

«Народная игра в жизни современных детей»



К.Д. Ушинский считал народные игры материалом наиболее доступным, понятным для малышей благодаря близости их образов и сюжетов детскому воображению, благодаря самостоятельности и активности, заложенных в них.

Народные игры и современные дети.

Мы с вами живем в удивительное время: происходит много разнообразных открытий, наша жизнь не стоит на месте, а движется вперед по присущим ей законам диалектики. Люди и дети меняются, но природа детства остается прежней как и 100 и 200 лет назад: дети растут, играют, познают мир.

Порой поток информации поступает очень сложный. Дети, окунувшись в него, плывут, как и взрослые, по течению. Теряется интерес

к нашим сказкам, играм, а на смену им приходят мультики и игры с Запада.

В семье, да и в детском саду – изобилие игрушек, которые покупаются постоянно и не несут художественного смысла и выражения. Отношение к ним у ребенка спонтанное: поиграл и забросил, порвал и забыл. А родителям легче выбросить, чем отремонтировать вместе с ребенком, привить любовь и доброе отношение к труду человека. Взрослые сегодня не интересуются историей своего народа, не знают древнего своего рода и не передают детям навыки и умения старшего поколения. Между тем в любой стране чтут и бережно относятся к своей истории и традициям.

Перед педагогами стоит задача – помочь дошколятам найти пути возвращения традиций и обычаев. Одним из приемлемых путей является детская традиционная игра. Недаром говорят: «Если вы хотите узнать душу народа, приглядитесь, как и во что играют ваши дети».

Рекомендации:

1. Каждый ребенок участвует с желанием;
2. Свобода выбора у детей;
3. Поддержка естественного интереса ребенка к традиционной народной игре;
4. Помочь увидеть необычное в русской народной игре;
5. Использовать индивидуальный подход, личностную ориентацию;
6. Сотрудничество педагога и ребенка;
7. Воспитывать самостоятельность и активность посредством игры;
8. Всесторонне развивать и приобщать ребенка к культуре своего народа через игру;
9. Творческое развитие идей;
10. Передача детям опыта старшего поколения;
11. Активное привлечение к участию по внедрению народной игры в жизнь современного ребенка семьи воспитанников.

Библиотека русских народных игр

(в том числе малознакомых игр)

Испокон веков в народных играх ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе.

Пташки и филин

Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать. Например, голубь, ворона, галка, воробей, синица, гусь, утка, журавль и др. Играющие выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал филин, придумывают, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, останавливаются и приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, которую он выбрал. На сигнал "Филин!" все птицы стараются быстрее занять место в своем доме. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен

угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.

Правила игры. Дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышении. Птицы улетают в гнездо по сигналу или как только филин поймает одну из них.

Фанты

Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и каждому говорит:

Вам прислали сто рублей
Что хотите, то купите,
Черный, белый не берите,
"Да" и "нет" не говорите!

После этого он ведет с участниками игры беседу, задает разные провокационные вопросы, с тем чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Тот, кто сбился, отдает водящему фант. Поле игры каждый проштрафившийся выкупает свой фант. Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по несколько фантов. Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью. Ведущий ведет примерно такой разговор:

- Что продается в булочной?
- Хлеб.
- Какой?
- Мягкий.
- А какой хлеб ты больше любишь: черный или белый?
- Всякий.
- Из какой муки пекут булочки?
- Из пшеничной. И т. д.

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют песни, загадывают загадки, читают стихи, рассказывают короткие смешные истории, вспоминают пословицы и поговорки, прыгают на одной ножке. Фанты могут выкупаться сразу же после того, как проиграют несколько человек.

Правила игры. На вопросы играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

Краски

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки - краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей. Покупатель стучит: Тук, тук!

- Кто там?

- Покупатель.
- Зачем пришел?
- За краской.
- За какой?
- За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: "Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси!" Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе.

Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок. Если покупатель не отгадал цвет краски, хозяин может дать и более сложное задание, например: "Скачи на одной ножке по голубой дорожке".

Правила игры. Хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.

Горелки

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий - горелка. Играющие нараспев говорят слова:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.

Стой подоле,
Гляди на поле,
Едут там трубачи
Да едят калачи.

Погляди на небо:

Звезды горят,

Журавли кричат:

- Гу, гу, убегу.

Раз, два, не воронь,

А беги, как огонь!

После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Игра повторяется.

Если горелке удастся запятнать одного из бегущих в паре, то он встает с ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, горит.

Правила игры. Горелка не должен оглядываться. Он догоняет убегающих игроков сразу же, как только они пробегут мимо него.

