

Консультация для родителей «Народные игры в кругу семьи»

В современном обществе дети большую часть времени проводят за компьютерными играми и телевизором, что не лучшим образом сказывается на их здоровье. Позабыты всеми любимые дворовые игры, в том числе и народные. А ведь эти игры помогают подрастающему ребенку обрести силу, ловкость, выносливость, развивают смекалку, фантазию, умение логически мыслить. Кто из взрослых в детстве не играл в «Фанты», «Испорченный телефон», «Колечко-колечко», «Летает – не летает»? Эти и многие другие народные игры незаслуженно позабыты. А ведь они несут в себе хорошее настроение, радость и много юмора. В них есть задор соревнования по придумыванию смешных нелепиц, каламбуров, смешных жестов и заданий для «выкупа» фантов. И что самое главное, шутки и дразнилки в этих играх воспринимаются детьми спокойно, так как юмор и шутки в играх безобидны. Доброжелательная атмосфера, царящая во время таких игр с друзьями или взрослыми воспитывает больше и лучше, чем порицание, нравоучение и наказание. Эти игры незаменимы во время семейного отдыха, праздника, прогулок.

Как и в любой игре, здесь тоже есть свои правила, которые необходимо соблюдать всем участникам игры. Когда вместе с детьми играют родители на равных условиях, эмоциональные контакты между ними укрепляются, теплее и доверительнее становятся отношения.

Для народных игр не нужно специального и дорогостоящего оборудования, поэтому в них можно играть в любое время и в любом месте.

Дома во время плохой погоды можно играть в спокойные вышеназванные игры. Детям понравится поиграть вечером в «Чепуху», «Холодно-горячо», «Крестики-нолики», «Морской бой». Эти игры не только веселые, они помогут развить у ребенка внимание, память, быстроту реакции. Да и взрослым они помогут снять напряжение после трудового дня.

На улице хорошо играть в игры большей подвижности, с мячом, скакалкой. Для улицы подойдут такие игры, как «Пятнашки» («Салочки», «Горелки»), «Прятки», «Змейка», с мячом – «Собачки», «Вышибала» и другие.

Если взрослые любят отдыхать большими компаниями с детьми, друзьями и родственниками на даче, в походах, на природе, то целесообразно играть в игры с большим количеством участников, такие, как «Золотые ворота», «Ручеек», «Палочка-выручалочка», «Жмурки». В этих играх водящего выбирают с помощью считалки. Считалки быстро запоминаются детьми, особенно смешные. При разделении на команды участники игры договариваются между собой, выбирают капитанов, придумывают названия своим командам. При установлении очередности можно использовать жребий. Для этого один из игроков зажимает в кулаке какой-либо небольшой предмет (камешек, пуговицу, спичку, соломинку и т.п.), а другой пытается угадать, в какой руке спрятан предмет. Если угадал – начинает игру его команда.

Все игроки неукоснительно соблюдают правила игры, и ребенок учится также не нарушать правила, старается контролировать свое поведение во время игр, учится достойно переживать проигрыш.

Игры вместе со взрослыми, с родителями – это большая радость для ребенка, ведь совместное времяпрепровождение обогащает семейный досуг, создает радостную, праздничную атмосферу, повышает авторитет родителей и сближает их с детьми. Народные игры придуманы для того, чтобы помочь детям не только весело провести время, но и научиться общению, взаимовыручке, дружбе, честности.

Народные игры и правила:

«Колечко – колечко»

Все сидят на лавочке. Выбирается водящий. У него между ладошек лежит колечко или другой маленький предмет. Остальные держат свои ладошки сомкнутыми. Водящий с колечком обходит всех и будто бы кладет им колечко. Но кому он положил, знает только тот, кому колечко попало.

Другие должны наблюдать и догадаться, у кого находится этот предмет. Когда водящий скажет: «колечко-колечко, выйди на крылечко», тот, у кого оно есть, должен выскочить, а остальные, если догадались, задержать его. Если удалось выскочить, он начинает водить, если нет — водит тот, кто задержал. Причем задерживать можно только локтями, так как ладони остаются сомкнутыми.

«Ручеек»

Ни один праздник в старые времена не обходился у молодых людей без этой игры. Игра замечательная, мудрая и крайне многозначительная. Играющие встают друг за другом парами, обычно юноша и девушка, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор. Игрок, кому пара не досталась, идет к «истоку» ручейка и, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару. Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало «ручейка». И проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему симпатичен. Так «ручеек» движется — чем больше участников, тем веселее игра, особенно весело проводить под музыку.

