



«Как
играли
наши
бабушки»





Добрый день! И всем привет!
Представляем вам проект:
«Как играли наши бабушки».
Вместе с Леной мы решили,
Цель себе поставили:
Узнать как дедушки, бабули
В детстве время проводили.





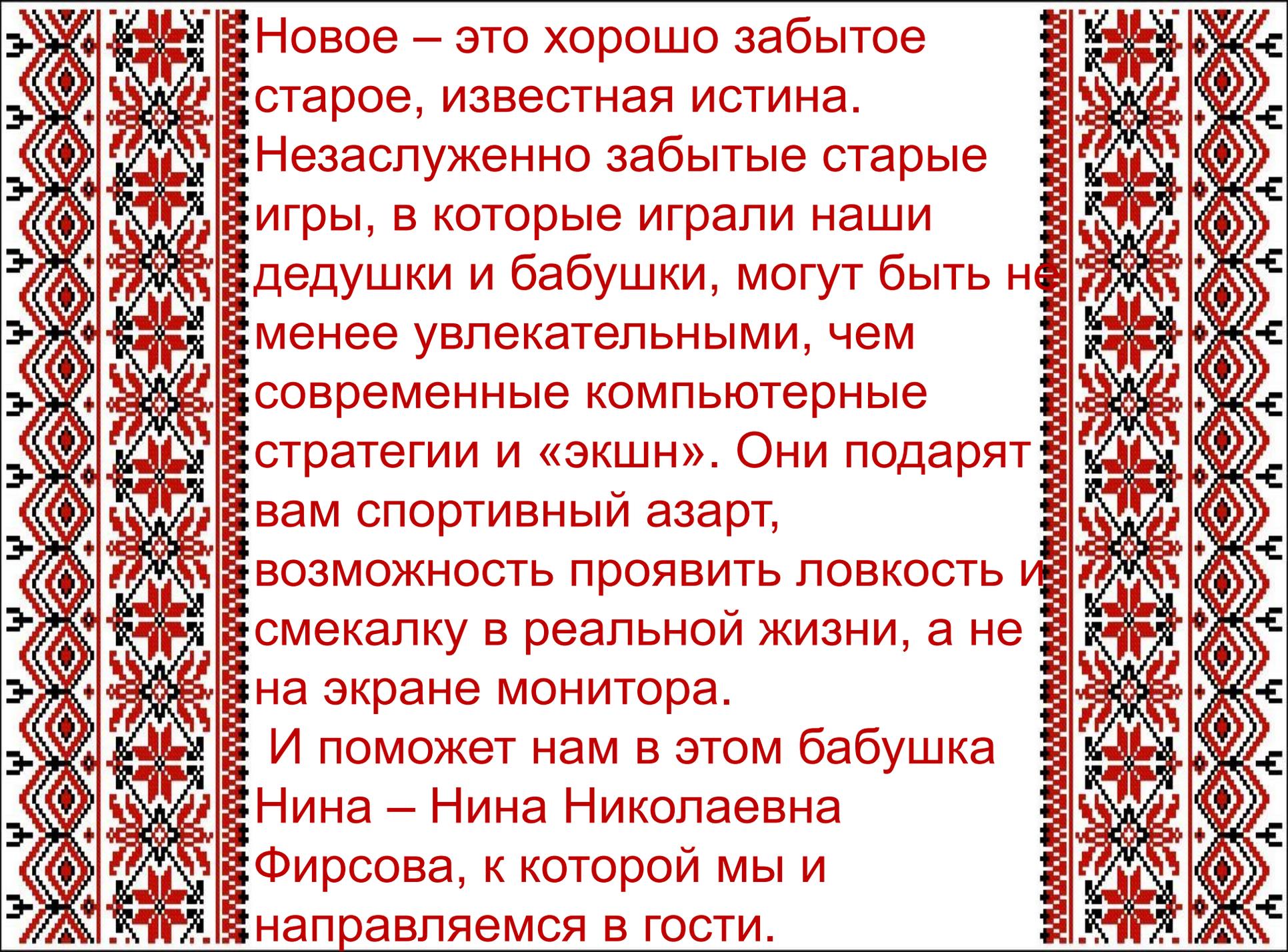
Предков наших не баловали обилием игрушек. Дети играли почти со всем, что их окружало. Из прутьев гнули луки и самострелы, из коры делали кораблики и лодочки. Собирали камешки, лоскутки тканей, расписные фарфоровые черепки, цветные бусинки, стеклышки, и только сами дети понимали ценность этих неповторимых коллекций.





