

# Традиционные

# Народные игры и их значение в формировании

# Личности



**Качинскене Дарина**  
**Группа 302 МСКС**



# игры – это наше детство

- Русские народные игры имеют многовековую историю, они сохранились и дошли до наших дней из глубокой старины, передаваясь из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции.
- Игра – уникальнейшее явление человеческого бытия. Способность играть – одна из отличительных характеристик живого организма. Однако только человек посвящает игре большую часть своей жизни. Игра обладает магически-завораживающим действием, позволяет уйти от повседневности.
- В народной игре, гармонически сочетаются действие, текст, музыка, в которой заложены вековые представления о чести, достоинстве, порядочности, взаимоотношении девушки и юноши, старших и младших, слабых и сильных.



- Русские народные игры оказывают большое влияние на воспитание ума, характера, развиваются интеллектуальные, моральные, волевые качества, нравственные чувства, физически укрепляют ребёнка, создают определённый духовный настрой, формируется личность в целом
- Традиционное отношение к игре очень четко зафиксировано в заповедях, выраженных в пословицах и поговорках: «Играй – играй, да дело знай!», «Песню играть – не поле пахать!», «В игре да в дороге людей узнают!»...
- Для всех народных игр характерна любовь русского человека к веселью, удалству.



# Мотивы игры

- Стремление к подражанию
- Стремление к состязанию
- Стремление к оказанию помощи
- Стремление к самоутверждению
- Стремление к соучастию
- Азарт



# Функции игры

- Формирования навыков социального поведения
- Самореализации личности
- Коммуникативная функция
- Развлекательная функция
- Функция самопознания
- Функция обучения



## Терещенко акцентирует внимание на половозрастном признаке:

- **Игры детские.** Они, как правило, просты в сюжетном отношении и соответствуют их возрасту: «Сорока», «Серый волк», «Волк и гуси» и т.д.

*детские игры можно разделить на следующие группы:*

- ИГРЫ-ОБЩЕНИЕ.
- ИГРЫ-ПОДРАЖАНИЯ.
- ИГРЫ-ЭКСПЕРИМЕНТЫ.
- ИГРЫ-ТВОРЧЕСТВО.

*Детские игры можно разделить на следующие виды:*

- ИГРЫ-МАНИПУЛЯЦИИ
- СЮЖЕТНЫЕ ИГРЫ
- ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ
- ДИДАКТИЧЕСКИЕ



- **Игры девические:** «Классики», «Зеркало( со скакалкой)», «Жмурки» и т.д.
- **Игры мужские:** «Мяч», «Войнушка», «Пекарь», «Кулачный бой» и т.д.
- **Игры обоего пола:** «Весенние хороводы» и «Летние хороводы».



# Основные группы традиционных игр

- драматические, спортивные, орнаментальные,
- **Драматические игры** восходят к театру. Их специфика определяется наличием художественного образа и драматического действия. Одним из видов драматических игр являются производственные игры Всеволодский-Гернгросс делит их на три группы: **охотничьи, скотоводческие, земледельческие.**
- К числу *животных*, на которых ведется охота, относятся преимущественно зайцы, лисы, белки, олени, бобры. Основными охотничьими приемами являются ловля, отыскивание спрятавшегося животного.
- К образцу *скотоводческих* игр можно отнести очень популярную ранее детскую игру в «Гуси-лебеди». Эта игра воспроизводит эпизоды пастыбы. Сюжет скотоводческих игр, как правило, связан с пастыбой, кормлением животных, уходом, лечением, хищением, куплей-продажей.





- *Земледельческий* цикл игр естественно связан с процессом земледельческих работ, с циклом огородных игр (мак, капуста, хрен, редька и т.д.). Как правило, это игры-песни, так, например: «А мы просо сеяли» или «Мак». В качестве примера остановимся на игре «Мак». В ней играющие становятся в круг и поют песню:

*Маки, маки, маковочки,  
Золотистые головочки,  
Станьте вы в ряд,  
Как зеленый мак.*

Затем обращаются к стоящему в кругу «старик»:

*Старик!*

*А!*

*Поспел мак?*

*Только с печи слезаю.*



- **Другой вид драматической игры – бытовые игры.** Это игры, отображающие как «внешний», так и «внутренний» быт, т.е. общественный и семейный. Среди «общественных» – игры в войну, сюжет которых воспроизводит определенные исторические военные события, которые, постепенно схематизируясь, превратились в «городки», карты, шахматы, где игроки заменены на символы.
- Вторая группа бытовых игр включала цикл «семейных»: девичьи, любовные, женитьбу и семью (эпизод из семейной жизни: муж и жена, дети). Отличительной чертой их является хороводность, т.е. наличие песенного сопровождения.



