

НАРОДНЫЕ ИГРЫ

ЦЕЛЬ:

- Возрождение традиции русской народной культуры через обучение детей народным играм.



ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

- **Мороз-Красный нос**

- На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посередине площадки встает водящий - Мороз-Красный нос. Он говорит:
- Я Мороз-Красный нос.
- Кто из вас решится
- В путь-дороженьку пуститься?
- Играющие отвечают:
- Не боимся мы угроз
- И не страшен нам мороз.
- После этого дети перебегают через площадку в другой дом. Мороз догоняет их и старается заморозить (коснуться рукой). Замороженные останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают другого водящего.

- **Горелки.**

- Играющие становятся в две колонны (парами, впереди - водящий). Все хором произносят:
- Гори, гори ясно,
- Чтобы не погасло.
- Глянь на небо -
- Птички летят.
- Колокольчики звенят!
- Раз, два, три - беги.
- С последним словом дети, стоящие в последней паре, отпускают руки и бегут в начало колонны: один - слева, другой - справа. Водящий пытается поймать одного из них, прежде чем дети успевают встретиться и взяться за руки. Если водящему удастся это сделать, то одного из детей он берет за руку и встает с ним в пару.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

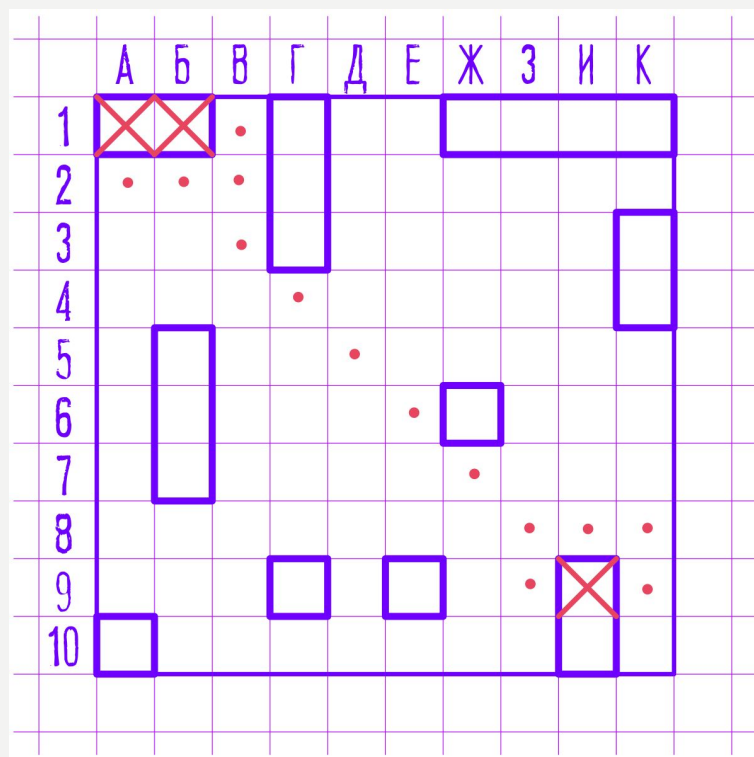
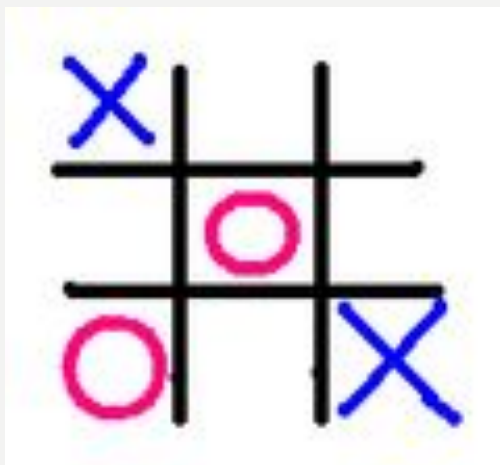
- **Игровая.**