«Золотые ворота»

Эта игра отличается большой динамичностью и рассчитана не столько на ловкость ее участников, сколько на их везение. Правила «Золотых ворот» следующие: два игрока становятся напротив друг друга и соединяют руки таким образом, чтобы получились ворота. Остальные участники берутся за руки и по очереди проходят через них. Игроки, составляющие ворота при этом напевают:

Золотые ворота

Пропускают не всегда!

Первый раз прощается,

Второй раз запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

После того, как заканчивается песня, они опускают руки, и те игроки, которые попались, также становятся воротами. Таким образом, постепенно уменьшается цепочка участников. Игра заканчивается в тот момент, когда все становятся «воротами».

«Поймай рыбку»

Чтобы победить в этой игре, нужно обладать хорошей реакцией и скоростью. Смысл этой забавы в том, что участники образуют круг, в центре которого стоит «вода» с веревкой и вращает ее по полу вокруг своей оси. Задача участников —

подпрыгивать над веревкой. Тот игрок, который зацепится за нее, выбывает из игры.

«Краски»

Это очень подвижная и веселая игра. Согласно ее правилам, нужно выбрать двух участников: «монаха» и «продавца». Другие игроки становятся в шеренгу, а продавец говорит им шепотом любой цвет. После этого, происходит следующий диалог:

Монах заходит в магазин красок и говорит продавцу:

-Я монах в синих штанах, пришел за краской. - За какой?

Монах называет цвета (например, красный). В случае, если такого цвета нет, продавец отвечает:

-Нет такой! Скачи по красной дорожке, на одной ножке, найдешь сапожки, поноси, да назад принеси!

При этом, монаху дается задание: пройтись уточкой или попрыгать на одной ноге.

Если, такой цвет есть, то продавец отвечает:

-Есть такая! - Сколько стоит? - Пять рублей

После этого, монах хлопает по ладони продавца пять раз). Как только прозвучал последний хлопок, участник - «краска» вскакивает и бежит вокруг шеренги. Если монах его догоняет, то сам становится «краской», а тот, кого поймали, становится на его место.

«Гуси-лебеди»

Эта забава для тех, кто любит активные игры. Ее смысл состоит в том, что из всех участников выбирается два волка и один вожак. Все остальные становятся гусями. Вожаку нужно находиться на одной стороне площадки, а лебедям на другой. Волки стоят поодаль «в засаде». Вожак произносит следующие слова:

- Гуси-лебеди, домой!
- Зачем?
- Бегите, летите домой, стоят волки за горой!
- А чего волкам надо?
- Серых гусей щипать да косточки глотать!

Когда закончится песня, гуси должны добежать до вожака и постараться не быть пойманными волками. Те, кого поймали, выходят из игры, а остальные возвращаются обратно. Игра заканчивается тогда, когда будет пойман последний гусь.

«Салки»

Это одна из распространенных вариаций подвижной и физически развивающей игры. Ее участника расходятся по площадке, закрывают глаза, а руки при этом держат за спиной. Ведущий кладет одному из игроков в руку предмет на счет «раз, два, три» все открывают глаза. Руки участников при этом остаются за спиной. То игрок, у которого оказывается предмет говорит:

«Я салка». Остальные участники должны от него убежать, прыгая на одной ноге. Тот, кого коснулся «салка» сам становится «водой». Важным условием является то, что и «салка» тоже должен прыгать на одной ноге.

«Казаки – разбойники»

Эта старая русская забава, правила которой наизусть знают наши родители, бабушки и дедушки. Ее смысл заключается в том, что все участники делятся на две команды

«казаки» и «разбойники». Казаки выбирают себе место, в котором будут обустраивать «темницу» и выбирают сторожа. Разбойники в это время разбегаются и прячутся, оставляя на своем пути стрелочки и другие подсказки. Казаки должны найти каждого разбойника и привести в темницу. С каждым пойманным игроком остается сторож, однако, другие разбойники могут помочь партнеру по команде и, схватив сторожа, освободить пленника. Игра заканчивается тогда, когда все разбойники будут пойманы.

Разбойники для того, чтобы их как можно дольше не могли найти, вначале убегают все вместе, а затем разделяются.

По одной из версий этой игры, разбойники загадывают секретное слово-пароль, а казаки должны его узнать. Поэтому игра длится даже после поимки всех разбойников, пока не узнан пароль.

