Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад комбинированного вида № 25 «Рябинка»







Презентация проекта : «Игры наших бабушек и дедушек»

Авторы проекта –
Воспитатели: Сычева И.Н.
Чистякова Н.Н

Игры наших любимых бабушек и дедушек игры очень многообразны: детские игры, настольные игры, хороводные игры для взрослых с народными песнями, прибаутками, плясками.

Игры издавна служили средством самопознания, здесь проявляли свои лучшие качества: доброту, благородство, взаимовыручку, самопожертвование ради других.



Цель:

Изучение и пропаганда национальной культуры.

Задача:

Изучить игры бабушек и дедушек.



Ловички или салочки

Правила ловичек, или салочек, очень просты: выбираем водящего, который должен догнать и осалить кого-нибудь из разбегающихся по площадке ребят. Первый игрок, до которого водящий дотронется, сам становится водящим. Есть у этой игры и несколько более сложных вариантов.

Первый. Осаленный игрок становится водящим, при этом он должен бегать, держась рукой за осаленную часть тела.

Второй. Осаленный останавливается и, вытянув руки в стороны, кричит: "Чай-чай-выручай." Он "заколдован. Расколдовать" его могут другие играющие, дотронувшись до руки. Водящий должен "заколдовать" всех. Чтобы дело пошло быстрее, водящих может быть двое или трое.

Горелки

По в сей видимости, в давние времена эта игра обставлялась огнями - отсюда и пошло название.

Горельщик становится впереди пар, спиной к играющим, и говорит:

Гори-гори ясно, Чтобы не погасло.

И раз, и два, и три. Последняя пара, беги!

На слово "беги" пара, стоящая последней, обегает колонну и встает впереди. Водящий же должен постараться опередить одного из бегущих и занять его место. Тот, кому не хватило места, становится водящим и "горит". Вместо слов "последняя пара" водящий может произнести: "четвертая пара" или "вторая пара". Поэтому всем играющим надо быть очень внимательными и помнить, какими по счету они стоят в колонне.



Гуси – гуси

Для игры в гусей на площадке на расстоянии 10-15 метров друг от друга чертятся две линии - два "дома". В одном находятся гуси, в другом - их хозяин. Между "домами под горой" живет "волк" - водящий. Хозяин и гуси ведут между собой диалог, известный всем с раннего детства:

- Гуси, гуси!
- Га-га-га.
- Есть хотите?
- Да-да-да.
- Так летите!
- Нам нельзя.
- Серый волк под горой не пускает нас домой.

После этих слов "гуси" стараются перебежать к "хозяину", а "волк" их ловит. Пойманный "гусь" становится "волком".



Красочки или краски

Среди играющих в красочки выбирается водящий - "монах" и ведущий - "продавец". Все остальные игроки загадывают втайне от "монаха" цвета, причем цвета не должны повторяться.

Игра начинается с того, что водящий приходит в "магазин" и говорит: "Я, монах, в синих штанах, пришел к вам за красочкой". Продавец: "За какой?". Монах (называет любой цвет): "За голубой". Если такой краски нет, то продавец говорит: "Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси да назад принеси!" "Монах" начинает игру с начала. Если названная краска есть, то игрок, загадавший этот цвет, пытается убежать от "монаха", а тот его догоняет. Если догнал - "красочкой" становится водящий, если нет - игра начинается сначала.



Двенадцать палочек

Вариант известных пряток. Для нее нужна дощечка и 12 палочек. Дощечку кладут на плоский камень или небольшое бревнышко, чтобы получилось подобие качелей. Все играющие собираются около этих "качелей". На нижний конец кладут 12 палочек, а по верхнему один из игроков ударяет так, чтобы все палочки разлетелись. Пока ведущий будет собирать палочки, играющие должны успеть спрятаться. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий отправляется на поиски.

Если игрока обнаруживают, он выбывает из игры. Любой из спрятавшихся игроков может незаметно для водящего подкрасться к "качелям" и вновь разбросать палочки выкрикнуть имя водящего. Водящий вновь собирает палочки, а все остальные опять прячутся. Игра заканчивается, когда все спрятавшиеся игроки найдены, и при этом водящий сумел сохранить свои палочки. Первый найденный игрок становится водящим.



