

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение –
детский сад № 196

СБОРНИК **Старинные русские игры**



Екатеринбург, 2024

Через игры, созданные народами на протяжении длительного времени, ребенок познает мир и учится коммуникации со сверстниками. Старинные игры просты и интересны, и без всяких усилий ребенок знакомится с обычаями своего народа, впитывает тот неповторимый колорит, который несет в себе народное творчество.



Среди русских народных игр наиболее популярными можно назвать: Городки, Горелки, Русская лапта, Жмурки. На протяжении многих веков эти игры практически не изменились и на них воспитано не одно поколение людей. Они развивают в детях сноровку и сообразительность.



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.



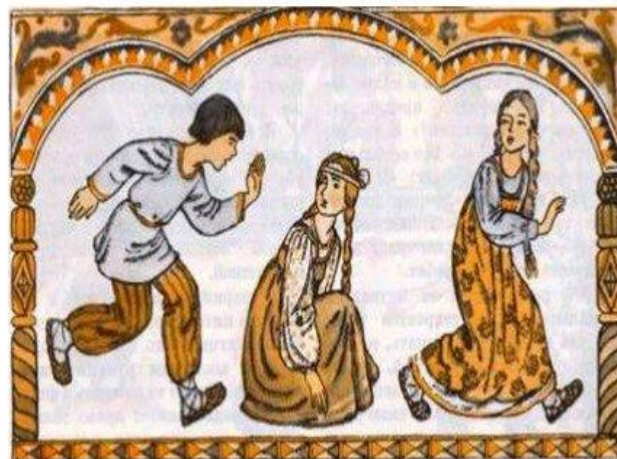
Пятнашки

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.

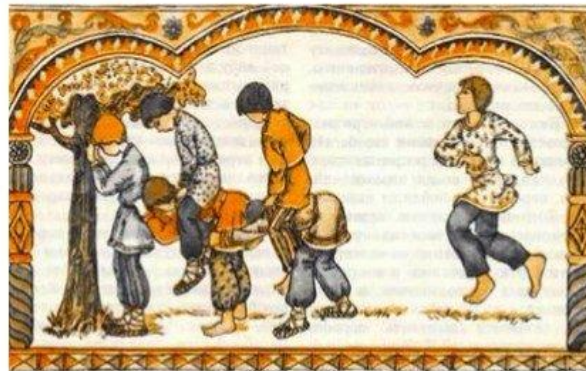
Играющие продвигаются по площадке, прыгая через скакалку. Пятнашка догоняет их, прыгая на одной ноге.

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.

Чехарда

Само название Чехарда есть татарское, и игра эта перешла к нам от Татар...» — говорится в одной старинной книге. Значит, чехарда существует на Руси уже более пяти веков! Проживут ли столь долго многие из современных игр? Говоря по-простому, чехарда — это перепрыгивание друг через друга. Кто в школе прыгал через «козла», тому не составит труда играть и в чехарду. Но тут есть некоторые особенности и даже правила. Играть в чехарду могут только мальчики, и не моложе тринадцати лет. Девчонок ни в коем случае не допускайте. Это не девчоночья игра. Лучшие места для игры — ровная площадка, поросшая невысокой травой, или песчаный берег, или простая земляная дорога, по которой редко ездят. На полу или на асфальте старайтесь не прыгать, особенно когда среди вас есть новички. Для того чтобы сыграть в чехарду, нужно не меньше двух человек: кто прыгает и через кого прыгают «козел». Потом они поменяются местами.

Так и прыгаем, пока не устанем или не допрыгаем до какого-нибудь препятствия или поворота дороги. Правило здесь то же: кто не сумел благополучно перепрыгнуть любого из козлов, сменяет его, а козел идет назад и начинает прыгать.



Змейка

Все становятся друг за другом, и каждый дает одну руку, например правую, переднему, а левую заднему игроку. Но встать надо одинаково, так, чтобы все были лицом в одну сторону. Образуется длинная вереница ребят. Впереди, в голову змейки, становится кто захочет, но он должен быть из тех, кто посильнее, так как ему придется тащить за собою всю змейку. Держаться за руки надо покрепче. Вожак спрашивает: «Готовы?» — «Готовы!» — отвечают ему. «Ну, держитесь!» — говорит вождь и начинает бежать вперед, сначала тихо, а потом все быстрее, увлекая за собой змейку. На бегу он заворачивает то в одну, то в другую сторону, то бежит зигзагом, в общем, крутит змейку как хочет. Может даже бежать по кругу или резко поворачивать назад. А если вождь крикнет последнему, чтобы тот остановился, а сам подбежит к нему и пойдет от него расширяющимися кругами, то вся змейка завьется клубком, а когда движение дойдет до последнего и он потянется за змейкой — она сама собою раскрутится.

Проделывая всякие замысловатые фигуры и переплетения со змейкой, вождь должен не забывать о том, что в конце концов ему ее и придется расплести. Если он так запутает змейку, что не сможет ее расплести, ему придется уступить место другому игроку, и игра начинается сначала. В этом случае вожака в наказание ставят в самый конец змейки. А если вождь просто устанет и сам остановит змейку, его тоже надо сменить.



Волки и овцы

Самое подходящее место для игры — полянка с кустами или опушка леса, чтобы волк мог отойти от овец и незаметно спрятаться в кустах или за деревом.

В начале игры волк определяется при помощи считалки. А все, кто вышли раньше его, называются овцами.

Овцы отворачиваются, а волк уходит прятаться. Как только волк спрячется, он должен крикнуть: «Пора!» После этого овцы осторожно идут его искать. Та овца, которая первой заметит волка, кричит в страхе: «Волк!», и все овцы бросаются врассыпную, подальше от волка. Ну, а волку надо поймать какую-нибудь зазевавшуюся овцу. Если это ему удастся, пойманная овца становится волком, а волк превращается в овцу, и игра начинается сначала. А если волк бегал, бегал, да так никого и не поймал, придется ему опять идти прятаться и пытаться поймать овцу.

Иногда в игре может случиться, что волку все время не везет и никак ему не удастся никого поймать. Тогда после двух неудач волк считается проигравшим и его надо сменить — снова посчитаться и выбрать нового волка. И вообще старайтесь, чтобы все играющие побывали «в волчьей шкуре».

