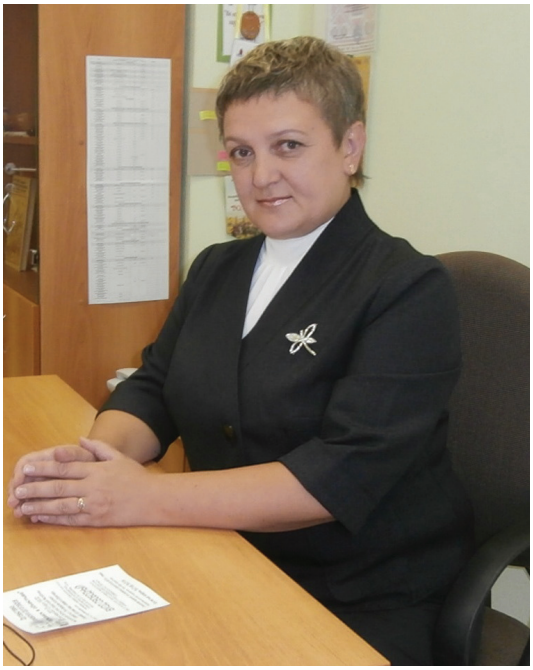


Игры являются особой частью человеческой культуры. Они издавна служили средством самопознания, в них люди проявляли свои лучшие качества: доброту, благородство, самопожертвование ради других и взаимовыручку.

Разнообразие игр огромно. Первоначально игра отображала только трудовые или бытовые действия, позже это понятие расширилось, и в него вкладывалось уже более широкое содержание.

Мир детства невозможно представить себе без игры, которая является, по определению психологов, ведущей формой деятельности ребенка. Игра развивает физически, интеллектуально и, конечно, эстетически.

Детская народная культура, в том числе культура детской игры, возникла и развивалась в лоне культуры взрослой. Многие игры детей имитируют работу взрослых людей, важные производственные процессы: посев льна, мака, жатву. Воспроизведение в них различных бытовых явлений и дел в присущей им строгой последовательности имеет целью путём многократного повторения их в виде игровых действий с малых лет привить детям уважение к существующему порядку вещей, подготовить их к труду, научить правилам поведения, познакомить с традициями и обычаями.

Каждый народ богат своими играми. Они имеют тысячелетнюю историю и сохранились до наших времён, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя национальные традиции.

При игре в народные игры у детей формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре своего народа, создаётся эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств. На основе народных игр мы знакомимся с особенностями жизни своего народа. Народный праздник, где каждый может встретиться со своей культурой, не представляется без игр. На народном гулянии игра выполняет важные социальные функции, поскольку в ней человек ощущает себя одновременно личностью и членом коллектива, внутри игры всегда осуществляется свободное общение. Народные игры с давних пор были не просто развлечением, но и обучением, воспитанием, психологической разгрузкой, а на празднествах и гуляньях непременно входили в культурную программу.

Условно игры можно разбить на три основные типологические группы: спортивные, драматические и хороводные. В сборнике представлены эти варианты русских игр, которые можно использовать для проведения детской площадки на массовом народном празднике.

Какие же из игр были популярны на Руси? Часто те, что сопровождались присловьями, прибаутками, припевками. Удивительно, насколько они оказались живучими. Может, от того, что при всей своей непритязательности они таят в себе какой-то секрет, непостижимый умом, но дорогой для души? И потому веками сохраняются игры, которые увлекают каждое новое поколение.

Ульяна Юдина, составитель сборника,
методист отдела по работе с Муниципальными образованиями
БУ УР «Дома Дружбы народов».

Спортивные игры

В организации детской площадки на празднике наиболее распространены спортивные игры. Их спецификой является наличие соревнования, их цель – победа в состязании, усовершенствование тех или иных спортивных навыков играющих.

Для организации спортивных народных игр необходимо:

- безопасное место (обязательны ровная поверхность площадки, удалённость от автотранспорта, по необходимости огороженная территория);
- наличие у организаторов площадки медицинской аптечки;
- удобный и безопасный спортивный инвентарь;
- по возможности, призовой фонд для поощрения участников и победителей игр.