И это не от бедности. Это
опять же интуиция, народная
мудрость, которая
подсказывала родителям, что
минимум игрушек поможет
развить у детей фантазию,
научит их обходиться в быту
малым числом вещей,
приучит к порядку, научит
трудиться.





Новое – это хорошо забытое старое, известная истина. Незаслуженно забытые старые игры, в которые играли наши дедушки и бабушки, могут быть не менее увлекательными, чем современные компьютерные стратегии и «экшн». Они подарят вам спортивный азарт, возможность проявить ловкость и смекалку в реальной жизни, а не на экране монитора.

И поможет нам в этом бабушка Нина – Нина Николаевна Фирсова, к которой мы и направляемся в гости.

Игра «Жмурки»

Жмурки

С помощью считалки выбирают водящего жмурку. Ему завязывают глаза, отводят на середину игровой площадки, заставляют несколько раз повернуться вокруг себя и спрашивают:

- Кот, кот, на чём стоишь?
- На квашне.
- Что в квашне?
- Квас.
- Лови мышей, а не нас!

После этих слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Пойманный меняется ролями с водящим.

Детали:

Жмурке запрещено сдвигать с глаз повязку, а убегающие не имеют права покидать площадку.



Игра «Горелки»

Горелки — подвижная старинная славянская [игра](#), в которой стоящий впереди ловит по сигналу других участников, убегающих от него поочередно парами. Горелки начинались с наступлением весны, с [Троицы](#), в некоторых местах обязательно играли на [Ивана Купалу](#). Название произошло от сопровождающей игру песни: «Гори, гори ясно, чтобы не погасло».



Игра «Гуси - лебеди»

Гуси-лебеди

Для игры нужны четыре — шесть гимнастических скамеек и два — четыре гимнастических мата.

На одной стороне зала проводится черта. Она отделяет гусятник, куда становятся все играющие, кроме двух, которые отходят в сторону. Это волки. Посередине зала ставят четыре скамейки, образуя коридор (дорога между гор), а на другом конце зала кладут маты. Это — гора. За ней логово волков.

Руководитель произносит: «Гуси-лебеди, в поле!» Гуси проходят по горной дороге в поле (место между матами и скамейкой), где и гуляют. Затем руководитель говорит: «Гуси-лебеди, домой, волк за дальней горой!» Гуси бегут сначала к концам скамеек, пробегают по горной дороге (между скамейками), а затем разбегаются в разные стороны, стараясь быстрее оказаться в гусятнике.

Из-за дальней горы выбегают волки и догоняют гусей. Остальные останавливаются. Волки преследуют гусей до гусятника, затем возвращаются в логово.

Пойманные подсчитываются и возвращаются в свое стадо гусей. Выбираются новые волки — и игра повторяется. Отмечаются ни разу не пойманные игроки и волки, сумевшие поймать больше гусей.

Правила разрешают ловить гусей только после слов «за дальней горой» и преследовать только до гусятника. Нельзя прыгать через скамейки.



Игра «Лапта»

Подвижные игры - игры отличались разнообразием, в них участвовали и дети, и взрослые, которые в редкие от тяжёлой работы праздничные дни могли себе позволить повеселиться, соревнуясь в силе или ловкости, хоть не намного откинув серые будни повседневности.

