

Русские народные подвижные игры

Национальные игры — неотъемлемая часть традиционной культуры народа. Редкие праздники обходились без массовых игр, состязаний в силе и ловкости. В играх отразились особенности менталитета, мировоззрения народа.

Характер народа накладывает отпечаток на детские игры. Вековой опыт показал, что игрушки и игры действительно нередко делались первыми средствами воспитания, давали первый толчок дальнейшему развитию характера, склада ума и призвания отдельных лиц и даже целого народа, и в этом смысле игрушки и игры нередко имеют образовательное значение, согласное с духом народа, как народная поэзия, легенды, сказки, поговорки, загадки и т.д.

Игровая деятельность, в которой проходило детство русских крестьян, представляла собой очень интересное явление. Она как бы моделировала жизнь взрослых людей. В играх воспроизводились многие жизненные ситуации, воссоздавались социальные отношения между людьми, характерные для деревенского сообщества. Дети «занимались» пахотой, севом, жатвой, пастьбой скота, приготовлением обеда, «отправлялись» на охоту, в лес за дровами, «выходили» замуж, «нянчили» детей, «присутствовали» на мирском сходе, «платили» налоги и т.п.

Игра моделировала ситуации, требовавшие от человека напряжения всех его душевных и физических сил. Дети приучались преодолевать трудности, боль, сохранять выдержку в сложных обстоятельствах, не таить зло на обидевшего их человека. С помощью игры усваивались нормы и правила поведения в обществе, оттачивались представления о добре и зле, мудрости и глупости, трусости и храбрости, честности и справедливости. Развивались чувство товарищества, взаимопомощи, уважение к сопернику. Игра, кроме того, позволяла тренировать свою физическую силу, ловкость, скорость, а также развивать различного рода способности, заложенные в человеке: умение петь, плясать, рассказывать сказки, былички, имитировать поведение животных, птиц.

Можно сказать, что игра была способом подготовки детей к взрослой жизни, в которую им предстояло в скором времени вступить. Она выступала как одно из действенных средств, с помощью которого общество заставляло каждую отдельную личность принять его законы. В то же время игра, проходившая в атмосфере свободы, когда действие можно было повернуть так, как это хочется игрокам, доставляла детям радость, удовольствие.

Игра связана с песней, танцем, пляской, сказкой, загадками, скороговорками, речитативами, жеребьевками и другими видами народного творчества как средствами народной педагогики. Это — уроки жизни, они учат ребенка общению с другими людьми. Это материализация сказки-мечты, мифов-желаний, фантазий-сновидений, драматизация воспоминаний о начале жизненного пути человечества.

Наибольшее значение имеют так называемые подвижные игры, требующие самого обширного участия всех духовных и телесных сил: с ловким, проворным движением здесь соединяются смело задуманный план, быстрота решения, осмотрительность при его выполнении, присутствие духа в непредвиденных случаях, неутомимость и настойчивость в достижении строго намеченной цели. Присоедините сюда то обстоятельство, что большинство такого рода игр проводится на чистом воздухе, широких пространствах, при усиленных движениях, и станет вполне ясно, что такие игры, бесспорно, содействуют наилучшему благосостоянию и развитию организма.

Многие подвижные игры до поразительного сходства повторяются у разных народов или же имеют некоторые изменения отчасти в подробностях, смотря по местности и временному пространству. Все эти сходства, без сомнения, указывают, прежде всего, на существовавшую когда-то весьма близкую связь и даже родственность многих народов. И еще это указывает на главнейшую потребность детей всех народов в одном и том же: в потребности радоваться во время игры.

Воспитательное значение народных игр трудно переоценить и на современном этапе. При использовании народных подвижных игр в учебно-воспитательном процессе детского сада педагогу важно опираться на знания в области такой науки, как этнопедагогика, которая рассматривается на стыке трех наук — педагогики, психологии и этнографии.

Только в процессе интеграции разных видов фольклора (устного, музыкального и изобразительного) у детей может пробудиться интерес к использованию народных игр в повседневной жизни.

Лошадки

Одни игроки изображают лошадок, другие — наездника (хозяина, ямщика или кучера). На лошадок набрасывают веревочки (пояса) и управляют ими при беге. Лошадки иногда показывают капризный характер, внезапно останавливаются, брыкаются и т.д. Наездник, как хороший конюх, смотря по обстоятельствам, то уговаривает, то погладит конька, то находит не лишним показать кнутик. Иногда лошадка увешивается колокольчиками, бубенчиками.

Уголки

Игра проходит большей частью летом в срубках, зимой — в избах, иногда же играют и летом и зимой на открытом воздухе, очерчивая для этого предварительно четырехугольник. Для игры собираются 5 чел., четверо становятся по углам, а пятый (мышка) посередине водит, говоря: «Из угла в угол железным прутом вон!» При этом стоящие по углам меняются местами, перебегая из угла в угол. Водящий старается занять какой-либо освободившийся угол. Оставшийся без угла становится посередине и снова водит.