Пятнашки

Играющие выбирают водящего - пятнашку. Все разбегаются по площадке, а пятнашка их ловит.

Правила игры. Тот, кого пятнашка коснется рукой, становится пятнашкой.

Варианты.

Пятнашки, ноги от земли. Играющий может спастись от пятнашки,

если встанет на какой-то предмет.

Пятнашки-зайки. Пятнашка может запятнать только бегущего игрока, но стоит последнему запрыгнуть на двух ногах - он в безопасности.

Пятнашки с домом. По краям площадки рисуют два круга, это дома. Один из играющих - пятнашка, он догоняет участников игры. Преследуемый может спастись от пятнашки в доме, так как в границах круга пятнать нельзя.

Если же пятнашка кого-то из игроков коснулся рукой, тот становится пятнашкой.

Пятнашки с именем. Все играющие, кроме пятнашки, выбирают себе названия цветов, птиц, зверей. Пятнашка не пятнает того, кто вовремя себя назвал (например, лиса).

Круговые пятнашки. Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага. Каждый свое место отмечает кружком. Двое водящих стоят на некотором расстоянии друг от друга, один из них - пятнашка, он догоняет второго игрока. Если убегающий видит, что пятнашка его догоняет, он просит помощи у игроков, стоящих на месте, назвав одного из них по имени. Названный игрок оставляет свое место и бежит по кругу, пятнашка догоняет уже его. Свободное место занимает игрок, который начинал игру. Свободный кружок, если успеет, может занять и пятнашка, тогда пятнашкой становится тот, кто остался без места. Игра продолжается, пятнашка догоняет игрока, который вышел из круга.

Кот и мышь

Играющие (не более пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход - нору. В одном ряду стоят коты, в другом - мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит мышь, а та бежит вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками играющих. Как только кот поймал мышь, играющие встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается, пока коты не переловят всех мышей.

Правила игры. Коту нельзя забегать в нору. Кот и мыши не должны убегать далеко от норы.

Мячик кверху

Участники игры встают в круг, водящий идет в середину круга и бросает мяч со словами: "Мячик кверху!" Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: "Стой!" Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе всех к нему. Запятнанный становится водящим. Если же он промахнулся, то остается вновь водящим: идет в центр круга, бросает мяч кверху - игра продолжается.

Правила игры. Водящий бросает мяч как можно выше. Разрешается ловить мяч и с одного отскока от земли. Если кто-то из играющих после слова: "Стой!" - продолжал двигаться, то он должен сделать три

шага в сторону водящего. Играющие, убегая от водящего, не должны прятаться за встречающиеся на пути предметы.

Лапта

Для игры нужны небольшой резиновый мяч и лапта - круглая палка (длиной 60 см, ручка толщиной 3 см, ширина основания 5-10 см). На площадке проводят две линии на расстоянии 20 м. С одной стороны площадки находится город, а с другой - кон. Участники игры делятся на две равные команды. По жребию игроки одной команды идут в город, а другая команда водит. Команда города начинает игру. Метальщик лаптой забивает мяч, бежит через площадку за линию кона и снова возвращается в город. Водящие ловят отбитый мяч и стараются запятнать бегущего. Они могут перебрасывать мяч друг другу, чтобы попасть в бегущего на более близком расстоянии. Если игрокам поля удастся запятнать бегущего, они переходят в город. В ином случае игроки остаются на местах. Игра продолжается, мяч забивает второй игрок. По очереди все играющие бьющей команды выступают в роли метальщиков. Но не всегда игрокам удается сразу вернуться в город. В этом случае они ждут, что их выручат. Выручить может только тот, кто далеко отобьет мяч.

Нередко случается и так, что тот, кто ударил по мячу, не смог сразу перебежать за линию кона. Он ждет, когда мяч забьет следующий игрок, - тогда за линию кона бегут два игрока. Может создаться более трудное положение, когда все игроки бьющей команды, кроме одного, находятся за линией кона, тогда игроку, который еще не бил, разрешают ударить трижды. Если он промахнется, то игроки города уступают свое место водящим.

Правила игры. Подавальщики не должны переступать черту города. Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросать в поле рукой. Команда города переходит в поле, если все игроки пробили мяч, но никто не перебежал за линию кона. **Вариант.**

Переменки. На площадке проводится черта. За эту черту становятся двое из играющих. Один из них (подающий) подбрасывает мяч, а другой отбивает его лаптой. Остальные участники игры, стоя в разных местах, ловят мяч на лету. Тот, кому удастся поймать мяч на лету, идет отбивать его, а тот, кто отбивал раньше, переходит к ловящим. Если никто не поймает мяч, то его берет тот из играющих, к которому он упал ближе, и возвращает его подающему. Если подающий поймает его на лету, то начинает отбивать мяч, а подающим становится тот, который удачно бросил ему мяч. Тот, кто раньше отбивал, идет к ловящим.