Всем известны и широко распространены эстафетные игры, не требующие описания: бег в мешках, бой мешками, перетягивание каната, бег с коромыслами, бег в лаптях, бег в валенках, прыжки через верёвочку, гонки на помеле. Давайте рассмотрим и другие варианты игр.

«Тяни-толкай»

Соревнуются пары в беге на 20-30 м. Игроки бегут, взявшись за руки и прижавшись спинами друг к другу. Так прибежав на финиш, так они возвращаются и на старт. Получается, что в одну сторону играющий бежит лицом, а в другую – пятится спиной.

«Кто сильнее»

Игроки делятся на две команды. Посередине игровой площадки проводится линия. Игроки выстраиваются двумя шеренгами по обе стороны от неё. Стоящие друг против друга берутся за правые руки, левые держат за спиной. По сигналу игроки начинают тянуть на свою сторону противников, стараясь перетащить их за черту. Перетянутый за черту игрок остается на стороне противника. Выигрывает команда, сумевшая перетянуть на свою сторону больше игроков.

«Петушиные бои»

Пара игроков изображает дерущихся петухов: прыгая на одной ноге, они толкают друг друга плечом. Тот, кто потерял равновесие и встал на землю двумя ногами, проиграл. Пред началом игры следует договориться, как игроки будут держать руки: на поясе, за спиной, крест-накрест перед грудью или руками держать колено согнутой ноги.

«Сорви шапку»

Состязаются два игрока, у каждого левая рука спрятана за спину, на голове – шапка. Задача – снять шапку у противника и не позволить снять свою.

«Ходули»

Конструкция ходулей может быть различной: такие, как представлены на картинке, и ходули, сделанные из кубышек-обрезков, образующихся при пилке дров. К кубышкам приделывают бечёвки. Ходить на кубышках можно при натянутых бечёвках, держа их в руках. Победитель определяется либо по количеству шагов, проделанных на ходулях, либо по скорости: кто первым пройдёт определённую дистанцию.

«Хвосты»

В этой игре может участвовать любое количество игроков, которым закрепляют длинные ленты (верёвки) сзади на поясе таким образом, чтобы «хвост» свободно касался земли.

По сигналу игроки, бегая друг за другом, стараются наступить «на хвост» противников. Касаться «хвостов» руками не разрешается. Игрок, чей «хвост» сорвали, выбывает из игры. Победитель – игрок, оставшийся с «хвостом».

«В холсты»

Двое играющих ребят становятся друг против друга на поставленные под ноги чурки. Берут обеими руками за концы жгут (верёвку, палку). С возгласами «Тяни холст, будет толст!» тянут друг друга к себе, стараясь столкнуть с чурок. Проигравший тот, кто потеряет равновесие и коснётся ногой земли.

Игра «Курочки и петушки»

Три пары в течение одной минуты собирают зёрна (фасоль, горох, тыквенные семечки), разбросанные на полу. Побеждают те, кто больше собрал.

«Маскировка»

Дети делятся на две равночисленные команды. Водящий перед началом игры обучает их, как изображать 4 маскировки: Кочки, Дорожка, Снежинка, Стог сена.

«Кочки» – присесть на корточки;

«Дорожка» – построиться в колонну и взяться за руки;

«Снежинка» – выпрямленные правые руки соединить в центре круга;

«Стог сена» – встать лицом в плотный круг, руки соединить над головой.

Потом начинается игра на внимательность и быстроту реакции. Ведущий повторяет маскировки в разной последовательности, а команды должны их чётко исполнять. Если в команде кто-то ошибается, то выбывает из игры. Побеждает команда, которая осталась в большем количестве игроков.

«Малечина-калечина»

Это старинная народная игра. В соревновании могут принимать несколько человек. Поставив палочку на палец, ладонь, ногу и т.д., соперники стараются поддерживать её в равновесии, при этом произносят слова: «Малечина-калечина сколько часов до вечера? Раз, два… и т.д.». У кого дольше всех продержится палочка, тот победил.

«Верёвочка»

Участники игры стоят в кругу и держатся за верёвочку одной рукой. Водящий перемещается внутри круга, стараясь осалить чью-то ладонь, пока он касается верёвочки. Спасаясь, стоящие могут одергивать эту ладонь от верёвочки или двигать ею вдоль верёвки. Осаленный игрок сменяет ведущего.