- **Игры орнаментальные.** В этой группе игр словесный материал песни не имеет никакого отношения к игровым действиям, но определяет основной рисунок передвижений. В этих играх поющая песня может **быть** сравнительно легко заменена музыкальным инструментальным сопровождением.

Песни поются очень разнообразно, но по своему содержанию все они сводятся к приглашению в хоровод: «Пожалуйста в хоровод» или «Приди ко мне в огород, в девичий хоровод!».

Следует отметить, что в хороводных играх, где выделяются отдельные участники, как бы «играющие по песне», жест, движение, мимика являются не более чем символическим комментарием к слову.

Например, «Тоска молодой женщины по своей Родине».

Молодая женщина, завезенная на дальнюю сторону, тоскует по своей родине. Все для нее горе и кручина, одна только старость в состоянии изменить ее горе. Здесь хоровод составляется, в середину входит девушка, которая поет вместе с играющими о своей тоске.



- **Спортивные игры.** Третья группа - это спортивные игры. Они являются наиболее социально полезными из всех игр в целом, ибо спецификой их является тренировка тех или иных физических или умственных способностей. Известны Игры: «Бой на корточках», «Поймай последнего», «Поднять соперника», «Перетягивание каната».



# Игры без предметов

- **Салки**

Эта игра широко распространена в нашей стране. В разных республиках она имеет свое название и правила, но основное содержание сохраняется: один или несколько водящих ловят других игроков и, если поймают, меняются с ними ролями.

Игра может проводиться в самых различных условиях: в помещении, на воздухе, детьми всех возрастов, молодежью и взрослыми. Количество участников - от 3 до 40 человек. Игра не требует руководителей, судей.

- **Описание.** По жребию или по считалке выбирают одного водящего - «салку». Условно устанавливаются границы площади игры. Все разбегаются в пределах этой площади. Водящий объявляет: «Я - салка!» - и начинает ловить играющих в установленных пределах площадки. Кого догонит и осалит (дотронется), тот становится «салкой» и объявляет, подняв руку вверх: «Я - салка!» Он начинает ловить играющих, а бывший «салка» убегает со всеми. Игра не имеет определенного конца.



## Правила ко всем «Салкам».

- Ловить (салить) играющих - значит прикоснуться к кому-либо рукой или определенным предметом (платочком, жгутом, снежком и др.), но не хвататься за игрока и не тащить его.
- Играющие могут бегать только в пределах установленных границ площадки. Выбежавший за условленную границу считается пойманным и меняется ролью с «салкой» - водящим.
- Каждый новый «салка» - водящий должен объявлять, что он стал «салкой», чтобы все знали, от кого спасаться.



# Жмурки

- «*Жмурки*» - старинная игра, которая проводится у всех народов СССР. 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.
- **Разновидность** - «Жмурки с голосом». Все играющие, взявшись за руки, образуют круг. Водящий (по жребию) становится в середину круга. Ему завязывают глаза или надевают на голову колпак, закрывающий глаза. В руки водящему можно дать палочку, можно играть и без нее.
- Все играющие двигаются по кругу в какую-либо сторону до тех пор, пока водящий не остановит командой «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.



## Правила.

- Требовать подачу голоса можно до 3 раз, после чего водящий должен сказать, кто держит его за руку (или палочку).
- Если водящий не смог угадать 3 раза, его сменяют новым водящим по жребию или выбору.
- Когда водящий просит подать голос, должна быть полная тишина.





