

РУССКИЕ НАРОДНЫЕ КАЛЕНДАРНЫЕ ИГРЫ

Игры — своеобразная школа ребенка. В них удовлетворяется жажда действия; предоставляется обильная пища для работы ума и воображения; воспитывается умение преодолевать неудачи, переживать неуспех, постоять за себя и за справедливость. В играх — залог полноценной душевной жизни ребенка в будущем.

Неоценимым национальным богатством являются календарные народные игры. Они вызывают интерес не только как жанр устного народного творчества. В них заключена информация, дающая представление о повседневной жизни наших предков — их быте, труде, мировоззрении. Игры были неотъемлемым элементом народных обрядовых праздников. К сожалению, народные игры сегодня почти исчезли из детства. Хотелось бы сделать их достоянием наших дней.

Практически каждая игра начинается с выбора водящего. Чаще всего это происходит с помощью считалки.

Считалка обнаруживает свою древнюю традицию. Обыкновение пересчитываться идет из быта взрослых. Перед предстоящим делом в прошлом зачастую прибегали к счету, чтобы узнать, удачно или неудачно завершится задуманное. Этому придавали необычайную важность, так как полагали, что есть числа счастливые и несчастливые.

Взрослые пересчитывались — стали пересчитываться и дети. Ведь многие детские игры имитируют серьезные занятия взрослых — охоту на зверей, ловлю птиц, уход за посевом и др.

Есть игры, в которых играющие делятся на команды. Чтобы при этом не возникало споров, использовались сговорки: Кого выбираешь? Что выбираешь? Что возьмешь?

ОПИСАНИЕ ИГР

Пастух и стадо

Дети изображают стадо (коровы или овцы) и находятся в хлеву (за условной чертой). Водящий – пастух, он в шапке, за поясом хлыст, в руках рожок, и находится немного поодаль стада. По сигналу «Рожок!» (свисток или музыка) все животные спокойно выходят из домов, бегают, прыгают, ходят по пастбищу, по сигналу «Домой!» все возвращаются в свои дома.

Муха

На земле очерчивается круг. В центре вбивается кол, на него вешается кружок – «муха». Играющие встают за кругом и бросают палочки, кусочки дерева – стараются сбить «муху» с кола. У кола стоит караульщик, который должен всякий раз, как «муха» сбита, снова вешать ее на кол. Когда играющие бросят все свои «снаряды», то бегут за ними, и кто, вернувшись, не успеет занять свое место, тот становится караульщиком у «мухи».

Ручеек

Играющие выстраиваются парами друг за другом. Каждая пара, взявшись за руки, поднимает их вверх (образует «ворота»). Последняя пара проходит через строй играющих и становится впереди. И так далее. Игра проводится в быстром темпе. Играют, пока не надоест.

Пирог

Играющие делятся на две команды. Команды становятся друг против друга. Между ними садится «пирог» (на него надета шапочка). Все дружно начинают расхваливать «пирог»:

*Вот он какой высоконький,
Вот он какой мякошенький,
Вот он какой широконький.
Режь его да ешь!*

После этих слов играющие по одному из каждой команды бегут к «пирогу». Кто быстрее добегит до цели и дотронется до «пирога», тот и уводит его с собой. На место «пирога» садится ребенок из проигравшей команды. Так происходит до тех пор, пока не проиграют все в одной из команд.

Капуста

Рисуется круг – «огород». На середину круга складываются шапки, пояса, платки и прочее. Это – «капуста». Все участники игры стоят за кругом, а один из них выбирается хозяином. Он садится рядом с «капустой». «Хозяин» изображает движениями то, о чем поет:

*Я на камушке сижу,
Мелки колышки тешу.
Мелки колышки тешу,
Огород свой горожу,
Чтоб капусту не украли,
В огород не прибежали
Волк и лисица, бобер и курица,
Заяц усатый, медведь косолапый.*

Играющие стараются быстро забежать в «огород», схватить «капусту» и убежать. Кого «хозяин» поймает, тот выбывает из игры. Участник, который больше всех унесет «капусты», объявляется победителем.

Бабка Ёжка

В середину круга встает водящий — Бабка Ёжка, в руках у нее «помело». Вокруг бегают играющие и дразнят ее:

*Бабка Ёжка
Костяная Ножка
С печки упала,
Ногу сломала,
А потом и говорит:
— У меня нога болит.
Пошла она на улицу
— Раздавила курицу.
Пошла на базар
— Раздавила самовар.*

Бабка Ёжка скачет на одной ноге и старается кого-нибудь коснуться «помелом». К кому прикоснется — тот и замирает.

У дядюшки Трифона

Играющие берутся за руки, образуя круг, водящий – в середине. Все поют или приговаривают:

*У дядюшки Трифона семеро детей,
Семеро детей, и все сыновья.
Они не пьют, не едят,
Друг на друга глядят
И все делают вот так.*

При этом водящий, выполняет какие – либо движения, а все играющие должны повторить их. Тот, кто не успевает повторить движения или повторяет их неточно, платит фант. Движения должны быть забавными.

Гуси-гуси

Выбираются «хозяйка» и «волк». Остальные играющие — «гуси». «Хозяйка» зовет гусей, «гуси» ей отвечают.

*— Гуси-гуси!
— Га-га-га
— Есть хотите?
— Да-да-да!
— Ну, летите же домой!
— Серый волк под горой,
Не пускает нас домой,
Зубы точит,
Съест нас хочет!*

— Ну летите, как хотите, только крылья берегите!

«Гуси» разбегаются, «волк» их ловит. Когда «волк» переловит всех «гусей», «хозяйка» говорит ему:

— Волк, у тебя на дворе много свиней и других зверей. Пойди, прогони их.

«Волк» просит ее прогнать их. «Хозяйка» трижды делает вид, что прогоняет зверей, но не может прогнать всех. Тогда «волк» идет прогонять их сам, а «хозяйка» в это время уводит «гусей» домой.

Салки

Дети расходятся по площадке, останавливаются и закрывают глаза. Руки у всех за спиной. Водящий незаметно для других кладет одному из них в руку какой-нибудь предмет. На слова «раз, два, три, смотри» дети открывают глаза. Тот, которому достался предмет, поднимает руки вверх и говорит «Я — салка». Участники игры, прыгая на одной ноге, убегают от салки. Тот, кого он коснулся рукой, идет водить. Он берет предмет, поднимает его вверх, быстро говорит слова: «Я — салка!». Игра повторяется.

Правила:

- *Если играющий устал, он может прыгать поочередно то на одной, то на другой ноге*
- *Когда меняются салки, играющим разрешается вставать на обе ноги*
- *Салка тоже должен прыгать на одной ноге*

Скакалка

Один из играющих берет веревку и раскручивает ее. Остальные прыгают через веревку: чем выше, тем больше будет доход и богатство. Перед началом игры говорят следующие слова:

*Чтоб был долог колосок,
Чтобы вырос лен высок,
Прыгайте как можно выше.
Можно прыгать выше крыши.*

Жмурки

Выбирается «жмурка». Ему завязывают глаза, заставляют повернуться несколько раз вокруг себя. Между играющими и «жмуркой» происходит диалог.

- *Кот, Кот, на чем 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».