Хороводные игры

В хороводных играх разрабатываются хореографические, плясовые элементы. У детей вырабатывается чувство общности, товарищества, сотрудничества. По характеру движения хороводные игры можно разделить на три основные группы: круговые, некруговые и хороводы – шествия.

Для проведения хороводных игр необходима помощь детского фольклорного коллектива, который ознакомлен с заранее выбранными играми организаторов праздника. Показывая личным примером ход игры, участники ансамбля будут привлекать других участников. Проведение игр детским фольклорным ансамблем придаст национальный колорит, создаст атмосферу праздника и веселья.

Игра с «петушком»

Дети стоят лицом в круг. В центре – ребёнок в шапочке петушка. Произносится текст потешки, и выполняются движения.

Трух-тух-тух-тух!
Ходит по двору петух.
Сам – со шпорами,
Хвост – с узорами!
Под окном стоит,
На весь двор кричит,
Кто услышит –
Тот бежит!
- Ку-ка-ре-ку!

Дети идут по кругу, высоко поднимая согнутые в коленях ноги и размахивая крыльями. «Петух» также идёт по кругу, но противоходом. Дети разворачиваются лицом в круг, продолжая размахивать «крыльями». «Петух» останавливается в центре круга, хлопает себя «крыльями» и кричит. Дети разбегаются, «петух» старается их догнать.

«Утки и гуси»

Эту игру лучше проводить на улице, на просторной и ровной площадке.

Дети выбирают ведущего, а остальные садятся на землю в круг.

Ведущий начинает медленно идти с наружной стороны круга, дотрагивается рукой до каждого игрока и говорит слово «утка» или «гусь».

Если игрока назвали уткой, он продолжает спокойно сидеть, если гусем, он вскакивает и догоняет ведущего, пока тот не успел занять свободное место гуся.

Если ведущему это удаётся, в следующем кону водит «гусь».

«Рыбаки и рыбки»

Удочка – это скакалка. (Можно использовать тонкий канат, зимой – валенок на верёвке, а летом – лапоть на верёвке). Один её конец в руке «рыбака» – водящего.

Все играющие встают вокруг «рыбака» не дальше чем на длину скакалки.

«Рыбак» начинает раскручивать «удочку», пытаясь задеть ею по ногам играющих.

«Рыбки» должны уберечься от «удочки», перепрыгнуть через неё.

«Рыбки» не должны сходить со своих мест.

Если «рыбаку» удалось поймать «рыбку» (дотронуться до неё «удочкой»), то место «рыбака» занимает пойманная «рыбка».

Необходимо соблюдать такое условие: скакалку можно крутить в любую сторону, но нельзя поднимать её от земли выше, чем на 10-20 сантиметров.

«Растяпа»

Круг пар стоят лицом в центр круга. Один участник без пары в центре круга. Первые номера – внутренний круг, вторые номера – внешний круг. Играет музыка, первые номера выходят в круг и танцуют. По окончании музыки первые номера занимают место за спинами вторых номеров, образуя новые пары. Не нашедший свободное место в паре объявляется «растяпой». Ему говорят слова: «Раз, два, три растяпа ты», на второй раз: «Раз, два, три, четыре, пять растяпа ты опять», на третий раз: «Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь растяпа ты совсем».

«Бабка- Ёжка»

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

- Бабка-Ёжка, 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.

После этих слов Баба-Яга скачет из круга на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться «помелом». Кого запятнает – тот замирает. Последний игрок, которого запятнают, становится Бабой-Ягой.

«Кочерга»

Играющие по считалке выбирают водящего – «кочергу», становятся в круг и ведут хоровод. При этом говорят слова: «Кочерга, кочерга, баба угли выгребла, длинный нос обожгла!». «Кочерга» стоит в нескольких шагах спиной к хороводу. Во время исполнения приговорки она, не поворачиваясь, неторопливо к нему двигается. Кого «кочерга» коснётся спиной, тот выходит из хоровода.