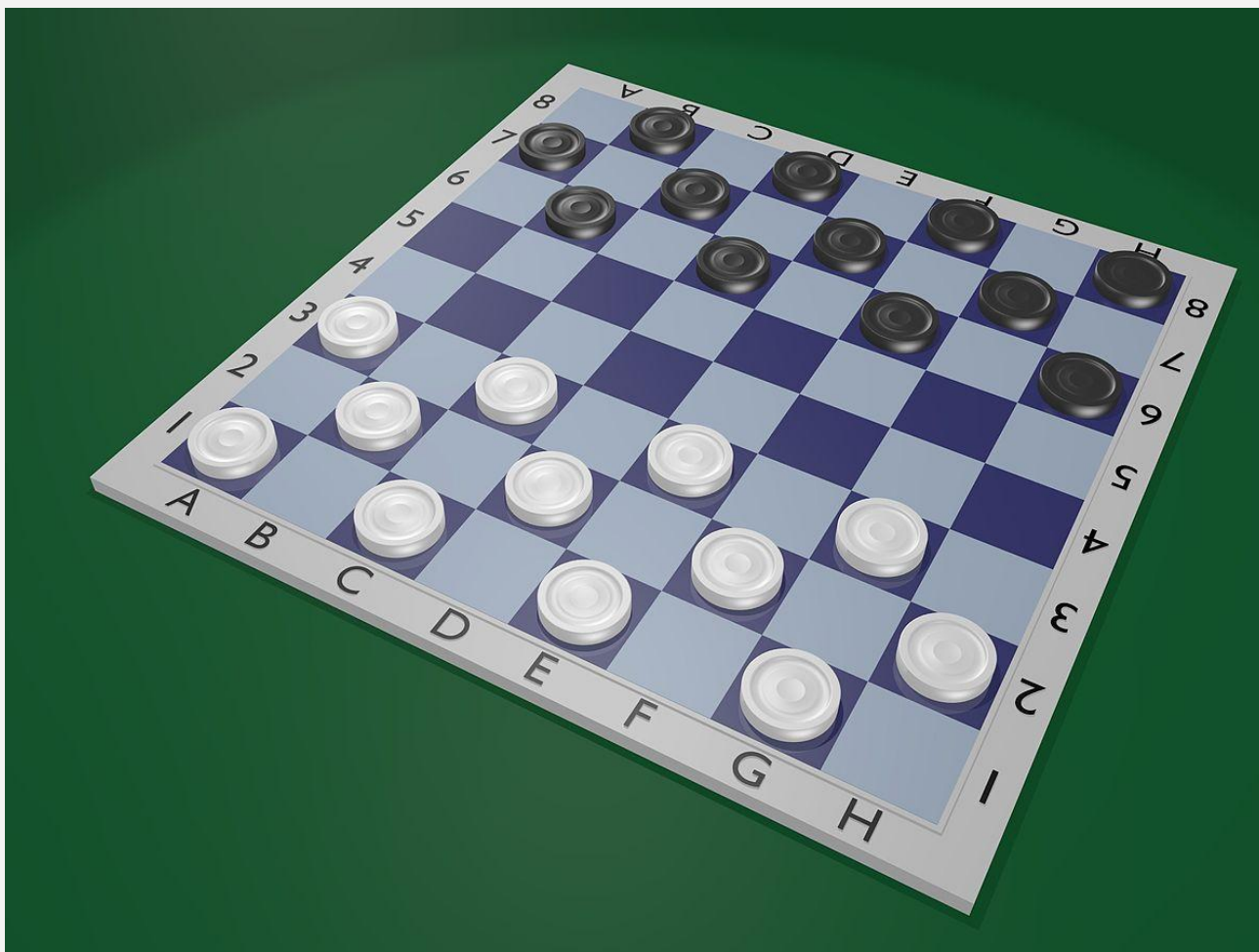
- Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:
- У дядюшки Трифона
- Было семеро детей,
- Семеро сыновей:
- Они не пили, не ели,
- Друг на друга смотрели.
- Разом делали, как я!
- При последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим.
- Правила игры . При повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.

- **Молчанка.**

- Перед началом игры все играющие произносят певалку:
- Первенчики, червенчики,
- Летали голубенчики
- По свежей росе,
- По чужой полосе,
- Там чашки, орешки,
- Медок, сахарок -
- Молчок!
- Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточными стихотворениями. Если кто-то засмеётся или скажет слово, он отдаёт ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песенки, читают стихи, танцуют, выполняют различные движения. Разыгрывать фант можно и сразу, как проштрафился.
- Правила игры . Ведущему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Фанты у всех играющих должны быть разные.