Дорожки

На площадке наносится рисунок в виде извилистых дорожек различной формы: змейки с разным направлением, спирали, улитки и т.д.

Вначале по дорожкам ходят, крепко взявшись за руки, а затем, по сигналу, двигаются бегом.

Перегонки и вшапуски

Несколько детей становятся в ряд и по сигналу «Раз, два, три!» бегут до назначенного места. Главное — перегнать своих соперников, получить похвалу, приз.

День и ночь

Площадка делится пополам линией, дети делятся на две партии, каждая из них имеет зачурованные круги по концам площадки. Противники становятся друг против друга у линии посередине площадки. Пароль одной команды «день», другой — «ночь». Подбрасывается вверх раковинка, белая с одной стороны и черная — с другой. Команда, цвет которой при падении находился сверху, должна нападать, другая убегать. Можно спастись в своем зачурованном кругу. Осаленные становятся «пленными» и уводятся в зачурованный круг противника.

Словарь*

Чур — межд. разг. восклицание, означающее требование соблюсти какой-либо уговор, какое-либо условие. Ч. не плутовать. Только ч. не подсказывать. Ч. я первый. Кто моет посуду? — Ч. не я. Ч. меня от кого-, чего-либо (избавь меня).

Первоначально — заклинание против нечистой силы, означающее запрет касаться чего-либо, совершать какие-либо действия (сохранившийся в играх).

Смольники

Очерчивается небольшая или большого размера площадка (яма). Затем по жребию выбирается тот, кто будет стоять в «яме», — «смо-лить». Остальные играющие пробегают взад и вперед по краю «ямки» (если маленькая), или по самой «ямке» (если большая). Смольник ловит бегающих и кого поймает, тому и ловить, а сам после того присоеди-няется к бегающим.

Словарь

Вар, сапожный вар, корабельная смола — легкоплавкое, мягкое смолистое вещество, нерастворимое в воде. Он применялся для пропитки, нагирания ниток в обувном производстве, а также для изготовле-ния замазок, используемых в ремеслах, строительстве, садоводстве. Того, кто изготавливал смолу (вар), иногда и называли «смольник».

С леса на лес

Выбирается место, где много «леса» — бревен или невысоких скамеек. Кто-нибудь по жребию или по желанию остается на земле ловить, а остальные становятся на лесины, на которых ловить не позво-ляется. Затем игроки сбегают с лесин на землю и перебегают отсюда на другую лесину. Вожак при этом старается ловить их. Кого поймает, тот должен теперь ловить, а сам он становится вместе с другими на лес.

Ловишки

Один из играющих с помощью прибауток (считалок) выбирает-ся — ловить. Остальные разбегаются в разные стороны. Кого ловишка изловит, тот присоединяется к нему и ловит вместе с ним остальных. Изловив третьего, они ловят четвертого, пятого и т.д., пока не пере-ловят всех. После того игра начинается снова.

* Энциклопедический словарь. 2009.



Лепки, ляпки

Один из играющих, получив название, по жребию, «ляпка», водит, а другие бегают. Вожак старается поймать кого-либо или, по крайней мере, дотронуться до него ладонью, приговаривая: «На тебе ляпку, отдай ее другому!» Получивший «ляпку», бегая за товарищами, старается в свою очередь передать ее кому-нибудь с тем же приговором. Остальные игроки, наоборот, стараются убежать от водящих, поддразнивая их таким образом: «Не дашь лепок, не вырастешь с вершок!»

Шкракобушка (Слепок. Загольник)

Собирается группа мальчиков; один из них отделяется и спрашивает кого-нибудь из остальных стоящих товарищей: «Где ты был?» — Тот отвечает: «На мельнице». — «Что делал?» — «Муку молот». — «Что вымолот?» — «Копеечку». — «Что купил?» — «Калачик». — «С кем съел?» — «С тобой». — «Кто крошки подбирал?» — Спрашиваемый отвечает: «Он!», указывая при этом на кого-нибудь из мальчиков, стоящих в группе. После этого все разбегаются от указанного мальчика со словами: «Шкракобушка, шкракобушка!» Он же старается поймать кого-нибудь и если это удается ему, делаются шкракобушкой двое и т.д., пока они не переловят всех остальных.

Слепок (игра в горшок)

Один из мальчиков, изображая «горшок», садился посередине площадки. Товарищи, бегая вокруг него, дразнили, теребили, толкали до тех пор, пока ему не удавалось, не сходя с места, схватить кого-нибудь. После чего схваченный должен был изображать собой «горшок».

Слепок (вариант)

Один из играющих, по жребию, становится к стене и называется «слепок». Все остальные подходят к нему и приговаривают: «Я у печки стою, щечки варю, приговариваю!» Потом каждый дотрагивается ладонью до спины водящего и все разбегаются. Слепок ловит беглецов и кого осалит, тот делается слепком, от которого он сам спасается бегством.

Горшки

Более взрослые дети сажают в кружок маленьких детей, которые называются горшками, крыночками и т.д. Около каждого горшка