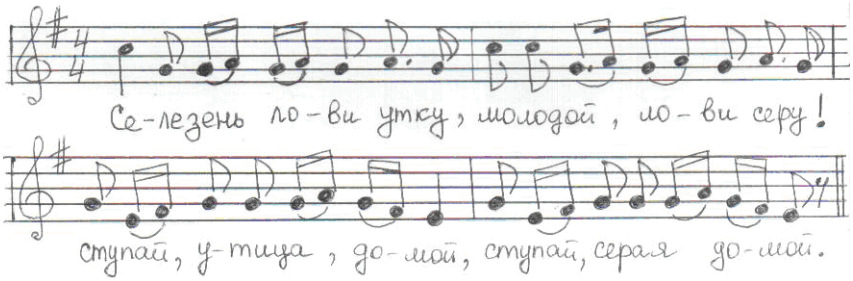
Игра повторяется. Когда выбывших игроков и участников, стоящих в хороводе, набирается равное количество, команды становятся друг против друга в две шеренги и крепко берутся за руки. «Кочерга» командует: «Дайте-подайте!» Из противоположной шеренги её спрашивают: «Вам кого и наково!» «Кочерга» отвечает, называя имя одного из детей, стоящих в противоположной шеренге. Этот игрок бежит и старается грудью разъединить руки стоящих в шеренге игроков. Если ему это удаётся, то он одного из них уводит в свою шеренгу, а если не разъединяет руки, то сам остаётся в шеренге соперников. Побеждает та команда, которая сумеет заполучить к себе больше игроков, чем другая.

«Месим тесто»

Все игроки образуют один большой круг. Внутри круга стоит ведущий. Круг сжимается со словами: «Месим, месим, месим тесто…». Круг сжимается до тех пор, пока ведущий не поднимет руку вверх. После этого круг начинает расширяться со словами: «Раздувайся, пузырь, раздувайся большой, оставайся такой, да не лопайся». Круг раздувается до тех пор, пока в каком-то месте не порвётся. Ведущий забирает из места прорыва тех игроков, кто разомкнул руки, и игра начинается сначала. Игра продолжается до тех пор, пока участники круга могут обхватить участников, находящихся в кругу.

«Селезень»

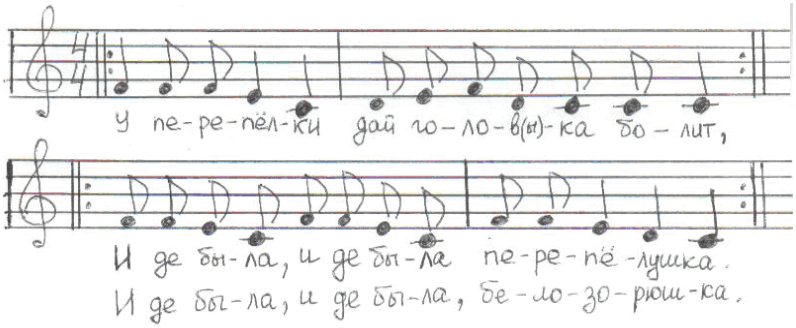
По считалке выбирают селезня и уточку. Все участники встают в круг и, подняв руки вверх, образуют воротики. Селезень встает за кругом, а уточка в середине круга. Участники начинают петь припевку, а уточка убегает от селезня. Участники круга помогают уточке, опуская воротики, не пропуская к ней селезня.



У тя семеро детей,
Восьмой селезень,
А девятая сама,
Уж поймаю я тебя!

«Перепёлка»

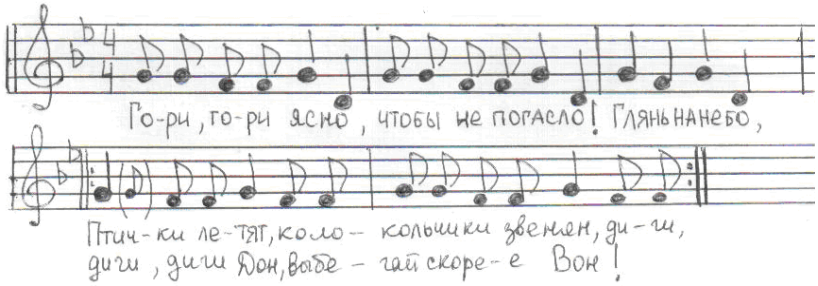
Участники игры образуют круг, поют песню и держатся за руки. В каждом новом куплете меняются слова о том, что болит у перепёлки. На припеве идут по кругу приставным шагом и держатся за «больное» место соседей справа и слева. Можно по очереди запевать каждый куплет, при этом каждый участник придумывает сам, что болит у перепёлки. А припев поют все вместе.



