



Игры детей трёх поколений XX – начало XXI век, села Ташелан.

Ковалёва Виктория 3 класс
МБОУ Ташеланская сош - интернат

Цель работы: **ВЫЯСНИТЬ** в
какие игры играли дети трёх
поколений XX – начало XXI век,
села Ташелан .





Объект исследования-

подвижные игры.

Предмет исследования

содержание подвижных игр.

***Гипотеза:* возможно, дети разных поколений играют в разные игры.**

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Уважаемый ровесник!

Мы проводим исследовательскую работу на тему

« Подвижные игры детей трёх поколений »

Просим ответить тебя на наши вопросы.

Фамилия, имя _____

Твой возраст _____

Любишь ли ты играть? _____

Твои любимые
игры? _____

Знаешь ли ты, в какие игры играли твои родители,
бабушки и дедушки? _____

Спасибо за ответы!

Игры	девочки	мальчик	всего
Компьютерные игры	8	7	15
Подвижные игры	8	-	8
•Прятки			
•Догонялки	5	2	7
•Жмурки	5	-	5
•Войнушки	-	5	5
•Кандалы	2	1	3
•Сломанный телефон	1	-	1
•Вышибало	1	1	2
•Краски	2	1	3
•3 лишний	8	4	12
•Медведи во бору	8	-	8

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Уважаемые взрослые!

Мы, дети, очень любим играть.

Но как оказалось, игр мы знаем недостаточно.

Поделитесь с нами, пожалуйста, воспоминаниями о вашем детстве.

Фамилия, имя,

отчество _____

Ваш возраст _____

В какие игры вы играли в детстве?

Если сможете, опишите, на обратной стороне листа хотя бы одну игру.

Спасибо за ответы!

игры	мамы	папы	общее количество
Подвижные игры			
1.Салки	6	1	7
2.Прятки	2	2	4
3.Лапта	1	3	4
4.Вышибалы (выжигалы)	4	-	4
5.Классики	4	-	4
6.Городки	2	1	3
7.Штандер-стоп	3	-	3
8.Сломанные телефончики	3	-	3
9.Жмурки	1	1	2
10.Жмурки	2	-	2
10.Кандалы (цепи кованы)	2	-	2
11.Скакалка	2	-	2
12. Краски	2	-	2
13. Съедобное-несъедобное	-	5	5
14. Войнушки	1	4	5
15. Стенка на стенку	1	-	1
16. Белый камень	1	2	3
17. Резиночка	1	-	1
18.Третий лишний	1	-	1
19. Десяточка	1	-	1
20. Уголки	1	-	1
21. Чики-стоп	1		-
22. Вы поедете на бал?			
23. Царь, возьми нас на работу			

Игры остаются с человеком, игры остаются навсегда!



Лапта

В лапту играют на большой площадке, лужайке в летнее время. Участвуют в ней школьники, молодежь и взрослые, от 8 до 30 человек. Игра проводится самостоятельно. Судьями в игре обычно бывают капитаны команд, или матки, как их часто называют в этой игре.

Для игры требуются небольшой тряпичный, резиновый или теннисный мяч и лапта— круглая палка длиной 70—80 см и толщиной 3—3,5 см. С одного конца ее немного стесывают, чтобы легче было держать в руках; на другом конце она остается круглой (для начинающих можно сделать ее лопатообразной).

