

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ КУЛЬТУРЫ
«ДК им. Молодцова»

Народные игры



(методическое пособие)

Разработал: методист Горанова Е.А.

г. Донской
2018 год

Русский народ издревле славился не только уникальной и крайне интересной культурой, но и увлекательными играми как для детей, так и для взрослых. Сейчас они начинают возрождаться и не перестают восхищать своей живостью, оригинальными идеями и заданиями, наполненными шумным весельем.

Узнав нехитрые правила русских народных игр, можно погрузиться не только в захватывающий мир детства, но и понять, как жили и отдыхали наши предки.

В данном пособии собраны и представлены некоторые из русских народных игр для детей, в которые можно играть не только во дворе, но и дома.

Игра «Заря-зарница»

Дети стоят в кругу, руки держат за спиной. Водящий – «заря» – ходит сзади с лентой. Дети поют:

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, тот, заметив, быстро берет ленту, и они оба бегут по кругу в разные стороны, стараясь занять свободное место. Тот, кто останется без места, становится «зарей».

Игра «Золотые ворота»

8 детей создают 4 пары и распределяются по залу, становятся лицом друг к другу, берутся за руки. Подняв сцепленные руки, они образуют ворота.

Дети выстраиваются в длинную нить, взявшись за руки. Первым стоит скоморох Тимошка, который водит эту нитку за собой через воротца. На ходу дети приговаривают:

– Золотые ворота пропускают не всегда,
Первый раз прощается, второй раз воспрещается,
А на третий раз не пропустим мы вас.

На первые две фразы «ворота» держат руки поднятыми вверх, а на конец третьей опускают вниз и ловят проходящих детей. Дети, попавшие в ворота, расходятся в разные стороны. Игра повторяется. В конце игры образуется две команды.

Игра «Гуси»

На площадке на расстоянии 10–15 метров проводят две линии – два «дома». В одном находятся гуси, в другом их хозяин. Между «домами», «под горой», живет «волк» – водящий. «Хозяин» и «гуси» ведут между собой диалог, известный всем с раннего детства:

– Гуси, гуси!

– Га-га-га!

– Есть хотите?

– Да-да-да!

– Так летите!

– Нам нельзя. Серый волк под горой не пускает нас домой!

После этих слов «гуси» стараются перебежать к «хозяину», а «волк» их ловит. Пойманный игрок становится «волком»

Игра «Жмурки»

Игра проходит на небольшой ограниченной площадке, на которой нет опасных препятствий.

Водящему завязывают глаза, или он просто зажимается. Он должен с закрытыми глазами осалить кого-нибудь из играющих.

Играющие убегают от водящего, но при этом не заходят за пределы площадки и обязательно подают голос – называют водящего по имени или кричат: «Я здесь».

Осаленный игрок меняется ролями с водящим.

Игра «Тише едешь»

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5–6 метров друг от друга.

Задача играющих – как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим.

Но дойти до водящего непросто.

Играющие двигаются только под слова водящего: «Тише едешь, дальше будешь. Стоп!» На слово «стоп» все играющие замирают.

Водящий, который стоял до этого спиной к играющим, поворачивается и смотрит.

Если в этот момент кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придется уходить назад, за черту.

Водящий может смешить замерших ребят. Кто рассмеется, также возвращается за черту. А затем игра продолжается.

Игра «Шапка-невидимка»

Держа руки за спиной, играющие становятся плечом к плечу по кругу. У одного из них в руках «шапка-невидимка» – треуголка, сложенная из листа бумаги. Водящий – в середине круга.

По сигналу участники игры начинают передавать за спиной шапку друг другу, стараясь делать это так, чтобы водящий не знал, у кого она находится.

Водящий ходит по кругу и зорко следит за движениями играющих. Время от времени он останавливается и, указывая на одного из игроков, громко говорит: «Руки!» Тот, к кому обращается водящий, должен сейчас же вытянуть руки вперед.

Если при этом шапка окажется у игрока, он сменяет водящего.

В минуту опасности нельзя бросать шапку на пол. Нарушивший это правило выходит из игры.

Любой участник игры, когда к нему попадет шапка, может надеть ее себе на голову, если только водящий не обращает на него внимания или находится не очень близко.

Секунду покрасовавшись в шапке, надо снять ее и пустить по кругу.

Если водящий запятнает, когда шапка на голове, придется уступить ему свое место, а самому водить.

Игра «Растяпа»

Пока играет музыка все танцуют и гуляют, как только музыка заканчивается должны разбежаться по парам, кому не хватает пары тот растяпа. Все кричат: «Раз, два, три, растяпа - ты». Игра продолжается дальше.

Игра «Челнок»

Участники выстраиваются в две шеренги лицом друг к другу, крепко сцепившись локтями на расстоянии друг от друга не менее 10-12 шагов. Одновременно начинают сходиться и расходиться (четыре шага вперед – первая строчка песни, четыре шага назад – вторая строчка песни):

Челнок бежит, земля дрожит
Шьет – пошивает, дали посылает

Важно сохранять ровные шеренги. В момент, когда шеренги расходятся, между ними пробегают “челноки“. Или по одному, по очереди, или по парам, или группами. Постепенно скорость схождения-расхождения шеренг увеличивается, поют все быстрее, и, наконец, кого-то из “челноков“ ловят. Он занимает место в шеренге. Песня затевается снова.

