

Памятка педагогу дополнительного образования

Народные игры

Подготовила педагог дополнительного образования
Страхова Ирина Владимировна

Бегунок

На площадке чертят круг диаметром 0,5 м. В его центр вертикально ставится городок. В 6 м от круга проводят линию, за которой каждый из играющих выкапывает для себя небольшую ямку. Все игроки с палками-битами длиной около 1 м находятся за этой линией. Водящий, тоже с палкой, стоит в нескольких метрах от круга.

Первый игрок бросает от черты свою палку в городок, стараясь отбить его подальше. Отбитый городок устанавливается вертикально на том месте, куда он отлетел. Затем в городок бросают палки остальные игроки. После каждого попадания водящий ставит городок на новом месте. Когда палку бросит последний, все выбегают из-за черты, подбирают свои палки, возвращаются бегом обратно и опускают концы палок в свои ямки. Одновременно со всеми водящий должен схватить городок, принести и поставить его в круг и успеть занять одну из свободных ямок.

Водящим становится тот, кто остался без ямки. Палку, которая не долетела до городка, водящий бросает подальше от линии, чтобы ему было легче занять свободную ямку.

Вариант игры: После того как все сделали по одному броску, игроки, чьи палки оказались между линией и городком, продолжают метать их в городок с тех мест, куда упали палки, начиная с дальней от городка, и стараются загнать городок как можно дальше от линии. Когда окажется, что метать в городок больше нечем, все подбирают свои палки, а водящий — городок, и бегут занимать ямки.

Во время повторных метаний все игроки следуют за городком, останавливаясь у дальней от него палки.

«Верёвочка под ногами»

Подготовка. Из играющих составляют три или четыре колонны, которые выстраиваются параллельно. Расстояние между ними 2 м, а между игроками в колоннах - один шаг. Головные игроки в колоннах получают по короткой скакалке.

Содержание игры: по сигналу они передают один конец скакалки стоящим сзади, оба игрока проносят скакалку под ногами всей колонны (верёвочка почти касается земли). Стоящие в колонне прыгают через верёвочку. Головной игрок колонны остаётся сзади, а помогавший проносить скакалку (второй номер) бежит вперёд. Он подаёт свободный конец скакалки третьему, и верёвочка опять проводится под ногами всех стоящих детей. Теперь в конце колонны остаётся второй номер, а третий бежит вперёд и т.д. В ходе игры все игроки должны

провести скакалку под ногами своих товарищей по команде. Игру заканчивает (поднимая скакалку вверх) игрок, который в начале игры стоял первым. Он заканчивает игру на том же месте.

Победу одерживает команда, закончившая игру первой, при условии, что её игроки меньшее число раз задела верёвочку.

Правила игры:

1. игрокам запрещается задевать верёвочку ногами.
2. Каждый игрок должен перепрыгнуть через скакалку.
3. За каждое нарушение правил командам начисляются штрафные очки.

«Котел»

Русская народная подвижная игра «Котел» имеет достаточно сложные правила и подходит для детей от 7 до 12 лет. Мы приводим три варианта этой игры – по мере усложнения правил. Но, следует заметить, что самый сложный вариант наиболее близок именно к старинной народной игре. Зато остальные варианты позволяют без проблем организовать такую игру на фольклорном празднике или на прогулке. Для игры нужен небольшой мяч, например, теннисный. Традиционно такой «мяч» был деревянным. Оптимальное количество игроков – от 8 до 12 человек. Играют в русскую народную подвижную игру «Котел» на улице, на ровной площадке.

Простой вариант русской народной игры «Котел»

На земле или асфальте чертят концентрические круги. Большой круг – 4-5 метров, маленький – 0,3-0,4 метра. Если вы играете на земле, то лучше вырыть маленькую ямку - «котел». Тогда мяч будет останавливаться в углублении и не возникнет вопросов – было ли попадание или нет. Выбранный считалкой водящий - «сторож» должен защищать малый круг – «котел». Он не имеет право выходить за пределы большого круга. Остальные игроки стоят с внешней стороны круга. Они тоже не имеют право заходить за черту. Если игрок заступает за черту, он выбывает из игры. Игроки перебрасывают друг другу ногами мяч, стараясь попасть в «котел». Водящий защищает «котел», отбивая мяч обратно игрокам. Тот, из игроков, которому удалось загнать мяч к «котел», становится водящим. В игру можно играть не ногами, а клюшками. Ведь традиционно такая игра велась загнутыми на конце палками. Зимой можно организовать народную подвижную игру «Зимний котел» на снегу или ледовой площадке. Упрощенный вариант русской народной подвижной игры «Котел»

В земле роют неглубокую ямку диаметром 0,3-0,5 м. Вокруг нее на расстоянии метр-полтора маленькие ямки по количеству игроков (водящего не считают). Эти ямки совсем маленькие — буквально 10-15 см диаметром. У всех игроков в руках палки. Игроки встают каждый у своей ямки и ставят в нее палку. Все эти «ямки» можно не рыть, а нарисовать на земле или асфальте.

Водящий отходит от круга на два-три метра и пытается своей палкой закатить мяч в котел. Остальные игроки стараются ему помешать своими палками. При этом водящий может свободно двигаться, а игроки должны оставаться на своих местах. Как только мяч попал в «котел» (хотя бы прокатился по нему, если мы рисовали «ямки»), все игроки должны поменяться местами. В

этой «гонки за места» принимает участие и водящий. Место считается занятым, если игрок встал возле своей маленькой ямки и поставил в нее палку. Одному лунки, естественно, не хватает и он становится новым водящим. Игра повторяется сначала.

Полный вариант русской народной подвижной игры «Котел»

Здесь играть можно только на земляной поверхности, ямки должны быть именно ямками. У каждого игрока, включая водящего, палка, загнутая на конце. Роют «котел» диаметром 30-50 см, вокруг него проводят окружность на расстоянии 1.5-2 метра. Расстояние зависит от роста игроков. Любой из них, стоя на окружности, должен дотягиваться своей палкой-клюшкой до «котла». Игроки распределяются по окружности и роют каждый свою ямку такого размера, чтобы в нее поместился мяч. После этого они ставят в ямку свою палку – «берегут лунку». Водящий берет мяч, встает около «котла» и выбивает мяч в поле. Мяч обязательно должен выйти за линию большой окружности, иначе водящий бьет по мячу еще раз. После этого водящий идет к мячу и начинает гнать его палкой к «котлу». Остальные участники игры стараются помешать ему в этом и отбить мяч как можно дальше от «котла» в поле. Но это может быть опасно. Если игрок будет не очень проворен, то водящий закатит мяч в его лунку. Тогда водить придется уже этому незадачливому игроку. Как только мяч оказался в «котле», все участники игры меняются местами. Водящий так же стремится занять лунку. Оставшийся без лунки игрок водит следующий кон.

«Дедушка – сапожник»

По считалке выбирается «дедушка-сапожник». Он становится в центре круга, образованного играющими. Начинается диалог:

Дети: Дедушка – сапожник, сшей нам сапоги!

Сапожник: Погодите, детки, потерял очки!

Дети: Дедушка – сапожник, сколько с нас возьмешь?

Сапожник: Два рубля с полтиной, пяточек и грош.

Дети: Дедушка – сапожник, ты сума сошел!

Сапожник: Погодите, детки, я очки нашел!

Во время диалога дети сужают круг, приближаясь к «сапожнику». После произнесения последних слов «дедушка» старается поймать кого-нибудь из играющих. Пойманный игрок становится «дедушкой-сапожником».

г. Липецк, 2018