

Игры нашего района

Введение

В энциклопедии дано следующее определение игры: Игра — вид деятельности, направленной на удовлетворение потребностей в развлечении, удовольствии, снятия напряжения, а также на развитие определенных навыков и умений. Также игрой называют форму свободного самовыражения человека, доставляющую радость саму по себе.

Упоминание об игре встречается в индийских Ведах, в Библии, сочинениях древних философов (Платона, Аристотеля). Интересно взглянуть на корни слова «игра» в древних языках. У греков им назывались действия, свойственные детям (т.е. то, что называется «предаваться ребячеству»). У римлян смысл слова происходил от понятий радости, веселья, у евреев – от шутки, смеха. И санскрит обозначал игру как радость. Таким образом: игра-это удовольствие.

История игр начинается в глубине веков, однако и сейчас игры не потеряли былого значения. Сейчас, как правило, мы играем в компьютерные игры, все: и взрослые ,и дети. Каждый раз, выходя на улицу, мы задумываемся: чем сегодня заняться? Хочется во что-то интересное поиграть на свежем воздухе, но не знаем игр, не знаем правил. А подвижные игры так нужны современному подростку, который большую часть времени просиживает за учебниками или компьютером даже в каникулы.

Я задумалась, а в какие игры играли раньше, когда не было компьютеров, было мало игрушек. Спросила у бабушки, но ее детство пришлось на 60-е годы. Тогда я побеседовала с прабабушкой. Она описала некоторые игры. Они показались мне интересными. И мне захотелось познакомить с ними своих друзей. А чтобы не забыть правила игры, я решила их записывать.

Цель работы: создать сборник игр нашего района.

Задачи: 1. Изучить материал о возникновении игр, правилах игр.

2. Собрать сведения о довоенных и послевоенных играх жителей нашего города, обратившись к жителям и членам клуба «Ахточка».

3. Описать игры, о которых рассказала прабабушка Муравьева Елизавета Николаевна.

4. Провести анкету с учениками 3-х,7-х, 9-х классов с целью выяснения, знают ли они старинные игры.

Глава 1. Правила игры

Перед тем, как начать игру, нужно выбрать водящего или разделиться на команды. Выбрать **водящего** можно с помощью считалки. При этом играющие становятся в круг, а один из будущих игроков начинает считалку. Произнося каждое слово считалки, он указывает по очереди на игроков. Тот, на кого придется последнее слово считалки, будет водящим. Другой вариант: на кого придется последнее слово - «выходит», а считалка возобновляется снова. И так до тех пор, пока не останется один игрок, он и будет водящим. Приведу для примера несколько считалок.

1. Вышел месяц из тумана, вынул ножик из кармана:

«Буду резать, буду бить - все равно тебе водить».

2.-Кот, кот! На чем стоишь?

-На мосту!

-Что пьешь?

-Квас!

-Лови мышей, а не нас!

3.Катилась торба

С высокого горба.

В этой торбе

Хлеб, соль, пшеница.

С кем хочешь поделиться?

4.За морями, за горами,

За железными столбами

На пригорке теремок,

На двери висит замок.

Ты за ключиком иди

И замочек отопри.

5. Комарики – мошки,

Тоненькие ножки,

Пляшут по дорожке...

Близко ночь,

Улетела прочь.

Другой старинный способ - «конаться» — выбор водящего с помощью палки (биты) особенно хорош, если она в дальнейшем используется в игре. Выбирают водящего следующим образом. Палку держат вертикально. Любой из участников берет ее за нижний конец так, чтобы конец палки был вровень с нижним краем ладони. Затем за палку, вплотную к руке первого игрока, берется другой игрок, третий и т. д. Если все взялись за палку одной рукой, а есть еще место, то тот, чья рука была самой нижней, переносит ее наверх. И так до тех пор, пока палка не кончится. Кому по очереди не хватает места на палке, чтобы удержать ее верхний конец, тот и становится водящим.

В играх, где водить престижно, определить водящего можно с помощью метания. Кто дальше или точнее метнет предмет, тот и водит.