## Казаки и разбойники

- *Играющие делятся на две группы. Одна по жребию изображает казаков, а другая – разбойников. Разбойники разбегаются и прячутся. Казаки имеют свой дом (стан).*
- *Они уходят на ловлю разбойников, одного казака оставляют сторожить стан. Пойманных разбойников казаки приводят в стан. Игра кончается, когда все разбойники будут пойманы.*



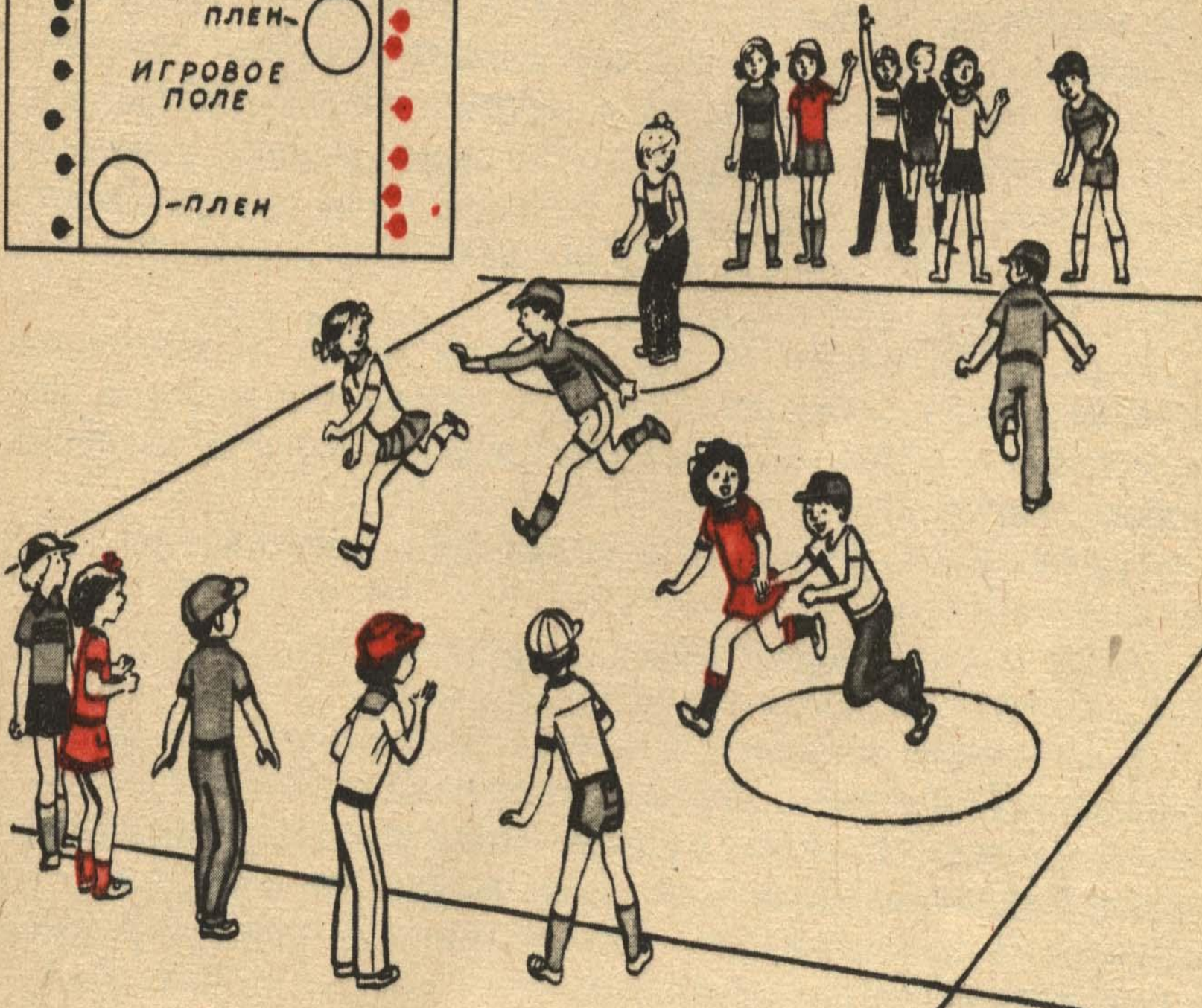
- **Указания к проведению.** Игра особенно интересно проходит на лесной опушке, где есть деревья, кустарник, небольшие ямки. Тогда казакам труднее поймать разбойников. Иногда условливаются, чтобы пойманные разбойники становились казаками. Чтобы отличить разбойников от казаков, можно повязать косынки на шею или приколоть отличительный знак на рукав. Если игра проходит на опушке леса, то нужно ограничивать место, где должны прятаться разбойники.