Игра «Малечена-калечина»

Играющие выбирают ведущего, каждый игрок берет в руки небольшую палочку (длиной 20-30 см). Все произносят такие слова: Малечена-калечина,

Сколько часов
Осталось до вечера
До зимнего?

После слов «до зимнего» дети ставят палочку на ладонь или на любой палец правой (левой) руки. Как только дети поставят палочки, ведущий считает: «раз, два, три... десять». Выигрывает тот, кто дольше продержал предмет. Ведущий может давать разные задания: играющие, удерживая палку, должны ходить, приседать, поворачиваться вправо, влево, вокруг себя.

Правила игры. Дети должны разойтись по всей площадке и встать как можно дальше друг от друга, чтобы удобнее было держать равновесие для палочки.

Вариант. Для усложнения задания игрокам можно предложить удерживать одновременно две палочки на двух ладонях (на правой и на левой).

Игра «Городки» (Рюхи)

На земле чертят два города и на некотором расстоянии, которое определяется по договоренности, отмечают чертой место, с которого играющие будут метать биту. В каждом городе ставят городки — рюхи. Играющие делятся на две команды, равные по силе и ловкости. В каждой команде есть свой ведущий. Начинает игру та команда, которая это право получила по жребию. Игроки одной из команд добивают городки из города противника. Пока не разожжен город, т. е. не выбито из него ни одной рюхи, бьют с кона; когда же разожгут город, то получают право бить с полукона, т. е. ближе к расположению фигур. По условию бьют по очереди: сначала игроки одной команды, а затем другой. Цель игры — выбить из города противника все рюхи.

Складываются рюхи так: Плашмя, одна рюха около другой. Рюхи лежат боковой поверхностью вперед. По одной.

фигура «Колотушка».

фигура «Ворота».

фигура «Ракетка».

фигура «Гвоздь».

Плашмя, одна рюха стоит. Рюхи стоят в два ряда.

фигура «Поезд».

фигура «Слон».

фигура «Фонарь».

фигура «Бутылка».

фигура «Колодец».

Игра кончается, когда из города выбиты все рюхи. Проигрывает та команда, которая не успела выбить все городки.

Правила игры. Каждый играющий бьет только один раз. Если первый игрок выбил рюху, то все остальные бьют с полукона. Если бита при отбивании рюх не выкатилась из города, то остается там, пока не будет выбита другим игроком этой же команды вместе с рюхами. По окончании игры команды меняются городами.

Рюха считается выбитой, если она лежит за чертой города. Каждая команда имеет по две биты. Рюхи ставят в городе на равном расстоянии от его боковых сторон.

Игра «Палочка-выручалочка»

Дети выбирают водящего считалкой:

Я куплю себе дуду
И на улицу пойду!
Громче, дудочка, дуди,
Мы играем, ты води!

Водящий закрывает глаза и встает лицом к стене, а дети прячутся. У стены рядом с ним помешают палочку-выручалочку, сделанную из дерева (длиной 50-60 см, диаметром 2-3 см), ярко окрашенную, чтобы ее хорошо было видно в зеленой траве. Водящий берет палочку-выручалочку, стучит ею по стене и говорит:

Палочка пришла, никого не нашла.
Кого первым найдет, тот за палочкой пойдет.

После этих слов он ставит палочку у стены и идет искать. Заметив кого-то из играющих, водящий громко называет его по имени и бежит к палочке, стучит по стене, кричит:

Палочка-выручалочка, нашла... (имя игрока).

Так водящий находит всех детей. Игра повторяется. Первый найденный при повторении игры должен водить. Но игрок, которого нашли, может добежать до палочки-выручалочки раньше водящего со словами: «Палочка-выручалочка, выручи меня» – постучать по стене. Затем бросить ее как можно дальше от стены и, пока палочку ищет водящий, спрятаться. Водящий опять быстро бежит за палочкой и повторяет действия, описанные выше.

Правила игры. Нельзя подсматривать, когда дети прячутся. Водящий должен говорить слова медленно, чтобы все дети успели спрятаться. Искать детей водящему следует по всей площадке, а не стоять возле палочки-выручалочки. Дети могут перебежать с одного места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит ее на место.

Вариант. Дети могут выручить игрока, которого нашли. Кто-то из играющих незаметно выходит из укрытия, быстро бежит к палочке-выручалочке со словами: «Палочка-выручалочка, выручи... (называет по имени того, кого выручает)» — стучит ею по стене. Затем палочку бросает как можно дальше. Пока водящий ищет ее, дети прячутся.

Игра «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. После 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 булки?

– Из пшеничной.

И т. д. При выкупе фантов участники игры придумывает для хозяина фанта интересные задания: дети должны спеть песню, загадать загадки, прочитать стихи, рассказать короткие смешные истории, вспомнить пословицы и поговорки, прыгать 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.