

Русские народные игры и их правила.

Бирюльки

Это игра известна издревле, однако, ее правила знают сейчас очень немногие. Смысл заключается в том, что берется от 60 до 100 палочек длиной 10 см. Их кладут в мешок, а затем высыпают на ровную поверхность. Палочки, высыпаясь, ложатся беспорядочно и задача игры заключается в том, что каждый по очереди убирает по одной бирюльке, стараясь не потревожить те, которые находятся рядом. Побеждает тот, у кого, после разбора всей кучи, насчитывается больше всего собранных «трофеев». Чтобы сделать игру еще интереснее, можно палочки сделать в виде лопатки, копья или ложки. За такие бирюльки начисляется большее количество очков.

Золотые ворота

Эта игра отличается большой динамичностью и рассчитана не столько на ловкость ее участников, сколько на их везение. Правила «Золотых ворот» следующие: два игрока становятся напротив друг друга и соединяют руки таким образом, чтобы получились ворота. Остальные участники берутся за руки и по очереди проходят через них. Игроки, составляющие ворота при этом напевают:

Золотые ворота

Пропускают не всегда!

Первый раз прощается,

Второй раз запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

После того, как заканчивается песня они опускают руку, и те игроки, которые попались также становятся воротами. Таким образом, постепенно уменьшается цепочка участников. Игра заканчивается в тот момент, когда все становятся «воротами».

Поймай рыбку

Чтобы победить в этой игре нужно обладать хорошей реакцией и скоростью. Смысл этой забавы в том, что участники образуют круг, в центре которого стоит «вода» с веревкой и вращает ее по полу вокруг своей оси. Задача участников — подпрыгивать над веревкой. Тот игрок, который зацепится за нее, выбывает из игры.

Горячее место

Эта забава прекрасно подходит для тех, кто любит играть в догонялки. Ее смысл заключается в том, что в центре площадки обозначается место, которое

будет называться горячим. «Вода» должен стараться поймать участников, стремящихся попасть в это место. Тот, кого ловят, помогает «воде». Если игроку удастся достигнуть «горячего места», он может там отдыхать сколько пожелает, однако, выйдя за его пределы, вновь должен будет убежать от «воды». Игра длится до тех пор, пока не поймают всех игроков.

Слон

Эта игра позволяет проверить силу и выносливость, поэтому ее больше всего любят мальчишки. Смысл игра заключается в том, что участники делятся на две равные команды. После этого, одна из них будет «слон», а другая станет на него запрыгивать. Участник первой команды подходит к стене и нагибается, упираясь в нее руками. Следующий подходит сзади и обхватывает его за талию руками, наклонив голову. Остальные игроки делают также. Получается «слон». Первый участник другой команды разбегается и старается запрыгнуть на «слона» таким образом, чтобы осталось место для других членов команды. После того, как вся команда оказалась на спине «слона», чтобы выиграть, она должна продержаться так в течение 10 секунд. После этого, команды могут поменяться местами.

Краски

Это очень подвижная и веселая игра. Согласно ее правилам, нужно выбрать двух участников: «монаха» и «продавца». Другие игроки становятся в шеренгу, а продавец говорит им шепотом любой цвет, который они должны запомнить. После этого, происходит следующий диалог:

Монах заходит в магазин красок и говорит продавцу:

- Я монах в синих штанах, пришел за краской. - За какой?

Монах называет цвета (например, красный). В случае, если такого цвета нет, продавец отвечает:

- Нет такой! Скачи по красной дорожке, на одной ножке, найдешь сапожки, поноси, да назад принеси!

При этом, монаху дается задание: пройтись уточкой или попрыгать на одной ноге. Если, такой цвет есть, то продавец отвечает:

- Есть такая! - Сколько стоит? - Пять рублей

После этого, монах хлопает по ладони продавца пять раз). Как только прозвучал последний хлопок, участник-«краска» вскакивает и бежит вокруг шеренги. Если монах его догоняет, то сам становится «краской», а тот, кого поймали становится на его место.

Гуси-лебеди

Эта забава для тех, кто любит активные игры. Ее смысл состоит в том, что из всех участников выбирается два волка и один вожак. Все остальные становятся

гусями. Вожаку нужно находиться на одной стороне площадки, а лебедям на другой. Волки стоят поодаль «в засаде». Вожак произносит следующие слова:

- Гуси-лебеди, домой!

- Зачем?

- Бегите, летите домой, стоят волки за горой!

- А чего волкам надо?

- Серых гусей щипать да косточки глотать!

Когда закончится песня, гуси должны добежать до вожака и постараться не быть пойманными волками. Те, кого поймали, выходят из игры, а остальные возвращаются обратно. Игра заканчивается тогда, когда будет пойман последний гусь.

Репка

Название этой игры произошло от старинной русской сказки «Репка», поэтому ее смысл несколько похож на это произведение. Она прекрасно подходит для развития реакции и координации движений.

