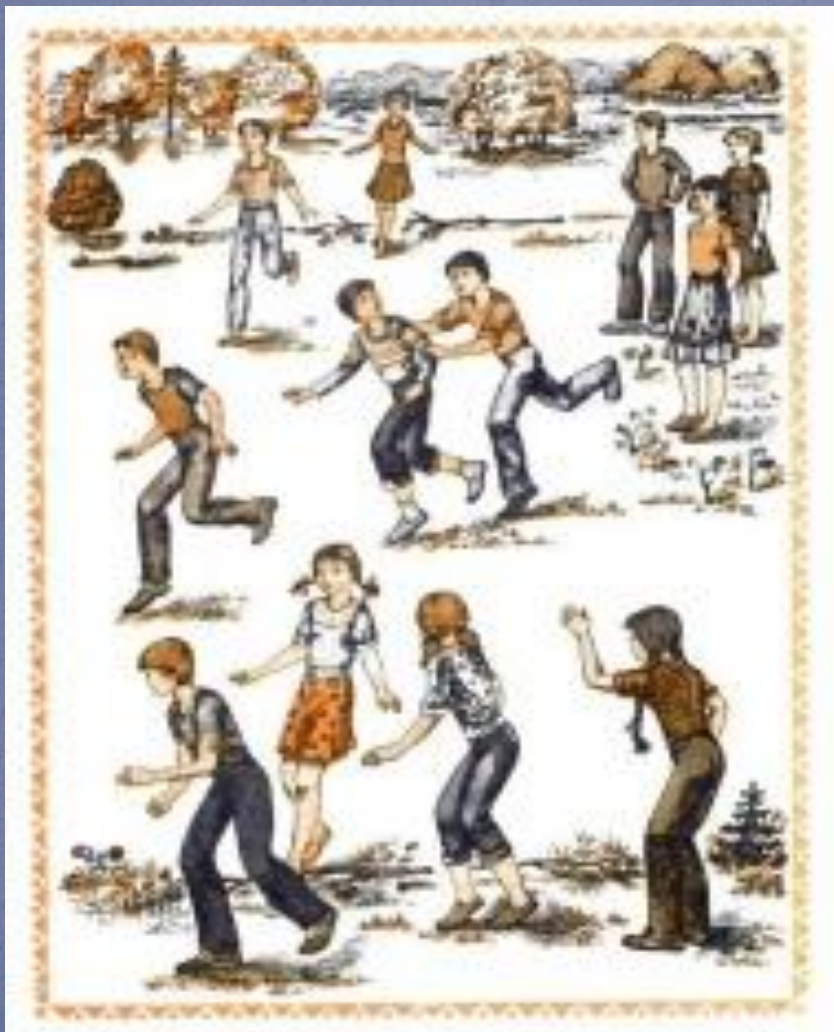
Все играющие двигаются по кругу в какую-либо сторону до тех пор, пока водящий не даст команду «Стой!». Тогда все останавливаются, а водящий протягивает вперед руку. За нее должен взяться тот из играющих, на кого она направлена. Водящий просит его подать голос, т. е. что-нибудь произнести. Игрок называет 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.



# Гуси-лебеди



# ОПИСАНИЕ И ПРАВИЛА ИГРЫ

Эта забава для тех, кто любит активные игры. Ее смысл состоит в том, что из всех участников выбирается два волка и один вожак. Все остальные становятся цуями. Вожаку нужно находиться на одной стороне площадки, а лебедям на другой. Волки стоят поодаль «в засаде». Вожак произносит следующие слова:

- Цуи-лебеди, домой!

- Зачем?

- Бегите, летите домой, стоят волки за горой!

- А чего волкам надо?

- Серых цуей щипать да коготочки глотать!

Когда закончится песня, цуи должны добежать до вожака и постараться не быть пойманными волками. Те, кого поймали, выходят из игры, а остальные возвращаются обратно. Игра заканчивается тогда, когда будет пойман последний цуь.