Другим важным моментом в организации игры является **разделение** на команды. Лучше всего разделиться на команды «по сговору». Для этого способа выбирают двух капитанов. Остальные игроки разбиваются на равные по силам пары и придумывают себе новые «имена»: названия птиц, растений, животных, городов, рек, профессий, договариваются друг с другом, кто как будет называться. Затем подходят к капитанам и называют придуманные «имена». Капитаны, не зная, кто за этими «именами» скрывается, по очереди выбирают игроков.

Чтобы определить **очередность** игры, можно бросить жребий: один из играющих зажимает в кулаке камушек, другой угадывает, в какой он руке. Угадал - команда начинает первой.

Глава 2. Сезонные игры нашего района

Зимой после Катерины-санницы (7 декабря) любимой игрой всех ребят было катание на санках.

Это была доска с выдолбленным местом для сидения. Низ доски обливали водой, замораживали, чтобы лучше скользили санки. На масляной неделе всей гурьбой катались с горы от конного двора. Это поселок Жарова на выезде из

города. Так о зимних играх вспоминает **Магафуров Николай**, 1930г. рождения.

А **Колыванова Лидия Ивановна** (1933 года рождения) вспоминает, как они зимой любили соединять в длинный поезд санки (до десяти штук). Ложились на них, цеплялись ногами за санки соседа сзади и летели с горы от улицы Аптекарской (сейчас проспект Победы) до церкви.

Кроме того дети любили кататься на лыжах и коньках. Так же, как и санки, лыжи и коньки были самодельными. О том, как их делали, рассказал **Магафуров Николай**. «Лыжи делали из липовых досок, носок замачивали в горячем котле в бане, а затем заталкивали в щель и загибали. Палкой служила любая веточка с куста, кольца делали из фанеры. Коньки были тоже деревянные. Их обивали толстой проволокой для скольжения, привязывали веревкой к обуви. Это были валенки или лапти. Катались на речке Травянке: тогда она было широкая».

Зимние забавы этим не кончались. Катаясь по улицам на коньках, крючками цеплялись за движущийся автомобиль или сани. От извозчиков за эти проделки зачастую получали кнута. Ребятишки сами делали трамплины и прыгали с них, кто дальше. Когда выпадал первый снег, устраивали гонки снежных комов. На масленицу брали снежную крепость.

Весной, как только просыхала земля, начинались другие игры. Воспоминания **Колывановой Лидии Ивановны**, 1933 года рождения: «Любимой игрой моего детства были игры: чижик, лапта, городки».

Чижик:

Вбивали кол в землю высотой 40см над землёй (часть кола срезается ступенькой), на него одевалась чурочка - «чижик» в 10 см (тоже со срезом в виде ступеньки). Чижик мог быть заострён с двух концов, как карандаш. Вокруг кола чертился круг радиусом метр или полтора. У всех ребят были палки. Палкой нужно было сбить чижика. У кого чижик вылетал за круг, тот продолжал игру. У кого чижик падал в круг, тот выбывал из игры. Побеждал тот, у кого чижик улетал дальше всех.

Лапта:

Делался круг метр или полтора диаметром. В середине выкапывалась ямка. Брали небольшой мячик (как теннисный). У каждого была палка 70 – 80 см, у которой конец был заточен лопаткой. Этой палкой нужно было забить мяч в лунку. Побеждал тот, кто забивал с меньшего количества ударов.

Но в книге «Выходи играть во двор» я нашла другое описание игры в лапту.

Городки:

На земле чертился квадрат. В этот квадрат укладывались палочки определённой фигурой (колодец, письмо, пушка и др.). Нужно было выбить эти фигуры битой за пределы квадрата с одного удара. Выигрывал тот, кому это удавалось. Фигуры выставлялись по очереди. Побеждал тот, кто проходил большее количество фигур.