Правила игры. Тот, кто подает, не имеет права, ловя брошенный ему мяч, выбегать за свою черту. Если подающий не поймал на лету возвращенный ему мяч, то он берет его и начинает подавать снова. В начале игры можно поставить условие, что игра считается законченной, если один из играющих набрал десять очков, т. е. десять раз отбил мяч так, что его никто не поймал.

Почта

Игра начинается с переключки водящего с игроками:

- Динь, динь, динь!
- Кто там?
- Почта!
- Откуда?
- Из города...
- А что в городе делают?

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают и т. д. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет пять фантов. Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для них интересные задания. Дети читают стихи, рассказывают смешные истории, вспоминают загадки, имитируют движения животных. Затем выбирают нового водящего и игра повторяется.

Правила игры. Задания могут придумывать и сами участники игры.

Коршун

Играющие выбирают коршуна и наседку, остальные - цыплята.

Коршун роет ямку, а наседка с цыплятами ходит вокруг него и нараспев говорит слова: Вокруг коршуна хожу, По три денежки ношу, По копеечке, По совелочке.

Коршун продолжает рыть землю, он ходит вокруг ямки, встает, машет крыльями, приседает. Наседка с цыплятами останавливается, спрашивает коршуна:

- Коршун, коршун, что ты делаешь?
- Ямку рою.
- На что тебе ямка?
- Копеечку ищу
- На что тебе копеечка?
- Иголочку куплю.
- Зачем тебе иголочка?
- Мешочек сшить. Зачем мешочек?
- Камешки класть.
- Зачем тебе камешки?
- В твоих деток кидать.
- За что?
- Ко мне в огород лезят!
- Ты бы делал забор выше, Коли не умеешь, так лови их.

Коршун старается поймать цыплят, наседка защищает их, гонит коршуна: "Ши, ши, злодей!"

Пойманный цыпленок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего. Игра кончается, когда поймано несколько цыплят.

Правила игры. Цыплятам следует крепко держать друг друга за пояс. Тот, кто не удержался в цепи, должен постараться быстро встать на свое место. Курица, защищая цыплят от коршуна, не имеет права

области. А в Смоленской области в этой игре водящий ловит участников игры и у пойманного спрашивает: "У кого был?" - "У тетки".- "Что ел?" - "Клёцки".- "Кому отдал?" Пойманный называет по имени одного из участников игры, и названный становится водящим.

Правила игры. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока. Участники игры внимательно наблюдают за сменой водящих.

Ловишка в кругу

На площадке чертят большой круг. В середине круга кладут палку.

Длина палки должна быть значительно меньше диаметра круга.

Величина круга от 3 м и более в зависимости от количества играющих.

Все участники игры стоят в кругу, один из них - ловишка. Он бежит за

детьми и старается кого-то поймать. Пойманный игрок становится

ловишкой. Правила игры. Ловишка во время игры не должен

перепрыгивать через палку. Это действие могут совершать только

участники игры. Вставать на палку ногами запрещается. Пойманный

игрок не имеет права вырываться из рук ловишки.

Заря

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих - заря - ходит сзади с лентой и говорит:

Заря-зарница,

Красная девица,

По полю ходила,

Ключи обронила,

Ключи золотые,

Ленты голубые,

Кольца обвитые -

За водой пошла.

С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарей. Игра повторяется.

Правила игры. Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

Игровая

Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:

А дядюшки Трифона

Было семеро детей,

Семеро сыновей

Они не пили, не ели,

Друг на друга смотрели.

Разом делали, как я!

При последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим.

Правила игры. При повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.

отталкивать его руками.

Гуси

На площадке чертят небольшой круг, в середине его сидит волк. Играющие, взявшись за руки, встают в большой круг. Между кругом, где сидит волк, и хороводом встают в небольшой круг гусенята. Играющие в хороводе идут по кругу и спрашивают гусенят, которые также ходят по кругу и отвечают на вопросы:

- Гуси, вы гуси!
- Га-га-га, га-га-га!
- Вы, серые гуси!
- Га-га-га, га-га-га!
- Где, гуси, бывали?
- Га-га-га, га-га-га!
- Кого, гуси, видали?
- Га-га-га, га-га-га!

С окончанием последних слов волк выбегает из круга и старается поймать гусенка. Гуси разбегаются и прячутся за стоящих в хороводе. Пойманного гусенка волк ведет в середину круга - в логово. Гуси встают в круг и отвечают:

Мы видели волка,
Унес волк гусенка,
Самого лучшего.
Самого большого

Далее следует перекличка хоровода и гусей:

- А, гуси, вы гуси!
- Га-га га, га га га!
- Щиплите-ка волка,
Выручайте гусенка!

