

Народные игры
культурно –
исторического
содержания





Игра «Камешки»

Цель: воспитывают внимание, сосредоточенность, находчивость, развивают ловкость рук и пальцев, точную координацию движений.

Материал: пять камешков величиной с лесной орех, круглой или овальной формы, с гладкой поверхностью. (Можно использовать для игры также желуди и т. д.).

Есть и особый жребий, когда все играющие берут пять камешков, слегка подбрасывают вверх, поворачивают руки ладонями вниз и пытаются поймать их на тыльную сторону руки. У кого на руке окажется больше камешков, тот и начинает игру. Затем участники игры садятся в кружок у стола, у каждого свои камешки. Место, где проходит игра, называется коном. Очередь игроки ведут «по солнцу», т. е. справа налево.

«Жары» Пять камешков игрок берет в руку, один подбрасывает вверх, а четыре рассыпает на столе. Брошенный камешек ловит и снова бросает его вверх. И пока он летит, нужно успеть прикоснуться пальцами одного из лежащих на столе камешков. Если несколько камешков лежат вместе, можно коснуться одновременно всех и успеть поймать падающий камешек. Камешки, которых коснулся играющий, откладывают в сторону.

«На подолник» Играющий рассыпает на столе по четыре камешка, пятый подбрасывает вверх. Прежде чем поймать брошенный камешек, нужно успеть один камешек взять со стола и переложить на колени, подол платья. Игра повторяется до тех пор, пока играющие не поднимут все камешки и не переложат их на колени.

«Одиночка» Ребенок берет пять камешков в руку. Один из них подбрасывает вверх, а четыре рассыпает на столе. Брошенный камешек ловит и снова бросает его вверх, быстро берет со стола один камешек и ловит брошенный. Игру повторяют несколько раз, пока не соберут со стола все камешки.



Игра «Как у дяди Трифона»

Как у дяди Трифона
было семеро детей,
было семеро детей,
было семь сыновей.
Они не пили, не ели,

друг на друга всё глядели, вместе делали вот так:

Все становятся в круг. Водящий в кругу. Под песенку все водят хоровод, а на словах « вместе делали вот так» показывают на водящего пальцем или рукой, а водящий в ответ показывает какую-нибудь фигуру или движение. Все остальные его повторяют до тех пор, пока водящий не выберет того, кто лучше всех выполнял эту фигуру, он и будет водящим на следующий кон.



Игра «Золотые ворота»

Золотые ворота,
Проходите, господа,
Первой мать пройдёт,
Всех детей проведёт.
первый раз прощается,
второй раз запрещается,
а на третий раз
не пропустим вас!

Правила: два человека становятся друг напротив друга и берутся за руки, образуя ворота. Остальные, взявшись за руки, проходят под песенку в эти ворота хороводом. Когда песенка закончится, воротики захлопываются (опускают руки) и тот, кто в них попался, «превращается» тоже в воротики.



«Обыкновенные жмурки»

Считалкой выбирают ведущего и завязывают ему глаза платком. Он – жмурка. После этого, жмурку отводят в центр комнаты или игровой площадки. Перед тем как начать игру, жмурку поворачивают вокруг себя несколько раз и ведут с ним диалог. Например, такой:

—Где стоишь?

—Где на мосту!

—Что пьешь?

—Квас!

—Лови мышей, а не нас!

После этих слов все игроки разбегаются по площадке, а жмурка должен их ловить. Игроки стараются ходить неслышно, уворачиваются от жмурки, приседают, могут проходить мимо водящего на четвереньках и т.д. Самые ловкие и смелые, могут подойти к водящему совсем близко, легонько похлопать его по плечу или сказать что-нибудь. Например «Я тут!» или «М-я-я-у». Что-то выкрикивать, находясь на большом расстоянии от жмурки, не разрешается. Водящему мало поймать игрока. Он еще должен, не снимая повязки, его узнать. Тот, кто пойман и угадан, становится новым жмуркой. При всей простоте у подвижной игры «Жмурки» есть довольно точные правила. Границы территории, на которой проходит игра, четко и заранее оговариваются. Выбегать игрокам за них нельзя. Если за эти границы выходит водящий-жмурка, то игроки кричат ему «Огонь! Горишь!». Точно так же предупреждают жмурку, если он подошел слишком близко к какому-нибудь предмету и рискует удариться. Но словом «Огонь!» нельзя обманывать жмурку, отвлекая от игрока, попавшего в трудное положение.