Городки

Говоря о старинных русских играх, нельзя не вспомнить городки (в некоторых областях они называются "рюхи" или "чушки"). Суть игры состоит в том, чтобы бросками бит выбить из площадки (города) определенное количество различных фигур, составленных из 5 городков. Играющие поочередно делают по две попытки. Победителем считается игрок или команда, потратившие на выбивание фигур наименьшее количество бит. Длина биты не более 1 м, вес 1,5-2 кг. Бита изготавливается из крепкого дерева (кизила, боярышника, дуба и др.) и для прочности обивается железными кольцами. Городки делаются из любого дерева, их длина - 20 см, а диаметр 4-5 см. Если под руками нет деревянных городков, это не повод отказываться от интересной игры. На эту роль замечательно подойдут пустые банки из-под газировки.

Фигуры начинают выбивать с кона - дальней линии, на расстоянии 21 м от фигуры. Если выбить хотя бы один городок, оставшиеся выбиваются с полукона - ближней линии, около 15 м от фигуры. В каждой партии может разыгрываться 6, 10 или 15 фигур. Все фигуры, кроме 15-й, строятся на лицевой линии города. Построение городков определяется названиями фигур: звезда, артиллерия, пушка, закрытое письмо, колодец, пулеметное гнездо, часовые, тир, ракета, самолет, рак, серп. А для дворовой игры фигуры могут придумывать сами игроки.

Лапта

Среди игр наших бабушек, пожалуй, самой любимой была лапта. К сожалению, мало кто из молодых знает ее правила, а то бы она стала не менее популярной, чем бейсбол у американцев.

Вот как играют в лапту. Местом для игры может служить любая ровная площадка длиной 50-60 м и шириной 20-35 м. Площадка делится двумя поперечными параллельными линиями, отстоящими друг от друга на 40-50 м. Площадка между линиями называется полем. Во дворе или на школьном стадионе границы поля могут обозначать растущие деревья, кусты, скамейки или любые другие реальные "указатели". За одной чертой отводится место для "города" (или "дома"), а за другой - для кона. Принадлежности игры: небольшой резиновый или теннисный мяч и лапта (бита) - круглая палка длиной 80-120 см и толщиной 3-4 см. Для новичков конец биты можно сделать плоским. Участники игры делятся на две равные по количеству игроков команды - от 5 до 10 человек в каждой. По жребию одна из команд располагается за линией "города" и называется бьющей командой, а другая - водящая - размещается на поле. Один из игроков бьющей команды - "метальщик" - становится на линию "города" и бьет лаптой по мячу, подбрасываемому одним из игроков водящей команды - "подавальщиком".

После удачного удара "метальщик", оставив биту, бежит через поле за линию кона и, если успевает, то обратно в черту "города ".

В это время игроки водящей команды, овладев мячом, стараются попасть им в бегущего, который пытается увернуться от мяча. Если удар по мячу неудачный, и мяч упал близко, или "метальщик" промахнулся, то он отходит обратно за линию "города" и ждет лучшего удара следующего игрока, после чего делает перебежку один или с другими игроками своей команды.

Возвратившись благополучно в свой "город", игрок приобретает право опять бить по мячу. Если в момент перебежки игрок окажется "запятнанным", то все игроки водящей команды бегут в "город", и команды меняются ролями. Однако пока водящие бегут в "город", бьющая команда, в свою очередь, имеет возможность отыграться, "запятнав" одного из противников, не успевшего скрыться в "городе". В этом случае водящие покидают "город". Но и они тоже могут "запятнать" кого-нибудь из игроков бьющей команды, находящихся в поле. Таким образом, за обладание "городом" происходит упорная борьба.

Если отбитый мяч пойман водящим на поле в воздухе, то команды меняются ролями. За каждого игрока, "незапятнанным" перебежавшего в оба конца, команда "города" получает очко. Победителем считается команда, набравшая большее количество очков. Лапта идеальна для "игровых" уроков физкультуры.

Золотые ворота

Играют 6-20 человек, выбирают двух игроков посильнее. Те отходят немного в сторону и договариваются, кто из них будет «солнцем», а кто «луной» («месяцем»).

