

Русские народные игры

**«В народных играх
нет и тени
педагогической
навязчивости, и
вместе с тем все они
вполне педагогичны»**

А. П. Усова



Значение русских народных игр

- Русские народные игры для детей ценны в педагогическом отношении. Они оказывают большое влияние на воспитание характера, ума, воли, развивают нравственные чувства, физически укрепляют ребёнка.
- В этих играх отражается любовь народа к веселью, движениям, удалству. Шутки и юмор характерны для этих игр.
- Игры способствуют воспитанию сознательной дисциплины, честности, справедливости, настойчивости в преодолении трудностей.
- Воспитываются психофизические качества: ловкость, быстрота, выносливость, сила, координация движений, равновесие, умение ориентироваться в пространстве.



Лапта – игра, которая не утратила свою популярность и в настоящее время.

Правила:

- В игре принимают участие две равные по количеству игроков команды. После одного короткого свистка судьи игроки занимают места. Нападающие посылают своего участника в площадку подачи, тогда как остальные выстраиваются по боковой линии города. Капитан размещает их за подающим, на площадке очередности.
- Водящие выбирают одного из своих игроков и посылают его на «пяточок» (круг с которого подается мяч). Капитан водящих расставляет своих игроков по всему полю.
- Как только команды готовы, звучат два коротких свистка судьи.

Подающий игрок подбрасывает мяч над «пяточком», бьющий игрок в центре площадки города бьет по мячу, с целью отправить его как можно дальше за линию дома. Если мяч перелетел контрольную линию, то удар считается состоявшимся. Сразу после удара бьющий бежит изо всех сил через всю площадку для игры к линии кона. Ему нужно успеть добежать, пока соперники не поймали мяч; а если получится вернуться назад в город, то он еще получит дополнительное очко.



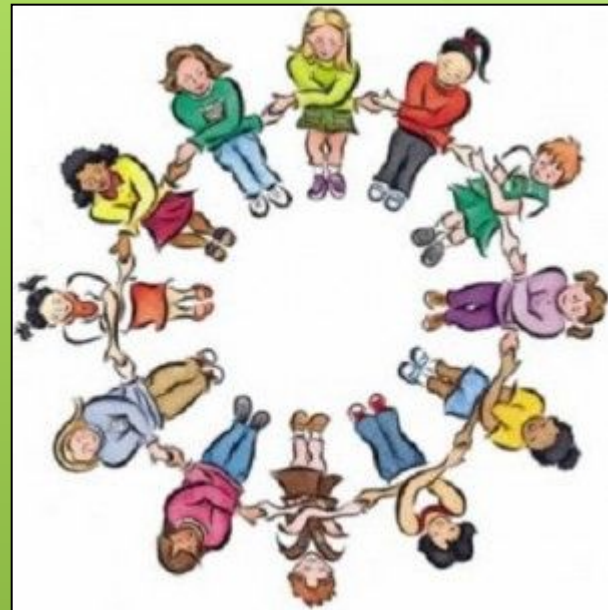
- Водящие должны поймать или подобрать мяч, пока бежит бьющий. Они также могут и должны осалить его мячом во время бега.
- Если бьющий смог пробежать до кона и обратно, и в него не попали мячом – он принес команде 2 очка. Если добежал до кона, но не рискнул вернуться в город – остается там и ждет, пока следующий бьющий сделает удар. После этого, если добежит благополучно до города, заработает 1 очко для команды. Потом он занимает крайнюю позицию в городе и имеет право на три удара.
- Водящие после удара нападающих должны поймать мяч с лета. Это оценивается в одно очко. После этого команды меняются сторонами. Если мяч подобрали, нужно осалить им соперника. Водящие возвращают мяч в город, при этом игра останавливается. Если перебежчик успел до этого забежать за середину поля – идет дальше, не успел – идет назад.
- Партия выиграна, если после осаливания перебежчика, водящие успели убежать в город или дом.
- Правила игры в русскую лапту предусматривают, что играть в нее могут как мальчишки, так и девчонки. Всего две партии, каждая по двадцать минут. Заканчиваются по одному длинному свистку судьи. Команда, набравшая наибольшее количество очков, побеждает.

Старинные русские народные игры

Арина

Дети становятся в круг. В центре Арина, ей завязывают глаза. Дети идут по кругу, поют:

- Долгая Арина,
встань выше овина,
Рученьки сложи, чьё
имя - укажи.
Затем дети бегут.
Кого она поймаёт -
того должна узнать.



Огородник и воробей

Дети становятся в круг. В центре - воробей. Дети воробья выпускают и впускают в круг и из круга, а огородник может ловить только за кругом. Все поют: Воробей, воробей, не клюй конопепель
Ни своих, ни чужих, ни соседовых.



Обыкновенные жмурки

- Водящему – «жмурке» завязывают глаза, заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:
 - Кот, кот, на чём стоишь?
 - На квашне.
 - Что в квашне?
 - Квас.
 - Лови мышей, а не нас.После этих слов участники игры разбегаются, а «жмурка» их ловит. Кого он поймал, тот становится «жмуркой».



Удар по веревочке

- Для игры необходима замкнутая в круг веревочка. Игроки берутся обеими руками за веревочку с внешней стороны. Выбирается один водящий, который должен находиться в центре круга, образованного веревочкой.
- Цель водящего – посалить, т.е. ударить по руке одного из играющих находящихся с внешней стороны круга. Те, кто находятся с внешней стороны круга, во время атаки водящего могут отпустить от веревочки только одну руку. Если играющий отпускает от веревочки две руки или по одной из них попадает водящий, то уже именно он становится в круг и игра продолжается дальше.

Удочка

- Все игроки образуют круг. Выбирается один водящий, который становится в центр круга. Водящему выдается веревочка. Водящим может быть и взрослый. Водящий начинает вращать веревочку. Задача всех игроков в кругу перепрыгнуть через нее и не быть пойманными. Вариантов развития игры 2-ва.
- 1-ый вариант: без смены водящего. В данном случае те, кто попался на удочку, выбывают из игры и выходят за пределы круга. Игра проводится до тех пор, пока в кругу не останутся самые ловкие и прыгучие дети (3-4 человека). 2-ой вариант: со сменой водящего. Та "рыбка", которая попадает на удочку, занимает место в центре круга и становится "рыбаком".