«Тише едешь»

Эта шумная и веселая игра требует не только сноровки, но и находчивости. Перед началом необходимо нарисовать на земле две линии на расстоянии 5 метров друг от друга и выбрать водящего («воду»). Перед одной из линий стоит «вода», перед другой — остальные игроки. Задача участников добежать до «воды». Кто первым это сделает становится на его место.

Сложность заключается в том, что «вода» периодически говорит: «Тише едешь — дальше будешь. Замри!». После этой фразы все игроки должны замереть, а цель ведущего — постараться рассмешить каждого из участников, не дотрагиваясь до него. Можно строить гримасы, пристально глядеть в глаза, рассказывать смешные истории. Если кто-то из игроков рассмеялся или улыбнулся, он возвращается обратно к линии.

«Горелки»

Эта игра была очень популярной в старину. Она прекрасно развивает внимание и скорость. Смысл ее заключается в том, что игроки в количестве 11 человек выбирают воду, а затем разбиваются на пары и образуют колонну.

«Вода» становится спиной к участникам и не смотрит назад. Перед ним в двадцати метрах рисуется линия.

Участники напевают следующую песню:

«Гори-гори ясно,
Чтобы не погасло.

Глянь на небо:

Птички летят,

Колокольчики звенят!»

После ее окончания, последняя пара разъединяет руки и бежит по разные стороны от колонны к «воде». Поравнявшись с ним, они кричат:

«Раз, два, не воронь, беги, как огонь!».

После этого, «вода» начинает гнаться за этой парой и должен «засалить» одного из них, до того, как они добежат до линии и возьмутся за руки. Если ему это удалось, то он становится в пару с оставшимся участником, а тот, кого догнали, выполняет обязанности «воды». Если догнать не удалось, то пара становится во главу колонны, а «вода» продолжает «гореть».

Эта игра отличается тем, что в нее можно играть очень долго, пока участники не устанут.

«Третий лишний»

Количество участников - от 8 до 40 человек.

Описание. Играющие становятся по кругу парами, лицом к его центру так, что один из пары находится впереди, а другой - сзади него. Расстояние между парами - 1-2 м. Двое водящих занимают место за кругом. Один из них убегает, а другой его ловит. Спасаясь от погони, убегающий может встать впереди любой пары. Тогда стоящий сзади оказывается «третьим лишним». Он должен убежать от второго водящего. Если догоняющий поймает (коснется, осалит) убегающего, то они меняются ролями. Таким образом, водящие все время меняются.

Эта общеизвестная и любимая молодежью игра становится еще более интересной, если ее дополнить следующим: когда убегающий станет впереди какой-либо пары, то «третий лишний», находящийся позади, не спасается бегством от догоняющего, а сам начинает преследовать его.

Разновидности игры:

- играющие становятся в парах лицом друг к другу и берутся за руки. Убегающий, спасаясь, становится под руки к кому-нибудь спиной. К кому станет спиной, тот «третий лишний», который должен убежать;
- игра проводится под музыку. Играющие прогуливаются парами, держась под руку, а свободные руки кладут на пояс. Убегающий, спасаясь от преследования, может в любой момент взять кого-нибудь из гуляющих под руку. Тогда стоящий с другой стороны пары становится убегающим.

Правило. Убегающему от преследования нельзя мешать.

«Растеряхи»

Дети, принимающие участие в этой игре, становятся в один ряд, берутся за руки, образуя тем самым цепочку. По правую сторону цепочки назначается вожак, который по команде начинает бег со сменой направления и вся цепочка начинает движение за ним. Однако никто кроме вожака не знает направления движения, поэтому достаточно сложно удержать равновесие и не разъединить цепочку. Чем дальше игрок находится от вожака, тем ему сложнее удержать равновесие, не упасть или не разорвать цепь.

«12 палочек»

12 палочек – игра, в которой могут принимать участие большое количество детей. Важным условием ее проведения, является местность, на которой она проводится. Должно быть много кустов, деревьев или иных укрытий, так, чтобы была возможность спрятаться. Все игроки должны знать друг друга по именам. Для игры потребуется доска длиной около 50-80 сантиметров, 12 коротких палочек (длина около 15 сантиметров) и круглое бревнышко. Доска кладется на бревнышко, а палочки на один край доски. Получается конструкция, похожая на качели.

Из всех игроков, выбирается водящий. Он закрывает глаза, считает, например до 20-ти. Все остальные игроки должны спрятаться. Палочки лежат на бревнышке.

Водящий должен найти игроков, но, не забывая о палочках.