Выбравшие себе роли луны и солнца становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, как бы образуя ворота. Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через «ворота». Часто при этом говорят речитативом: Золотые ворота Пропускают не всегда: Первый раз прощается, Второй - запрещается, А на третий раз Не пропустим . Когда через «ворота» проходит последний из идущих, они «закрываются»: опускаются поднятые руки, и последний оказывается между ними. Задержанного спрашивают тихонько, на чью сторону он хотел бы стать: позади «луны» или «солнца». Он выбирает и встает позади соответствующего игрока. Остальные снова идут через «ворота», и снова последний попадает в группу «луны» или «солнца».

Когда все распределены, группы устраивают перетягивание, взявшись за руки или с помощью веревки, палки и т. д.



Заводила

В этой игре участвуют школьники любого возраста и молодежь. Наиболее удобное количество участников - от 10 до 20 человек . Для игры не требуется много места. грающие образуют круг, став лицом к центру. Водящий отходит в сторону, так как не должен видеть, кого выберут заводилой (затейником).

Задача заводилы - показывать различные движения, которые должны тут же, не отставая от него, повторять остальные играющие: хлопать в ладоши, приседать, подпрыгивать, грозить кому-то пальцем и т. д. Водящего зовут в круг, и он начинает ходить внутри него, присматриваясь, кто же «затевает» каждый раз новое движение. После того как при нем сменилось три движения, водящий должен угадать заводилу, но тот старается менять движения незаметно, выбирая момент, когда водящий смотрит не на него.

Если водящий ошибочно назовет какого-либо участника заводилой, игра продолжается. Но после трех ошибок водящий уходит из круга, и в это время выбирают нового заводилу. Если водящий угадал заводилу, то меняется с ним ролью. Правило. Водящему не разрешается долго смотреть, не отрываясь, на одного из игроков (предполагаемого заводилу), надо поворачиваться в разные стороны.

Чехарда

Чехарда - игра, участники которой поочерёдно прыгают через своих партнёров, стоящих в согнутом положении. Чехарда развивает ловкость, координацию движений, глазомер, смелость, уверенность и силу в руках и ногах.

Водящий сгибается и находится все время в таком положении. Все игроки по очереди стараются через него перепрыгнуть. Когда все игроки по очереди перепрыгнули через водящего, он немного разгибается и все повторяется снова. При этом каждый следующий «раунд» такой игры является немного сложнее за предыдущий, поскольку с каждым разом водящий все больше и больше разгибается, а следовательно игрокам все тяжелее и тяжелее его перепрыгнуть. Когда кто-то из игроков задевает водящего - игра останавливается и задевший теперь становится водящим.

В игру играют до тех пор, пока есть желание. Если посредине игры присоединяется новый участник - он и становится водящим



Казаки - разбойники

В казаки-разбойники играют от шести и более человек. Участники оговаривают территорию, на которой будет проходить игра. Разделившись на две команды, они по жребию определяют, кто будет играть за казаков, а кто за разбойников. Разбойники совещаются и загадывают пароль.

По сигналу разбойники убегают прятаться казаки не должны подглядывать. Путь передвижения обозначается с помощью стрелок на асфальте и других поверхностях (стенах, заборах), чтобы у казаков были подсказки, где искать. Чаще всего вначале команда бежит вместе, затем разделяется, чтобы запутать соперников. Чем быстрее разбойники убегают и чем запутаннее рисуют стрелочки, тем у них больше шансов надёжно спрятаться.

Казаки в это время обустраивают темницу и придумывают, как будут пытать пленных. Через оговоренный промежуток времени (15-20 минут) казаки отправляются искать разбойников. Найденного разбойника ловят и отводят в темницу. Там его пытают (щекочут, жгут крапивой). Виды пыток не должны быть жестокими или обидными. Разбойники могут выручать друг друга - например, "нападать" на темницу. Цель казаков выведать секретное слово-пароль. Потом меняются ролями.

Поиск яиц с завязанными глазами

Один игрок на расстоянии 10-20 шагов кладет яйцо на поле.

Другой, предварительно определив расстояние и количество шагов до яйца, с завязанными глазами должен до него дойти.

Когда нужное расстояние пройдено, повязка или шапка с глаз снимается и игрок должен дотянуться до яйца (ложиться на землю запрещается).

Если игрок дотягивается, яйцо - его, если нет - игрок отдает свое.



Все эти игры являются командными, поэтому можно устраивать своеобразные соревнования между группами, подъездами, домами .

Спасибо за внимание !