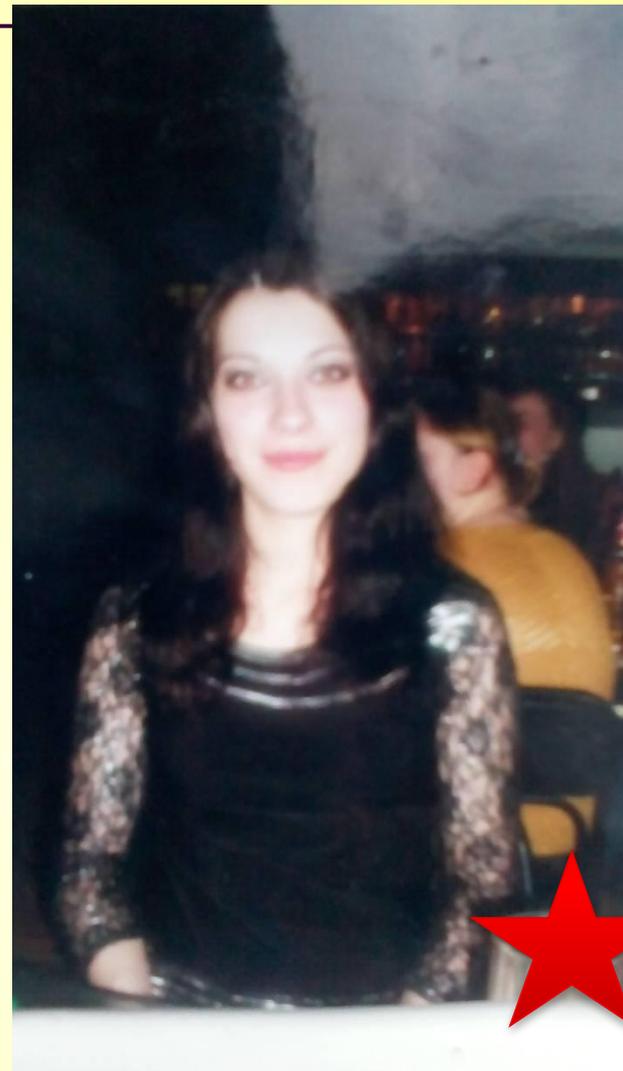


Костромин Юрий Леонидович

Козик Нина Романовна

Удочка

- Для игры нужна веревочка длиной 3 - 4 м, на конце которой ~~привязан мешочек, наполненный горохом или песком.~~ Иногда для игры используют обычную скакалку. Это удочка, с помощью которой рыбак (водящий) ловит рыбок (остальных играющих).
- Все играющие становятся в круг, а водящий - в середине круга с веревкой в руках. Он вращает веревочку с мешочком так, чтобы тот скользил по полу, делая круг за кругом под ногами играющих. Они внимательно следят за движением мешочка, подпрыгивают, чтобы он не задел кого-либо из них. Тот, кто заденет мешочек или веревку, становится в середину и начинает вращать веревку, а бывший водящий идет на его место в круг.
- Пойманным игрок считается в том случае, если веревочка коснулась его ноги не выше голеностопа. Не разрешается игрокам во время прыжков приближаться к водящему.
- Во втором варианте простой удочки задевший веревку выбывает из игры. Выигрывают два-три игрока, оставшиеся последними.



Результаты

■ Результаты опроса



- Родители вспомнили 23 подвижных игр. **Прятки, жмурки, вышибалы**, остаются любимыми у многих детей и их родителей.
- Незнакомые игры: **лапта, десяточка, уголки, чики-стоп, стенка на стенку**.
- Игры наших бабушек: **клек, хромая лиса, чехарда, казаки-разбойники, волки и овцы, чижик**.

Описание игр бабушек и дедушек

С.Я.Маршак: «Мы знаем: время
растяжимо, оно зависит от того,
какого содержимого вы
наполняете его!»

