

Забутые старинные русские игры (без предметов)

Автор проекта:
Яковенко Дарья 9 «Д»



Задача исследования:

**Познакомиться
с описанием и правилами
старинных русских игр
без предметов**



Цели исследования:

- 1. Пропаганда здорового образа жизни.**
- 2. Популяризация старинных русских игр.**
- 3. Развитие физических и морально-волевых качеств.**

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.



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».

Им завязывают глаза и они поворачиваются вокруг себя несколько раз. Затем «Яша» начинает искать «Машу». С этой целью он спрашивает: «Маша, где ты?» «Маша», бегая по кругу, отвечает: «Я здесь!» (или звонит в колокольчик) — и быстро убегает с этого места, чтобы не попасться. Если «Яша» поймает (осалит) «Машу», они меняются ролями или выбираются новые водящие.



Пятнашки

Число участников до 10 человек разбегаются по площадке, а водящий догоняет их, чтобы запятнать (осалить) в пределах обусловленных границ. Осаленный становится водящим.

В игру можно внести дополнительные правила. Вот некоторые из них.

Все играющие, кроме пятнашки, имеют за поясом по ленточке.

Пятнашка, догоняя убегающего, выдергивает у него ленту, тогда убежавший поднимает руку и говорит: «Я - Пятнашка!»

Играющий может спастись от пятнашки, если возьмется за руки с другим товарищем, встанет на одну ногу, примет позу «ласточки» и т.д.

Если Пятнашка гонится за кем-либо, а ему пересек путь другой игрок, то он обязан погнаться за тем, кто преградил ему путь.

Водящий, преследуя убегающих, должен держаться одной рукой за то место своего тела, по которому он был осален.

Играющие продвигаются по площадке, прыгая через скакалку. Пятнашка догоняет их, прыгая на одной ноге.

На площадке очерчивают 1-2 круга диаметром 2 шага – «дома», где убегающие могут спастись от преследования. Однако больше 5 секунд в таком домике находится нельзя.



Прятки

Играют 3-10 человек. Выбранный водящий становится в условленном месте с закрытыми глазами, прислонившись к дереву или другому предмету. Это место называют "коном". Водящий громко считает до 20-30 (по уговору) или произносит считалку. Тем временем остальные прячутся в разных местах.

Закончив счет, водящий открывает глаза и начинает искать ребят. Увидев кого-либо, называет его по имени и бежит на кон. Найденный бежит туда же, стараясь обогнать водящего и дотронуться до предмета, у которого тот стоял. Если он сделает это раньше водящего, то не считается пойманным и остается у коня, пока водящий ищет других. Когда все найдены, водящим становится первый игрок, не сумевший прибежать на кон раньше водящего.

Иногда на кону кладут палочку. Тогда каждый прибежавший раньше на кон должен постучать палочкой о предмет и сказать: "Палочка-выручалочка, выручи меня!" После этих слов он считается вырученным.

Спрятавшиеся могут не дожидаться, когда их найдет водящий, и в удобный момент бежать на кон. Поэтому водящему надо следить и за этим.

Можно условиться и о таком правиле: если последнему игроку удастся прибежать на кон раньше водящего, он кричит, ударяя палочкой: "Палочка-выручалочка, выручи нас всех!" После этих слов все считаются вырученными и снова водит прежний игрок.



Пустое место

Это игра с бегом по виражу, играющие образуют круг. Выбирается водящий, который бежит по кругу (с внешней стороны), дотрагивается до одного из игроков, после чего бежит в обратную сторону. Вызванный на соревнование устремляется в противоположную сторону. Встретившись, играющие приветствуют друг друга, пожимая руки. Продолжая бег, они стремятся занять свободное в круге место. Кто прибежит вторым, продолжает водить.

В итоге побеждает игрок, который после 5 – 8 мин игры не побывает в роли водящего, то есть занимает место первым. Можно разделить игроков на два круга (например, мальчики и девочки) и проводить в них игру самостоятельно.



Ворота

Играть в нее можно мальчикам и девочкам разного возраста и в любом месте. И число участников не ограничивается, лишь бы вас было не меньше двенадцати человек. Считаться не нужно.

Сначала выберите двух ребят покрепче и повыше ростом, которые будут изображать из себя «ворота». Они отходят в сторонку и тайно от всех сговариваются, кто как будет называться, например, «василек» и «ромашка» или «сосна» и «елка», «день» или «ночь», «яблоко» или «груша», «солнце» или «луна». Но главное — чтобы названия были красивые и приятные на слух. Должны еще условиться, за кем из них будет «рай», а за кем «ад».

Ну, а пока идет эта скороговорка, остальные ребята становятся друг за дружкой гуськом и каждый кладет свои руки на плечи стоящего перед ним. Постарайтесь при этом встать приблизительно по росту, чтобы маленькому не пришлось класть руки на плечи большого. Значит, первым в цепочке будет самый младший.

Он называется «маткой», потому что будет водить всех остальных. А если все ребята примерно одинакового роста, то впереди становятся девочки, а позади — мальчики. Почему так, вы поймете из дальнейшего описания игры.

Затем надо сделать «ворота». Те двое становятся лицом к лицу на расстоянии шага и берутся за руки.

Игра начинается, но ворота пока заперты. Как их отпереть? А вот как.



Ворота

Матка подводит цепочку к воротам и просит их открыться, они поднимают руки, открывая ворота. Руки надо поднимать повыше и, конечно, не расцепляя их. Матка проходит в ворота первой и ведет за собой всю вереницу. Ворота честно всех пропускают, но когда проходит последний, опускают руки так, чтобы он оказался между их руками. Вереница уходит вперед, а пойманного «ворота» потихоньку спрашивают: «К клену или к березе?» Отвечать надо тоже тихо, чтобы в цепочке не услышали.

После того как выбор сделан, пойманному говорят, кто это дерево, выпускают из кольца рук, и он становится сзади «клена» или «березы». Очень бывает приятно, когда угадаешь и попадешь к тому, к кому хотелось! А цепочка в это время не останавливаясь делает круг, и матка, увидев, что пойманный уже встал на место, снова ведет всех к воротам. Говорятся те же слова, и еще один последний из вереницы убавляется. Так цепочка и ходит через ворота, с каждым разом становясь все короче и короче. Но зато по одну и по другую сторону ворот ребят все прибавляется. Наконец матка одна подходит к воротам и, выбрав себе дерево, отправляется направо или налево...

Вот тут «ворота» и объявляют, кто из них был раем, а кто — адом. Ну и, соответственно, кто из играющих попал в ангелы, а кто в черти. Дальше начинается самая веселая часть игры. Так как черти и ангелы терпеть друг друга не могут, между ними должна произойти борьба. А борьба вот такая: кто кого перетянет (по-нашему — «перетянушки»).

Для этого «ворота» проводят между собой по земле черту и крепко берутся за руки. А все остальные обитатели рая и ада прицепляются за своими предводителями, причем каждый охватывает стоящего перед ним за талию. Как только встали, «ворота» командуют: «Давай!» И начинается перетягивание. Перетягиваться надо до тех пор, пока одна партия не перетянет всех других за черту. А когда все черти попадут в рай или всех ангелов черти утащат в ад, игра заканчивается

Волки и овцы

Самое подходящее место для игры — полянка с кустами или опушка леса, чтобы волк мог отойти от овец и незаметно спрятаться в кустах или за деревом.

В начале игры волк определяется при помощи считалки. А все, кто вышли раньше его, называются овцами.

Овцы отворачиваются, а волк уходит прятаться. Как только волк спрячется, он должен крикнуть: «Пора!» После этого овцы осторожно идут его искать. Та овца, которая первой заметит волка, кричит в страхе: «Волк!», и все овцы бросаются врассыпную, подальше от волка. Ну, а волку надо поймать какую-нибудь зазевавшуюся овцу. Если это ему удастся, пойманная овца становится волком, а волк превращается в овцу, и игра начинается сначала. А если волк бегал, бегал, да так никого и не поймал, придется ему опять идти прятаться и пытаться поймать овцу.

Иногда в игре может случиться, что волку все время не везет и никак ему не удастся никого поймать. Тогда после двух неудач волк считается проигравшим и его надо сменить — снова посчитаться и выбрать нового волка. И вообще старайтесь, чтобы все играющие побывали «в волчьей шкуре».



КОШКИ И МЫШКИ

Эта старинная русская игра была настолько известной, что даже название ее вошло в поговорку «Играть в кошки-мышки», что значит: хитрить друг с другом, притворно поддаваться, лукавить.

Когда соберется человек десять мальчиков и девочек, уже можно начинать игру в кошки-мышки.

Перво-наперво выберем главных героев нашей игры — кошку и мышку. Для этого посчитаемся. Когда останутся двое последних, они считаются между собой, и тот, кто выйдет, будет мышкой, а кто останется — кошкой.

Все вышедшие ранее игроки становятся в кружок, на расстоянии примерно шага друг от друга, и берутся за руки, образуя между собою ворота. Обычно эти ворота закрыты, то есть руки игроков опущены. Мышка залезает внутрь круга, а кошка остается снаружи.

Теперь кошка должна поймать мышку. Но прежде, чем поймать, ей надо каким-то образом проникнуть в круг. А это совсем непросто, потому, что задача игроков, образующих круг, в том и состоит, чтобы оберегать мышку от кошки.

Поэтому кошка и ходит, жалобно мяукая, вокруг круга, выискивая, где бы ей проскочить внутрь. При этом кошке разрешается прорывать цепь игроков, подныривать под сцепленные руки или даже перепрыгивать через них. Когда кошка попадает внутрь круга, она бросается к мышке, но... ее уже и след простыл! Игроки, в том месте, где только что была мышка, успели отворить ей ворота, то есть подняли руки, выпустили мышку наружу и тут же опять опустили руки. Ворота перед кошкой закрылись.



КОШКИ И МЫШКИ

Теперь кошке надо ловить мышку снаружи, то есть опять преодолеть дружную цепь игроков. А когда кошка выскочит из круга, ближайшие к мышке игроки вновь поднимают руки, пропуская ее внутрь.

Казалось бы, при таких удобных для мышки правилах эта беготня может продолжаться до бесконечности, и кошке мышку поймать никак невозможно. Но в игре это случается очень редко, и, в конце концов, кошка все-таки настигает мышку.

Как это ей удастся? Так же, как и настоящей кошке, для этого нужны хитрость, ловкость и быстрота. Ну, например, как лучше преодолеть цепь игроков?

Во-первых, старайтесь прорывать цепь неожиданно, чтобы игроки и не подозревали, что вы собираетесь именно здесь прорваться. Тогда они не будут особенно крепко держаться за руки.

Во-вторых, можно применить такую уловку: быстро нагнитесь, делая вид, что вы здесь хотите поднырнуть под руки, а когда игроки опустят руки или даже присядут — мгновенно перепрыгивайте через опущенные руки. Можно несколько раз резко нагибаться и выпрямляться, заставляя игроков то опускать, то поднимать руки, пока они вконец не запутаются. И в какой-то раз, только обозначив движение вверх (при этом они тотчас же поднимут руки), проскакивайте под руками. Иногда, заметив широкий просвет между игроками (а значит, руки у них натянуты довольно высоко), можно на бегу, с ходу, «рыбкой» нырнуть внутрь круга. При этом кошке надо помнить, что если в каком-то месте ей с первой попытки не удалось силой прорваться через круг, то она обязана отойти и попытаться счастья в другом месте. Если и там не удалось, идите дальше. Кошке лучше всего не возвращаться к месту неудачи, а искать более слабые места.

Каравай

Играть в каравай можно ребятам разного возраста и даже взрослым вместе с малышами. Сначала кого-нибудь ставят посередине, причем обычно начинают с самого маленького, а еще лучше — у кого сегодня день рождения. Все остальные становятся вокруг и берутся за руки. Потом идут хороводом по кругу и запевают: «Как на Сашины именины испекли мы каравай...» (называть надо имя того, кто стоит посередине). После этого останавливаются и поют: «Вот такой вышины!» На слове «такой» все, продолжая держаться за руки, поднимают их как можно выше и даже привстают на цыпочки. Потом поют: «Вот такой нижины!» — опускают руки и приседают на корточки. Затем все встают и опять поют: «Вот такой ширины!», расширяя круг как можно больше, но не расцепляя рук. Потом со словами: «Вот такой ужины!» — все опускают руки и идут к Саше до тех пор, пока совсем не стиснется круг. Ну а напоследок, опять расширяя до первоначальной ширины круг, надо спеть: «Каравай, каравай, кого любишь — выбирай!»

Саша подходит к тому, кого он любит, поклонившись, берет за руку и выводит на середину. А сам занимает его место в круге. Хоровод вместе с Сашей начинает снова петь песенку и ходить вокруг Кати, Так может повторяться много раз.

Правило здесь только одно. Катя должна выбрать кого-нибудь другого. И вообще выбирать одного больше двух раз за всю игру не следует. А заканчивается игра после того, как все ребята побывают «именинниками». Водить каравай лучше всего на улице, причем даже в холодную погоду, так как бегать и скакать не надо и пальтишки нам не помешают.



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.

Но казак, если он расторопный, может ухитриться первым запятнать разбойника, попытавшегося выволить своего товарища. Если сумеет — ведет уже двух пленных.

Разбойники могут освобождать своих товарищей даже из "темницы". Самые быстрые из разбойников могут не прятаться, а просто держаться подальше от казаков. Такие бегуны могут даже выручать товарищей.



Третий лишний

Все играющие становятся по два, в затылок друг другу, по кругу, лицом к центру. За кругом двое водящих: один — убегает, другой — догоняет. Убегающий, спасаясь от преследования, становится впереди какой-либо пары. Игрок, стоящий в паре сзади, убегает, и догоняющий устремляется уже за ним. Если водящий осалил убежавшего, то убежавший будет водящим.



Гуси - лебеди

Для игры нужны четыре – шесть гимнастических скамеек и два – четыре гимнастических мата.

На одной стороне зала проводится черта. Она отделяет гусятник, куда становятся все играющие, кроме двух, которые отходят в сторону. Это волки. Посередине зала ставят четыре скамейки, образуя коридор (дорога между гор), а на другом конце зала кладут маты. Это – гора. За ней логово волков.

Руководитель произносит: «Гуси-лебеди, в поле!» Гуси проходят по горной дороге в поле (место между матами и скамейкой), где и гуляют. Затем руководитель говорит: «Гуси-лебеди, домой, волк за дальней горой!» Гуси бегут сначала к концам скамеек, пробегают по горной дороге (между скамейками), а затем разбегаются в разные стороны, стараясь быстрее оказаться в гусятнике.

Из-за дальней горы выбегают волки и догоняют гусей. Остальные останавливаются. Волки преследуют гусей до гусятника, затем возвращаются в логово.

Пойманные подсчитываются и возвращаются в свое стадо гусей. Выбираются новые волки – и игра повторяется. Отмечаются ни разу не пойманные игроки и волки, сумевшие поймать больше гусей.

Правила разрешают ловить гусей только после слов «за дальней горой» и преследовать только до гусятника. Нельзя прыгать через скамейки.



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.

Так и прыгаем, пока не устанем или не допрыгаем до какого-нибудь препятствия или поворота дороги. Правило здесь то же: кто не сумел благополучно перепрыгнуть любого из козлов, сменяет его, а козел идет назад и начинает прыгать.



Чехарда

Когда вы все уже хорошо научитесь перепрыгивать, то можно будет козлам становиться и поближе друг к другу, шагов на семь-восемь, а то и на шесть. Но это, будет труднее. Только перепрыгнул через козла, а перед тобою уже следующий... Понадобится более быстрая реакция во время прыганья. Игроки разделяются на две половины... Половина... становится к стене, и один из игроков упирается об стену своею головою; позади его становится другой, в таком же положении, как первый, исключая того, что он держит голову под мышкою первого, для предохранения ее от ушибу во время игры; за ним становится третий точно так же, а потом и все остальные. Составляющие другую половину, прыгают один за другим на нагнувшихся и садятся верхом, ни за что и ни за кого не держась. Вспрыгнувший последний, ударяет три раза в ладоши и кричит: «Чехарда — ярда!» Если из вспрыгнувших никто не упадет и потом из соскочивших тоже никто не упадет, то продолжают вспрыгивать и соскакивать до тех пор, пока кто не промахнется. Тут много зависит от ловкости вскакивать и соскакивать, а потому первая половина замучивается второю. Кто промахнется из них, тогда теряется игра и первая половина начинает так же ездить на них, как вторая. Эта игра доводится иногда до крайности: «от вскакивания и соскакивания насаживают спину и бока, от чего долго не могут разогнуть их».

Чехарда развивает силу в ногах и руках, ловкость, чувство равновесия и координацию движений, глазомер, смелость и уверенность в себе. Очень полезная игра!

Змейка

Все становятся друг за другом, и каждый дает одну руку, например правую, переднему, а левую заднему игроку. Но встать надо одинаково, так, чтобы все были лицом в одну сторону. Образуется длинная вереница ребят. Впереди, в голову змейки, становится кто захочет, но он должен быть из тех, кто посильнее, так как ему придется тащить за собою всю змейку. Держаться за руки надо покрепче. Вожак спрашивает: «Готовы?» — «Готовы!» — отвечают ему. «Ну, держитесь!» — говорит вождь и начинает бежать вперед, сначала тихо, а потом все быстрее, увлекая за собой змейку. На бегу он заворачивает то в одну, то в другую сторону, то бежит зигзагом, в общем, крутит змейку как хочет. Может даже бежать по кругу или резко поворачивать назад. А если вождь крикнет последнему, чтобы тот остановился, а сам подбежит к нему и пойдет от него расширяющимися кругами, то вся змейка завьется клубком, а когда движение дойдет до последнего и он потянется за змейкой — она сама собою раскрутится.

Продельвая всякие замысловатые фигуры и переплетения со змейкой, вождь должен не забывать о том, что в конце концов ему ее и придется расплести. Если он так запутает змейку, что не сможет ее расплести, ему придется уступить место другому игроку, и игра начинается сначала. В этом случае вождя в наказание ставят в самый конец змейки. А если вождь просто устанет и сам остановит змейку, его тоже надо сменить.



Змейка

Часто бывает, что кто-нибудь в змейке упадет на крутом повороте, но не расцепится. Тот, кто бежал перед ним, должен сразу отпустить руку, чтобы упавший не тащился по земле. Разумеется, упавший выбывает из игры. Чтобы такого не случилось, игроки должны быть порезвее и не отставать от вожака. Вожак ведь не паровоз, ему всех тащить трудно. Да и не так велик риск оторваться, если вы не слишком натягиваете руку игрока, бегущего перед вами.

Когда вожак устанет и почувствует, что в змейке остались крепкие игроки и расцепить их ему не удастся, он останавливается и заканчивает игру. А новым вожаком становится кто-нибудь из оставшихся в змейке игроков. К нему прицепляются все остальные, и игра начинается снова.

Цель других игроков прямо противоположна цели вожака и состоит в том, чтобы удержаться в змейке до конца игры.

Самое безопасное место змейки — это в ее голове, поближе к вожаку, потому что отрывается обычно хвост. Но если в конце змейки стоит сильный игрок, который крепко держится, то он может и не оторваться. Тогда змейка будет разрываться в других местах, игроки будут выбывать из игры, а последний будет все приближаться к вожаку и сможет даже доиграть до конца.

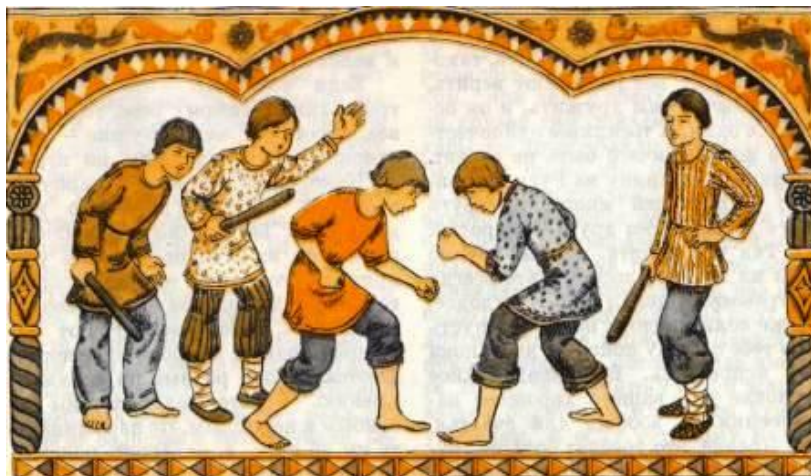
И последнее замечание. Когда желающих побегать и повеселиться наберется слишком много, ну, например, больше двадцати человек, то вожаку придется чересчур долго водить, чтобы укоротить змейку хотя бы наполовину. Ведь для этого ему надо не меньше десяти раз ухитриться разорвать змейку. Тут никаких сил не хватит!

В этом случае советую заранее обговорить условие, что из игры каждый раз выбывает весь оторвавшийся хвост. Это бывает еще веселее.

Кстати говоря, в прошлом веке на Севере России эта игра называлась по – другому: «Растеряхи». Не правда ли, очень меткое название?

Законы чести

- Честность
- «Один за всех, и все за одного!»
- Справедливость и великодушие
- Выдержка, стойкость и терпение



ВЫВОДЫ

- 1. Обязательно слушайте руководителя игры: он здесь главный судья. Подчиняйтесь капитану команды; в игре он старший.**
- 2. Победив, не зазнавайтесь (ведь можно играть ещё лучше). Не смейтесь над проигравшими. Помните: в игре вы – противники, вне игры – товарищи.**
- 3. Проиграл – не унывай! Поблагодари победителя за науку; постарайся взять верх при следующей встрече.**
- 4. В игре не сердись на того, кто нечаянно толкнул или наступил на ногу.**
- 5. Берегите принадлежности для игр; следите, чтобы они были всегда исправны и красивы.**
- 6. Судьёй должны быть довольны и победители и побеждённые!**