Гуси машут крыльями, с криком га-га бегают по кругу, донимают волка. Пойманные гусенята в это время стараются улететь из круга, а волк их не пускает. Игра заканчивается, когда все пойманные гуси уходят от волка.

Игра повторяется, но играющие в хороводе становятся гусями, а гуси встают в хоровод. Волка выбирают.

Правила игры. Хоровод гусей и гусенята идут по кругу в разные стороны. Текст должны проговаривать все дружно. Пойманный гусенок может выйти из круга только тогда, когда кто-то из играющих коснулся рукой волка

Большой мяч

Для игры нужен большой мяч. Играющие становятся в круг и берутся за руки. Водящий с мячом находится в середине круга. Он старается выкатить мяч из круга ногами, и тот, кто пропустил мяч между ног, становится водящим. Но он встает за кругом. Играющие поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему нужно вкатить мяч в круг. Когда же мяч попадает в круг, играющие опять поворачиваются лицом друг к другу, а в середину встает тот, кто пропустил мяч. Игра повторяется.

Правила игры. Играющие не берут в руки мяч в течение всей игры, они перекатывают его только ногами.

Малознакомые русские народные игры

ПРАВИЛА РУССКИХ НАРОДНЫХ ИГР

«Верба – вербочка»

(Игры на вербное воскресенье)

Дети выбирают водящих, девочку и мальчика. Играющие встают в два круга и начинают движение. На слово «вьет» девочка и мальчик разрывают хоровод и делают руками «воротики». Дети проходят в них, под конец разрывают весь хоровод и танцуют.

Верба, верба, вербочка,

Вербочка кудрявая.

Не расти, верба, во ржи,

Расти, верба, на меже.

Как во городе царевна

Посреди круга стоит,

Ее ветер не берет,

Канарейка гнездо вьет.

Канарейка – Машенька,

Соловейка – Ванечка.

Люди спросят: «Кто такой?»

«Ваня, - скажет, - милый мой.»

«Солнышко – ведерышко»

(игры в пасху)

Гори солнце ярче, летом будет жарче.

А зима теплее, а весна милее!

На первые две строчки девочки ведут хоровод, а на две другие поворачиваются друг к другу и делают поклон. Затем подходят ближе к солнцу (водящему). Он говорит: «Горячо» и догоняет их. Солнце дотрагивается до спящих – они просыпаются.

«Пчелки и ласточки»

(Игры на благовещение)

Играющие дети – цветочки - сидят на корточках. Выбирают из числа играющих 5 пчел и ласточку. Пчелки сидят на полянке и поют:

Пчелки летают, медок собирают!

Зум, зум, зум, зум, зум, зум!

Ласточка в своем гнезде слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит: «Ласточка встанет, пчелок поймает». Она вылетает из гнезда и ловит пчел, пойманный становится ласточкой.

Правила: Пчелы летают по всей площадке, гнездо ласточки находится на возвышении.

«Филин и пташки»

Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу

голосукоторых они могут подражать. Выбирается филин. Птицы на сигнал «филин» стараются занять свое место в доме.

Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать по голосу, что это за птица.

«Венок»

(Игры на тронцу)

Двое ребят с венком берутся за руки и, поднимая их вверх, образуют ворота. Остальные дети цепочкой проходят в ворота и поют:

Березка девочек кричала, к себе призывала.

- Идите, девочки, на луг гулять, зеленые веточки завивать.

- Мы тебя, березонька, не согнем, на тебе мы веточки не завьем.

- Я к вам, девушки, сама согнусь, сама в веточки совьюсь.

- Завьете венки зеленые – станете весь год веселые.

Дети, которые образуют ворота, кидают одному участнику на голову венок и, поднимая вверх руки говорят: «Веночек-веночек, спрячься в теремок». И тут же участник с венком убегает и прячет его. Затем все идут искать венок.

Дети подсказывают: «Горячо», «Холодно». Кто первый найдет венок, забирает его себе.

«Бабушка Пыхтеиха»

(Игры в Рождество) Сгорбленная бабушка бредет с батожком в руке.

Играющие – ребята обступают ее и спрашивают:

- Бабушка Пыхтеиха, куда пошла?

- К обедне.

- Возьми нас с собой.

- Идите, да не свистите.

Дети некоторое время идут позади бабушки смирно, затем поднимают свист и крик. Пыхтеиха сердится, бросается ловить их, ловит, уводит в свой дом.