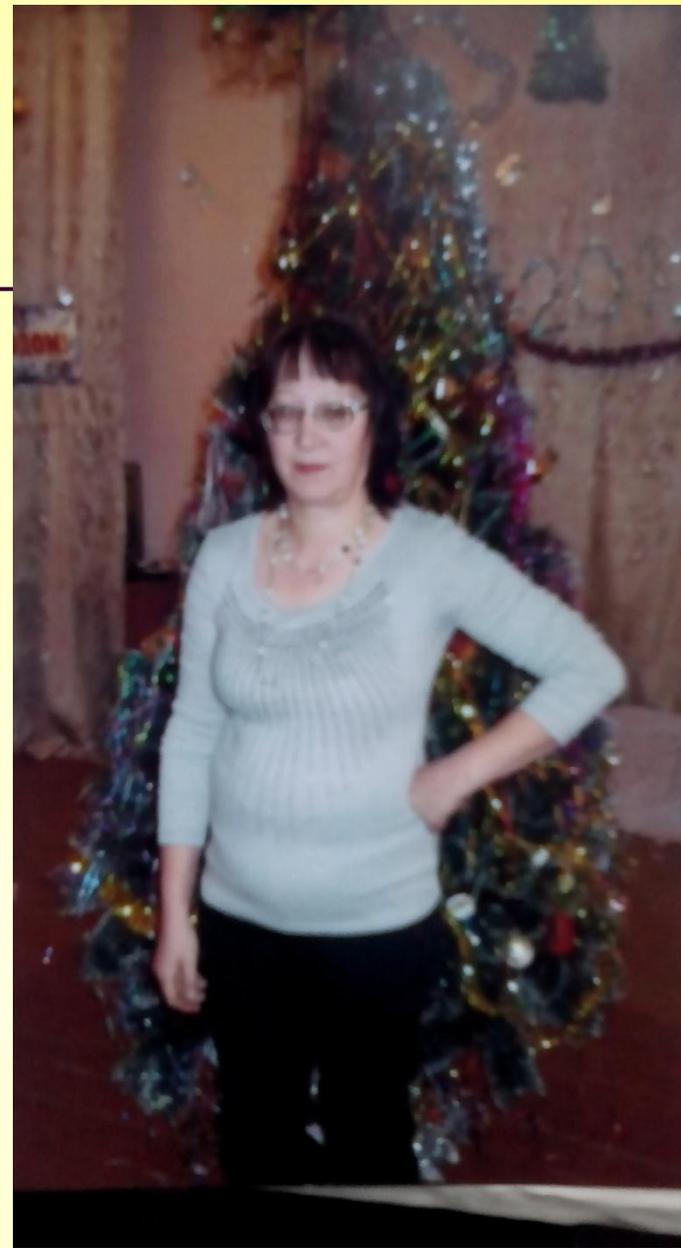


Игры	бабушки	дедушки	всего
Подвижные игры			
1.Клёк (муха)	3	1	4
2.Лапта	2	-	2
3.Третий лишний	2	-	2
4.Прятки	3	-	3
5.Пятнашки	3	-	3
6.Гори-гори ясно	2	1	3
7.Белый камень	3	-	3
8.Хромая лиса	3	-	3
9.Краски	1	1	2
10.Выжигалы	2	-	2
11. Жмурки	2	-	2
12.Чехарда	2	-	2
13.Казачьи разбойники	2	-	2
14.Чижик	1	2	3
15.Волки и овцы	3	1	4
Спокойные игры (в игрушки, 3 куклы)		-	3

ЧИЖИК

Для игры требуется маленькая круглая палочка толщиной 3 см, длиной 10—15 см, концы которой заостряются. Эта палочка называется чижиком. Кроме того, нужно подготовить лапту из узкой дощечки или круглой палочки длиной 60—70 см. На ровном месте площадки чертят квадрат — город. Каждая сторона квадрате — 60—100 см,

По жребию определяют, кто будет метальщиком. Метальщик берет лапту, становится у города. Остальные играющие располагаются в стороне от города.



Козик Наталья Петровна

Палочка - выручалочка

Один из играющих, закрыв глаза, стоит у палочки-выручалочки и громко, но медленно считает до двадцати. В это время остальные дети разбегаются и прячутся. Окончив счет, водящий открывает глаза, стучит палочкой, говорит: «Палочка пришла, никого не нашла» - и идет искать спрятавшихся. Заметив первого из них, он громко произносит: «Палочка-выручалочка нашла...» (называет имя найденного) - и бежит к палочке. Найденный также бежит к палочке. Если он добежит первым и успеет сказать: «Палочка-выручалочка, выручи меня!», то считается вырученным, если же опоздает, то выходит из игры. Водящий старается найти спрятавшихся и вывести их из игры. Но это сделать трудно. После того как первый игрок найден, любой из остальных участников игры может быстро или незаметно для водящего подбежать к палочке-выручалочке и со словами: «Палочка-выручалочка, выручи всех!» четыре раза стукнуть палочкой о землю.



**Виктор Л. и Антанина П.
Ковалевы**

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.



Шляхова Валентина Семеновна

Казаки - разбойники

Играющие разделяются на две команды. По жребию одна команда — разбойники, вторая — казаки. Отличают их по нарукавным повязкам, ленточкам или каким-либо значкам. Задача казаков — выследить разбойников, задача разбойников — надежно спрятаться.

