

Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования Новоялинского городского округа
«Дом детского творчества «Радуга»

О.В. Самойлова

Русские народные игры

Цикл игр для летнего лагеря

Новая Ляля, 2024

Самойлова О.В. **Русские народные игры.** Цикл игр для летнего лагеря /
О.В. Самойлова. – Новая Ляля: МАОУ ДО НГО «ДДТ «Радуга», 2024. – 19 с.

Пособие предназначено для педагогов дополнительного образования, воспитателей в летних лагерях, воспитателей дошкольных учреждений – социально-гуманитарная направленность.

Пособие состоит из пояснительной записки и описания подвижных игр.

Рекомендовано Педагогическим советом МАОУ ДО НГО «ДДТ «Радуга» в качестве методического пособия для педагогов дополнительного образования, воспитателей в летних лагерях, воспитателей дошкольных учреждений.

Народная игра – это игра, широко распространенная в национальном сообществе в конкретный исторический период, отражающая особенности этого сообщества.

Народные игры отражают культуру и менталитет нации, поэтому претерпевают существенные изменения под влиянием экономических, социальных, политических, и прочих процессов.

Игра – деятельность непродуктивная, ее мотивация заключается в самом игровом процессе. Но как бы игровой процесс не строился, и насколько бы сложны или просты были правила игры, она остается не только развлечением или физической тренировкой, но и средством психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям. Без игры не мысленно формирование человека, как полноценной личности. И культура славян – один из лучших тому примеров, т.к. является одной из богатейших в мире по количеству и разнообразию народных игр.

Эти игры жили с нами с самого детства и воспринимались нами как нечто само собой разумеющееся. А ведь практически все активные детские игры имеют свою историю, которая тесно переплетается с историей нашей страны, просто мы не обращаем на это внимания.

Если проследить за возникновением, историей и развитием народных игр, то можно заметить, что сами игры возникали не на пустом месте, а прообразом для них служили реальные события как бытовые, так и культурно-исторические. Народные игры можно разделить на несколько типов:

- игры, отражающие отношения человека и природы;
- игры, отражающие повседневные занятия и быт наших предков;
- игры по религиозно-культовым мотивам;
- игры на находчивость, быстроту и координацию;
- игры на силу и ловкость.

Помимо сохранения народных традиций игры оказывают большое влияние на воспитание характера, силы воли, интереса к народному творчеству у молодежи и развивают физическую культуру. Игра – самая лучшая и самая

эффективная форма получения новых знаний, навыков, умений, опыта. В играх человек учится всему, что ему нужно в жизни. Именно поэтому в славянской традиции весь процесс обучения детей форме игры.

В каждую из этих игр дети могут вполне поиграть и сейчас. Они просты, понятны и не требуют специфических навыков, специальной подготовки и какого-либо инвентаря, за исключением самого простейшего.

В летнем лагере важно играть в русские народные игры, так как они проводятся на свежем воздухе на открытой площадке. Участвовать в таких играх могут ребята самых разных возрастов. Кроме того, русские народные игры создают хорошее настроение, заряжают бодростью и энергией, одновременно удовлетворяя естественную потребность детей в движении и общении.

Цель русских народных игр: формирование у детей элементарных представлений о культуре и традициях русского народа через подвижную игру.

Задачи:

1. Способствовать формированию у детей положительного отношения к национальной культуре, традициям и играм русского народа.

2. Сформировать представление о разнообразии народных игр; учить использовать в самостоятельной деятельности народные игры, действовать согласно правилам; расширять кругозор детей.

3. Способствовать развитию творческих способностей детей, стремлению больше узнать о родном крае.

Прогнозируемый результат:

- у детей будут сформированы знания о традициях народа нашей Родины;
- дети научатся использовать национальные игры в свободной деятельности;
- будут получены знания о традиции и культуре русского народа.