# Горелки

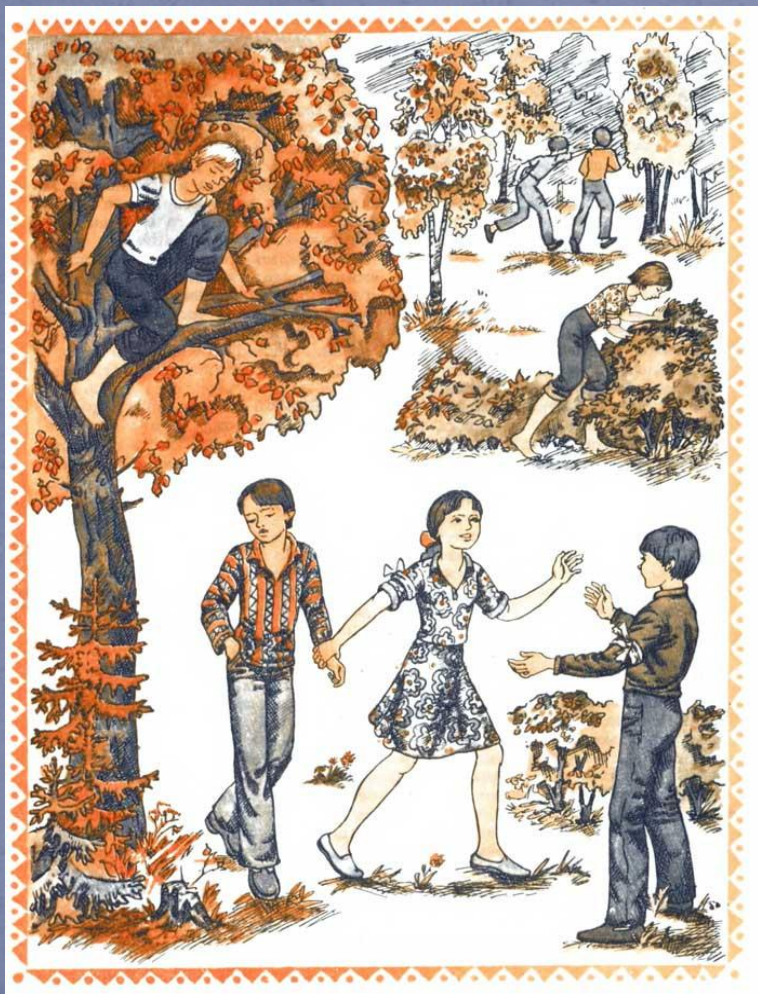
Выходи, тебе гореть! Игру можно начинать и просто по сигналу водящего. А суть ее вот в чем. Играющие, держась за руки, становятся парами в затылок друг другу. Впереди колонны — водящий. Как только сказана приговорка или прозвучит другая команда водящего, последняя пара разъединяет руки и бежит вперед: один — по левую, другой — по правую сторону колонны. Задача — увернуться от водящего и успеть взяться за руки.

Если водящему удастся поймать одного из игроков, он вместе с пойманным становится первой парой колонны, а водить идет оставшийся без пары. Если игроки сумеют перехитрить водящего и взяться за руки, то они идут в голову колонны. Водящий же начинает все сначала.

Есть еще и двойные горелки. В этом случае уже две колонны становятся одна против другой на расстоянии до 30 шагов. Водящих тоже двое. По сигналу или считалке последние пары из каждой колонны разъединяются и бегут к противоположной колонне. В отличие от простых горелок здесь необходимо соединиться в пару с игроком противоположной колонны. Задача водящих все та же — запятнать бегущих, не дать им взяться за руки.



# Казаки-разбойники



# ОПИСАНИЕ И ПРАВИЛА ИГРЫ

Эта старая русская забава, правила которой наизусть знают наши родители, бабушки и дедушки. Ее смысл заключается в том, что все участники делятся на две команды «казаки» и «разбойники». Казаки выбирают себе место, в котором будут одурачивать «темницу» и выбирают сторожа. Разбойники в это время разбегаются и прячутся, оставляя на своем пути стрелочки и другие подсказки. Казаки должны найти каждого разбойника и привести в темницу. С каждым пойманным игроком остается сторож, однако, другие разбойники могут помочь партнеру по команде и, схватив сторожа, освободить пленника. Игра заканчивается тогда, когда все разбойники будут пойманы.

Разбойники для того, чтобы их как можно дольше их не могли найти, вначале убегают все вместе, а затем разделяются.

# 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.

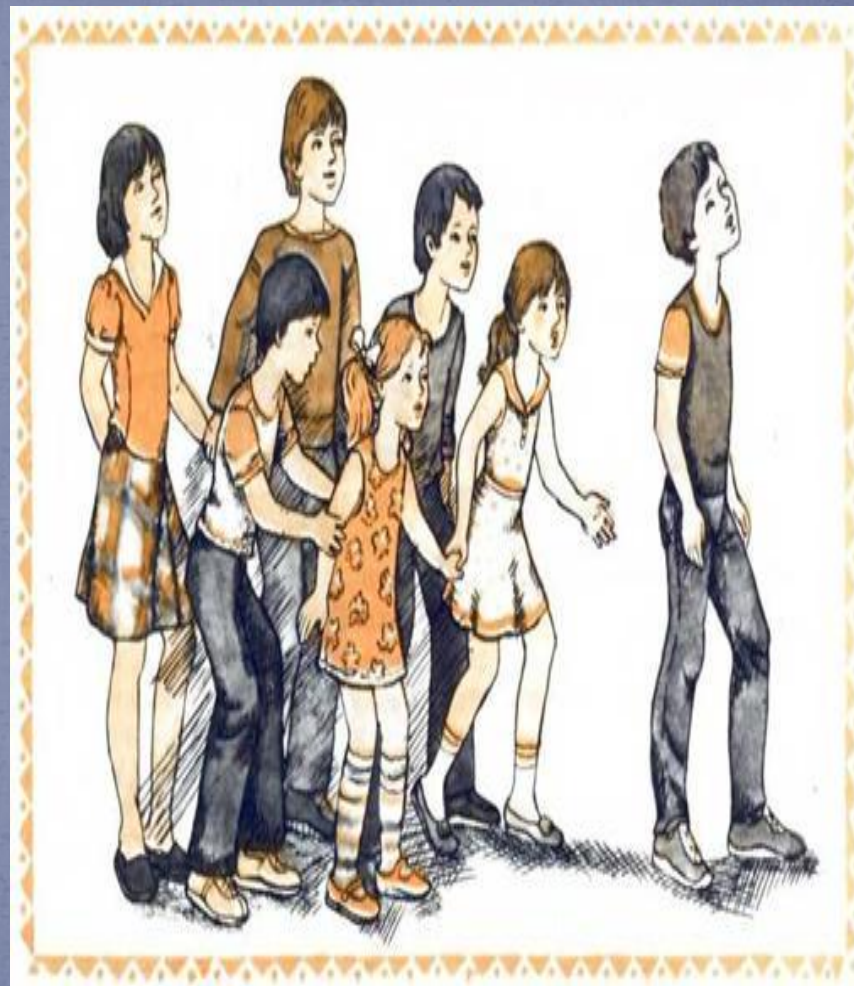
Играющие продвигаются по площадке, прыгая через скакалку. Пятнашка догоняет их, прыгая на одной ноге.

