



Надежда Дымова,
воспитатель, детский сад № 28 «Людмила»,
г. Королёв, Московская обл.

РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Современных детей всё трудней заинтересовать какой-либо деятельностью. Сюжетно-ролевые игры скудной тематики на них нагоняют тоску. «Салки» и «Прятки» надоедают. Так чем же завлечь детей? И я, ценитель и исследователь русской народной культуры, решила показать им несколько народных коллективных игр. Практическую часть мы освоили на улице. Дети были в восторге! Новая игра, да ещё с участием взрослого, заинтересовала даже самых ленивых деток, и они довольно быстро включились в захватывающее действие!

Приведу несколько особо понравившихся ребятам игр. Попробуйте и вы, не пожалеете! А наградой будут покрасневшие щёчки и счастливые улыбки малышей. Ведь для них так важна совместная, да ещё и интересная игра!

«УДАР ПО ВЕРЁВОЧКЕ»

Для игры необходима замкнутая в круг верёвочка. Игроки берутся обеими руками за верёвочку с внешней стороны. Выбирается один водящий, который должен находиться в центре круга, образованного верёвочкой.

Цель водящего – послать, т.е. ударить по руке одного из играющих находящихся с внешней стороны круга. Те, кто находятся с внешней стороны круга, во время атаки водящего могут отпустить от верёвочки только одну руку. Если играющий отпускает от верёвочки две руки или по одной из них попадает водящий, то уже именно он становится в круг и игра продолжается дальше.

«ШАРОМ В ЛУНКЕ»

Игра, имеющая множество разновидностей. Для игры в земле вырывают неглубокую ямку, в которую кладут

шар. Все играющие должны иметь при себе прямые палки длиной около метра. Путём жребия выбирается *исполник* – игрок, который будет охранять шар. Все остальные игроки отходят за условную черту, на определённое расстояние от лунки, и начинают в порядке установленной очереди метать палки, стараясь попасть в шар. У всех бросивших мимо палки остаются лежать на месте.

Если никто не попадает, то исполнитель катит мяч своей палкой в сторону ближней к нему, стараясь в неё попасть. Если это ему удаётся, то он бежит за исходную для бросков линию, также называемой домом.

Исполником становится тот, в чью палку попал шар. Если же в процессе игры кому-либо удастся выбить шар из лунки, в тот же самый момент, те игроки, чьи палки находятся в поле, бегут их забирать, а исполнитель должен установить шар на место.

Таким образом, игроки получают возможность произвести дополнительный бросок. Во время метания палок исполнику рекомендуется находиться чуть в стороне от шара, чтобы избежать попадания палки в него.

«ЗАЙКИ»

Игра проводится на открытом пространстве. Из всех игроков выбирается один охотник, все остальные изображают зайцев, стараясь прыгать на двух ногах. Задача охотника поймать самого неповоротливого зайца, осалив его рукой.

Но в игре существует одно немаловажное условие: охотник не имеет права ловить зайца, если тот находится «на дереве». В контексте данной игры деревом будет являться любая щепочка или же пенёк. Это условие сильно усложняет охотнику жизнь, что часто во время игры приводит его в негодование. Однако, как только удаётся



осалить одного из зайцев, он тут же становится охотником, принимая на себя незавидную обязанность – ловить зайцев.

«ПРЫГАНЬЕ СО СВЯЗАННЫМИ НОГАМИ»

Всем участникам завязываются ноги плотной широкой верёвкой или платком. После чего все становятся около исходной линии и по сигналу начинают прыгать в сторону финишной черты. Победителем является тот, кто быстрее всех преодолел расстояние. Расстояние не должно быть слишком большим, так как прыгать с связанными ногами достаточно тяжело.

«БЕЗ СОЛИ – СОЛЬ»

Для этой игры выбираются двое водящих, которые садятся на землю друг напротив друга, так чтобы подошвы их ног соприкасались между собой. Водящим завязывают глаза плотной матерчатой повязкой. Руки водящих находятся за их спинами. Все остальные – игроки в поле.

Полевые игроки, подойдя поочерёдно с одной из сторон к водящим, кричат: «Без соли!» – и беспрепятственно перепрыгивают через их ноги.

На обратном пути необходимо кричать «Соль!» и постараться снова перепрыгнуть через ноги водящих. Отличие лишь в том, что водящие стараются руками поймать прыгунов. Если это им удаётся, то происходит смена водящего. Тот, кого поймали, садится на место того, кто его поймал, и уже ему завязываются глаза.

«РАСТЕРЯХИ»

Дети, принимающие участие в этой игре, становятся в один ряд, берутся за руки, образуя тем самым цепочку. По правую сторону цепочки назначается вожак, который по команде начинает бег со сменой направления, и вся цепочка начинает движение за ним. Однако никто, кроме вожака, не знает направления движения, поэтому достаточно сложно удержать равновесие и не рассоединить цепочку. Чем дальше игрок находится от вожака, тем ему сложнее удержать равновесие, не упасть или не разорвать цепь.

«ГОРЕЛКИ» («ОГАРЫШИ»)

Для этой игры необходим водящий, его и выбирают до начала игры. Все остальные образуют пары, преимущественно «мальчик – девочка», а если в игре принимают участие и взрослые, то «мужчина – женщина».

Пары встают друг за другом, а водящий спиной к первой паре на определённом расстоянии и ему строго воспрещается оглядываться назад. После кто-то один или все вместе начинают приговаривать: «Гори, гори ясно, чтобы не погасло! Взглянь на небо – там птички летают!» После чего водящий смотрит в небо, а задняя пара бежит

через стороны вперёд, один человек через правую сторону, другой через левую сторону.

