

Забывтые старинныя русскія ігры і с прадметамі

ПРЕЗЕНТАЦИЯ

подготовила Касатова Ирина Александровна

Цель:

**Познакомить
с описанием и правилами**

**старинных русских игр с
предметами.**

Задачи:

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

Лапта

В лапту играют на большой площадке, лужайке в летнее время. Участвуют в ней дети, молодежь и взрослые, от 8 до 30 человек. Игра проводится самостоятельно. Судьями в игре обычно бывают капитаны команд, или матки, как их часто называют в этой игре.

Для игры требуются небольшой тряпичный, резиновый или теннисный мяч и лапта— круглая палка длиной 70—80 см и толщиной 3—3,5 см. С одного конца ее немного стесывают, чтобы легче было держать в руках; на другом конце она остается круглой (для начинающих можно сделать ее лопатообразной).



Описание игры

На двух сторонах площадки — «поля» — на расстоянии 40—80 м чертят или отмечают ветками или другими предметами две линии — линию кона и линию «города». Выбирают двух капитанов (маток) и разделяются на две команды любым способом (обычно путем сговаривания). По жребию одна команда становится за линию «города»; другая размещается произвольно в «поле». Капитан полевой команды посылает одного игрока в «город» для подачи мяча.

По очереди первый метальщик — игрок «города» — берет лапту и становится у линии «города», напротив него находится подающий, который подбрасывает мяч, а метальщик отбивает его лаптой в «поле» как можно выше и дальше. Полевые игроки стараются поймать его с воздуха или схватить с земли. Пробивший удачно по мячу бежит на кон и возвращается в «город», за что зарабатывает 1 очко. Игроки «поля», схватив мяч с земли, пытаются осалить мячом перебегающих. Если кого-либо осалят, сами бегут в «город», а игроки из «города» бегут в «поле» и стремятся попасть мячом в игрока, не успевшего убежать в «город» (т. е. стремятся «отсалиться»). Команда, успевшая в полном составе занять «город», остается там и начинает отбивать мяч в «поле». Если полевой игрок поймает его с воздуха («свечу»), вся его команда переходит в «город», а бывшие в «городе» идут в «поле». И так идет борьба за овладение «городом».

Играют до определенного количества очков или на условленное время. Команда, получившая больше очков, выигрывает.

Правила игры

- 1. Игроки «города» отбивают мяч в «поле» по очереди, установленной капитаном.**
- 2. Каждый игрок бьет по мячу 1 раз, а капитан имеет право на 3 удара.**
- 3. Подающий должен подбрасывать мяч так, чтобы было легко ударить по нему, иначе он обязан повторить подбрасывание. И так до 3 раз, Если 3 раза он подбросит плохо, его сменяют.**
- 4. Перебегающий должен оставить лапту в «городе», иначе обязан возвратиться за ней.**
- 5. Попадание мячом засчитывается лишь в том случае, если он попадет в игрока непосредственно, а не отскочив от чего-либо.**
- 6. Если игрок пробил мяч слабо, он может не бежать на кон, а ждать хорошего удара, выполненного затем кем-либо из других игроков, Поэтому одновременно могут бежать несколько игроков, пробивших мяч неудачно.**
- 7. Подающий имеет право осаливать перебегающих, как и игроки «поля».**
- 8. Перебегать можно только до тех пор, пока мяч находится вне «города».**
- 9. Вернувшийся в «город» игрок имеет право отбивать мяч в «поле» в порядке очереди.**

Штандер

- Играющие становятся в круг и рассчитываются по порядку номеров. Один из них (водящий) получает маленький мяч и выходит на середину круга.
- Водящий сильно ударяет мячом о землю и называет чей-нибудь номер. Вызванный бежит за мячом, а остальные играющие разбегаются в разные стороны. Вызванный (новый водящий), схватив мяч, кричит "Штандер" или "Стой!" Все останавливаются и стоят неподвижно там, где их застала команда. Водящий стремится попасть мячом в ближайшего игрока, который может увертываться от мяча, не сходя с места (наклоняться, приседать, подпрыгивать). Если водящий промахнется, то бежит за мячом, а остальные разбегаются. Взяв мяч, водящий кричит "Штандер" или "Стой!" и кидает мяч в кого-либо из играющих. Осаленный мячом игрок становится новым водящим. Играющие окружают его, и игра начинается сначала.
- Правила запрещают кому-либо сходить с места после команды "Стой!", но пока мяч не в руках водящего, можно как угодно перемещаться по площадке.