Как только он кого-то находит, то должен назвать имя игрока, подбежать к доске и ударить ногой по противоположному от палочек концу, так, чтобы они разлетелись, после чего может прятаться, а водящим становится тот, кого нашли. Игра продолжается дальше.

Если водящий далеко ушел от доски с палочками, то кто-то из тех, кто прячется, может подбежать и ударить по доске, так, чтобы палочки разлетелись. В этом случае, водящий должен собрать палочки и лишь потом, идти искать других участков игры.

«Мороз – красный нос»

По краям игровой площадки очерчиваются границы двух «домов». В одном из них собираются игроки.

Водящий, т.е. Мороз - Красный нос, встает посреди площадки и говорит:

Я Мороз - Красный нос,
Всех морозу без разбора.
Разберусь со всеми скоро,
Кто сейчас решится
В дальний путь пуститься!

Играющие в ответ скандируют:

Не боимся мы угроз
И не страшен нам мороз!

И тут же бегут в противоположный «дом». Мороз пытается их догнать и заморозить»: те, кого он успевает коснуться рукой, замирают на месте. По окончании перебежки они либо выбывают из игры, либо остаются в «замороженном» положении на последующие туры. В этом случае выигрывает тот, кто останется последним, избежавшим прикосновения Мороза.

«Кошки – мышки»

Лучшим местом для этой игры служит просторная площадь на открытом воздухе.

Участники этой игры, в количестве до 25 и больше, без различия пола, выдвигают одного из сверстников в роли мышки и других двух в роли кошек.

Остальные дети берут друг друга за руки и образуют незамкнутый круг, в одном месте которого два по соседству находящиеся участника опускают по одной из своих рук, образуя таким образом род открытых "ворот", при чем кошкам разрешается проникновение в круг исключительно через эти "ворота", мышке же, кроме того, еще через все прочие промежутки, образуемые между детьми.

Игра эта основана на том, что кошки стремятся во что бы то ни стало поймать мышку; лишь только это случилось, трое этих более всего активных участников берутся за руки и примыкают к остальным для образования того же круга, при чем им на смену выдвигаются новая мышка и кошки и т. д. до тех пор, пока все дети не побудут в этих ролях.

При этой игре детям предоставляется широкая возможность порезвиться и побегать на открытом воздухе, что для развития и укрепления их физических сил имеет громадное значение.

«Пустое место»

Играющие встают в круг, выбирают водящего. Начиная игру, он пробегает мимо игроков, одного из них пятнает и продолжает бежать дальше по кругу. Запятнанный быстро бежит в противоположную сторону от водящего. Кто из них первый добежит до свободного места в круге, тот и занимает его, а опоздавший становится водящим.

«Молчанка»

Перед началом игры играющие хором произносят:

Первенчики, червенчики,

Зазвенели бубенчики.

По свежей росе,

По чужой полосе.

Там чашки, орешки,

Медок, сахарок. Молчок!

После слова «Молчок!» все должны замолчать. Ведущий старается играющих рассмешить движениями, смешными словами и потешками, шуточным стихотворением. Если кто-то засмеётся или скажет одно слово, он отдаёт ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песни, читают стихи, танцуют, выполняют интересные движения.

Правила.

1. Ведущий не должен играющих трогать руками.

2. Фанты для играющих должны быть разными по цвету, форме.

Указания к проведению. Игру можно проводить в разных условиях.

Разыгрывать фант можно и сразу, как только кто-то из играющих рассмеётся, улыбнётся или заговорит. Это снимает напряжение, которое создаётся у детей в игре.

«Летает – не летает»

Эта игра проходит за столом. Играющие кладут на стол пальцы, ведущий называет птиц, зверей, насекомых, цветы и т. д. При назывании летающего предмета все должны поднять пальцы вверх. Кто поднимет пальцы при назывании нелетающего предмета или же не поднимет при назывании летающего — платит фант, который затем «выкупает», выполняя какое-либо задание.

Иногда играют и так: все становятся в круг и при назывании летающего предмета все игроки подпрыгивают. Если назван предмет нелетающий, они стоят на месте.

«Али Баба»

Две команды выстраиваются в шеренгу (цепь) друг напротив друга на расстоянии примерно 5-7 метров. Участники команды держатся за руки.

Соблюдая очередность команды произносят речевку:

-Али-Баба

-Зачем сюда?

-Через пятое на десятое, Вову нам сюда.