Содержание материала

ЗАЗЫВАЛКИ

Сам игровой процесс не мыслим без предыгровых *зазывалок*, как метод сбора участников будущей совместной игры при помощи специальной речевки, имеет давнюю традицию. *Зазывалки* использовались как зачин, призывающий потенциальных участников к игре:

Чижик-пыжик воробушек,

По улоньке скачет,

Девиц собирает

Поиграть-поплясать

Себя показать

Или:

Тай-тай, налетай! Кто в жмурки (прятки, салки и т.д.) играй?

Призыв к игре сопровождался подпрыгиванием на месте или по кругу, а произносивший их должен был вытянуть вперед руку с отогнутым большим пальцем. Желающие играть должны были схватить зазывалу за палец кулаком и в свою очередь отогнуть свой большой палец. Все это время зазывала произносил приговор с указанием названия игры. Когда набиралось достаточное количество игроков, зазывала заканчивал набор:

Тай-тай, налетай!

Никого не принимай!

Так как в большинстве игр требуется водящий, нередко зазывалка использовалась заодно и для его определения:

Последнему – водить!

В тех случаях, когда зазывалка не определяла водящего или такового не было в самой игре (например, в командных играх), использовали жребий или считалку.

СЧИТАЛКИ

Считалками называют короткие рифмованные стихи, применяемые для определения водящего или для распределения ролей в игре:

Раз, два, три, четыре, пять,
Шесть, семь, восемь, девять, десять,
Вышел красный месяц,
А за ним – луна, поводи одна.
Шесть, семь, восемь, девять, десять
Царь решил меня повесить,
А царица не дала,
И повесила царя.

Удивительное многообразие считалок наводит на вопрос, откуда же берутся для них темы?

При их создании дети часто используют мотивы и образы колыбельных, прибауток, хороводных, плясовых, шуточных песен, частушек и других жанров фольклора, приспособлявая их к новым игровым задачам. Из текстов-источников выбирается то, что привлекает внимание игрой звуков или необычностью ситуации, и убирается все лишнее, что придает этому сюжетному действию динамику.

Считалки могут начинаться как загадки:

Сидела баба на печи, на каленом кирпиче,
Не могла стерпеть, начала пыхтеть....

Или как сказки:

Жили-были два гуся....

Концовки разнообразны: «выйди вон», «это, верно, будешь ты», «все равно тебе водить». «Выход» – это заключительный элемент в общей композиции считалки, обязательный для этого жанра. Если считалка не имеет концовки, то последние строки текста отличаются особой эмоциональной выразительностью, заметной при исполнении.

Игры, отражающие отношения человека и природы

Жизнь человека в старину была более тесно связана с природой, чем в наши дни. Леса были полны зверей. Полевые работы, охота, промыслы были подчинены природным циклам и погодным условиям. Во многом именно от природы зависело, будет ли община сыта, и жить в достатке или людям придется голодать.

Закономерно, что эта связь нашла свое отражение в культуре, обычаях, традициях и праздниках у славянских народов. Дети, в своем стремлении подражать взрослым в их делах, проделывали то же самое в игровой форме. Так возник целый пласт игр – игры, в которых отражается отношение человека к Природе. Во многих из них лесные хищники – медведь, волк, лисица – главные действующие лица.

Для игр можно изготовить и маски зверей.

ВОЛКИ ВО РВУ

На земле чертятся коридор, шириной около метра обозначающий ров. Его можно было делать различным по ширине и зигзагообразным. Во рву располагаются водящие, волки. Их немного, два или три, и они не имеют права покидать ров. Остальные играющие – зайцы. Зайцы стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться осаленными волками. Если до зайца дотронулись, он выбывает из игры или сам становится волком.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

Зайцы ров не перебегают, а перепрыгивают. Если нога зайца коснулась территории рва, это значит, что он провалился в ров и в этом случае также выбывает из игры.