Чехарда



Хороводные игры - в основе которых лежит коллективное песенно-хореографическое действо. Игроки движутся по кругу ритмическим шагом, под пение. В хоровод часто включается пантомима, элементы драматического действия. Такие игры как:

«Дубок»



«Каравай»



«УДОЧКА»

Игроки становятся по кругу «рыбки», а ведущий в центре круга «рыбак». Игра начинается. «Рыбак» спускает с руки удочку и начинает поворачиваться вокруг своей оси, а «рыбки» должны перепрыгнуть через удочку, а «рыбы» поочередно начинают подсакивать, стараясь не попасться на крючок. А кто пойман выходит из круга.

Пасхальные игры



- Катание яиц
- За двумя зайцами
- Катание яиц навстречу
- Игра в кучки
- Поиск яиц



«ЗМЕЙКА»



Играющие должны крепко держать друг друга за руки, чтобы змейка не разорвалась.

Точно повторить движение водящего.
Ведущему не разрешается бегать быстро.

Игра «Лапти»

На середине площадки вбивают кол, к нему привязывают веревку длиной от 3 до 5 м. Вокруг кола на длину веревки проводят круг. Водящий берет свободный конец ее и встает у кола. Участники игры встают за кругом, поворачиваются спиной к центру и через голову перебрасывают каждый какой-либо предмет.

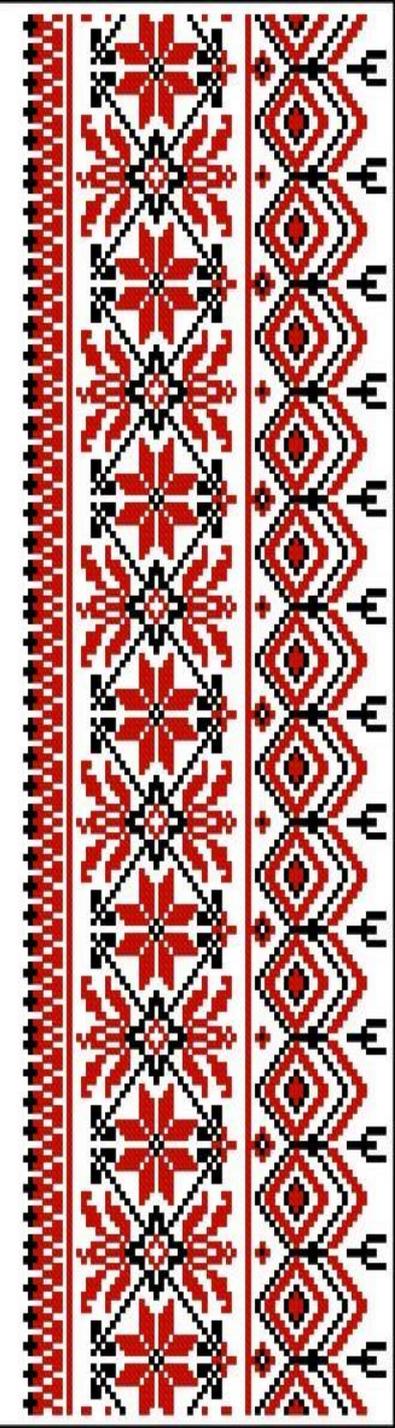


Повернувшись к водящему, спрашивают его: «Сплели лапти? ». Водящий отвечает: «Сплели! » Тогда, дети бегут в круг и стараются взять свой предмет, а водящий караулит лапти: он бегаёт по кругу и пытается запятнать играющих. Тот кого запятнал водящий, встает на его место. Играющие берут свои предметы, и игра начинается сначала. Водящий бегаёт по кругу только на длину вытянутой веревки.



Игра «Невод»

В игре принимает участие достаточно много народа .
Выбирают водящего, который старается осалить убегающих, уплывающих, увертывающихся от него, ныряющих. Тот кого он осалил, тоже принимается ловить других вместе с водящим.