Бей – Беги:

У каждого игрока была своя круглая палка- бита 80 см. гладкая, без коры и без сучков. Игра проходила по улицам одного квартала или двух (4 - 8 домов). Определялось место старта, оно же было местом финиша. Ребята били битой по мячу по очереди и бежали за мячом. После последнего удара все старались прибежать к финишу первым. Кто прибежал последним, того брали за руки и ноги, клали на сложенные вместе палки и катали его по ним.

Очень любили прыгать на большой доске, которую укладывали на круглое бревно. Мы прыгали, как акробаты в цирке.

А ещё любили ходить на ходулях (длинных палках с выступами для ног), которые нам делали старшие братья. Катали кольцо от телеги или велосипеда с помощью металлического крючка. Играли в хоровод, цепи.

Моя прабабушка, **Муравьева Елизавета Николаевна**, мне рассказывала, что все лето до поздней осени они играли в горелки, «имена» (штандер), рыбки, классики, казаки- разбойники, бабки и городки.

Горелки

Участники становятся парами, держась за руки, друг за другом – образуют колонну. Впереди колонны – водящий. По команде водящего последняя пара разъединяет руки и бежит вперед: один по правую, другой по левую сторону колонны. Задача игроков – увернуться от водящего и успеть взяться за руки. Если водящему удастся поймать одного из игроков, то он вместе с пойманным становится первой парой колонны. Если игроки сумеют перехитрить водящего и взяться за руки, они становятся в голову колонны, а водящий начинает игру сначала.

Имена (в интернете эта игра называется «Штандер»)

Водящему вручается мяч. Игроки собираются вокруг водящего. Водящий подбрасывает мяч вверх и выкрикивает имя одного из играющих. Названный игрок ловит мяч на лету или поднимает его с земли и старается попасть им в кого-либо из разбегающихся в стороны остальных игроков. Поймав мяч на лету, игрок имеет право крикнуть: «Стоп!» (или «Штандер»). Тогда все участники должны замереть, а игрок с мячом может спокойно прицелиться и

запятнать мячом любого. Пойманный в воздухе мяч дает также право сразу бросить мяч вверх и выкрикнуть имя кого-либо из играющих. Если тот, кого пытались запятнать, сумеет поймать брошенный в него мяч, он получает право запятнать им другого игрока. Запятнанный выбывает из игры. Правила игры разрешают (или не разрешают) замиравшим игрокам, в которых целятся мячом, приседать, уклоняться от мяча, но сходить с места они не имеют права.

Рыбки

Игра напоминает салки, но у нее есть интересная особенность. Участники игры привязывают к поясу полуметровую 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.

Игра в классики

С наступлением весны, как только сходит с асфальта снег, во дворах и на детских площадках появляются классики. На асфальте мелом расчерчиваем прямоугольник шириной 1,5 м и длиной 2,5 м. Прямоугольник можно расчертить разными способами. Участники игры определяют очередность по договору или жребием. Первый играющий становится перед классиками и бросает в первый прямоугольник (1 класс) плоскую круглую битку (битка может быть выточена из бруска дерева, можно использовать обычную жестяную коробочку из-под леденцов и т. д.). Затем прыгает на одной ноге в класс и ударом ноги выбивает битку в следующий класс. Таким образом можно пройти все классы. Можно добавить к прямоугольникам полукруг или другую фигуру (дом, рай, огонь), в которой, по условию, можно будет встать на обе ноги (например, дом или рай), или, напротив, перепрыгнуть ее, не оставляя в ней битку (огонь). Если битка улетела не в тот класс или игрок наступил на черту, он уступает место следующему игроку. Играя в классики, можно добавлять и придумывать новые правила, способы прыжков, очертания самих классиков.