2. У перепёлки дай плечицы болят, - 2 раза
Припев: И де была, и де была перепёлушка?
И де была, и де была белозёрушка?
3.У перепёлки дай рученьки болят, - 2 раза
Припев.
4.У перепёлки дай коленцы болят, - 2 раза
Припев.
5.У перепёлки да и локотцы болят. - 2 раза

«Горелки»

Участники встают парами друг за другом. Получаются две колонны «ручеёк». В начале «ручейка» становится Горюн и держит в руках платок. Все поют припевку, а Горюн машет платком. По окончании припевки последняя пара бежит к Горюну с разных сторон «ручейка», стараясь первым вырвать платок у Горюна. Выигравший становится Горюном, Горюн становится в пару с проигравшим и остаются в начале «ручейка». Игра начинается сначала и продолжается, пока не пробегут все пары.

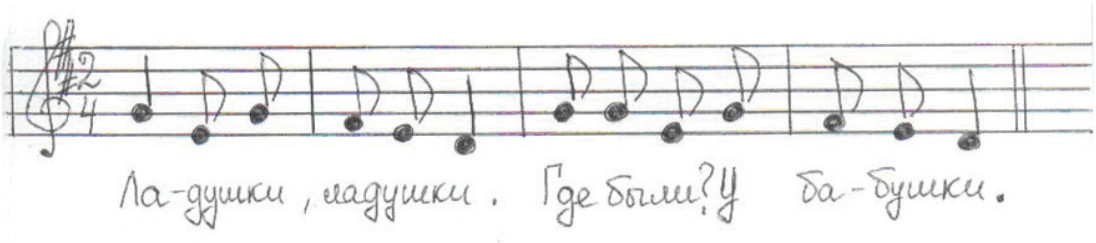


Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло!
Глянь на небо, птички летят,
Колокольчики звенят,
Диги-диги-диги-дон,
Выбегай скорее вон!

«Пирожок»

По считалке выбирают Пирожок и Бабку.

Участники встают в круг, образуя «печь». В центре, «в печи» – «пирожок». За кругом – «бабка» в платочке. С пением игрового приговора дети в кругу ударяют в ладони своих соседей, «пирожок» поворачивается в «печке», «бабка» ходит за кругом, старается заглянуть в «печь», потирает руки. С окончанием напева дети, стоящие в кругу, поднимают руки вверх, «пирожок» убегает, а «бабка» ловит его.



Ладушки, ладушки,
Где были? У бабушки.
А у нашей бабушки на столе – оладушки
И с малиной пирожок.
«Пирожок» кричит: «Ну-ка, съешь меня, дружок!»

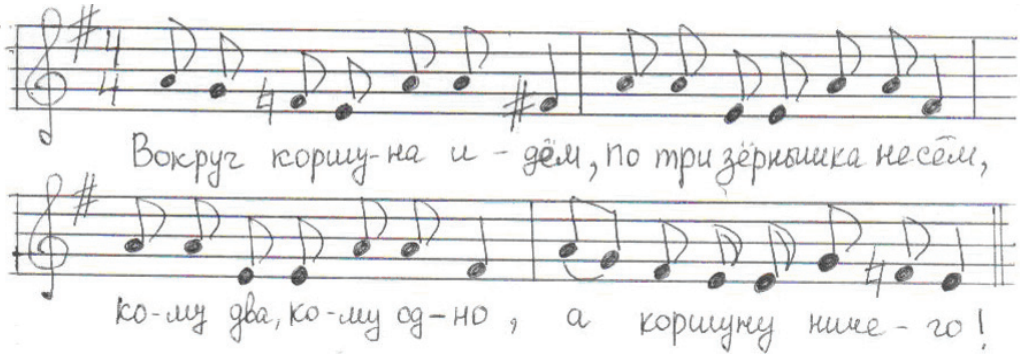
Драматические игры

Особым украшением праздника, несомненно, станут драматические игры. Основой драматических игр является воплощение художественного образа в драматическом действии, то есть в синтезе диалога, музыкального припева, движения. В них формируются зачатки театрализованного драматического действа.

Для проведения драматических игр необходим один или несколько ведущих в национальных костюмах или костюмах скоморохов. Для проведения драматических игр также можно использовать детский фольклорный ансамбль.