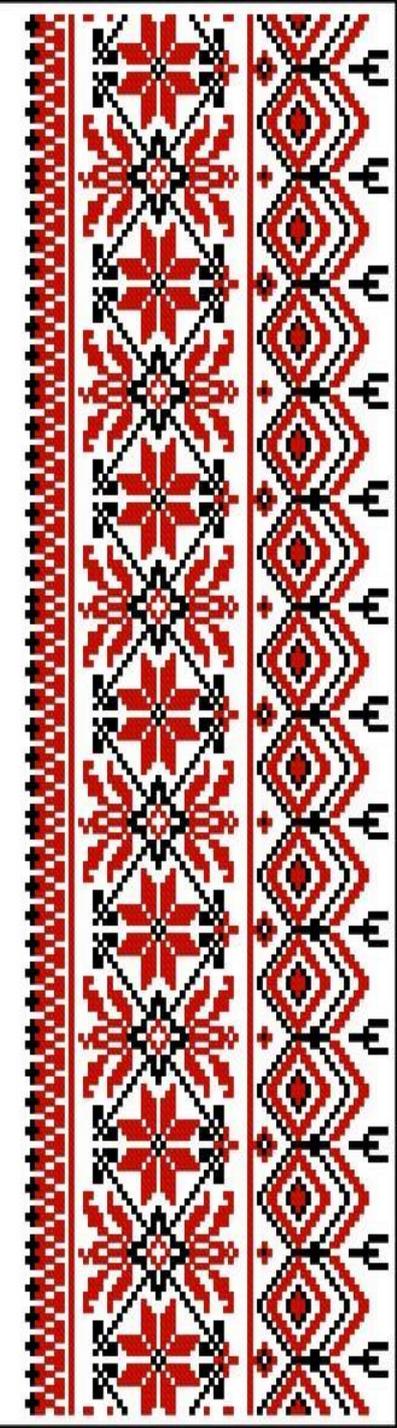


Ловцов становится всё больше. Вот их стало пятеро — теперь они должны не просто осалить каждого оставшегося, а взять его в кольцо. Но тот может спастись, если поднырнет под руки водящих. Игра продолжается до тех пор, пока есть кого ловить.



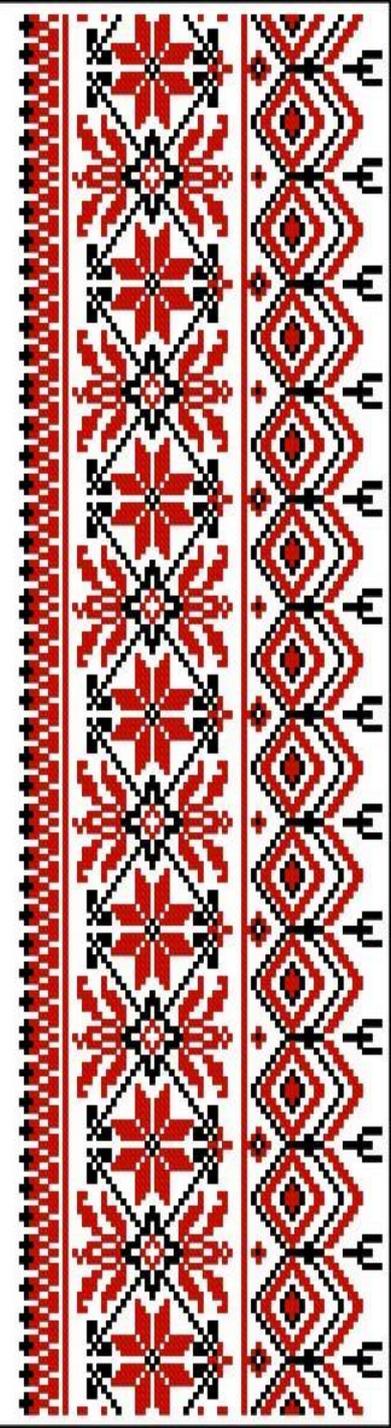
Игра «Перетяжки»

Мелом обозначается центр площадки. По обе стороны площадки наносится линия на расстоянии 5 метров, за которыми в колонну по одному выстраиваются две команды. По сигналу каждая группа, повернувшись боком, идет навстречу друг другу. Сцепившись согнутыми в локтях руками, игроки каждой команды тянут в свою сторону, стараясь перетянуть соперника за ранее обусловленную линию. Кто перетянет, тот и выигрывает.



