



# Краеведение



## Русские игры и хороводы.



Автор: Коляда Елена Владимировна  
учитель начальных классов  
МБОУ ЯСОШ№4  
Г.Ярцево



Волки во рву

Хромая лиса

Игры на

Невод  
Руси

Чехарда

*Отнимите у русского народа поэзию,  
уничтожьте его веселый разгул,  
лишите его игр, и наша народность  
останется без творчества, без жизни».*

Иван Петрович Сахаров





## Волки во рву

*На земле чертится 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.*

### Детали:

*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.*



# 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.*

## Детали:

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

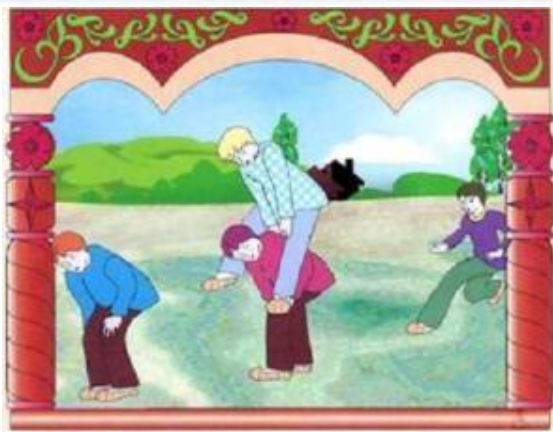


# Невод

*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.*

## Детали:

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



# Чехарда

*Один из игроков выбирается на роль козла. Оставшиеся 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 выбрать нескольких, и прыгающий должен преодолеть без ошибок всю цепочку.*

## Детали:

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

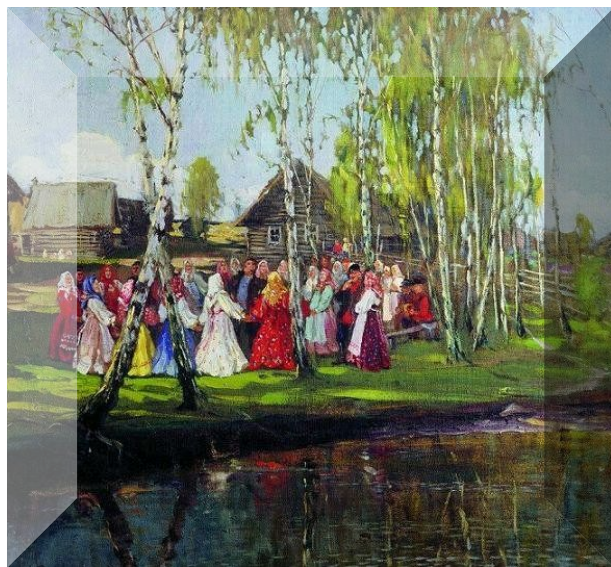
# Хороводы

**Хоровод** - древнейший вид народного танцевального искусства; сочетает хореографию с драматическим действием, переплясом, песней.

*«Большой энциклопедический словарь».*

**Хоровод** - народная игра, движение людей по кругу с пением и пляской.

*«Словарь русского языка С. И. Ожегова».*



**Бог солнца Хорос**





Lubnoco





# Источники изображения и информации

- <http://www.maaam.ru/>-хороводы
- <http://ludology.ru/>-игры
- <http://mp3.retroportal.ru/>-песня хоровод
- С.А.Болотова, Т.П.Довгий, О.В.Сибиченков Азбука Смоленского края. Часть 3. Мир культуры