## Перебежки.

- На противоположных сторонах площадки отмечают линиями два дома, расстояние между ними 10 – 20 м. Участники игры делятся на две равные группы и занимают дома. В середине площадки стоит водящий. Игрокам нужно из одного дома перейти в другой. Водящий их не пропускает, он старается осалить перебегающих. Осаленный выходит из игры. Побеждает та группа, в которой оказывается большее число игроков в конце игры.



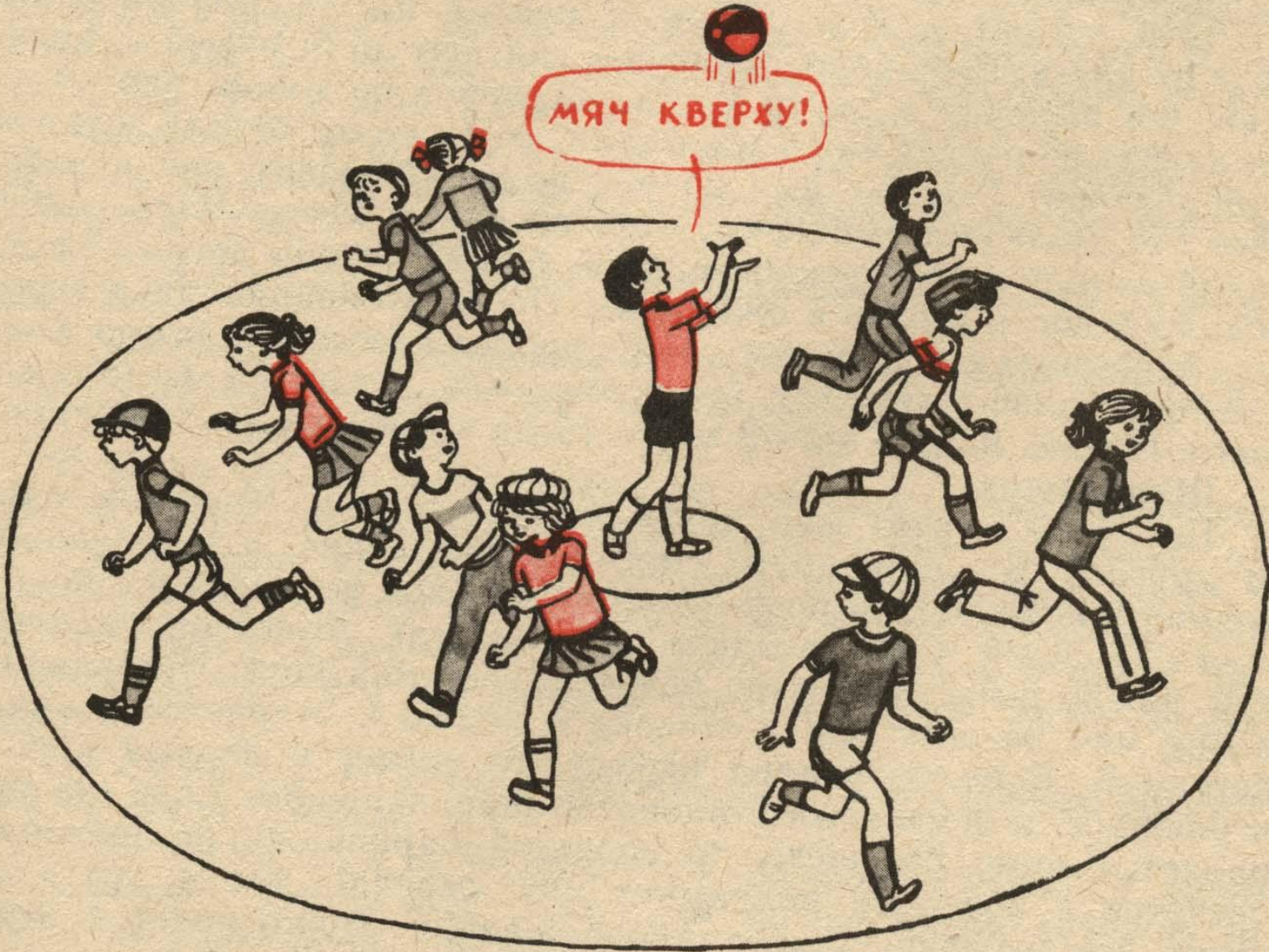


## Мячик кверху

- Дети встают в круг, водящий идёт в его середину и бросает мяч со словами: «Мячик кверху!» Играющие в это время стараются как можно дальше убежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стой!» Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе всех к нему. Запятнанный становится водящим. Если же водящий промахнулся, то остаётся им вновь и игра продолжается



МЯЧ КВЕРХУ!