«В коршуна»

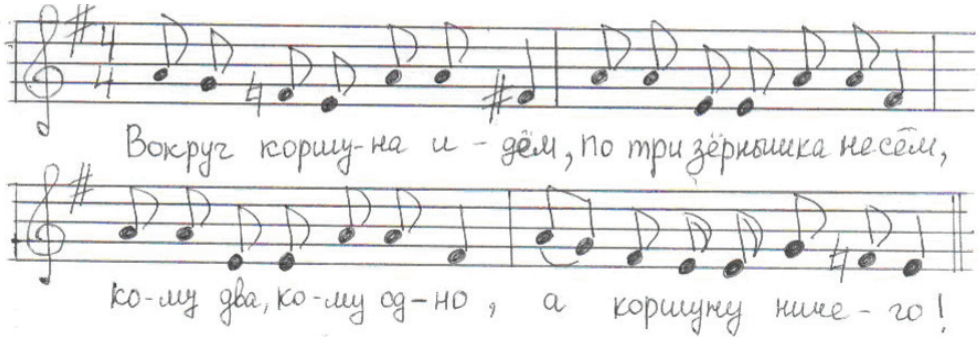
Играющие становятся в круг и по считалке выбирают коршуна, остальные изображают цыплят. Цыплята ходят вокруг коршуна и поют припевку.



Коршун в это время сидит в середине круга и изображает, что он роет землю. При окончании припевки начинается диалог коршуна с цыплятами, при этом цыплята очень назойливые и весёлые, а коршун очень сосредоточенный и злой.

- Коршун, коршун, а что ты делаешь?
- Ямку рою!
- На что тебе ямка?
- Денежки ищу!
- А на что тебе денежки?
- Иголочки купить!
- А зачем тебе иголочки!
- Мешочек сшить!
- А зачем тебе мешочек?
- Камушки сложить!
- А на что тебе камушки?
- В вас кидать!
- За что, про что? (отвечает участник, который задал последний вопрос)
Цыплята вместе: «За что, про что?»

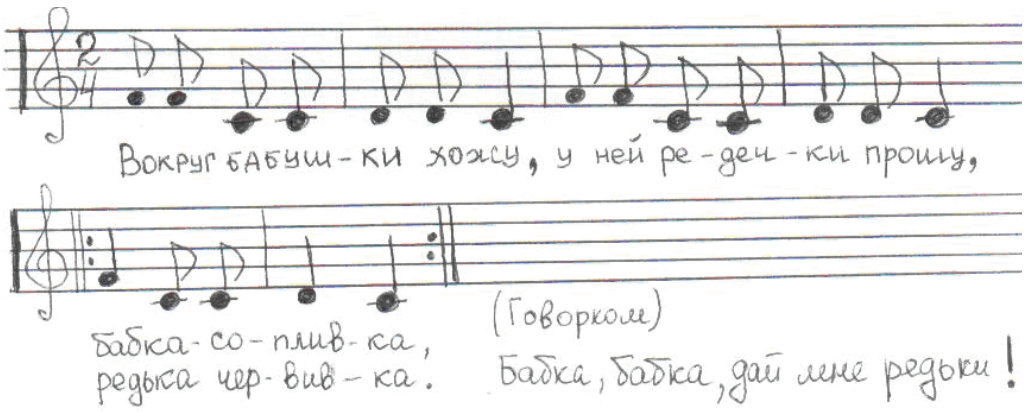
Цыплята поют припевку:



После слова «Лови!» цыплята разбегаются, а коршун их ловит. Того, кого он поймает, отводит к ямке, а потом бежит за другим цыплёнком. Игра продолжается, пока коршун не поймает всех цыплят.