Называется игрок противоположной команды. Названный участник разбегается и пытается прорвать цепь игроков соседней команды. Если игроку удастся разбить цепь, то он выбирает одного игрока (обычно самого сильного) и уводит его в свою команду.

Если же цепь разбить не удалось (а участники как можно сильнее держатся за руки), то игрок остается в их команде и играет за них.

Игра продолжается до тех пор, пока в команде соперников не останется последний игрок.

Кстати, эта игра называется в разных регионах по-разному. Например Калим- Бамба, цепи кованые или цепи разрывные. Но правила и методика остается всегда одной.

Могут меняться речевки. Вот несколько разных речевок для этой игры:

-Али-баба!

-О чём, слуга?!

-Пришить рукава!

-На чьи бока?

-Пятого-десятого, Вову к нам сюда!

-Кандалы!

-Закованы!

-Кем?

-Атаманом!

-Кем разбить?

-Иваном!

«Штандер»

Одна из самых популярных игр с мячом. Особенно стала ходовой в 20—30-е годы. Как водится, сначала выбирают водящего, потом рассыпаются по игровой площадке. Водящий подбрасывает мяч вверх и выкрикивает имя одного из играющих.

Последний ловит мяч на лету или поднимает его с земли и старается попасть им в кого-либо из убегающих. Поймав мяч на лету, игрок имеет право крикнуть:

«Штандер!» В таком случае все обязаны замереть — можно будет спокойно прицелиться и запятнать ближайшего. Запятнанный (а вслед за ним и другие «жертвы») выбывает из игры, отходит в сторонку и ждет, когда на поле останутся два-три игрока: дальнейшее продолжение игры теряет смысл, и все начинается с начала. Первый из выбывших становится водящим.

Во время игры складываются любопытные ситуации — тем она и привлекательна.

Перед поймавшим мяч возникает альтернатива: или сразу бросить его, пытаясь засалить кого-либо из игроков (за это начисляют премиальные очки), или поступить более надежно — бросить мяч вверх и выкрикнуть кого-либо из играющих. Нужно учесть, что по правилам игры человек, бросивший мяч и не попавший ни в кого, тоже выбывает из игры (или ему начисляются штрафные очки). Игроки заранее договариваются, сколько можно заработать штрафных очков — перебравший выбывает. Если же игрок имел премиальные (призовые) очки, то он, хоть и бывал засаленным (или бросал мяч и не попал), не выходит из игры до тех пор, пока в ходе игры не лишится всех своих призовых очков.

Очень интересная ситуация возникает, когда тот, кого пытались запятнать, изловчится поймать летящий в него мяч: в этом случае он зарабатывает себе призовое очко и может тут же либо запятнать другого игрока, либо бросить мяч вверх и закричать: «Штандер!»

Сложность задачи перед играющим в том, что нужно ему от мяча убежать подальше, и в то же время не так далеко: надо успеть вернуться к мячу, если вдруг выкрикнут его имя.

Какие бы ситуации ни возникали, неизменным остается одно: если раздастся «Штандер!», все должны замереть на своих местах. Игроку, в которого целятся мячом, разрешается уклоняться, приседать, подпрыгивать вверх и т. д., но сходить с места он не имеет права.

Название игры, по всей видимости, идет от слова «штандарт» (кавалерийское знамя, высоко взметающееся в небо на тонком древке). Идея полетности, силы, ловкости — вот что породило и самую игру, и ее название.

«Десяточки»

Играющие по очереди выполняют упражнения с мячом.

10 раз – просто кидают мяч в стену;

9 раз – кидают, и пока летит мяч, успевают один раз хлопнуть в ладоши;

8 раз – нужно успеть хлопнуть два раза;

7 раз – три хлопка;

6 раз – мяч кидается из-под правой ноги;

5 раз – из-под левой;

4 раза – нужно принять мяч, перепрыгнув через него, так чтобы он проскочил между ног;

3 раза – бьём о стену одной рукой;

2 раза – другой;

1 раз – успев обернуться вокруг себя.

Если заданный элемент не удался, ход передаётся следующему участнику.

Побеждает тот, кто выполнит все задания раньше остальных.

При подборке игр использовались источники:

1. <https://detstrana.ru/article/deti-3-7/obraz-zhizni/7-samyh-interesnyh-igr-s-myachom/>
2. <http://card-games.com.ua/index.html>
3. <http://ped-kopilka.ru/>
4. <https://7gy.ru/shkola.html>
5. <http://gamejulia.ru/>
6. <https://azbyka.ru/>