Игра «Ручеек»

Число участников нечетное.
Разбившись на пары, играющие встают друг за другом, берутся за руки и поднимают их над головой, образуя своеобразный коридор. Игрок, оставшийся без пары, направляется к началу ручейка и затем пробирается под сцепленными руками выбирает себе дружка или подружку. Новая пара идет в конец ручейка, а игрок, оставшийся в одиночестве — в начало и все повторяется.

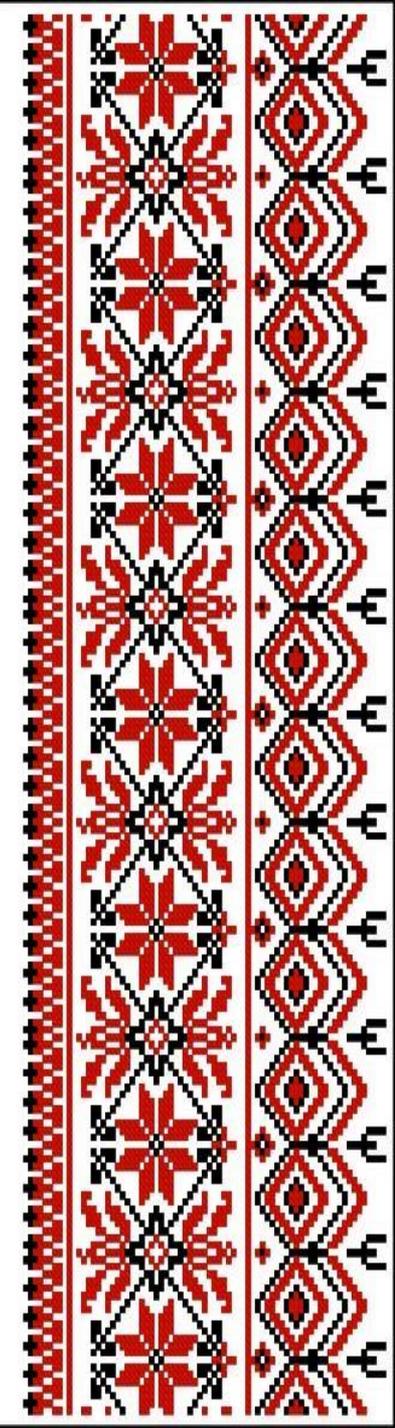


Игра «Третий лишний»

Участники игры строятся по кругу. Двое водящих — один бежит, а другой догоняет его. Когда убегающему грозит опасность быть пойманным, он может встать впереди любого игрока. Тогда стоящий сзади убегает от преследователя и сам старается занять место впереди. Если же догоняющий успевает осалить бегущего, то игроки меняются ролями и водящим становится тот, кто убегал.

Игра «Веревочка»