Бабки

Старая русская игра, напоминающая городки. В старые времена бабки делали из надкопытного сустава домашнего животного, остающегося после варки студня. Биток – самую крупную бабку – заливали изнутри свинцом и использовали в игре как битку. В наше время костяные бабки можно с успехом заменить небольшими деревянными чурками, а для битка выбрать чурку потяжелее. Бабки ставят на линию кона и выбивают с расстояния 3–5 м. Играющие делятся на две команды. Перед каждой командой за линией

кона в определенной последовательности расставляют бабки – не менее 10 штук. Участники команд стремятся сбить поставленные бабки меньшим количеством бросков. Для каждой последовательности существуют свои правила: «забор» ставят вдоль линии кона, «гусек» - в два ряда перпендикулярно ей. «Забор» можно сбивать с любого конца, но не более двух бабок за один бросок. «Гусек» начинают сбивать с последней от коновой линии пары бабок. Если за один бросок сбито более двух бабок или бабки выбиты не подряд, их ставят на место. Игроки бросают биток по очереди. Побеждает команда, первой выбившая все бабки с кона.

Казак-разбойники

Предварительно играющим надо обговорить границы, в которых можно перемещаться, прятаться, – двор, квартал, микрорайон. Затем играющие разбиваются на команды, одна из которых – казаки, а другая – разбойники. Разбойники разбегаются прятаться, а казаки находят и отмечают место для темницы, куда будут отводить пойманных разбойников. Темницей может быть лавочка, угол двора, песочница или просто место под деревом. Казаки будут охранять темницу, поэтому она должна быть не слишком большой, но и не тесной. Если игра происходит на сравнительно большом пространстве, разбойники должны помечать свой путь нечастыми метками-стрелками мелом на асфальте.

Казак выходит на поиск и ловит разбойников. Их задача – найти, догнать, запятнать и отвести в темницу разбойников. Казак отводит разбойника в темницу, держа его за руку или рукав. Пойманный и запятнанный разбойник не должен по правилам игры вырваться. Но если казак случайно разжал руку, разбойник может убежать. Разбойники могут выручать своих товарищей по дороге в темницу – неожиданно подбежать и осалить казака – тогда казак должен отпустить пленного, и оба разбойника убегают. Казак, в свою очередь, может первым запятнать разбойника, пытавшегося освободить пленного. Если ему это удастся, то он приведет уже двух пленников.

Кроме того, разбойники могут освобождать своих товарищей из темницы. Но для этого им надо, миновав сторожа, запятнать самого пленного в темнице. Сторож в это время может запятнать самих освободителей. Для ловли разбойников и охраны пленников можно разбиться на пары или на группы – это усложнит игру.

Игра заканчивается, когда все разбойники пойманы и находятся в темнице. После этого казаки и разбойники могут поменяться ролями.

Городки

Для игры нужно подготовить биты и рюхи. Рюхи изготавливают из круглых деревянных брусков 5 см диаметром, 15 см длиной. Длина бит – 80 см, диаметр – 5 см. Для каждой команды на земле размечают линии кона, пол кона и городов. Участвуют две команды. Играть можно и с меньшим количеством участников – 2–3 человека.

Задача игроков – меньшим количеством ударов выбить из своего города наибольшее количество фигур, в которых сложены рюхи. Каждая фигура состоит из пяти рюх. Всего их 15: 1 – пушка, 2 – звезда, 3 – колодец, 4 – артиллерия, 5 – пулеметное гнездо, 6 – часовые, 7 – тир, 8 – вилка, 9 – стрела, 10 – коленчатый вал, 11 – ракетка, 12 – рак, 13 – серп, 14 – самолет, 15 – письмо. Для начала можно использовать заранее оговоренное число фигур – 3 или 5 для младших игроков, 10 – для ребят постарше. После тренировок можно переходить на полный набор фигур.

В городках, как правило, фигуры устанавливают и выбивают в той же последовательности, в какой они пронумерованы. Все фигуры устанавливают на передней линии города. Каждая команда получает по жребью правый или левый город. Каждому игроку дается по две биты для двух бросков по фигурам.

Сначала метают биты все участники одной команды, затем другой. Рюха считается выбитой, если она полностью вылетела за линию кона. Если же она легла на черту или откатилась в пригород, ее продолжают выбивать. Удар не засчитывается, если игрок заступает за линию кона или пол кона. Первый удар всегда делается с кона. Если игрок не промазал и выбил какое-либо количество рюх из установленной фигуры, следующий удар он наносит с пол кона. Следующий игрок тоже начинает броски биты с кона, при успешном попадании переходит на пол кона. Команда, затратившая на все фигуры меньшее количество бит, получает очко.