«Бабка – Ежка»

Рисуют круг, в середине ставится один из играющих – Баба-Яга. В руках у нее ветка – «помело». Вокруг бегают ребята и дразнят:

Бабка-Ежка костяная ножка.

С печки упала, ножку сломала,

а потом и говорит: «У меня нога болит».

Пошла она на улицу – раздавила курицу,

пошла на базар – раздавила самовар.

Пошла на лужайку – испугала зайку.

Баба-яга скачет из круга на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться «помелом». Кого запятнает – тот замирает.

«Скакалка»

Двое стоят, раскручивают скакалку, приговаривают:

Чтоб был долог колосок, чтобы вырос лён высок,

Прыгайте повыше, можно прыгать выше крыши!

Играющие прыгают через скакалку: чем выше, тем больше доход и богатство.

«Обыкновенные жмурки»

Водящему — «жмурке» завязывают глаза, заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:

- Кот, кот, на чём стоишь?

- На квашне.

- Что в квашне?

- Квас.

- Лови мышей, а не нас.

После этих слов участники игры разбегаются, а «жмурка» их ловит. Кого он поймал, тот становится «жмуркой».

«Арина»

По считалке выбирается Арина. Считалка: Теля-меля, ты Емеля-третий бас, поводи-ка ты за нас!

Дети становятся в круг. В центре Арина, ей завязывают глаза. Дети идут по кругу, поют хором:

Долгая Арина, встань выше овина,

Рученьки сложи, чьё имя - укажи.

Дети бегут по кругу и «зацепляют» Арину. Кого она поймает - того должна узнать.

«Огородник и воробей»

По считалке выбирается воробей.

Считалка: Тани, Вани, что за вами? Вы стоите все столбами?

Там за вами лавка есть, На неё надо присесть.

Поскорее все беги! А ты, мальчик, поводи!

Дети становятся в круг. Воробушек влетает в огород (в круг).

Огородник ловит воробья. Дети воробья выпускают и впускают в круг и из круга, а огородник может ловить только за кругом.

Все поют: Воробей, воробей, не клюй конопепель

Ни своих, ни чужих, ни соседовых.

Русская народная игра «Просо».

Дети становятся в круг и поют следующие слова:

А мы землю парили, парили, А мы просо рушали, рушали,

А мы землю пахали, пахали, А мы просо веяли, веяли,

А мы просо сеяли, сеяли, А мы пшено сушили, сушили,

А мы просо пололи, пололи, А мы кашу, варили, варили,

А мы просо косили, косили, А мы кашу, кушали, кушали.

(Каждый куплет поется по два раза). При этом дети подражают тем движениям, которые означают слова.

Деление по командам. Игроки сходятся попарно, причем обращают внимание на то, чтобы каждая пара состояла из игроков, приблизительно

равных между собой, во всех отношениях - по силе, ловкости, умению играть. Сойдясь попарно, игроки сговариваются между собой насчет названий, которые они намерены дать друг другу. Первый дает себе название какой-нибудь птицы, второй - зверя; один - земли, другой - воды и т.д. Сговорившись, таким образом, пары подходят поочередно к той или другой матке и спрашивают: "Матка, Матка! Чего тебе надо? это или то?" - причем выговаривают принятые ими прозвища. Матка назначает, что ей нужно. Выбранный участник остается около нее, а другой идет, ко второй матке.

"Двойные горелки"

Играющие делятся на две половины: правую и левую. Каждая из них становится одна от другой на расстоянии 10 - 12 метров, но также парами в ряд, как в обыкновенных горелках. Несколько впереди и в середине между командами становится отдельно еще пара водящих. Во время игры задние пары из каждой, команды расцепляются и бегут один к другому по обеим сторонам своих колонн. Водящие их ловят и те, которых поймали, становятся парой водящих и водят дальше. Играющие, которых не поймали, образуют новые пары, эти пары становятся впереди команд.

"Бабки"

Выставляются любые предметы в линию (небьющиеся, небольшого размера и неустойчивые). Играющие либо броском, либо катанием мяча стараются сбить эти предметы. Команда, сбившая наибольшее количество предметов - побеждает.

"Зайка"

Играющие становятся в круг, а один - «зайка» становится в центре круга. Он выполняет действия, о которых поется в песне:

Зайка, серенький, я хожу, гуляю, вдоль по хороводу.

Зайка, серенький, некуда зайке выскочити,

Зайка, серенький, некуда зайке выпрыгнутьи

Зайка, серенький, поскачи! Зайка, серенький, попляши!

Зайка, серенький, я хожу, гуляю, вдоль по хороводу!

