

РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

ИСТОРИЯ ИГР

- В культуру каждого народа входят созданные им игры. На протяжении веков эти игры сопутствуют повседневной жизни детей и взрослых, вырабатывают жизненно важные качества: выносливость, силу, ловкость, быстроту, прививают честность, справедливость и достоинство.



ИСТОРИЯ ИГР

- Русские народные игры имеют многотысячелетнюю историю: они сохранились до наших дней со времен глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции.



ИСТОРИЯ ИГР

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



ГОРЕЛКИ

- Игроки располагаются попарно, взявшись за руки и образуя колонну. Водящий встает впереди.



ГОРЕЛКИ

- Все хором громко
говорят или распеваю:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.

Глянь на небо -
Птички летят.
Колокольчики звенят!
Раз, два, три - беги!!!



ГОРЕЛКИ

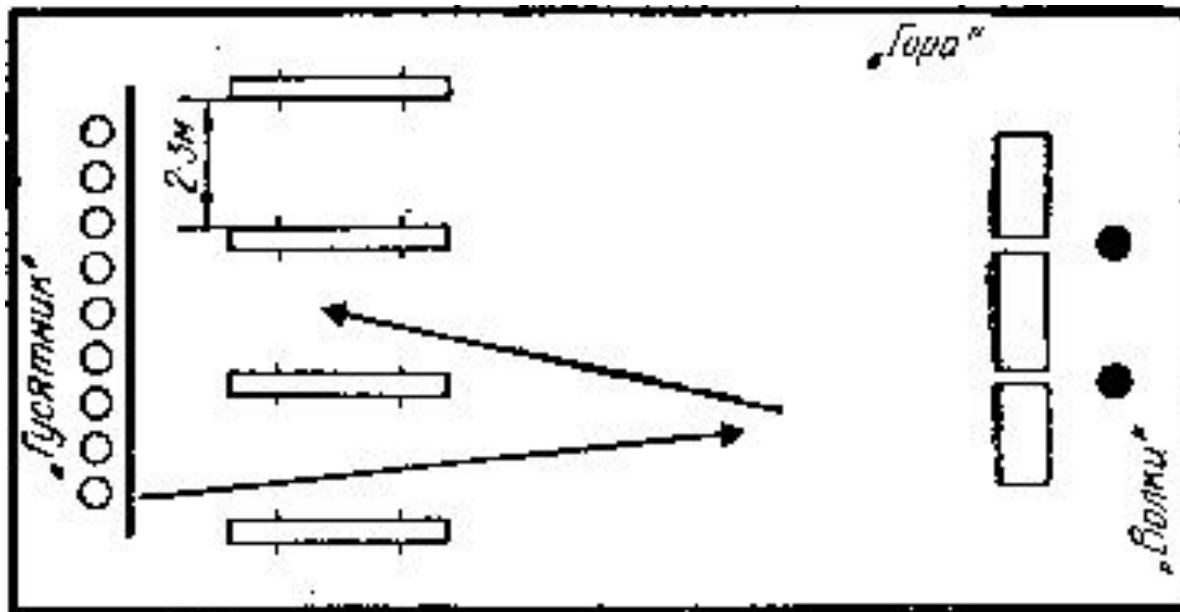
- При слове «беги» стоящие в последней паре размыкают руки и мчатся в начало колонны, обегая ее с разных сторон (один - слева, другой - справа), а водящий пытается поймать кого-то из них до того как пара, встретившись, вновь возьмется за руки. Если это получается, то вместе с пойманным игроком водящий встает в первую пару колонны, а тот, кого не поймали, становится водящим.



ГУСИ-ЛЕБЕДИ



- По краям игровой площадки располагаются два «дома», в одном из которых собираются игроки - «гусяи». Выбранный на роль «волка» помещается в круг, символизирующий его логово.



ГУСИ-ЛЕБЕДИ

- Ведущий отправляется в пустой «дом» и заводит диалог с «гусями»:

- Гуси, гуси!
- Га-га-га!
- Есть хотите?
- Да-да-да!
- Так летите же домой!
- Нам нельзя:

Серый волк под горой
Не пускает нас домой!

- Ну, летите, как хотите,
Только крылья берегите!



ГУСИ-ЛЕБЕДИ

- ◉ «Гуси», взмахивая крыльями, пытаются переправиться в другой дом, а «волк их ловит». Пойманный игрок становится «ВОЛКОМ».



КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ

- С помощью сговора играющие делятся на две команды.

По жребию устанавливают одну команду «казаков», а другую - «разбойников».

Команда «казаков» должна иметь какой-

повязки, значки и



КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ

- «Разбойники» разбегаются в разные стороны и прячутся от «казаков». Через определенное время, по договоренности, «казаки» идут на поиски. Обнаружив «разбойника», «казак» догоняет его. Если не может поймать сам, зовет на помощь товарищей.



КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ

- Пленного ведут в «темницу» и оставляют там под охраной. «Разбойники» могут освободить своих товарищей из «темницы», «запятнав» пленника, однако сами освободители могут оказаться в плену, если в этот момент будут «запятнаны» «казаками».