«Редька»

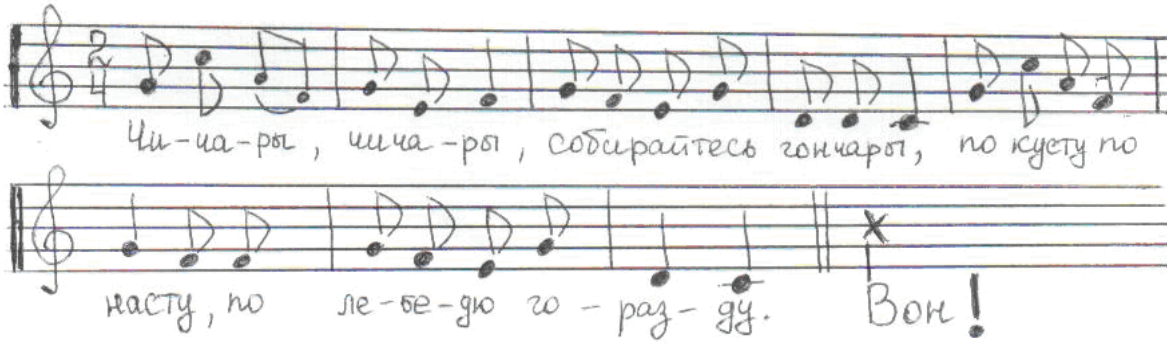
В начале игры по считалке выбирают Бабку и Попрошайку. Все игроки выстраиваются в колонну за Бабкой (можно стоя, а можно сидя на полу), при этом держась за плечи впередистоящего. Попрошайка ходит вокруг колонны и поёт припевку. Он просит у Бабки редьку, а бабка отвечает ему: «Иди, потяни!» (Бабка может быть по характеру разная: весёлая, ехидная, сварливая и др.). Попрошайка идёт к концу колонны и начинает тянуть последнего игрока за талию, пока не оторвёт от колонны одного или несколько игроков. Оторванные игроки присоединяются к Попрошайке и снова продолжают игру, пока не вытянут всех.



«Горшки»

Дети делятся на две равные команды. Одна команда становится «горшками» и садится на корточки в круг. Другая команда – «хозяева». Они становятся за «горшками». Один из детей изображает «покупателя». «Хозяева» наперебой расхваливают свой товар, стараясь выгодней его продать. «Покупатель», выбрав себе «горшок», подходит к его «хозяину» и спрашивает:

«Хозяин» и «покупатель» протягивают друг другу руки. Все участники игры поют припевку. С криком «Вон!» и «хозяин», и «покупатель» бегут в разные стороны вокруг «горшков». Кто первым прибежит к купленному «горшку», становится его «хозяином».

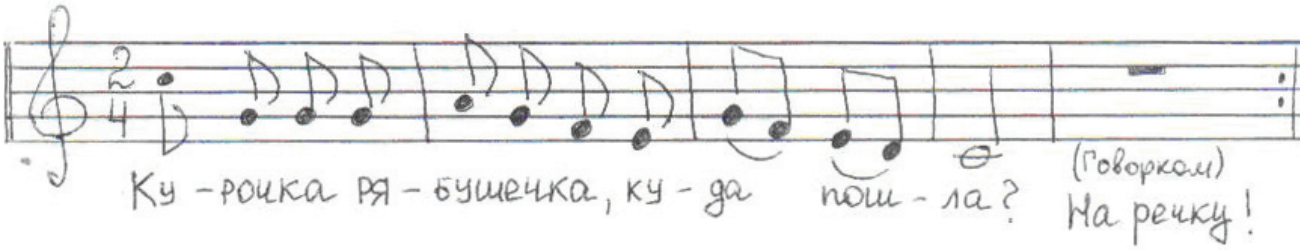


«Ловлю птиц на лету»

По считалке выбрать водящего «Птицелова». Все дети делятся на небольшие группы (3-5 человек) и договариваются, каких птиц они будут изображать. Затем по очереди «подлетают» к «птицелову» и спрашивают: «Мы воробьи, где наш дом?», «Мы синицы, где наш дом?» и т.д. «Птицелов» указывает месторасположение «гнёзд» в разных местах (скамейки, лесенки, у дерева и др.). После слов «Птицелова»: «Ловлю птиц на лету!» – «птицы» летают и кричат (дети подражают крику тех птиц, которых они изображают). «Птицелов» ловит их, при этом он должен определить, какую из «птиц» поймал. Тот, кого поймал и верно узнал «Птицелов», становится водящим. Можно поймать несколько «птиц» (3-4), а потом угадать, что это за птицы.