«Лапти»

На середине площадки вбивают кол, к нему привязывают веревку длиной от 3 до 5 метров. Вокруг кола на длину веревки проводят круг. Водящий берет свободный конец ее и встает у кола. Участники игры встают за кругом, поворачиваются спиной к центру и через голову перебрасывают каждый какой - либо предмет.

Повернувшись к водящему, спрашивают его:

- Сплели лапти?

Водящий отвечает - нет!

- Сплели лапти?

- Да.

Дети бегут в круг и стараются взять свой предмет, а водящий караулит лапти: он бегаёт в кругу и старается запятнать играющих. Но поймать можно

только в кругу. Если ребенок не успел взять свой предмет, он выходит из игры.

«Салки на одной ноге»

Дети расходятся по площадке, встают, закрывают глаза, руки у всех за спиной. Ведущий проходит среди них и незаметно одному в руки кладет предмет. На слова «раз, два, три, смотри» дети открывают глаза, руки у всех за спиной. Ребенок которому достался предмет, поднимает руки вверх и говорит: «Я салка». Участники игры, прыгая на одной ноге, убегают от салки. Тот, кого он коснулся рукой, идет водить. Он берет предмет, поднимает его вверх, быстро говорит слова: «Я салка!». Игра повторяется. Правила: 1. Если ребенок устал, он может прыгать поочередно то на одной, то на другой ноге.
2. Салка тоже прыгает на одной ноге.

«Гуськи»

Играющие становятся в тесный круг. В середине круга становится «дедка», выбранный по жребию, в руках у него бумажка и платок. «Дедка» машет платком, дети начинают петь:

Сошлись гуси — гусаки вокруг дедки у реки,
стали гоготати, дедке кричати:

«Дедка, дедка пощади, нас гусятток, не щипли,
дай нам платочек, денег мешочек».

«Дедка» дает одному из играющих бумажку и говорит: «На сумочку поддержи, денежки не оброни», другому он дает платок: «На, платочек поддержи, мне головку завяжи, раз пятнадцать поверни». Получивший платок завязывает дедке глаза, а потом раскручивает его. В это время дети передают друг другу бумажку (раскручивание деда и передачу бумажки заканчивают одновременно). Дети кричат дедке: «Дедка слепой, бумажка пропала!» «Дедка» старается угадать у кого бумажка. Если отгадал, «дедкой» становится тот, у кого была бумажка.

«Горячее место»

На земле чертой обозначается место. Один из играющих по жребию водит: становится поодаль от «горячего места» и оберегает его. Остальные играющие стараются проникнуть в горячее место, вожак не пускает и старается осалить. Кого осалил, тот ему помогает. Проникнувший в горячее место, может отдыхать там столько, сколько хочет, но как только он выбежит оттуда, помощники вожака ловят его. Когда все переловлены, игра начинается снова.

Русские народные игры ДетскиДетская игра Сорока

Сорока — повсеместная забава. Ею веселят младенцев и маленьких детей. Матери или няньки, посадив ребенка на свои колени или поставив его возле

себя, перебирают по пальцам дитяти и ласкают, чтобы оно не плакало, приговаривая: «Сорока, ворона, детям кашку варила: одному дала, другому дала,— и, зашекотав под мышкой, произносят быстро:— а третьему не дала. Сорока улетела!» В Малороссии говорят: «Сорока, ворона на прыпичку сыидила, дитям кашу варыла; одному дала, другому дала, сему дала, сему дала, а сему не дала,— гай! Гай! Сорока улэтила». Зашекотав ребенка, пробуждают в нем смех и затем заставляют его повторять то же самое. При успешном повторении дитятей целуют его всякий раз. Эту забаву продолжают, пока дитя не развеселится.

В некоторых местах говорят: «Сорока, ворона, детям кашу варила, на пороге студила. Тому дала, тому дала, тому шейку урвала и полетала! Суха суха!..» Забавляют еще так: «Сорока, сорока кашку варила; на порог скакала, гостей смекала. Гости на двор, кашку на стол; гости со двора, кашка со стола. Этому дала, этому не дала; этому досталось, этому не досталось, который мал, который дрова не таскал, который печку не топил, который щи не варил, который за водой не ходил. Шу, полетела! И хвостиком завертела!»

«Ладушки, ладушки! Где были? У бабушки?» — «Кушали оладушки». — «Что ели?» — «Кашку». — «Что пили?» — «Бражку». — «Кашка слатенька (сладенька), бражка пьяненька». При укачивании детей поют протяжным голосом:

Воркуй, воркуй, голубчик, Воркуй, сизенький. Двором летишь, воркуешь. Шатром летишь, слушаешь. А кто в шатре говорит? Говорит в шатре Брат со сестрой, Родимый со родимой. Сестрица моя родимая! Пойдем гулять, Во зеленый сад. Сорвем в саду по цветку, Совьем себе по венку. Понесем венки к батюшке, К родимой матушке. Сударь ты мой, батюшка, Сударыня ты моя, матушка, Который венок алее? Который из нас милее? Дитя мое милое! Все венки алые, Все дети милые.