Периодов в игре обычно несколько, игроки договариваются об их количестве заранее. Побеждает команда, набравшая большее количество очков.

Играли и в помещениях: на переменах в школе, дома.

Галина Васильевна Козлова, ветеран школы №16 вспоминает:

«Когда я училась в начальных классах школы №7, которая находилась в Госстрое, в перемену мы играли в игру «Скачет, скачет воробей». Дети становились в круг, начинали двигаться, прискакивая, и говорить слова:

«Скачет, скачет воробей, бей, бей, бей, бей.

Созывает он гостей, -тей, -тей, -тей, -тей.

Мало, мало, мало нас,

Выйди(называют имя) за нас.»

Ребенок, чье имя назвали, выходит в круг. Игра продолжается. Дети во внутреннем круге образуют круг и двигаются по кругу в противоположную сторону. Как только все или большинство детей перешли в малый круг, игра заканчивается.

Пароход качается

Дети становились в круг, один оставался в середине. Дети говорят: «Пароход качается, волны раздуваются». Затем начинали его легко подбрасывать со словами «Раз волна, два волна, три волна». Потом выбирался другой ребенок.

Ветеран труда из клуба «Ахточка» **Шулакова Татьяна Андреевна** рассказала о других играх.

«Золотые ворота»

Двое из детей одинакового роста- либо две девочки, либо два мальчика - делают ворота и загадывают для себя название (например, один- Марс, другой- Юпитер). А группа детей, по- одному, проходят, пробегают в ворота и поют песенку вместе с ведущим: «Проходите, детвора, в золотые ворота, первой мать пройдет, всех детей соберет. 1-й раз прощается, 2-й раз запрещается, а на 3-й раз не пропустим вас». Закрывают руками попавшегося на конец песни ребенка и отводят в сторону от других детей и шепотом спрашивают: «Ты за кого?(например: за Марс или за Юпитер)? Ребенок отвечает и становится за тем, кого выбрал. И так до конца, пока все, проходящие в ворота, определятся, за кого им быть. Получилось две команды. А теперь эти команды, держась друг за друга, перетягивают «ворота». Побеждает та команда, которая перетянула на свою сторону «ворота».

«Кот Васька»

В начале игры выбирают маму, дочку и кота Ваську. А все остальные дети- крυνки. Все дети сидят на скамейках, стульях. Встает «мама», подзывает к себе дочку и говорит ей: «Дочка, я на работу ухожу, в чулане у нас крυνки с молоком, придет кот Васька, ты ему ключа не давай, а то он у нас всю сметану съест и молоко выпьет». Мама ушла, а кот Васька тут как тут: «Девочка, девочка, дай мне ключик от чуланчика». Девочка не отдает, говорит, что мама не разрешила. Но кот ухитрился выманить ключ, тем, что мышек выловит, чтобы те не съели их сметану, не выпили молоко. Васька забирается в чулан и уводит с собой несколько детей- крυνок.

Приходит мама с работы. Дочка капризничает: «Мама, мама, я кушать хочу!»

Мама: «Сходи в чулан, принеси крынку с молоком, да поешь с хлебом».

Дочка: «А я боюсь, там темно».

Мама: « Возьми свечку».

Дочка: «Обожгусь».

Мама: «Надень перчатки».

Дочка: «Они загорятся».

Мама: «Ладно, пошли вместе».

Приходят в чулан, а там крынок не хватает. Мама ругает дочку, дочка убегает, а мама бежит за ней, как бы пытается ее шлепнуть, все это в шуточной форме. Мама: «Говорила, не давай ключа, а ты не послушалась!» А дочка оправдывается, что больше так не будет. И на веселой ноте мама прощает дочь.

На другой день мама так же уходит на работу и предупреждает дочь, не давать ключа коту.

И так продолжается до тех пор (2-3 раза), пока кот не заберет все крынки.