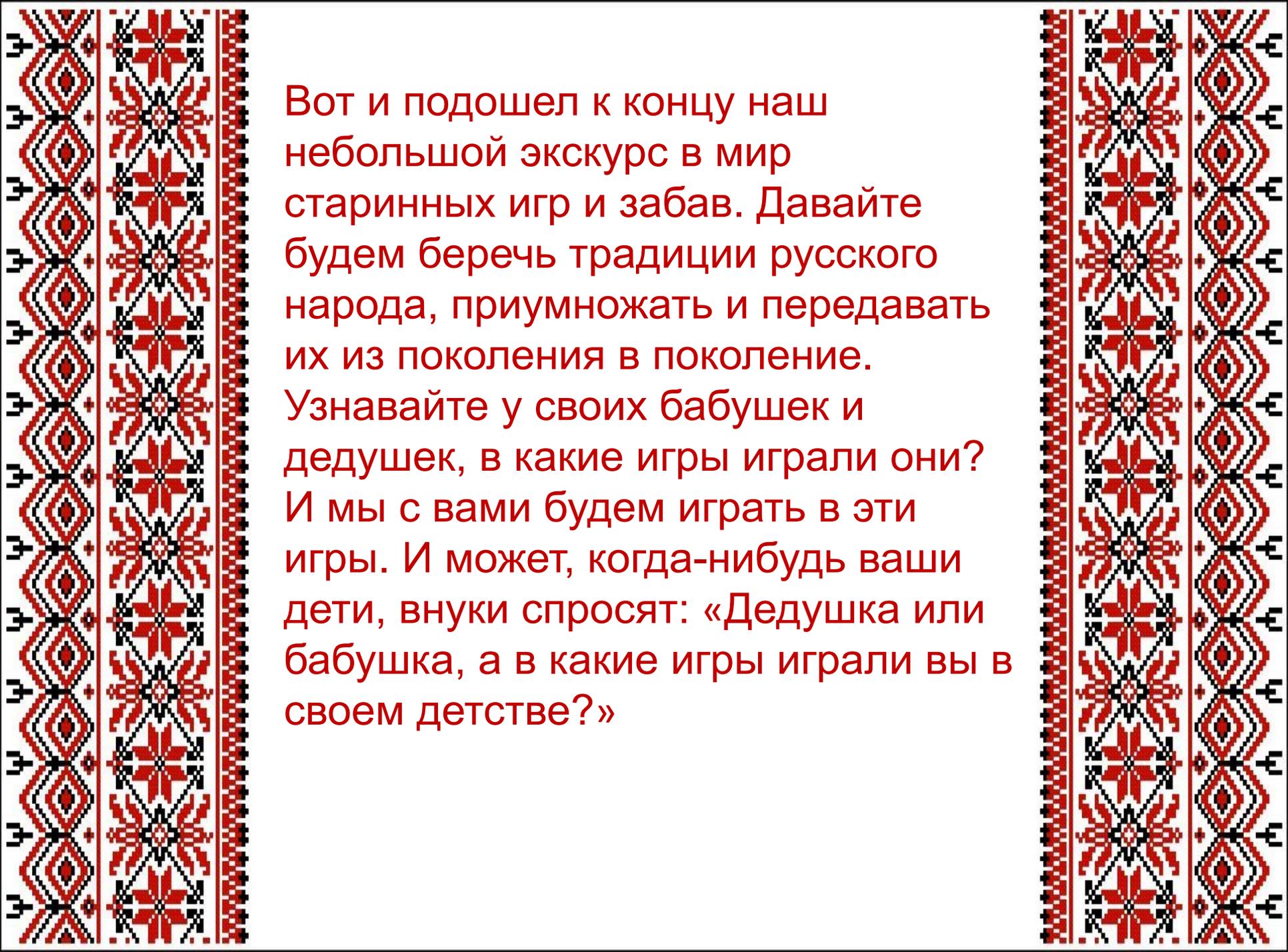
Детям дают толстую веревку связанную в кольцо. Дети должны взяться за нее двумя руками и образовать из нее круг, овал, треугольник. Здесь потребуется помощь взрослого, но не сразу надо дать, детям возможность самостоятельно поискать пути решения.