Иногда забавляют детей причитаниями:

У котика, у кота, Была мачеха; Она била кота, Приговаривала; На все стороны Кота оборачивала. Дайте коту папы на задние лапы. Ешь, котик, не кроши; Больше папы не проси.

Детская игра Лошадка

В праздничные дни, особенно летом, всегда и повсюду встретите мальчишек с веревочками в зубах, бегущих по два или по три, схватясь за руки, представляя из себя лошадок. Ими правит бой — кучер, который непрерывно хлопает плетью и кричит на них. Эта игра — одна из любимых для крестьянских детей. В деревне едва станет ходить мальчик, уже он возит истоптанный лапоть или ездит верхом на палочке; поит своего коня, ставит его в конюшню, дает ему овса и чистит его. Когда может уже бегать по улице, тогда он с восторгом снаряжает тройку, которая иногда впрягается в тележку, и на ней помещается кучер. Тройка бежит сначала тихой рысью, потом несется, бьет и опрокидывает повозку. Ушибленный кучер забывает о

своей боли: он бежит за лошадьми, останавливает их, гладит каждую по головке и внимательно рассматривает: не ушиблась ли какая? Обмывает им ноги водой, а о себе не думает. Эта игра передает любовь ямщиков к своему занятию. Играют в лошадки еще проще: садятся мальчики и девочки верхом на палочке и, воображая себе, что они едут на лошадке, зануздывают ее шнурочком или веревочкой, хлещут плетью, а за неимением ее — тонким прутиком, сворачивают свою головку на сторону, скачут галопом или во всю прыть, и кричат: «Пошел! Пади!» Девочки не так охотно разъезжают на лошадке, как мальчики, обнаруживая с детства, что это не свойственно их полу, потому они предоставляют ездить мужчинам.

Детская игра Перегонка

У детей более взрослых беганье наперегонки составляет любимую забаву. Играющие перегоняют друг друга, и кто кого перегонит, тот хвастается. В этой игре принимают участие девушки. Беганье наперегонки способствует телесному укреплению и развитию проворства. Эта игра называется в Малороссии выпередки.

Детская игра Клецки

Дети, которым запрещено отлучаться от дома, собираются возле ворот и играют в клецки. Образовав из большого и указательного пальцев круг, пропускают сквозь него свою слюну. Кто, пропуская слюну, уронит ее на какой-либо палец, тот получает название «клецки». Тогда все начинают дразнить его: «Клецка, клецка; прокислая клецка, клецка!» Он бегаёт за ними и ловит их; кого поймает, тот делается клецкой, который потом ловит их точно так же, как и первый. Игра продолжается, пока не набегаются вдоволь. Эта игра составляет одну из шалостей детей.

Детская игра Пень

Дети обоего пола взбираются на новые избы, имеющие один только потолок, или на другое какое-либо здание с одним потолком. Вскарabкавшись по лестнице, становятся четверо по углам, а пятый, став посредине, прыгает на обеих ногах и поет: Пень, пень, дай конопель. Трошку, горошку, Масла с ложку. При последнем слове все меняются местами, пень же старается захватить чье бы то ни было место, потерявший же его играет пня. Игра продолжается, пока она не наскучит; но кто остался в последний раз пнем, тот долго носит это название. Игра в пень — это тоже одна из детских шалостей.

Детская игра Терebить нос

Дети-шалуны, которым уже надоела какая-либо игра, бросаются друг на друга, толкают, кричат, бегают, падают, ушибаются — этого мало, этого им не довольно: они ищут других ощущений. Кто порезвее, тот призывает к новой забаве — терebить нос. Становятся друг против друга и кричат.

«Начинай». — «Нет, ты начинай». Тут один начинает спрашивать, а другой отвечает ему: «Чей нос?» — «Савин». — «Где был?» — «Славил». — «Что выславил?» — «Копейку». — «Куда дел?» — «Пряник купил». — «С кем съел?» — «Один». При этом слове спрашивавший хватает за нос своего противника, подергивает во все стороны, приговаривая: «Не ешь один, не ешь один». Если другой шалун скажет тогда, что съест с ним, то нос его оставляют в покое. Случается, что неотвязчивые шалуны до того наклеивают носы, что долго, долго помнят их. И кто забывает носы? Многие водят за носы, а многие натягивают их так длинно — что ваш немецкий!