ВОЛКИ И ОВЦЫ

На игровой поле отмежевываются площадки, имеющие 3-4 шага в ширину и называемые загонами. Играющие назначают одного из участников пастухом, другого – волком, а остальные остаются в роли овец.

Пространство между загонами, называется полем. На одной из сторон его отделяют чертой небольшое пространство – логовище волка.

После этого овцы размещаются в одном из загонов, а сам пастух становится в поле вблизи загона.

Волк, предлагает пастуху погнать стадо овец в поле, а сам в это время старается схватить овцу и увлечь в свое логовище. Пастух старается оградить овец, направляющихся в противоположный загон, от волка. Пойманные волком становятся его помощниками. Помощники не могут «ловить» овец, но могут их всячески задерживать, мешая вернуться в загон. После очередной поимки волк вновь обращается к пастуху со словами: «гони стадо в поле», и игра продолжается.

Число помощников волка постепенно увеличивается, и он каждый раз вместе с ними продолжает выходить на охоту за овцами.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

Волк не должен оставлять логовища до тех пор, пока овцы не выйдут из своего загона и не двинутся по направлению к противоположному. Волк может ловить овец лишь в поле.

ХРОМАЯ ЛИСА

Один игрок выбирается на роль хромой лисы. Остальные игроки становятся утками. На месте, выбранном для игры, очерчивают круг довольно больших размеров – птичий двор, в который входят все, кроме хромой лисы. По сигналу утки бросаются бегом по кругу, а хромая лиса в это время скачет на одной ноге и старается запятнать кого-нибудь из разбегающихся уток, т. е. прикоснуться к ней рукой. Когда лисе это удастся – она и присоединяется к уткам, а пойманная утка становится новой лисой.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

Утки не имеют права покидать птичий двор. Лиса ловит их, обязательно прыгая на одной ноге.

МЕДВЕДЬ И ВОЖАК

Для игры необходима веревка длиной в 1,5-2 метра. Одного из участников назначают медведем, другого вожак. Они берут в руки противоположные концы веревки, а остальные играющие группируются в 4-6 шагах от них. По сигналу, данному вожак, игра начинается, и все бросаются на медведя, стараясь запятнать его. Вожак, охраняя последнего, в свою очередь пытается запятнать каждого приближающегося к медведю, прежде чем медведь получит 5-6 легких ударов.

Если вожаку это удастся, запятнанный им игрок становится медведем. А в том же случае, если медведь получит вышеуказанное количество ударов, и вожак не успеет запятнать кого-либо, то он сам становится медведем, а нанесший последний удар – вожак.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

Пятнающие медведя должны вслух заявить о нанесенном ударе, причем удары могут быть наносимы лишь поочередно, а не одновременно двумя или несколькими играющими.

В начале и во время игры, при каждой смене центральных действующих лиц: вожака и медведя – остальные участвующие не должны подходить к ним ближе, чем на 4-6 шагов, до тех пор, пока вожак не даст сигнала. За нарушение последнего правила, в наказание полагается роль медведя.

У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ

В игре участвуют дети от 3 до 40 человек.

Выбирается один водящий — «медведь», который становится в углу площадки (или помещения). Остальные играющие — дети. Они располагаются на другой стороне площадки в своем «доме». Пространство между «берлогой» «медведя» и детьми — «бор» («лес»).

Дети идут в «бор» за «грибами» и «ягодами», постепенно приближаясь к «медведю». Во время сбора «грибов» и «ягод» дети припевают:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру,
Медведь простыл,
На печи застыл!

Последние две строки теперь часто заменяют на:

А медведь сидит,
И на нас рычит!

После последних слов «медведь», который до этого притворялся спящим, потягивается и бежит к детям, а они быстро поворачиваются и бегут к себе «домой» или разбегаются в разные стороны, стараясь не попасться «медведю», который стремится поймать их (дотронуться рукой — осалить).