Однажды мама приходит домой, дочка так же капризничает. Придя в чулан, мама не видит ни одной крынки. Снова «ругает» дочку и зовет ее к коту в дом. Дома у него они на печке находят свои крынки, но уже с бражкой. Тогда мама зовет кота к ним в баню.

Все дети делают «туннель» из ворот- это баня, где кота будут «угощать» то холодной, то горячей водой. Кот пробегает в «туннель», а дети похлопывают его по спине. А еще веселья придает момент, когда кот приходит и вспоминает, что забыл, то мочалку, то полотенце, то мыло, не заходя в баню, возвращается домой.

Колыванова Лидия Ивановна еще вспоминает: «До войны играли в куклы. Игрушек было много: игрушечная мебель, почти как настоящая, только маленького размера. Куклы были из ткани. Но однажды мне подарили куклу с фарфоровой головой. У кукол была посудка из фарфора, был настоящий самовар с трубой. Моя мама хорошо шила, и у неё оставалось много лоскутков, из которых она шила одежду для кукол и постельные принадлежности: лоскутное одеяло, подушки, матрас. Во время войны все игрушки отдали в детский сад для детей. В войну не играли: у всех был траур, и очень хотелось кушать».

Заключение

В своей работе я главным образом постаралась описать игры и развлечения наших бабушек и дедушек в предвоенные и послевоенные годы. Работая над темой, я выяснила, что раньше преобладали подвижные игры. Часто в игре использовали подручный материал, так как игрушек было недостаточно и не все семьи могли их приобрести.

Старинные подвижные игры укрепляют здоровье, развивают двигательные функции. Эти игры хороши еще и тем, что не требуют специальной подготовки от играющих, не требуют дорогостоящего инвентаря и оборудования.

К сожалению, современные дети почти не знают старинных игр. Проведя анкету, я выяснила, что половина старшеклассников знает, что такое лапта, а вот правила игры в нее знают только 30% опрошенных. Среди семиклассников знают, что такое лапта 27%, а правила игры в нее 14%. У третьеклассников знают как играть в лапту 2 человека (11%).

Другие игры оказались еще менее известны. Таблица (в %) показывает, как ученики разного возраста знают правила некоторых игр, в которые играли их бабушки и дедушки.

таблица 1

Название игры	Учащиеся 3-х кл	Учащиеся 7-х кл	Учащиеся 9-х кл
Штандер	6	0	3
Чижик	33	9	5
Бабки	39	5	8
Горелки	44	45	22
Рыбки	78	14	24
Городки	78	91	76
Лапта	11	14	30

Третьеклассники в силу своего возраста лучше знают правила подвижных игр, чем ребята из старших классов. Подростки почти перестали играть в подвижные игры еще и потому, что порой трудно бывает понять правила народной игры. Поэтому я решила: надо собирать игры, разучивать их, записывать со слов старшего поколения.

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 дарят спортивный азарт, возможность проявить ловкость и смекалку в реальной жизни, а не на экране монитора. Кроме того, у нас есть заманчивая перспектива стать чемпионом двора по городкам или бабкам. Перечень этих игр можно использовать во время школьных летних площадок, в лагерях, дворах, во время проведения городских праздников. Игры должны разучиваться на уроках физкультуры.

Я благодарю Магафурова Николая, Колыванову Лидию Ивановну, Козлову Галину Васильевну, Муравьеву Елизавету Николаевну, Папихину Маргариту Евгеньевну, Тихоненкову Валентину Ивановну, Садовую Лидию Михайловну, Шулакову Татьяну Андреевну за предоставленную информацию.

Список литературы:

Володченко В., Юмашев В. Выходи играть во двор. М.: «Молодая гвардия», 1984г.

Осокина Т., Тимофеева Е., Фурмина Л. Игры и развлечения детей на воздухе. М.: «Просвещение», 1983г.

Составитель Чкаников И.Н. под редакцией Сергеева Д. 500 игр и развлечений. М.: государственное издательство культурно-просветительской литературы. 1949г.

Составитель Корепанов Л. Зимние игры. Свердловское книжное издательство. 1954г.