Удочка

- Для игры нужна веревочка длиной 3 - 4 м, на конце которой привязан мешочек, наполненный горохом или песком. Иногда для игры используют обычную скакалку. Это удочка, с помощью которой рыбак (водящий) ловит рыбок (остальных играющих).
- Все играющие становятся в круг, а водящий - в середине круга с веревкой в руках. Он вращает веревочку с мешочком так, чтобы тот скользил по полу, делая круг за кругом под ногами играющих. Они внимательно следят за движением мешочка, подпрыгивают, чтобы он не задел кого-либо из них. Тот, кто заденет мешочек или веревку, становится в середину и начинает вращать веревку, а бывший водящий идет на его место в круг.
- Пойманным игрок считается в том случае, если веревочка коснулась его ноги не выше голеностопа. Не разрешается игрокам во время прыжков приближаться к водящему.
- Во втором варианте простой удочки задевший веревку выбывает из игры. Выигрывают два-три игрока, оставшиеся последними.



Палочка - выручалочка

Один из играющих, закрыв глаза, стоит у палочки-выручалочки и громко, но медленно считает до двадцати. В это время остальные дети разбегаются и прячутся. Окончив счет, водящий открывает глаза, стучит палочкой, говорит: «Палочка пришла, никого не нашла» - и идет искать спрятавшихся. Заметив первого из них, он громко произносит: «Палочка-выручалочка нашла...» (называет имя найденного) - и бежит к палочке. Найденный также бежит к палочке. Если он добежит первым и успеет сказать: «Палочка-выручалочка, выручи меня!», то считается вырученным, если же опоздает, то выходит из игры. Водящий старается найти спрятавшихся и вывести их из игры. Но это сделать трудно. После того как первый игрок найден, любой из остальных участников игры может быстро или незаметно для водящего подбежать к палочке-выручалочке и со словами: «Палочка-выручалочка, выручи всех!» четыре раза стукнуть палочкой о землю.

Если это игроку удастся сделать до того, как водящий подбежит к палочке и схватит ее, то все ранее найденные игроки считаются вырученными, а водящий водит снова. Если же водящий, заметив подбегающего к палочке игрока, опередит его и первым схватит палочку, то такой игрок выходит из игры, как и все найденные до него, а водящий отправляется на поиски.



Большой мяч

- Играющие становятся в круг и берутся за руки. Водящий с мячом находится в середине круга. Он старается выкатить мяч из круга ногами, и тот, кто пропустил мяч между ног, становится водящим. Но он встает за кругом.
- Играющие поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему нужно вкатить мяч в круг. Когда же мяч попадает в круг, играющие опять поворачиваются лицом друг к другу, а в середину встает тот, кто пропустил мяч. Игра повторяется.
- **Правила игры.** Играющие не берут в руки мяч в течение всей игры, они перекатывают его только ногами.



Волчок

- **Игра Волчок имеет самые разнообразные и интереснейшие варианты. Первый вариант игры в Волчок: играющие одновременно запускают все волчки. Чей волчок вращается дольше всех, тот и выигрывает.**
- **Второй вариант: на столе расставляют любые имеющиеся предметы: шарики, чурочки, кубики и прочее. Волчки запускают по очереди. Чей волчок собьет наибольшее число предметов, тот и выигрывает.**
- **Третий: волчки запускают по очереди в воротца или между предметами, расставленными на столе. Выигрывает тот, чей волчок их не заденет.**
- **Четвёртый: из цветной бумаги вырезают круги или квадраты — игровое поле. Играющие одновременно пускают волчки каждый на своем игровом поле. Чей волчок не сойдет с игрового поля, тот выигрывает.**



Заря-заряница

Играющие участники садятся в один круг на корточки.