Кого «медведь» поймает, тот меняется с ним ролью. Если «медведю» не удастся поймать кого-либо (все ребята спрячутся к себе в «дом»), он идет к себе в «берлогу» и продолжает водить.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

1. «Медведь» не имеет права выбегать и ловить ребят, пока они не скажут последние слова речитатива.
2. Ловить можно только в установленных пределах площадки.

Вариант:

Рисуют два круга, один круг — «лес» (на середину его кладут ягоды и грибы), другой — «деревня». Один из участников игры, изображающий медведя, садится в «лесу». Остальные идут из «деревни» в «лес» по ягоды и грибы, у ребят в руках корзинка. Все поют:

У медведя во бору
Грибы, ягоды я рву.
А медведь не спит,
Всё на нас глядит,
А потом как зарычит,
И за нами побежит.

Ребята ходят вокруг «леса» и дразнят Медведя:

Уж мы ягоды берём,

А медведю не даём.
Идём в лес с дубинкой —
Бить медведя в спинку!

Передавая друг другу корзинку, они пытаются забежать в «лес» и бросить в корзинку ягоды и грибы. Кого Медведь в «лесу» поймает, тот выбывает из игры. Когда всё же кому-то удастся забежать в «лес» и бросить в корзинку ягоды и грибы, тут все бегут в «деревню», а Медведь догоняет. Если Медведь догонит ребят и отберёт корзинку, то забирает ягоды и грибы себе. А если ребята сумеют убежать от Медведя в «деревню», то выбирается новый Медведь, и игра продолжается.

Рыбный промысел на Руси был одним из важнейших.

Следующие две игры по его мотивам:

НЕВОД

Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих. Двое или трое игроков берутся за руки, образуя невод. Их задача – поймать как можно больше плавающих рыб, т.е. остальных игроков. Задача рыб – не попасться в невод. Если рыбка оказалась в неводе, то она присоединяется к водящим и сама становится частью невода.

Игра продолжается до того момента, пока не определится игрок, оказавшийся самой проворной рыбкой.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

Рыбки не имеют права рвать невод, т.е. расцеплять руки у водящих.

УДОЧКА

Играющие образуют круг. Водящий, стоя в центре, вращает веревочку с привязанным на конце мешочком с песком – удочку. Играющие перепрыгивают через веревочку, когда она проходит под ногами, стараясь не задеть ее. Коснувшийся веревки становится водящим.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

Вращение веревки не должно проходить выше уровня колен.

ПТИЦЕЛОВ

Играющие определяют одного игрока, который становится птицеловом. Оставшиеся выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать и становятся птицами. Птицы встают в круг, в центре которого – птицелов с завязанными глазами. Птицы ходят вокруг птицелова и произносят нараспев:

В лесу, во лесочке,
На зеленом дубочке.
Птички весело поют,
Ай! Птицелов идет!
Он в неволю нас возьмет,
Птицы, улетайте!

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птицы, которую он выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя пойманного. После чего этот игрок сам становится птицеловом. Если птицелов ошибается – игра продолжается в тех же ролях.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Игроки обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.

Игры на находчивость, быстроту и координацию

Бег, прыжки и другие проявления двигательной активности свойственны детям. Особенно привлекательным становятся они, будучи оформленными в виде игры. Азарт, игровой задор элементы соперничества и соревнования – вот главные составляющие славянских народных игр.

ГОРЕЛКИ

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии пары шагов стоит водящий – горелка. Играющие нараспев приговаривают:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Стой подоле,
Гляди на поле,
Едут там трубачи,
Да едят.
Погляди на небо:
Звезды горят,
Журавли кричат:
- Гу, гу, убегу!
Раз, два, не воронь,
А беги, как огонь!

После последних слов, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны к ее началу. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь водит. И игра повторяется.

Если горелке удастся запятнать одного из бегущих в паре, то он встает с ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, горит.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

Горелка не имеет права оглядываться и может догонять убегающих только тогда, когда они пробегут мимо него.