Задача задней пары постараться встать перед водящим, взявшись за руки.

Водящий старается поймать или хотя бы осалить одного из передвигающейся пары. Если это происходит, тот, кого осалили, становится водящим, а прежний водящий занимает его место в паре. Игра продолжается до потери интереса или появления усталости у игроков.

«У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ»

Игра для самых маленьких. Из всех участников игры выбирают одного водящего, которого назначают *медведем*.

На площадке для игры очерчивают два круга: 1-ый круг – это берлога медведя, 2-ой – это дом для всех остальных участников игры.

Начинается игра, и дети выходят из дома со словами:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит

И на нас рычит.

После того как дети произносят эти слова, медведь выбегает из берлоги и старается поймать кого-либо из





деток. Если кто-то не успевает убежать в дом и медведь ловит его, то уже сам становится медведем и идёт в берлогу.

«УКРОТИТЕЛЬ ДИКИХ ЗВЕРЕЙ»

На игровой площадке ставятся пеньки по кругу или мягкие коврики, если это зал. Пеньки (коврики) кладутся по кругу, но на один меньше, чем игроков, принимающих участие в игре. Тот, у кого нет пенька, – это укротитель зверей, а все остальные – звери.

До начала игры дети выбирают, кто будет волком, кто лисой, а кто зайцем. Звери садятся на пеньки. Укротитель зверей идёт по кругу с внешней стороны и называет кого-то из зверей. Тот, кого называли, встаёт и идёт за укротителем. И так укротитель может назвать несколько зверей, они встают и идут за вожак.

Как только укротитель говорит: «Внимание, охотники!», – звери и укротитель стараются сесть на свободный пенек. Тот, кому свободного места не находится, становится укротителем и игра продолжается.

«В НОГУ»

Народная казацкая игра, получившая своё распространение в 19-м веке. Игра требует меткости и ловкости от участников.

Дети делятся на две равные по числу команды. Вдоль одной из линий чертятся круги диаметром около 30-ти сантиметров, согласно количеству игроков одной команды.

После этого игроки одной команды строятся шеренгой по линии, поставив одну ногу в нарисованный круг. Игроки противоположной команды стоят напротив, на заранее установленном расстоянии.

Их задача – попасть мягкими мячами в игроков команды-соперницы. Игра длится по количеству установленных бросков (например, по 5), после чего команды меняются местами. За каждое попадание можно начислять баллы. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов. Во время игры запрещается бросать мяч в лицо, а игрокам, находящимся в кругах, отрывать ногу, находящуюся в кругу от земли.

«ГУСИ»

Дети делятся на две команды. В центре площадки чертится круг. Игроки, по одному от команды, выходят в круг, поднимают левую ногу назад, берутся за неё рукой, а правую руку вытягивают вперед.

По сигналу игроки начинают толкаться ладонями вытянутых рук.

Побеждает игрок, которому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги.

Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.

«БОЙ ПЕТУХОВ»

Игра проводится практически по тем же правилам, что и игра «Гуси». Основное отличие заключается в том, что игроки, прыгая на одной ноге, закладывают руки за спину и толкаются не ладошками, а плечо в плечо.





Побеждает игрок, которому удастся вытолкнуть соперника за пределы круга или же если соперник встанет на обе ноги. Побеждает команда, набравшая большее количество индивидуальных побед.

«ПЕРЕЕЗДНОЙ КОНЬ»

В игре могут с успехом принимать участие как взрослые, так и дети, особенно во время массовых праздников. Все участники делятся на две команды: одни – *кони*, другие – *наездники*.

Наездники садятся на коней и образуют круг. Одному из наездников вручается мяч. Наездники передают мяч по кругу в ту или иную сторону, например, вправо. И нужно, чтобы мяч прошёл несколько кругов, по договорённости до игры. После чего команды меняются местами, но, как правило, игра складывается иначе.

Если во время переброски мяча он оказывается на земле, то команды моментально меняются местами: кони становятся наездниками, а наездники – лошадками.

«12 ПАЛОЧЕК»

Это игра, в которой могут принимать участие большое количество детей. Важным условием является местность, на которой она проводится. Должно быть много кустов, деревьев или иных укрытий, так чтобы была возможность спрятаться.

Все игроки должны знать друг друга по именам.

Для игры потребуется доска длиной около 50-80 см, 12 коротких палочек (длина около 15 см) и круглое брёвнышко. Доска кладётся на брёвнышко, а палочки на один край доски. Получается конструкция, похожая на качели.

Из всех игроков выбирается водящий. Он закрывает глаза, произносит любую считалочку. Все остальные игроки должны спрятаться.

Палочки лежат на брёвнышке. Водящий должен найти игроков, но не забывая о палочках. Как только он кого-то находит, то должен назвать имя игрока, подбежать к доске и ударить ногой по противоположному от палочек концу, так чтобы они разлетелись, после чего может прятаться, а водящим становится тот, кого нашли. Игра продолжается дальше.

Если водящий далеко ушёл от доски с палочками, то кто-то из тех, кто прячется, может подбежать и ударить по доске, так чтобы палочки разлетелись. В этом случае водящий должен собрать палочки и лишь потом идти искать других участников игры.

«УДОЧКА»

Все игроки образуют круг. Выбирается водящий, который становится в центр круга, – *рыбак*. Рыбаку выдаётся верёвочка.

Водящий начинает вращать верёвочку. Задача всех игроков в кругу перепрыгнуть через неё и не быть пойманными.

Кто остался в кругу последним, тот и становится следующим рыбаком.