Детская игра Ярка

Летом мальчики, собравшись вместе, выходят на поляну. Там копают в один ряд несколько ямочек расстоянием одна от другой на два вершка, а в конце ямочек делают одну большую. Один из играющих катит через ямочки в большую яму мяч. В чьей ямочке мяч остановится, над тем смеются, становятся его на колени, ерошат ему волосы на голове и поют ярку:

Ярка, не ярка,

Баран, не баранка:

Старая овечка да не ярочка.

Вотитель, вотитель! Выше города плетень,

А на том плетне кузнецы куют,

Кузнецы куют, по головке бьют.

С последним словом, ударив мячиком по голове, разбегаются в стороны. Тот хватает мяч и бросает в бегущих; в кого попадает, тот должен катать мячик. Если сделает промах, то должен катать снова. Нападение врагов на бессильного и беззащитность последнего — не везде ли между людьми?

Русские народные игры Девичьи

Русские Игры Жмурки

В «жмурки» играют не только девушки, но также дети и взрослые молодые люди. Играют в летнее время и зимние вечера. В Великорусии она превращена в действующие лица игры слепого козла, а в Малороссии — в панаса. Одной из девушек завязывают глаза, ведут ее к дверям и ставят ~~вместо слепого козла. Тут козел стучит ногами, бедает рогами в дверь; на его стук сбегаются, бьют по его спине ладонью и, переменив голос, говорят:~~ «Афанас, не бей нас; Афанас, ходи по нас».

Часто не все девушки спрашивают, а только бьют, бегая около него, и когда он повернется, разбегаются во все стороны. Козел должен ловить их, потому для этого избирают прыткую и изворотливую. Несметливая девушка

гоняется до поту и не может поймать. Тогда, из одного сожаления к ней, ее сменяют другой. Во время игры рассерженный козел бегаёт по комнате, скачет через стулья, столы, скамейки; все опрокидывает или сам падает. Около него прочие кружатся и постоянно раздражают новыми побоями, насмешками и криком. Резвое и безотчетное беганье доставляет неизъяснимое удовольствие для молодежи. Часто случается, что в «жмурки» допускают молодых мужчин, и тогда преимущественно из них избирают козла. Пойманный в игре сменяет козла. В Малороссии панас, то же самое, что Афанасий, отводится к дверям с завязанными глазами. Панас получает удары, с приговором: «Панас, Панас не ходи по нас, Панас, узнай нас, Панас, лови нас». Он бросается ловить и ловит ту, которую любит, и как бы нечаянно жмет руку или держит, ухватив ее. Замечено, что влюбленные чаще всех играют. Над ними смеются, но любовь ничего не видит. Любовь и в игре находит свое место, и то не игра, где нет ее. В некоторых селах «жмурки» называются кулюкушки и кулючки, и это преимущественно в Пензенской губернии. Там после конания (жребия), кому играть, завязывают глаза или вместо конания один из игроков мараёт сажой свой палец и, зажавши его с прочими, подходит ко всем и предлагает выбрать любой палец, и, кто возьмется за палец в сажу, тому завязывают глаза платком или нахлобучивают на глаза шапку, подводят к дверям, а иногда толкают со смехом, говоря: «Ступай в кут, там блины пекут, тебе блин дадут». Подойдя к дверям, он стучит, а его спрашивают: «Кто там?» — «Дядя Тарас». — «Ходи по нас, не открывай глаз». После этого сами ходят тихо около дяди Тараса, прижимаются, прячутся — он бросается во все стороны по стуку, беготне и смеху. Поймав кого-либо, он должен отгадать его имя; если он не отгадает, то он снова дядя Тарас. Когда он поймает двух или более, то ему говорят: «Пень да колода», — и он отпускает их. Когда он поймает одного и назовет по имени, тогда пойманный занимает его место.

Русские Игры Котики

Они имеют большое сходство со «жмурками». Одному завязывают глаза и ставят его посредине комнаты, все прочие делают около него круг. Составляющие круг принимают название цветов и растений: розы, терновника, чертополоха и проч. С завязанными глазами при произнесении слова «счет» показывает рукой на себя или на играющих поочередно, но при последнем слове «счет», на кого он покажет, тот выходит из числа играющих. Тогда остальные приговаривают: Шли кони по выгори, по выгори. А чем они попутаны, попутаны? Золотым путом под копытом, брязь! Все разбегаются, а тот, кто с завязанными глазами, ловит их. Если он поймает и отгадает имя пойманного им, то последний заступает на его место.

Успехов всем, кто заинтересовался данным материалом, кто не равнодушен к возрождению добрых традиций, в передаче опыта старшего поколения через народную игру!