12 ПАЛОЧЕК

Для этой игры нужна дощечка и 12 палочек. Дощечку кладут на небольшое бревнышко, чтобы получилось подобие качелей. Все играющие

собираются около этих качелей. На нижний конец кладут 12 палочек, а по верхнему краю один из играющих ударяет так, чтобы все палочки разлетелись.

Водящий собирает палочки, а играющие в это время убегают и прячутся. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий отправляется искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры.

Любой из спрятавшихся игроков может незаметно для водящего подкрасться к качелям и вновь разбить палочки. При этом, ударяя по дощечке, он должен выкрикнуть имя водящего. Водящий вновь собирает палочки, а все играющие снова прячутся.

Игра заканчивается, когда все спрятавшиеся игроки найдены и при этом водящий сумел сохранить свои палочки. Последний найденный игрок становится водящим.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

Водящий подбирает и укладывает палочки обратно на качели строго по одной.

ЖМУРКИ

С помощью считалки выбирают водящего – «жмурку». Ему завязывают глаза, отводят на середину игровой площадки, заставляют несколько раз повернуться вокруг себя и спрашивают:

- Кот, кот, на чем стоишь?

- На квашне.

- Что в квашне?

- Квас.

- Лови мышей, а не нас!

После этих слов участники игры разбегаются, а «жмурка» их ловит. Пойманный меняется ролями с водящим.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

«Жмурке» запрещено сдвигать с глаз повязку, а убегающие не имеют права покидать площадку.

ЖМУРКИ С ГОЛОСОМ

Все играющие, взявшись за руки, образуют круг. Водящий (по жребию) становится в середину круга. Ему завязывают глаза или надевают на голову колпак, закрывающий глаза. В руки водящему можно дать палочку, можно играть и без нее.

Все играющие двигаются по кругу в какую-либо сторону до тех пор, пока водящий не остановит командой «**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.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

- Требовать подачу голоса можно до 3 раз, после чего водящий должен сказать, кто держит его за руку (или палочку).
- Если водящий не смог угадать 3 раза, его сменяют новым водящим по жребию или выбору.
- Когда водящий просит подать голос, должна быть полная тишина.

Игры на силу и ловкость

Людей сильных и ловких уважали во все времена и в любом обществе. Игра, в которой дети могли продемонстрировать сверстникам эти свои качества.

ЧЕХАРДА

Один из игроков выбирается на роль козла. Оставшиеся дети по очереди должны через него перепрыгивать. Кто не сумел перепрыгнуть через козла, или его свалил, или сам упал после прыжка, становится на место козла, а бывший

козел идет прыгать. Для сложности вместо одного козла можно выбирать нескольких, и прыгающий должен преодолеть без ошибок всю цепочку.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

Козлу запрещено умышленно прогибаться, уворачиваться или иным способом мешать прыгающему.

ДУГА

Для игры натягивается веревочка и игроки по очереди должны пройти под ней, прогнувшись. При этом нельзя падать и задевать саму веревку. С каждым коном веревка опускается все ниже и ниже и в конце побеждает самый гибкий и упорный.

БОЙ ПЕТУХОВ

Чертится круг диаметром 1,5-2,0 метра, в который заходят два участника игры и располагаются на расстоянии полшага друг от друга. Оба сгибают одну ногу, придерживая ее рукой сзади за стопу, другая рука за спиной. Суть игры заключается в том, что, прыгая на одной ноге и, толкая соперника плечом, вывести его из равновесия и вытолкнуть из круга.

Игры по религиозно-культурным мотивам

Подобные мотивы четко прослеживаются в народных забавах. Водяные, русалки, домовые, чародеи, нечистая сила фигурируют не только в сказках и обрядах, но и появляются в сюжетах игр. Вообще детству свойственен некий колоритный языческий примитивизм, делающий игры подобной тематики живыми и яркими.

ВОДЯНОЙ

Водяной (водящий) сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие водят вокруг него хоровод со словами:

Дедушка водяной,

Что сидишь ты под водой?