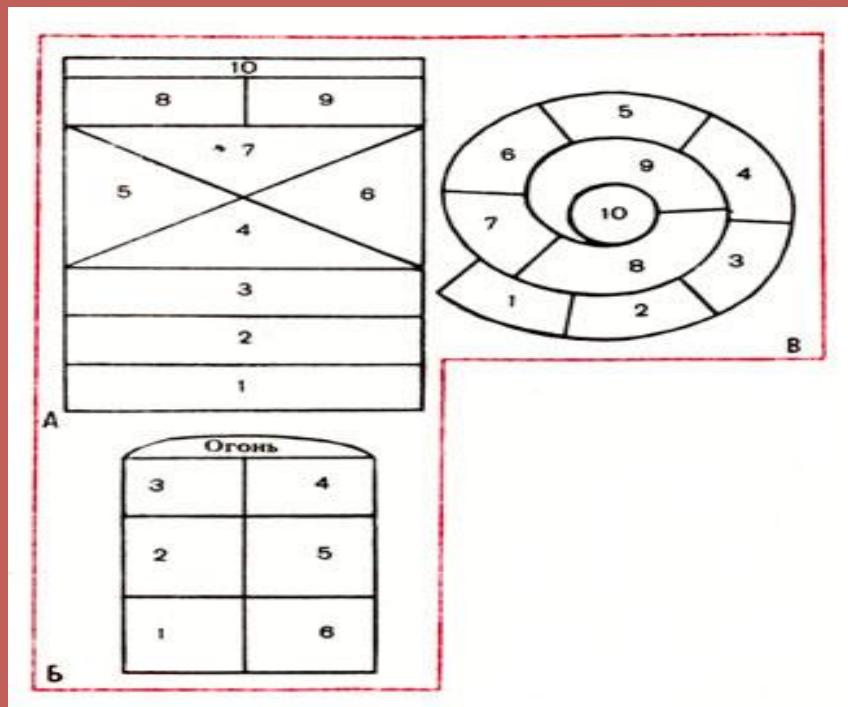
## ПРАВИЛА

- 1. Водящий бросает мяч как можно выше и только после слов: «Мячик кверху!»
- 2. Водящему разрешается ловить мяч и после отскока от земли.
- 3. Если кто-то из играющих после слов «Стой!» продолжал двигаться, то он должен сделать три шага в стону водящего.
- 4. Убегая от водящего, дети не должны прятаться за постройки или деревья



## «Классы» (Классики)

Эта игра давно распространена среди девочек не только в СССР, но и в других странах. Раньше она называлась у нас игрой «В цари», «В короли» и по-другому. В настоящее время название ее, видимо, связано со школой: играющие переходят из класса в класс. Играют в нее обычно весной и летом (девочки младшего и среднего школьного возраста и очень редко мальчики). Количество участников 2-4 человека.





Рисуют прямоугольник и делят его на «классы». Они расчерчиваются по-разному (рис. 3, А, Б). Чаще всего прямоугольник делят на 10 «классов», иногда - на 6-8 «классов». Редко используют фигуру улитки, разделенную на «классы» (рис. 3, В). Для каждого играющего нужен маленький камешек (плоская баночка из-под крема, консервная маленькая банка или другой мелкий предмет типа шайбы). Игра проводится детьми самостоятельно.

**Правила.** Они зависят от «фигуры», построения «классов», но во всех случаях соблюдать надо следующее:

- Находясь в любом «классе», нельзя наступать на черту.
- Камешек или другой предмет, с которым играют, должен переходить последовательно из одного «класса» в другой (без пропуска!).
- Если играющая попадет ногой или камешком в полукруг у начала прямоугольника (в «огонь»), то все «классы», которые она преодолела, «сгорают» и нужно начинать партию сначала.
- Если в игре использована фигура «улитки», то отдыхать можно только в центральном кружке (10-й или 7-й «класс» - по желанию играющих).



*Мы должны знать свою народную культуру, относиться к ней с достоинством, жить в ней.*

*Дохристианская культура была очень богата своими традициями, обрядами, песнями, сказками, народной мудростью.*