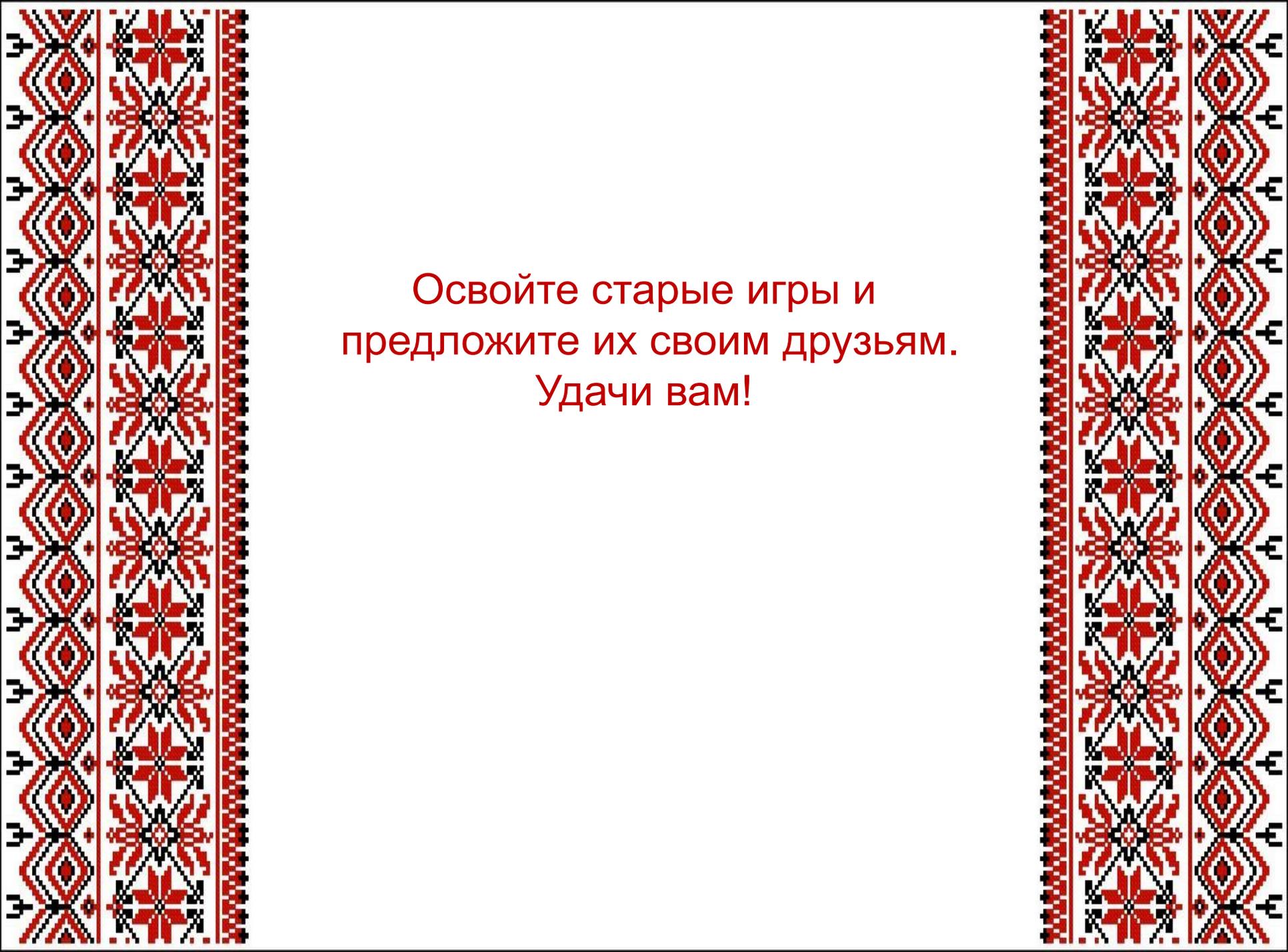
Игра «РЫБКИ»

Игра напоминает салки, но у нее есть интересная особенность. Участники игры привязывают к поясу полтораметровую нитку с короткой палочкой (рыбкой) на конце. Задача играющих – наловить побольше рыбок, т. е. оборвать побольше волочащихся по земле палочек, наступая на них и, сохранить свою. Игрок, потерявший рыбку, выбывает из игры.

Побеждает тот, кто сумел собрать большее количество рыбок, сохранив свою.



Вот и подошел к концу наш небольшой экскурс в мир старинных игр и забав. Давайте будем беречь традиции русского народа, приумножать и передавать их из поколения в поколение. Узнавайте у своих бабушек и дедушек, в какие игры играли они? И мы с вами будем играть в эти игры. И может, когда-нибудь ваши дети, внуки спросят: «Дедушка или бабушка, а в какие игры играли вы в своем детстве?»

The image features two vertical decorative borders on the left and right sides. Each border consists of three distinct patterns. The leftmost pattern is a repeating diamond shape with a red center and black outlines. The middle pattern is a repeating floral or star-like motif in red and black. The rightmost pattern is a repeating diamond shape with a red center and black outlines, similar to the first pattern. The text is centered in the middle of the page.

Освойте старые игры и
предложите их своим друзьям.
Удачи вам!