Водящий («заря-заряница») ходит вне круга и прячет за своей спиной «ключи» – небольшой платочек с завязанным узелком.

Ходит вокруг «заря-заряница» и вместе со всеми приговаривает:

«Заря-заряница
Красная девица
По небу ходила
Ключи обронила
Месяц видел
Солнце скрало!»

Водящий всегда пытается незаметно положить кому-нибудь из игроков сзади «ключи».

Играющим строго запрещено оглядываться и поворачивать голову.

Тот участник, кому подложили «ключи», сразу же быстро бежит за водящим и бьет его платочком, приговаривая:

«Не теряй ключей, не теряй ключей!»

Пойманный водящий садится в общий круг на его место, а «запятнавший» теперь становится «зарей».



Малечина - калечина

Поставив палочку на палец, ладонь, ногу и т.д., нужно держать ее в равновесии, пока произносят слова: «Малечина-калечина» сколько часов до вечера? Раз, два, ...десять. !»

Когда палка падает, ее следует подхватить второй рукой, не допуская полного падения на землю. Счет ведется только до подхвата второй рукой, а не до падения на землю. Выигрывает тот, кто дольше продержит палочку.

Палку можно держать по-разному: на тыльной стороне ладони, на локте, на плече, на голове.

Способы удержания палки на руке, а также трудность заданий определяются возрастом и возможностями детей.



Котел

Водящий гонит клюшкой шар, стараясь закатить его в «котел» (ямка, находящаяся в середине круга), или занять концом своей клюшки одну из лунок вокруг «котла», хотя каждую охраняет игрок с клюшкой.



Гонок

Подвижная игра, которая уже несколько столетий известна и в Европе и в Азии. На картине Питера Брейгеля «Детские игры» (1560 г.) мальчик бежит за обручем, подталкивая его специальной погонялкой-гонком. Это большое удовольствие и для детей и для взрослых управлять «послушным» обручем и выделывать различные трюки.



Закрутиха

На вид очень простая, но захватывающая и азартная игра. Двое игроков с помощью ракеток стараются закрутить привязанный на веревке мячик, каждый в свою сторону, пока вся веревка не намоталась. В чью сторону больше витков, тот и победил. Можно играть на время.



Репка

Игра у столба. Один из играющих держится за столб (он репа), остальные становятся за ним в цепочку, обхватывают друг друга за талию и пытаются отцепить его от столба. Если играющим это удастся, то все они теряют равновесие и падают на землю, только самые ловкие участники забавы могут удержаться на ногах. Если ряд оборвался, а репку не вытащили, все смеются: «Не поели репки».



Моталы

Задача проста - кто быстрее смотает веревочку до середины!



ГИГАНТСКИЕ МОТАЛЬЩИКИ

Задача проста - кто быстрее сматывает веревочку до середины, но с этими мотальщиками можно справиться только вдвоем или даже вчетвером.



ИГРОВОЙ СТОЛ

Игровая площадка для тех, кто хочет показать свою ловкость, но не очень любит бегать и прыгать. На игровом столе собраны русские народные игры: малечина, закидушки, накидушки, мотальщики, юлы на ракетке и т.д.



Законы:

- **Играйте честно, дружно, соблюдая правила. Правила в игре – законы, которые надо соблюдать.**
- **В игре проявляйте побольше выдумки, смекалки (не нарушая принятых правил).**
- **Играя с товарищами, помни, что ты не один (не выставляй всюду себя, давай играть другим, нарочно подолгу не води).**
- **В играх-поединках выбирайте противников, равных по силам.**
- **Старайтесь всё время выручать товарищей по команде. Закон каждой команды в игре: один за всех и все за одного.**
- **Не горячитесь понапрасну! Так вернее прийти к победе.**