«Курочка и цыплята»

По считалке выбирают «курочку» и «ворона», остальные – «цыплята». «Ворон» отходит в сторону, а «цыплята» становятся позади «курочки» друг за другом. Происходит диалог между «вороном» и «курочкой». Затем «ворон» бросается то в одну, то в другую сторону, стараясь схватить «цыплёнка», стоящего в самом конце. «Цыплята» стараются увернуться от «ворона», а «курица», раскрыв руки, защищает их. Игра продолжается до тех пор, пока не будут схвачены все «цыплята».



1. Курочка-рябушечка, куда пошла? – На речку!
2. Курочка-рябушечка, зачем пошла? – За водой!
3. Курочка-рябушечка, кому вода? – Цыплятам!
4. Курочка-рябушечка, цыплята чьи? – Мои! Они пить хотят, на всю улицу кричат!

По содержанию все народные игры классически лаконичны, выразительны и доступны ребёнку. В них много юмора, шуток, соревновательного задора. Движения в играх точны и образны, часто сопровождаются любимыми детьми считалками, жеребьёвками, потешками.

Неоспоримо положительное воздействие игр на восприятие, память, воображение ребёнка, на развитие его находчивости, остроумия, смелости, желания обладать ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений.

Ученые о детских играх

Интересно мнение о детских играх известного немецкого психолога Фребеля: «Игра должна быть всегда в соответствии с общественной жизнью ребёнка и свойственна с природой, а никак не отделенной, оторванной. Тогда игра сама получает поучительную важность, глубоколежащее в жизни значение и высокую осмысленность, жизнь в своём значении делается светлее. Дитя, которое и дельно играет, будет также хорошо и дельно учиться в сфере своих дарований и способностей и будет дельным человеком... Поэтому игра не должна быть подчинена слепому случаю или нечаянности; потому что дитя учится в ней, таким образом, охотно и много…»

Немецкий философ и натуралист Карл Гроос в 1898 году в своей книге «Игра животных» предположил, что игра возникла в результате естественного отбора – как способ научиться навыкам, необходимым для выживания и размножения. Следующей книгой Грооса стала «Игра человека» (1901 год), в которой его гипотеза распространялась на людей. Люди играют больше всех остальных животных. Человеческие дети, в отличие от детенышей других видов, должны выучиться множеству вещей, связанных с культурой, в которой им предстоит жить. Поэтому… дети играют не только в то, что нужно уметь вообще всем людям (скажем, ходить на двух ногах или бегать), но и навыкам, необходимым представителям именно их культуры (например, стрелять, пускать стрелы или пасти скот).

В своей книге «Дети за игрой: американская история» историк Говард Чудакофф назвал первую половину XX века золотым веком детских игр: к 1900 году исчезла острая необходимость в детском труде, и у детей появилось много свободного времени.

Но, начиная с 1960-х, взрослые принялись урезать эту свободу, постепенно увеличивая время, которое дети вынуждены проводить за школьными занятиями, и, что еще важнее, все меньше и меньше позволяя им играть самим по себе, даже когда они не в школе и не делают уроки. Место дворовых игр стали занимать спортивные занятия, место хобби — внешкольные кружки, которые ведут взрослые.

Американский психолог Питер Грей: «В школе взрослые несут за детей ответственность, принимают за них решения и разбираются с их проблемами. В игре дети делают это сами. Для ребенка игра – это опыт взрослости: так они учатся контролировать свое поведение и нести за себя ответственность. Лишая детей игр, мы формируем зависимых и виктимных людей, живущих с ощущением, что кто-то обличенный властью должен говорить им, что делать... Степень интеллигентности ребенка очень хорошо проявляется в играх. Интеллигентные дети не раздражительны, они проявляют больше разнообразие в играх и увлечённости игрою, их действия отличаются тщательностью, постоянным прогрессом и новизной».

Использованная литература:

Г. Науменко Сб. «Русские народные детские игры с напевами» – Москва , 2003

Г. Науменко Сб. «Дождик, дождик, перестань!» Русское народное детское музыкальное творчество – Москва «Советский композитор», 1988

С. Черноскутова Сб. Народный календарь и дети. Часть 1 – Екатеринбург, 1998

С. Черноскутова Сб. Народный календарь и дети. Часть 3 – Екатеринбург, 1998

Центр русской культуры «Горница» Любимые песни, танцы и игры Факельской «Вечёрки» – с. Факел, 2006