Правила игры таковы: все участники становятся в круг и начинают водить хоровод. В его центре находится ребенок-«репка», а за кругом «мышка». Все игроки во время хоровода напевают такую песню:

«Расти ре-понь-ка!

Расти кре-понь-ка!

Ни мала, ни велика,

До мышиноного хвоста!»

Пока звучит песня, репка постепенно «растет», то есть поднимается. После окончания песни мышка должна постараться проникнуть в круг и поймать репку. Остальные участники могут ей либо мешать, либо помогать. После того, как мышка поймает репку, выбираются новые игроки.

Существует еще одна вариация этой игры.

Игроки становятся друг за другом и обхватывают руками талию предыдущего участника. Первый из игроков должен крепко держаться за ствол дерева. Игра начинается тогда, когда «дед» пытается отцепить крайнего участника от остальной команды и так, пока «репка» не будет полностью «вытянута».

Салки

Это одна из распространенных вариаций подвижной и физически развивающей игры. Ее участники расходятся по площадке, закрывают глаза, а руки при этом держат за спиной. Ведущий кладет одному из игроков в руку предмет на счет «раз, два, три» все открывают глаза. Руки участников при этом остаются за спиной. Тот игрок, у которого оказывается предмет говорит: «Я салка».

Остальные участники должны от него убежать, прыгая на одной ноге. Тот, кого

коснулся «салка» сам становится «водой». Важным условием является то, что и «салка» тоже должен прыгать на одной ноге.

Удар по веревке

Эта нехитрая игра поможет развить скорость реакции и хорошо повеселиться. Смысл ее заключается в том, что берется плотная веревка, которая связывается в кольцо. Все игроки становятся снаружи и берутся за него одной рукой. В центре кольца стоит «вода». Он должен успеть «засалить» одного из игроков, который затем становится на его место.

Казаки-разбойники

Эта старая русская забава, правила которой назубок знают наши родители, бабушки и дедушки. Ее смысл заключается в том, что все участники делятся на две команды «казаки» и «разбойники». Казаки выбирают себе место, в котором будут обустраивать «темницу» и выбирают сторожа. Разбойники в это время разбегаются и прячутся, оставляя на своем пути стрелочки и другие подсказки. Казаки должны найти каждого разбойника и привести в темницу. С каждым пойманным игроком остается сторож, однако, другие разбойники могут помочь партнеру по команде и, схватив сторожа, освободить пленника. Игра заканчивается тогда, когда все разбойники будут пойманы.

Разбойники для того, чтобы их как можно дольше их не могли найти, вначале убегают все вместе, а затем разделяются.

По одной из версий этой игры, разбойники загадывают секретное слово-пароль, а казаки должны его узнать. Поэтому игра длится даже после поимки всех разбойников, пока не узнан пароль.

«Тише едешь»

Эта шумная и веселая игра требует не только сноровки, но и находчивости. Перед началом необходимо нарисовать на земле две линии на расстоянии 5 метров друг от друга. Перед одной из линий стоит «вода», перед другой — остальные игроки. Задача участников добежать до «воды». Кто первым это сделает становится на его место. Сложность заключается в том, что «вода» периодически говорит: «Тише едешь – дальше будешь. Замри!». После этой фразы все игроки должны замереть, а цель ведущего — постараться рассмешить каждого из участников, не дотрагиваясь до него. Можно строить гримасы, пристально глядеть в глаза, рассказывать смешные истории. Если кто-то из игроков рассмеялся или улыбнулся, он возвращается обратно к линии.

Медвежонок

Это очень подвижная и веселая игра. Вначале необходимо нарисовать на земле два круга. В одном из них будет находиться «берлога» с «медвежонок», а в другой — дом для остальных участников. Игроки выходят из «домика» и напевают: «Грибочки, ягодки беру. А медведь не спит и на нас рычит». После

того, как они допели, медвежонок с рычанием выбегает из своей берлоги и старается догнать остальных игроков. Тот, кого поймают, сам становится медвежонком.

Горелки

Эта игра была очень популярной в старину. Она прекрасно развивает внимание и скорость. Смысл ее заключается в том, что игроки в количестве 11 человек выбирают воду, а затем разбиваются на пары и образуют колонну. «Вода» становится спиной к участникам и не смотрит назад. Перед ним в двадцати метрах рисуется линия.

Участники напевают следующую песню:

«Гори-гори ясно,
Чтобы не погасло.
Глянь на небо:
Птички летят,
Колокольчики звенят!»

После ее окончания, последняя пара разъединяет руки и бежит по разные стороны от колонны к «воде». Поравнявшись с ним, они кричат: «Раз, два, не воронь, беги, как огонь!». После этого, «вода» начинает гнаться за этой парой и должен «засалить» одного из них, до того, как они добегут до линии и возьмутся за руки. Если ему это удалось, то он становится в пару с оставшимся участником, а тот, кого догнали выполняет обязанности «воды». Если догнать не удалось, то пара становится во главу колонны, а «вода» продолжает «гореть».

Эта игра отличается тем, что в нее можно играть очень долго, пока участники не устанут.