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.

# «Тише едешь»



**Т**ИШЕ  
**Е**ДЕШЬ -  
**Д**АЛЬШЕ  
**Б**УДЕШЬ



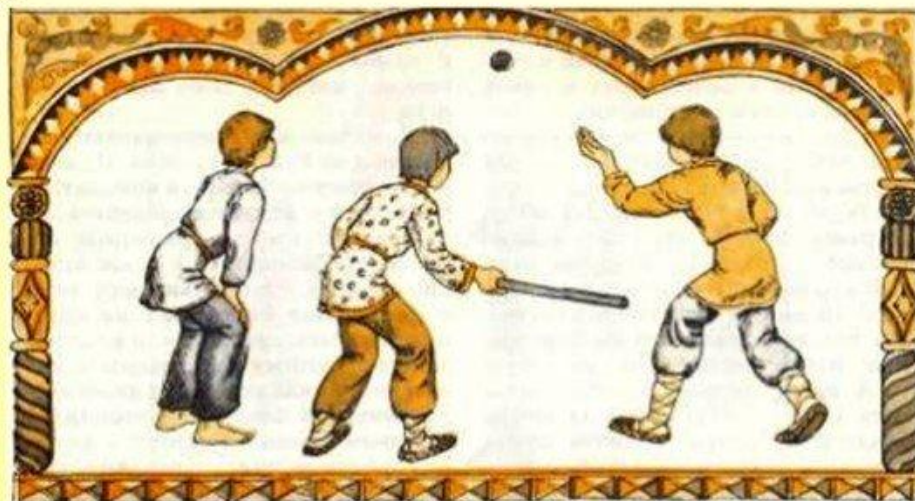
# ОПИСАНИЕ И ПРАВИЛА ИГРЫ

Эта шумная и веселая игра требует не только сноровки, но и находчивости. Перед началом необходимо нарисовать на земле две линии на расстоянии 5 метров друг от друга. Перед одной из линий стоит «вода», перед другой — остальные игроки. Задача участников добежать до «воды». Кто первым это сделает становится на его место. Сложность заключается в том, что «вода» периодически говорит: «Тише едешь — дальше будешь. Запрети!». После этой фразы все игроки должны замереть, а цель ведущего — постараться рассмешить каждого из участников, не дотрагиваясь до него. Можно строить гримасы, пристально смотреть в глаза, рассказывать смешные истории. Если кто-то из игроков рассмеется или улыбнется, он возвращается обратно к линии.

# 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).





# Подвижные игры на Руси

Также на Руси были очень популярны подвижные групповые игры.

- «Штурм крепости»
- «Снежная башня»
- «Мороз»
- «Зимний котел»
- «Льдинка»
- «Царь ледяной горы»
- «Залп по мишени»
- «Гонка с шайбами»
- «Мяч из круга»
- «Салки со снежками»
- «Перебежки»
- «Гонки снежных комов»



Старинные русские игры люди придумывали с заботой о своих детях, с мыслями о том, чтобы они не только весело и энергично проводили время, но и учились общаться друг с другом, узнавали цену дружбы и знали, что такое честность и взаимовыручка. Нет ничего лучше забав на свежем воздухе, которые помогают не только выбраться из знакомой духоты закрытых комнат, но и найти верных друзей, увидеть мир во всех его завораживающих красках, а также дать свободу собственной фантазии.

Современные дети считают старинными и игры, в которые с удовольствием играли мы - современные взрослые, в своем детстве. Это "Колечко", "Море волнуется", "Вышибалы", "Классики", "Резиночка" и другие.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ