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

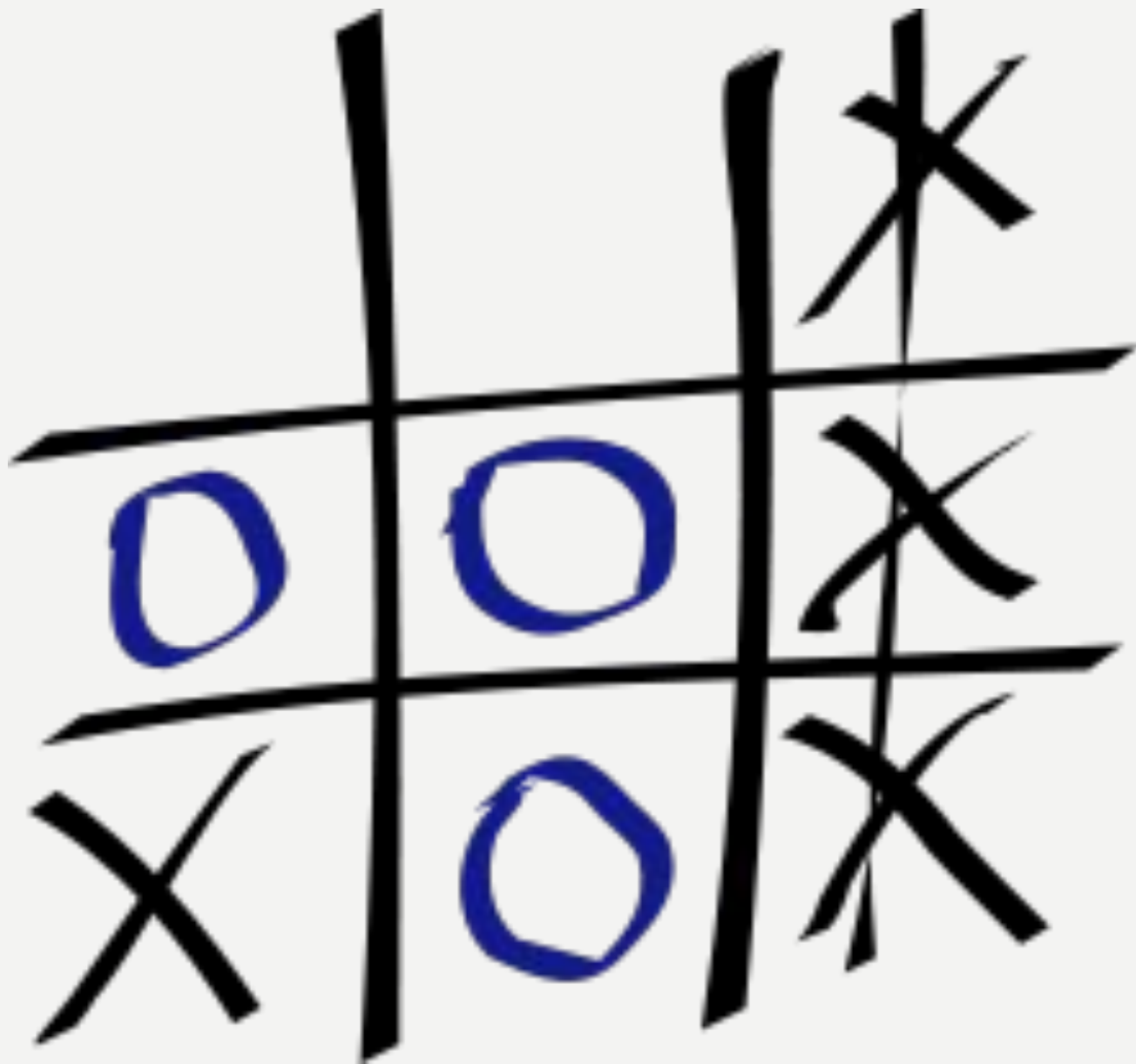




ШАШКИ

Логическая настольная игра для двух игроков, заключающаяся в передвижении определённым образом фишек-шашек по клеткам шашечной доски. Во время партии каждому игроку принадлежат шашки одного цвета: чёрного или белого.

Цель игры — взять все шашки соперника или лишить их возможности хода (запереть).



КРЕСТИКИ-НОЛИКИ

Логическая игра между двумя противниками на квадратном поле 3 на 3 клетки или бóльшего размера (вплоть до «бесконечного поля»). Один из игроков играет «крестиками», второй — «ноликами».

Игроки по очереди ставят на свободные клетки поля 3x3 знаки (один всегда крестики, другой всегда нолики). Первый, выстроивший в ряд 3 своих фигуры по вертикали, горизонтали или диагонали, выигрывает. Первый ход делает игрок, ставящий крестики.

Обычно по завершении партии выигравшая сторона зачёркивает чертой свои три знака (нолика или крестика), составляющих сплошной ряд.



МОРСКОЙ БОЙ

Игра для двух участников, в которой игроки по очереди называют координаты на неизвестной им карте соперника. Если у соперника по этим координатам имеется корабль (координаты заняты), то корабль или его часть «топится», а попавший получает право сделать ещё один ход. Цель игрока — первым потопить все корабли противника.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