Разбойники разбегаются прятаться, а казаки выбирают место для "темницы", куда потом будут приводить пойманных разбойников. Границы ее надо чем-нибудь обозначить, например, палками или камнями.

Казаки расходятся на поиски разбойников, их надо не только найти или увидеть, но надо еще догнать и запятнать. Как только первый из разбойников попался, поймавший его казак отводит пленного в "темницу". Ведет он его, взяв за руку или за рукав, причем пленный разбойник должен идти смирно — вырваться он не имеет права. Но если казак почему-то сам разжал руку, разбойник может убежать. Так, постепенно, в "темницу" приводят пойманных разбойников, оставляя их под охраной кого-то из казаков.

Основное же правило игры заключается в том, что разбойники могут выручать попавших в беду товарищей. Если, например, кого-то ведут в "темницу", то любой разбойник может подбежать и запятнать казака — тогда казак обязан отпустить пленного, и оба разбойника убегают прятаться снова.



Петухов Виктор Петрович

Горелки

Выходи, тебе гореть! Игру можно начинать и просто по сигналу водящего. А суть ее вот в чем. Играющие, держась за руки, становятся парами в затылок друг другу. Впереди колонны — водящий. Как только сказана приговорка или прозвучит другая команда водящего, последняя пара разъединяет руки и бежит вперед: один — по левую, другой — по правую сторону колонны. Задача — увернуться от водящего и успеть взяться за руки.

Если водящему удастся поймать одного из игроков, он вместе с пойманным становится первой парой колонны, а водить идет оставшийся без пары. Если игроки сумеют перехитрить водящего и взяться за руки, то они идут в голову колонны. Водящий же начинает все сначала.

Есть еще и двойные горелки. В этом случае уже две колонны становятся одна против другой на расстоянии до 30 шагов. Водящих тоже двое. По сигналу или считалке последние пары из каждой колонны разъединяются и бегут к противоположной колонне. В отличие от простых горелок здесь необходимо соединиться в пару с игроком противоположной колонны. Задача водящих все та же — запятнать бегущих, не дать им взяться за руки.



**Резникова
Пелагея С.**

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.

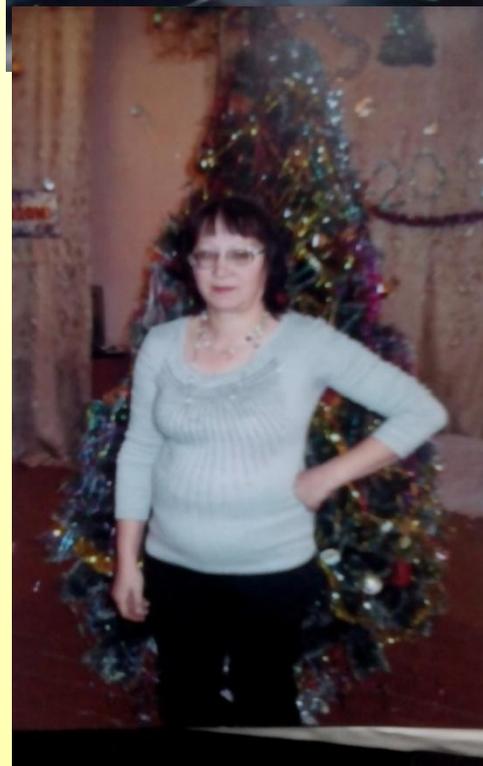
Все играющие двигаются по кругу в какую-либо сторону до тех пор, пока водящий не даст команду «Стой!». Тогда все останавливаются, а водящий протягивает вперед руку. За нее должен взяться тот из играющих, на кого она направлена. Водящий просит его подать голос, т. е. что-нибудь произнести. Игрок называет 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».



Ивакина Елизавета Ивановна

**Люди старшего
поколения-хранители
обычаев и традиций!**



Законы чести.