Выгляни на чуточку,

На одну минуточку.

Круг останавливается и водяной встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих.

Задача водяного - определить, кто перед ним. Если водяной угадал, он меняется ролью и теперь тот, чье имя было названо, становится водящим.

ПРАВИЛА ИГРЫ:

Водяной может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя.

ЛАПТА

Лепта одна из самых интересных и полезных игр. В лепте нужна находчивость, глубокое дыхание, внимательность, изворотливость, быстрый бег, меткий глаз, твердость удара руки и вечная уверенность в том, что тебя не победят. Трусам и лентяям в этой игре нет места.

Мяч для игры (его диаметр 6—7 см, вес 60—70 г) резиновый. Можно воспользоваться и теннисным мячом. Бита, или, как ее еще называют, лепта (отсюда и название игры), деревянная, ее длина не более 1,2 м, диаметр до 5 см.

Состязаются две команды, в каждой из них от 5 до 12 игроков. Но чаще всего их 6. По жребию одна из команд становится бьющей и занимает линию «города». Их соперники — это водящие — рассредоточиваются по всему полю. Игра начинается с того, что бьющий игрок становится в центр площади подачи. Партнер подбрасывает мяч, и бьющий сильно направляет его битой в поле. Можно даже за линию «дома», но не за боковую линию. Мяч летит, а бьющим стремительно мчится к линии «дома». Успеть добежать до этого рубежа, пока мяч не пойман соперниками, и вернуться в «город». Так, чтобы не осалили пойманным мячом. Успешная пробежка именуется полной и дает команде одно очко.

Каждая партия (а их обычно пять) продолжается до тех пор, пока бьющая команда не получит три штрафных очка (такие очки засчитываются за осаливание игроков бьющей команды), в ней не останется ни одного игрока с правом на удар или же все игроки этой команды сделают полные пробежки.

Победителем объявляется команда, игроки которой за 60 мин матча сделают наибольшее количество полных успешных перебежек.

КОНЯШКИ

Игроки разделяются на два «войска». Каждое «войско» делится на «всадников» и «коней». Всадницами обычно выступают девушки. Задача игроков — вывести из равновесия другую пару. Выигрывает тот, кто дольше всех устоит на ногах.

РУЧНОЙ МЯЧ

Старинная русская народная игра. На Руси известна с незапамятных времён. Играли в неё и в прошлом веке играют и сейчас.

В старину играли в ручной мяч где-нибудь за деревней, а в городе на пустырях. Играли вначале без учёта времени, и поле не имело разметки и размеров, всё было условно. Мячом служила тряпица, набитая конским волосом, и так как отскока у такого мяча не могло быть, то и ведения не было. Играли с утра до вечера без определения победителя, не было и постоянного состава команд. Устал - ушёл, пришёл новый игрок - и так до бесконечности.

Библиографический список

1. Игры русских ребят // Детский сказочный журнал «Почитай-ка» - 01.02.2000 [электронный ресурс]- <https://read-ka.cofe.ru/Davay-igrat/Igryi-russkih-rebyat> (дата обращения 07.05.2024 г.)
2. Оборин Сергей. Русь изначальная. 14.09.2022. - [электронный ресурс] - <https://m.ok.ru/group/55001083346961/topic/155117642794257> (дата обращения 06.05.2024 г.)
3. Программа объединения дополнительного образования «Славянские игры» - [электронный ресурс] - <https://infourok.ru/programma-dopolnitelnogo-obscheobrazovaniyaslavyanskie-igri-1560296.html?ysclid=m3nk5ncj3h758498251> (дата обращения 06.05.2024 г.)
4. Русские народные игры и их воспитательное значение - [электронный ресурс] - <https://www.maam.ru/detskijasad/istorija-ruskih-podvizhnyh-igr.html?ysclid=lx2w4iqgsb374652433> (дата обращения 06.05.2024 г.)