Русская народная подвижная игра в жмурки «Слепой козел»

Правила игры точно такие же, как в обыкновенных жмурках. Меняется лишь прелюдия к игре. После того как выбрали водящего и завязали ему глаза, жмурку подводят к входной двери (или месту, которое дверь будет символизировать – где-то на границе игровой площадки). Жмурка стучит в дверь. Между ним и игроками происходит такой диалог:

Дети: «Кто там?»

Водящий: «Слепой козел»

Дети хором ему отвечают:

Козел слепой.

Не ходи к нам ногой.

Иди в кут,

Где холсты ткут,

Там тебе холстик дадут!

Водящий опять стучит в дверь.

Дети : «Кто там?»

Водящий: «Дядька Апанас!»

Дети: «Дядька Апанас, лови шибче нас!»

После этого все дети разбегаются. Жмурка старается их поймать и узнать.



Правила старинной русской народной игры «Платочек»

Перед началом игры нужно выбрать одного водящего. Он получает платочек. Остальные ребята встают в широкий круг. Чем меньше игроков, тем больше должно быть между ними расстояние. Если же в игре принимают участие много народу, то они могут стоять почти «плечо к плечу». Водящий находится с внешней стороны круга. Он обходит круг и незаметно кладет платочек на плечо одного из игроков. После чего продолжает движение в том же направлении. Игрок, заметив, что платочек у него на плече, должен тут же бежать по внешней стороне круга в направлении противоположном водящему. Цель и того и другого – успеть добежать первым и занять свободное место. Тот, кто не успел, будет водить.

В игре есть и свои маленькие хитрости. Например, водящему не стоит бежать сломя голову сразу после того, как он положил платочек на плечо – это привлечет к себе внимание. Ведь, игрок может «зазеваться» и даже не заметить, что ему, оказывается, давно нужно было бежать. А водящий, спокойно обойдя круг, попросит разиню освободить место. Чтобы игра не затягивалась. Можно ввести дополнительное правило – водящий не может делать более одного круга «вхолостую». Если он уже один раз полностью обошел «хоровод», то при повторном обходе обязан положить платочек кому-нибудь из игроков.

У медведя во бору»

Цель: Приучать детей поочерёдно выполнять разные функции (убегать и ловить) .

Описание игры: Определяется берлога медведя (на конце площадки) и дом детей на другой. Дети идут в лес гулять и выполняют движения соответственно стиху, который произносят хором:

У медведя во бору,
Грибы, ягоды беру,
А медведь не спит
И на нас рычит.

Как только дети закончили говорить стихотворение медведь с рычанием встаёт и ловит детей, они бегут домой.





«Шапка аиста»

Нужно выбрать аиста и ребенка с шапкой аиста.

Затем дети становятся в круг, держась за руки. Аист становится в центре круга. Его руки должны быть сложены за спиной. Ребенок с шапкой остается за кругом.

Дальше дети начинают ходить по кругу. Аист также ходит внутри круга, но в противоположную сторону. Важно, чтобы он высоко поднимал ноги, искал шапочку и пел:

«Я над речкою гулял, здесь я шапку потерял, тепленькую шапку, новенькую шапку, красненькую шапку.»

Ребенок, находящийся за кругом и держащий в руках шапку, ходит и поет:

«Я на речку пришел, здесь я шапочку нашел, тепленькую шапку, новенькую шапку, красненькую шапку.»

Когда песня заканчивается, все останавливаются. Ребенок с шапкой говорит:

«Попробуй, догони, свою шапку отними!».

Как только он скажет эти слова, дети поднимают соединенные руки, образуя проход, через который пробегают ребенок и аист. Когда аист догоняет ребенка, то надевает шапку и танцует с пойманным участником внутри круга.

После этого аист остается в кругу и выбирается другой ребенок с шапкой. Если же аист не сумел поймать ребенка, то водящий становится аистом. Затем игра повторяется.