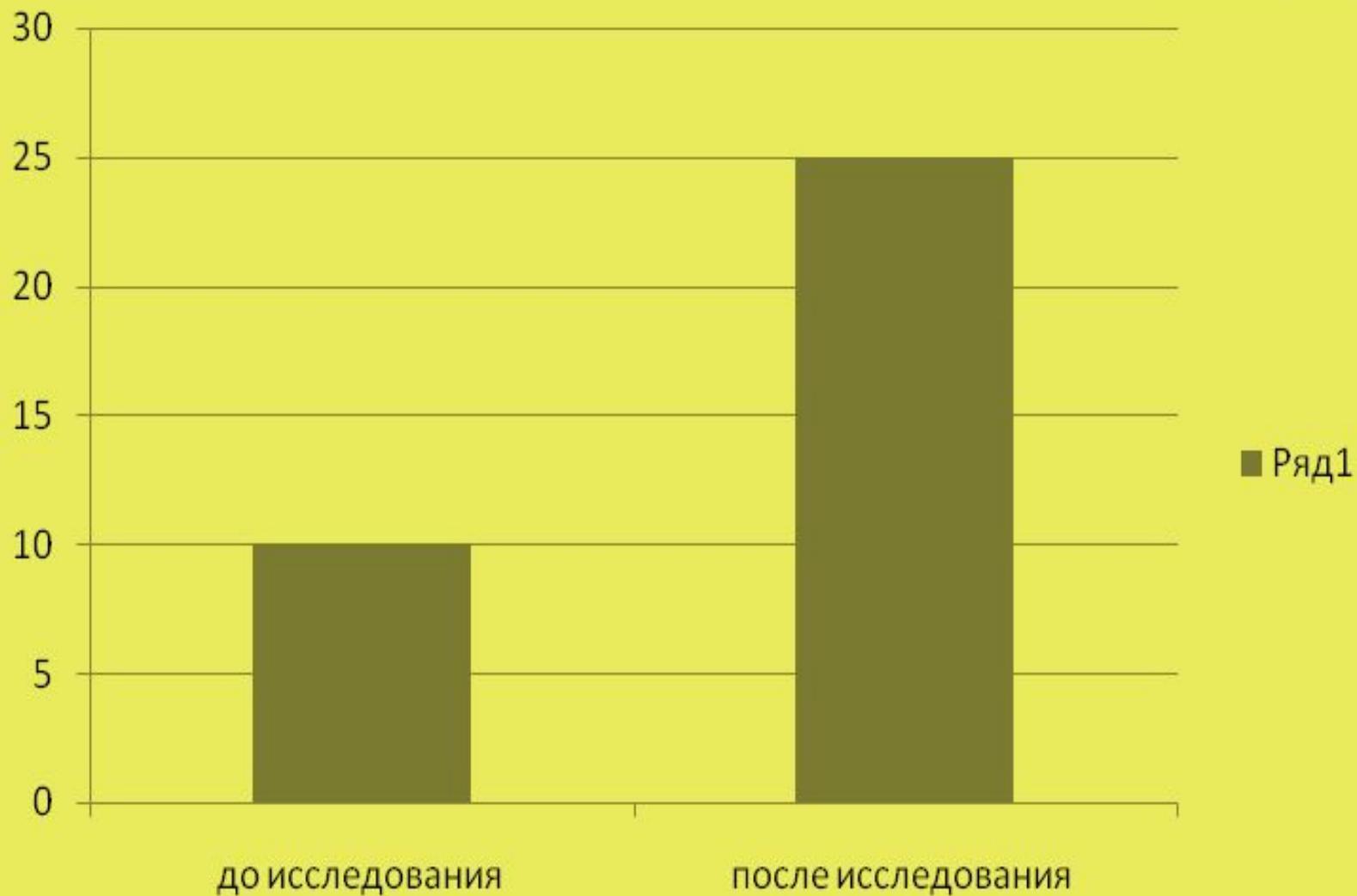
- Будь честен!
- Один за всех, все за одного!
- Будь справедлив !
- Выдержка, стойкость !
- Терпение.



Выводы

- Детские игры повторяются, оживают в памяти и снова молодеют.
- Игра – душа и память народа.
- Игры должны жить, а чтобы они жили в них нужно играть!

Результат нашей работы



Спасибо за внимание!



УРА! ПЕРЕМЕНА!

«Лапта»

